

**Практический материал для воспитателей старших дошкольных –  
подготовительных к школе групп дошкольного образовательного учреждения**

## **Оглавление**

<b>Тема: «Солнечное детство»</b> .....	3
<b>Тема: «Здравствуй, лето! Здравствуй, солнце!»</b> .....	4
<b>Тема: «Правила безопасности знай и выполняй»</b> .....	5
<b>Тема: «Добрым быть непросто»</b> .....	6
<b>Тема: «Радужное настроение»</b> .....	7
<b>Тема: «Семь Я»</b> .....	8
<b>Тема: «Лёгкие планеты Земля» (Растения)</b> .....	9
<b>Тема: «Цветочная феерия»</b> .....	10
<b>Тема: «Юные энтомологи. Юные орнитологи» (Насекомые и птицы)</b> .....	11
<b>Тема: «Волшебница вода»</b> .....	12
<b>Тема: «В здоровом теле здоровый дух»</b> .....	13
<b>Тема: «Русские традиции лета»</b> .....	14
<b>Тема: «Сказка ложь, да в ней намёк»</b> .....	15
<b>Тема: «До свиданья, лето!»</b> .....	16
<i>Приложение 1</i> .....	17
<b>Почему так говорят?</b> .....	17
<i>Приложение 2</i> .....	20
<b>Литературный материал для заучивания наизусть</b> .....	20
<i>Приложение 3</i> .....	24
<b>Дидактические игры</b> .....	24
<i>Приложение 4</i> .....	28
<b>Подвижные игры</b> .....	28
<i>Приложение 5</i> .....	39
<b>Экспериментирование</b> .....	39
<i>Приложение 5</i> .....	49
<b>Картины для рассматривания</b> .....	49



**Тема: «Солнечное детство»**  
**01.06 – День защиты детей**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Витамины я люблю, быть здоровым я хочу», «Моя любимая игрушка», «Почему идёт дождь?»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Гвоздь программы» ( <i>Приложение 15</i> )
<b>Рассматривание</b>	Картины Фредерика Моргана «Благотворительность», «В Скарборо», «День на реке», «Дети играют на пляже», Любимцы», «После школы», И.Я.Билибина «Царь Дадон перед Шамаханской царицей», «Тут он в точку уменьшился...» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	Для заучивания наизусть: Т.Бокова «Здравствуй, лето!», Н.Красильников «Летняя тропинка», Л.Корчагина «Лето» ( <i>Приложение 2</i> )
<b>Продуктивная деятельность</b>	Изготовление лэпбука «Лето – прекрасная пора» (в течение всего летнего периода). Рисование на асфальте «Рисуем лето».
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	«Мы похожи или нет?», Я разный» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Успей занять своё место», «Мы весёлые ребята», «Затейники» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Семья
<b>Экспериментирование</b>	Посадка саженцев. Опыты «Сила притяжения между предметами», «Послушная газета» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Смотр рисунков на асфальте «Мы рисуем лето». Литературная викторина по произведениям А.С.Пушкина.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Посещение детей раннего возраста «Научим малышей играть»
<b>Досуги и развлечения</b>	01.06 - День защиты детей. Литературный досуг по произведениям А.С.Пушкина «И снова с вами я...»

**Тема: «Здравствуй, лето! Здравствуй, солнце!»**

**06.06 – День рождения А.С.Пушкина**

**12.06 – День России**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Лето красное пришло», «Россия – наш общий дом», «День рождения страны», «Столица нашей Родины», «Три стихии: земля, вода, воздух», «Осторожно: солнце», «Как песок может стать опасным», «Кошка и собака – наши соседи», «Для чего нужна вода?», «Что такое облако?», «Солнце друг и враг», «Как правильно загорать»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Белены объелся» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Куклы в национальных костюмах, иллюстрации национальных костюмов, символы России. Картины Васнецова В.М. «Богатыри»; В.А.Нагорнова «Девушка в русском костюме», «Барыня-сударыня» (6 картин), Н.П.Богданова-Бельского «Праздник на крылечке», Е.Е.Волкова «Заросший пруд», «Лесной пейзаж», «Полдень в лесу»; И.А.Вельца «Лесная речка» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	Произведения А.С.Пушкина И.Белюсов «Летом», М.Исаковский «Ветер»
<b>Продуктивная деятельность</b>	Рисование «Солнечный денек», «Лето – это...». Аппликация «Солнечные блики». Оригами «Подсолнухи». Пластилинография «Герб России». Раскрашивание изображений российской символики, национальных костюмов, декоративных росписей. Выпуск брошюр с детьми «Осторожно, солнце!».
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Мышеловка», «Наседка и коршун», «Круговые салочки» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Поиск сокровищ
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Что такое солнечный зайчик?» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Выставка книг А.С.Пушкина. Конкурс стихов А.С.Пушкина. Конкурс рисунков по произведениям А.С.Пушкина. Конкурс на лучшую постройку из песка «Песочная фантазия». Фотовыставка «Детство – это смех и радость!»
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Целевая прогулка «Водоём летом»
<b>Досуги и развлечения</b>	10.06 - Фестиваль рисунков на асфальте

**Тема: «Правила безопасности знай и выполняй»**

**15.06 – День ветра**

**19.06 – День отца**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Кто придумал правила дорожного движения?», «Кто придумал правила поведения», «Лесные уроки вежливости», «Если ты поранился...»(упал, ударился, почувствовал себя плохо и пр.), «Болезнь грязных рук», «Почему небо голубое?», «Что делать с мусором?», «Кто деревья качает?», «Моим папой можно гордиться», «У нас с папой есть дело...»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Где раки зимуют» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Брошюры, сюжетные картинки, плакаты по соблюдению безопасности и ПДД
<b>Художественная литература</b>	
<b>Продуктивная деятельность</b>	Оригами «Голубь – птица мира». Рисование «Цвети Земля – планета мирная». Составление схемы безопасного маршрута из дома в детский сад. Изготовление вертушек для игр детей с ветром. Выпуск брошюр с детьми «Правила дорожного движения». Ручной труд «Ветряной перезвон».
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Проигрывание ситуаций по ПДД «Осторожно, улица!» «Доскажи словечко» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Караси и щуки», «Хитрая лиса 1», «Бездомный заяц» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Поликлиника. Аптека
<b>Экспериментирование</b>	Запускание воздушного змея. Опыты «Как добыть воду?», «Как из солёной воды добыть питьевую воду?», «Почему во время пожара нужно плотно закрывать окна и двери?» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Викторина «Правила дорожные для нас совсем несложные».
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Целевая прогулка «Город, транспорт, пешеход» (к перекрёстку), «Правил дорожных на свете немало...» (по улицам города)
<b>Досуги и развлечения</b>	Викторина «Мир дорожных знаков»

**Тема: «Добрым быть непросто»**

**22.06 – День памяти о Великой Отечественной войне**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Мой лучший друг», «Лучшие качества моего друга», «Мы с товарищем вдвоём...»(игры с другом), «Профессии отважных», «Взрослые подвиги маленьких воинов», "Волшебные слова", «Доброе слово лечит...», «Путешествие в мир эмоций», «Учитесь, люди, доброте» (к братьям меньшим)
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Кричать на всю ивановскую» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Книга памяти (Пионеры-герои) Картины А Китаева «Возвращение с победой», К.Антонова «Победители», А.И.Лактионова «Письмо с фронта», А.Лопухова «Победа», Н.П.Богданова-Бельского «Ученицы» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	С.Михалков «Быль для детей». РНС «Козел, лиса и волк». Украинская сказка «Колосок». Н.Носов «Бобик в гостях у Барбоса». Нанайская сказка «Сказка про ленивую девочку АЙОГА». Осетинская сказка «Что дороже». Р.Киплинг «Рикки Тикки Тави». Л.Квитко «Два друга». Г.-Х.Андерсен «Дикие лебеди», «Стойкий оловянный солдатик»..
<b>Продуктивная деятельность</b>	Ручной труд «Порадуем малышей» (изготовление игрушек для младших групп). Фоторобот «Портрет моего друга» (детальное рисование)
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Эмоциональная игра «Заколдованный зоопарк» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Угадай, что делали», «Спасайся дружбой!», «Змейка», «Воевода» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	«Аты-баты, шли солдаты»
<b>Экспериментирование</b>	Опыты «Волшебный самолётик», «Облако в банке» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Конкурс на лучшего фокусника.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Целевая прогулка «Мы – исследователи природы» (на луг)
<b>Досуги и развлечения</b>	Досуг с возложением цветов к обелиску «Миру – ДА!»

**Тема: «Радужное настроение»**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Что такое радуга?», «Почему зимой не бывает грозы?»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Играть в бирюльки» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Картины Куинджи А.И. «После дождя. Радуга», Айвазовского И.К. «Радуга», Уильяма Брэдфорда «Закат в Арктике с радугой», А.Н.Шильдера «Радуга в лесу», Н.Н.Дубовского «Радуга» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	А.Волков «Волшебник Изумрудного города» (Главы из книги)
<b>Продуктивная деятельность</b>	Рисунки на шарах. Рисование, аппликация, пластилинография «Краски лета», «По дороге с облаками». Торцевание «Радуга-дуга». Поделки из разноцветных фантиков. Составление кроссворда о цветах и их оттенках.
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	«Радуга» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Колечко», «Светофор», «Гроза» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Цирк
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Эффект радуги», «Игры с цветом», «Раскрасим радугу» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Поход в парк
<b>Досуги и развлечения</b>	Эксперимент-шоу «В гости к фее Радуге». Музыкальный досуг «Голоса радуги»

Тема: «Семь Я»

08.07 – День семьи, любви и верности..

Виды деятельности (в том числе, на улице)	Примерный перечень материала
<b>Беседы</b>	«Что такое семейная традиция?», «Традиции моей семьи», «Чем порадовать близких?», «Профессии моих близких», «Как я помогаю маме», «Моё имя»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Горе луковое» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Семейные фотоальбомы. Картины А.П.Рябушкина «Семья купца в XVII веке», Ф.М.Славянского «Семейный портрет», С.В.Иванова «Семья», И.С.Куликова «Семья лесника», И.А.Владимирова «Семья на отдыхе» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	<i>Для заучивания наизусть:</i> С.Пшеничных «Всюду лето», Т.Бокова «На что похоже солнце?», И.Гурина «Полянка» ( <i>Приложение 2</i> ) Заучивание пословиц и поговорок о семье. <i>Чтение:</i> РНС «Морозко», «Крошечка Хаврошечка». В.Драгунский «Сестра моя Ксения», «Тайное становится явным». В Сухомлинский «Седьмая дочь», «Сказка о гусыне», «Самые ласковые руки». Р.Киплинг «Маугли» (главы из книги). Ю.Яковлев «Мама». С.Маршак «Двенадцать месяцев».
<b>Продуктивная деятельность</b>	Рисование «Моя семья», «Как мы отдыхаем», «Праздник дома», «Сказочные семьи». Куклы-мотанки из ниток «Папа, мама, я – вместе мы семья». Куклы-закрутки (столбушки) из ткани «Подарок для малышей».
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Эмоциональная игра «Смехунчик» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Пустое место», «Кошка и мышка», «Вдвоём в одном обруче» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Фотостудия
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Почему всё падает на землю?» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Конкурс «Семейный герб». Фотовыставка «Самое важное событие нашей семьи». Коллективная стенгазета «Когда я был маленьким...» (смешные рассказы)
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Экскурсия на работу к маме ребёнка (на почту, в библиотеку, магазин и т.п.)
<b>Досуги и развлечения</b>	Спортивная олимпиада при участии родителей «Гулливер в стране лилипутов»



**Тема: «Лёгкие планеты Земля» (Растения)**

**11.07 – День шоколада**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Правила обращения с растениями», «Растения на участке детского сада», «Какие растения самые...»(маленькие, ядовитые, твёрдые и пр.), «Русская береза», «Почему листья (трава) зеленые?», «Почему ель зимой и летом одним цветом?», «Что такое роса?», «Роль солнца, воздуха и воды в жизни растений», «Корень – основа растений», «Дыхание листа», «Разноцветные деревья», «Зачем растениям вкусные плоды?», «На каких деревьях растут шоколадные конфеты», «Из чего сделан шоколад», «Зачем деревьям плоды», «Хлеб – всему голова»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Калачом не заманишь» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Энциклопедии о растениях, о растениях лекарственных. Картины А.И.Морозова «Пейзаж с деревьями», «Летний день», И.И.Шишкина «Дубовая роща», «Еловый лес», «Рябина», «Травки»; А.А.Рылова «Зелёное кружево», И.И.Левитана «Избушка на лугу» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	К.Ушинский «Как рубашка в поле выросла». И.Соколов-Микитов «На лугах»
<b>Продуктивная деятельность</b>	Сбор и создание гербария. Выпуск брошюр с детьми «Опасные растения». Создание альбома «Жалобная книга природы». Составление кроссворда о растениях.
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Словотворчество «Расскажем жителям другой планеты о растениях планеты Земля» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Хитрая лиса 2», «Возьми платочек», «Хвостики» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Поездка на луг на автобусе. Юные биологи (Сбор гербария)
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Подводная лодка» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Летняя поляна. К хвойным и лиственным деревьям.
<b>Досуги и развлечения</b>	

## Тема: «Цветочная феерия»

20.07 – День шахмат

Виды деятельности (в том числе, на улице)	Примерный перечень материала
<b>Беседы</b>	«Что такое цветочные часы?», «Какие цветы самые...»(маленькие, ядовитые, ароматные и пр.), «Расскажи о знакомых цветах», «Цветочные традиции» (народные приметы, гадания, язык цветов), «Кто придумал шашки?», «Кто придумал шахматы?», «Зачем растениям цветы»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Белая ворона» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Энциклопедии о цветах. Картины В.Е.Маковского «Девушки, освещённые солнцем», И.Ф.Хруцкого «Цветы и плоды», «Фрукты», И.И.Шишкина «Уголок заросшего сада. Сныть-трава», Н.Н.Сапунова «Пионы», Д.Лёвин «Маки в окрестностях Варшавы» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	
<b>Продуктивная деятельность</b>	Плетение венков. Оригами «Полевые цветы». Выпуск брошюр с детьми «Лекарственные цветы». Составление кроссворда о цветах.
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Настольная игра «Шашки». «Угадай по описанию», «Я садовником родился» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«День и ночь», «Медведь и пчёлы», «Ключи» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Цветочное ателье
<b>Экспериментирование</b>	Опыты «Цветы лотоса», «Рисование цветами» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Выставка цветочных букетов в группе. Конкурс поделок из природного и бросового материала «Летний букет».
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	Цветочная поляна.
<b>Досуги и развлечения</b>	

**Тема: «Юные энтомологи. Юные орнитологи» (Насекомые и птицы)**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Насекомые: польза и вред», «Опасны ли пауки?», «Какие насекомые самые...» (маленькие, ядовитые, быстрые и пр.), «Зачем комары кусаются?», «Из чего сделана паутина?», «Почему божья коровка так называется?», «Какие птицы самые...» (маленькие, большие, быстрые и пр.), «Обитатели подземного царства», «Если исчезнут насекомые», «Чем нюхает червяк», «Откуда пришли книга и карандаш», «Этот необычный шелкопряд», «Носы нужны не только для красоты», «Если бы я был птицей...»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Как с гуся вода» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Энциклопедии о насекомых. Энциклопедии о птицах. Картины Н.П.Рябушинского «Птицы», А.А.Рылова «В голубом просторе», А.С.Степанова «Журавли летят», С.И.Светославского «Пейзаж с аистами», А.И.Ярославцева «Гнездо кукушки» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	К.Ушинский «Чужое яичко». Я.Гравовский «Гусыня Малгося». В.Бианки «Чей нос лучше?». В.Берестов «Честное гусеничное». М.Пришвин «Курица на столбах», «Хромка».
<b>Продуктивная деятельность</b>	Объемная аппликация «Бабочки и жуки». Выпуск брошюр с детьми «Будь внимателен с насекомыми». Рисование методом кляксографии «Преврати кляксу в птицу». Составление кроссворда о птицах и насекомых. Оформление значка «Друг птиц». Создание «Красной книги».
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Двигательная импровизация «Угадай птицу» «Что ни шаг, то птица» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Гуси, гуси...», «Совушка», «Паук и мухи», «Земля, вода, огонь, воздух» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Музей насекомых. Ветеринары. Воздушные путешественники.
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Могут ли животные жить в земле?», «Как отличить сырое и варёное яйцо?», «Птичка в клетке» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Викторина «Знаете ли вы...» (Птицы или насекомые). Оформление коллекции «Подземная кладовая» (Камни). Выставка детско-родительских буклетов «Я знаю всё о...» (Птицы) с последующей презентацией ребёнком в группе.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	К месту кормления голубей, подкормка птиц.
<b>Досуги и развлечения</b>	Игра-перевоплощение «Если бы ты был бабочкой». Эколого-спортивное развлечение «Знатоки насекомых»

**Тема: «Волшебница вода»**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Мои любимые игры с водой», «Где живёт вода», «Что можно сделать из воды?», «Сколько воды на Земле?», «Зачем человеку вода?», «Чистая вода – основа жизни на Земле», «Почему в море вода солёная?», «Как животные приспосабливаются для жизни в воде?», «Чем дышат рыбы», «Путешествие на воздушном шаре», «Можно ли прожить без воды?», «Такая разная вода» (Пресная, морская), «Как человек использует воду», «Сколько знаю я дождей», «Твёрдые, жидкие, газообразные человечки», «Ходит капелька по кругу», «Если б не было воды»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Время истекло» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Картины И.А.Вельца «Парусник в бухте», А.К.Саврасова «Водопад», «После дождя», Н.А.Сергеева «Туман», Л.Л.Каменева «Туман», Д.Лёвин «Грибной дождь» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	Для заучивания наизусть: С.Маршак «Голос в лесу», Л.Завальнюк «Лето», А.Орлова «Лето не кончается» ( <i>Приложение 2</i> ) <i>Чтение:</i> РНС «Снегурочка». Е.Пермяк «Четыре брата».
<b>Продуктивная деятельность</b>	Экологические плакаты «Давайте беречь воду!», «Вода – наша спутница всегда!». Фотоальбом «Мой отдых на воде». Составление кроссворда о водных обитателях.
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	«Угадай предмет» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Море волнуется 1», «Море волнуется 2», «Лягушки в болоте», «Земля, вода, огонь, воздух» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Моряки на льдине. SOS.
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Тайны замёрзшей воды», «Плавающая игла», «Водоплавающий лимон», «Айсберг» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Фотовыставки «Я люблю дождь», «Город под дождём». Конкурс на лучшую постройку из песка.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	К пруду, реке
<b>Досуги и развлечения</b>	Досуг «В гостях у Водяного» (Подводный мир)

**Тема: «В здоровом теле здоровый дух»**

08.08 – День физкультурника

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Какие витамины я знаю», «Вершки и корешки»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Голод не тётка» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Энциклопедии о человеке. Изображения спортивных игр. Картины С.Григорьева «Вратарь», Т.Н.Яблонской «Утро», А.Н.Самохвалова «На стадионе» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	
<b>Продуктивная деятельность</b>	Коллективная лепка «Витаминки круглый год». Выпуск брошюр с детьми «Как ухаживать за собой» (Зубы, уши, волосы и пр.). Составление кроссворда о видах спорта.
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	Эмоциональная игра «Якалки» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	Эстафеты. Спортивные соревнования. «Тише едешь – дальше будешь», «Чай-чай-выручай», «Вышибалы» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Спортивно-туристическая база. Космическая кругосветка»
<b>Экспериментирование</b>	Серия опытов «Спор о полезности воды и «Колы», «Мягкая скорлупа» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Малые олимпийские игры между группами.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	
<b>Досуги и развлечения</b>	Игра-путешествие с опорой на карту «Найди сокровище». Досуг «Здоровячки» (ЗОЖ). Игры и эстафеты на велосипедах и самокатах.

**Тема: «Русские традиции лета»**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«День Ивана Купалы», «Яблочный Спас», «Ярмарки на Руси», «Бабушка современной карусели»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Бить баклуши» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Картины В.Е.Маковского «Пастушки», «Рыбачки»; Б.М.Кустодиева «Ярмарка», «Троицын день»; К.Е.Маковского «Игра в жмурки»; В.А.Нагорнова «Ярмарка», А.Г.Венецианова «Два крестьянских мальчика со змеем» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	
<b>Продуктивная деятельность</b>	Выпуск брошюр с детьми «Играем безопасно». Составление кроссворда о детских играх.
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	«Угадай по описанию», «Опиши, я отгадаю», «Покажи, я отгадаю», «Волшебная труба» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Горелки», «Жмурки», «Жмурки с колокольчиком» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Мы - артисты
<b>Экспериментирование</b>	Опыты «Откуда берётся голос?», «Телефон из ниток», «Чем можно потушить огонь?» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	
<b>Досуги и развлечения</b>	Развлечение «Час народных игр». Викторина «В гостях у Бабушки – Загадушки» (русские загадки).

**Тема: «Сказка ложь, да в ней намёк»**

22.08 – День Государственного флага РФ

27.08 – День российского кино

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Моя любимая сказка», «Мой любимый мультфильм», «Что мне читает мама»,
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Баюшки-баю» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Картины В.М. Васнецова «Иван царевич на сером волке», К.А.Васильева «Бой со змеем», «Садко и владыка морской», «На Калиновом мосту», М.А.Врубеля «Царевна-лебедь», И.Я.Билибина «Иван-царевич и Жар-птица», «Баба-Яга», Инессы Морозовой «Интересная книжка» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	РНС «Иван – крестьянский сын и чудо-юдо», «Иван царевич и серый волк». Украинская сказка «Как мужик со спесивым баринком пообедал». Туркменская сказка «Гора самоцветов». Эстонская сказка «Каждый своё получил». Узбекская сказка «Три арбузных семечка».
<b>Продуктивная деятельность</b>	Составление кроссворда о сказках, авторах и их героях. Рисование по стихотворению В.Лившица «Видел сам».
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	«Угадай по описанию», «Опиши, я отгадаю», «Покажи, я отгадаю» (Литературные персонажи) ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Али-баба», «Хали-хало», «Волк во рву» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Библиотека
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Вода вверх ногами» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Конкурс на лучшую закладку для книжки. Выставка любимых сказок.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	
<b>Досуги и развлечения</b>	Викторина «Сказки из шкатулки». Театрализованный досуг «Дюймовочка». Спортивное ориентирование по территории детского сада «Там, на неведомых дорожках...»

**Тема: «До свиданья, лето!»**

<b>Виды деятельности (в том числе, на улице)</b>	<b>Примерный перечень материала</b>
<b>Беседы</b>	«Чем вам запомнилось лето», «Самое яркое событие лета», «Как приходит осень»
<b>Словотворчество: почему так говорят?</b>	«Берёзовая каша» ( <i>Приложение 1</i> )
<b>Рассматривание</b>	Картины А.М.Волкова «Осень», И.И.Шишкина «За грибами», «Вид в окрестностях Петербурга», «К осени», «Рожь», В.Д.Поленова «Лопухи», Д.Лёвин «Осенняя пора», «Старый мостик» ( <i>Приложение 6</i> )
<b>Художественная литература</b>	
<b>Продуктивная деятельность</b>	Оригами «Лодочки» и запуск их на воду. Составление кроссворда о признаках лета. Коллаж «Любимый город летом»
<b>Дидактические и настольно-печатные игры</b>	«Придумай необычное существо» ( <i>Приложение 3</i> )
<b>Подвижные и спортивные игры</b>	«Горячая картошка», «Орехи, шишки и грибы», «Кузнечики» ( <i>Приложение 4</i> )
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>	Путешествие на планету игр
<b>Экспериментирование</b>	Опыт «Сломанный карандаш» ( <i>Приложение 5</i> )
<b>Конкурсы и выставки</b>	Выставка альбомов «Как я провел лето» совместно с родителями.
<b>Целевые прогулки и экскурсии</b>	
<b>Досуги и развлечения</b>	Музыкальное развлечение «Лето красное, прощай!». Концерт для родителей «Лето красное прошло».



## Почему так говорят?

### Гвоздь программы

Это выражение используют, когда говорят о чём-либо значительном, интересном. Пришло оно из французского языка. Происходит от названия Эйфелевой башни, похожей на гвоздь, которая была построена для Всемирной выставки (1889) в Париже как показатель достижений техники.

### Белены объелся

«Что ты, баба, белены объелась?» – спрашивал старик старуху в «Сказке о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина, возмущаясь её бесстыдной жадностью. Белена – довольно распространённое ядовитое растение, которое можно встретить на задворках и свалках. Это высокие кусты с желтоватыми, в лиловых прожилках цветами и с неприятным запахом. Семена белены похожи на семена мака, а тот, кто их съест, бредит, безумствует и даже может умереть. К людям, которые делают всевозможные глупости, буянят, совершают безумные поступки, применяют это меткое народное выражение.

### Где раки зимуют

Наверное, вам не раз приходилось слышать: «Вот я тебе покажу, где раки зимуют!» И где же они зимуют? На Руси всегда любили полакомиться свежими раками. Вот только ловить их всегда трудно, особенно с наступлением холодов. Раки прячутся под коряги, выкапывают на дне реки норы и там зимуют. На ловлю раков зимой посылали помещики своих провинившихся крепостных крестьян, которые доставали к столу раков из ледяной воды. Долгим и трудным было это занятие. Промёрзнет крестьянин, застудит руки. И часто после этого человек тяжело болел.

С тех пор, если хотят кого-то серьёзно наказать, говорят: «Покажу тебе, где раки зимуют»

### (Кричать) во всю ивановскую

Кричать во всю ивановскую – значит кричать «что есть мочи, изо всех сил». Только при чём здесь ивановская? Выражение связано с русской историей. Очень давно, в XVII веке, указы царей зачитывались на городской площади. В Москве указы оглашали на Ивановской площади в Кремле (у колокольни Ивана Великого). Площадь была шумная, многолюдная. Дьяки, читавшие царские указы, старались своим голосом заглушить гомон толпы. Им приходилось не просто читать, а кричать на всю площадь, во всю Ивановскую. С тех пор и пошло выражение «кричать во всю ивановскую».

### В бирюльки играть

Есть такая старинная игра, благодаря которой, как уверяют, развивается терпение и осторожность – бирюльки. Бирюльками назывались крошечные вещички (рюмочки, молоточки, сердечки), которые рассыпали перед игроками. Задача игроков заключалась в том, чтобы маленьким крючком вытаскивать из груды одну бирюльку за другой, да так, чтобы остальные не потревожить. Теперь, когда мы говорим о ком-нибудь, что он в бирюльки играет, мы подразумеваем, что такой человек занимается пустяками, ерундой, оставляя в стороне главное и важное.

### Горе луковое

Если человек плачет – это плохо. Но причина, вызывающая слёзы, не всегда бывает достойна внимания. Попробуйте почистить или потереть на кухне луковку: слёзы у вас польются ручьём. От горя? От лукового горя! Немцы знают другое выражение – «луковые

слёзы». Это те слёзы, которые льются по пустякам. И в переносном смысле под луковым горем мы понимаем мелкие печали, ничтожные огорчения, не заслуживающие слёз.

### **Калачом не заманишь**

Калач - изделие из белого хлеба. В дореволюционной России у крестьян калач считался лакомством, который ели по праздникам. В обычные дни ели ржаной хлеб. Отсюда и значение выражение - не заманишь даже вкусным лакомством.

### **Белая ворона**

Так говорят о человеке, который резко отличается от других. Впервые это выражение встречается у древнеримского поэта Ювенала:

Рок даёт царства рабам,  
доставляет пленным триумфы.  
Впрочем, счастливцев такой  
реже белой вороны бывает.

### **Как с гуся вода**

Птицы, как известно, все разные, и физиологические особенности их тоже. И хотя у многих из них вода хорошо скатывается с перьев, в сильный дождь некоторые из них сильно промокают. Известно, что курица, например, является даже символом растерянности и беспомощности при попадании под дождь. Не зря говорят: «Как мокрая курица». А вот водоплавающие птицы – утки, гуси, лебеди – не боятся дождя и воды. Сколько бы они не плавали и не ныряли, их тело и перья остаются сухими. Отсюда и появилось выражение: «Как с гуся вода».

Почему же эти птицы не промокают? Посмотрите – сидя на берегу, утки подолгу перебирают клювом перья, вроде чистятся. На самом деле они заняты смазыванием перьев жировым веществом, надёжно защищающим их от намокания. Это вещество вырабатывается особой железой, расположенной у корня хвоста. Пороется утка в своём хвосте, выдавит клювом немного такой смазки и затем пропускает через него пёрышки. И делает это до тех пор, пока не смажет каждое пёрышко. Поэтому, когда на гуся или утку попадает вода, она «скатывается» по пёрышкам, не успевая намочить их.

Иногда про человека неодобрительно говорят: «А ему что? Ему всё, как с гуся вода». Это значит, что ничто его не волнует, не трогает, не тревожит, ему всё безразлично.

Пословицы

Как с гуся вода.

Чужая слеза — как с гуся вода.

Как с гуся вода, с тебя худоба!

### **Время истекло**

Почему мы так говорим? А вот послушайте. Больше 2,5 тысяч лет назад в Вавилоне, а позже и в Греции и Риме появились водяные часы. Они представляли собой высокий узкий сосуд с отверстиями в дне. Время измерялось вытекающей из сосуда водой, т.е. время текло. Отсюда произошли и такие выражения, как "сколько воды утекло с тех пор" (как давно это было), "текущий год" и другие.

### **Голод не тётка**

Странное выражение, правда? Почему голод сравнивается именно с тёткой, а не с какой-нибудь другой родственницей? Оказывается, перед нами только первая половина пословицы. Полностью она звучит так: «Голод не тётка, пирожка не поднесёт», то есть пощады от него не жди. Пословица эта старая, так как встречается в сборниках поговорок

двухсотлетней давности. Таких усечённых пословиц немало, но без поясняющего куска они мало что говорят. К ним же относится, например, всем известное выражение «собака на сене». Понятной становится эта фраза лишь после приведения её целиком: собака на сене лежит, сама не ест и скотине не даёт.

### **Бить баклуши**

Когда-то на Руси хлебали щи и ели кашу деревянными ложками, которые изготавливали мастера-ложкари. Заготовки для ложек делали подмастерья – они кололи на чурбачки липовое или осиновое дерево. Эти заготовки и назывались баклушами. Кому-то такая работа даже сейчас может показаться не такой уж пустячной и простой. Крестьяне же в старые времена всякую работу, связанную с изготовлением вещей из дерева для домашнего обихода, считали лёгким делом, не требующим мастерства. А уж битьё баклуш считалось просто образцом безделья. С тех времён и пошло: бить баклуши – значит делать несерьёзное, ненастоящее дело. Поэтому про человека, который ленится, создаёт видимость важного дела, говорят, что он бьёт баклуши.

### **Баюшки-баю**

Ба́ять – древнерусское слово, оно означает «говорить, сказывать» («баю» – сказываю). Ещё одно слово того же корня – байка (сказка). Получается, что выражение «баюшки-баю» означает рассказывать сказочки.

### **Берёзовая каша**

В старину в школе начало нового этапа обучения отмечалось совместной трапезой – все угощались кашей (так, кстати, произошло слово «однокашник»). Нашкодивших и провинившихся учеников вместо угощения кашей пороли берёзовыми розгами – «потчевали» кашей берёзовой. Выражение «дать берёзовой каши» употребляют, когда хотят пригрозить, предупреждают о возможном наказании за какие-то провинности; и, конечно же, говорят это с иронией, шутливо.

**Литературный материал для заучивания наизусть**

**Татьяна Бокова**

**Здравствуй, ЛЕТО!**

Сколько солнца! Сколько света!

Сколько зелени кругом!

Что же это? Это ЛЕТО

Наконец спешит к нам в дом.

Певчих птиц разноголосье!

Свежий запах сочных трав,

В поле спелые колосья

И грибы в тени дубрав.

Сколько вкусных сладких ягод

На поляночке в лесу!

Вот наемся я и на год

Витаминов запасу!

Накупаюсь вволю в речке,

Вволю буду загорать.

И на бабушкиной печке

Сколько хочешь буду спать!

Сколько солнца! Сколько света!

Как прекрасен летний зной!

Вот бы сделать так, что лето

Было целый год со мной!

**Светлана Пшеничных**

**Всюду лето**

Васильки цветут во ржи,

Незабудки – у межи,

В стороне стоят

Ромашки.

Куст шиповника

В овражке.

Суслик в поле,

Словно свечка.

Справа роща,

Слева речка.

Возле речки рыбачок

Ладит к удочке крючок.

На воде кувшинки лист.

Солнце светит,

Воздух чист.

Птицы веселы.

И мне

Тоже радостно

Вполне.  
Почему?  
В том нет секрета:  
Потому что всюду лето!

**Самуил Маршак**

**Голос в лесу**

В лесу над росистой поляной  
Кукушка встречает рассвет.  
В тиши ее голос стеклянный  
Звучит, как вопрос и ответ.  
И память о летнем рассвете  
Я в город с собой унесу.  
Пусть мне зимою о лете  
Напомнит кукушка в лесу.  
Припомню я лагерь, палатки  
На самой опушке лесной  
И птицу, игравшую в прятки  
В рассветном тумане со мной.

**Николай Красильников**

**Летняя тропинка**

У тропинки загорела спинка,  
Мчится к речке по жаре тропинка.  
– Плюх! – с обрыва в светлый водоем.  
Глядь – уже на берегу другом  
Вьется полем, бабочкой порхая,  
Словно и не плавала – сухая!

**Леонид Завальнюк**

**Лето**

Лето - это что такое?  
Это чайки над рекою,  
Берег, солнцем залитой,  
Теплый дождик золотой.  
Но случаются и грозы,  
Небо, словно шлет угрозы,  
В тучах страшный гром грохочет,  
Напугать кого – то хочет.  
Хлещет дождь как из ведра.  
А земля кричит:  
- Ура!  
Дождик, дождик, веселей  
Лей, водицы не жалеи! -  
Сильный дождь в начале лета –

Это радость для полей.

**Лидия Корчагина**

**Лето**

Если дует ветер  
Теплый, хоть и с севера,  
Если луг — в ромашках  
И комочках клевера,  
Бабочки и пчелы  
Над цветами кружатся,  
И осколком неба  
Голубеет лужица,  
И ребячья кожица  
Словно шоколадка...  
Если от клубники  
Заалела грядка —  
Верная примета:  
Наступило лето.

**Анастасия Орлова**

**Лето не кончается**

В вазе хризантема  
Солнечного цвета.  
А в тетради – тема:  
«Как провёл я лето».  
День ненастный хмурится,  
Жёлтый лист летит,  
Из окна на улицу  
Солнышко глядит.  
В доме, получается,  
Лето не кончается!

**Татьяна Бокова**

**На что похоже солнце?**

На что похоже солнце?  
На круглое оконце.  
Фонарик в темноте.  
На мяч оно похоже,  
На блин горячий тоже  
И на пирог в плите.  
На жёлтенькую пуговку.  
На лампочку. На луковку.  
На медный пяточок.  
На сырную лепёшку.  
На апельсин немножко

И даже на зрачок.  
Только если солнце мяч -  
Почему же он горяч?  
Если солнце - это сыр,  
Почему не видно дыр?  
Если солнце - это лук,  
Все бы плакали вокруг.  
Значит, светит мне в оконце  
Не пятак, не блин, а солнце!  
Пусть оно на всё похоже,  
Всё равно всего дороже!

**Ирина Гурина**

**Полянка**

Солнцем залита поляна,  
Непримятая трава,  
В пышных зарослях бурьяна  
Незабудок синева.  
В речке плещутся рыбешки,  
Под кустом заснул щенок,  
Нарвала ромашек кошка  
И сплела себе венки.  
Лето ласково щекочет  
Землю теплою рукой,  
Лягушачий хор грохочет  
На болоте за рекой.

## Дидактические игры

### **Мы похожи или нет?**

Цель: Воспитывать в детях индивидуальность.

Ход игры: Детям предлагается найти человека (ребёнка) похожего на себя по каким-либо признакам: такого же цвета глаза, такой же размер ладошки, такие же волосы и т. д. Дети, выполнившие задание подходят к воспитателю и рассказывают, чем они похожи.

Воспитатель предлагает всем это отметить, а затем спрашивает: «Чем вы не похожи друг на друга, чем отличаетесь?»

Вариант игры. Дети становятся в круг и по считалке выбирают одного ребёнка, который выходит в центр круга. Все ребята его рассматривают и находят что-то общее с собой.

Воспитатель подводит итог: «Несмотря на то, что вы нашли много похожего, нет ни одного ребёнка, человека, который был бы совершенно таким же, как другой. Все люди разные, хотя в чем-то и похожи друг на друга».

### **Я разный**

Цель: Дать детям возможность понять, что каждый человек имеет право на собственное мнение.

Ход игры: Дети стоят в кругу и, передавая друг другу мяч, говорят: «Я радуюсь, когда...», «Я печалюсь, когда...», «Я смеюсь, когда...», «Я плачу, когда...», «Я прыгаю, когда...», «Я тихо сижу, когда...» и т. д.

Подобные игры воспитатель и сам может придумать. Ребята любят их и даже сами вносят в ход игры свои коррективы.

С детьми старшего дошкольного возраста можно проводить специальные занятия и обсудить на них права ребёнка на образование и на игру.

### **Доскажи словечко**

- Что хотите – говорите, в море сладкая вода? (нет.)
- Что хотите – говорите, красный свет – проезда нет? (да.)
- Что хотите – говорите, каждый раз, идя домой, играем мы на мостовой? (нет.)
- Что хотите – говорите, но если очень вы спешите, то перед транспортом бежите? (нет.)
- Что хотите – говорите, мы всегда идём вперёд только там, где переход? (да.)
- Что хотите – говорите, мы бежим вперёд так скоро, что не видим светофора? (нет.)
- Что хотите – говорите, на знаке «здесь проезда нет» нарисован человек? (нет.)
- Что хотите – говорите, на круглых знаках красный цвет означает «здесь запрет»? (да.)

### **Эмоциональная игра «Заколдованный зоопарк»**

Цель: Учить детей понимать и различать понятия «дружелюбие» и «враждебность».

Ход игры: Сначала воспитатель проводит с детьми беседу. Вопросы:

- Что значит дружить?
- Что значит враждовать?
- Чтобы быть дружными, о чем надо помнить? (Надо уметь дружить.)
- Как ведет себя дружелюбный человек?
- Как ведет себя враждебно настроенный человек?
- Кого мы называем другом? Недругом?
- В чем выражается дружба двух товарищей?
- Дерутся ли они?
- Что происходит, когда они разлучаются? (Скучают друг по другу.)



Далее дети берут на себя роль какого-либо животного и демонстрируют его как враждебно настроенного, так и дружелюбно настроенного. Ведущий должен догадаться, какое это животное.

### **Радуга**

Цель: Закрепление цветов и оттенков: фиолетового, синего, голубого, зеленого, желтого, оранжевого, красного. Закрепление числового ряда от 1 до 7, соседей числа до 7, левого и правого ряда. Повторение и закрепление букв и звуков К, О, Ж, З, Г, С, Ф.

Оборудование: Семь полосок радужного спектра, цифры от 1 до 7, первые буквы цветов радуги.



Детям раздаются цифры от 1 до 7, буквы К, О, Ж, З, Г, С, Ф, цветные прямоугольники, соответствующие цветам радуги. Задание 1: дети должны составить цвета по порядку, с левой стороны от цветных прямоугольников поставить соответствующую букву, а с правой стороны цифру, соответствующую этому цвету. Задание 2: Дети умышленно составляют схему неправильно. Другой ребёнок ищет ошибку (сосед, водящий, который вышел за дверь, член другой команды и пр.

### **Эмоциональная игра «Смехунчик»**

Цель: Учить детей проявлять терпение и выдержку.

Ход игры: Ведущий предлагает детям представить, что они очень серьезные сидят на каком-нибудь занятии, а в группу прибежал Смехунчик и пытается всех рассмешить, помешать занятию. Выбирается водящий Смехунчик, который пытается различными способами рассмешить группу. Если хотя бы один ребенок рассмеется, значит, победил Смехунчик, а рассмеявшийся ребенок теперь играет его роль.

### **Угадай по описанию**

Цель: Тренировать память детей.

Игра применима к различной тематике. Воспитатель задумывает определённый предмет или явление, озвучивая лишь тему (Например, «Угадай цветок»). Дети могут задавать вопросы, на которые можно ответить только «Да» или «Нет» (Например, «Этот цветок белый?»). Выигрывает ребёнок, отгадавший задуманное педагогом.

### **Я садовником родился**

Водящий-садовник шепотом и на ушко присваивает каждому игроку имя — название цветка, а потом произносит хорошо знакомое:

«Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,  
Кроме...» — и называет один из цветков.  
Названный цветок должен откликнуться:

— Ой!

— Что с тобой?

— Влюблен(а)!

— В кого?

— В... (далее звучит название любого пришедшего в голову цветка)

Если такой игрок-цветок существует, то он должен откликнуться. Если нет — водящий снова читает стишок.

Проигравшим считается тот «цветок», который забудет откликнуться или ошибочно среагирует на чужое имя. Такой игрок должен будет выполнить какое-либо задание: спеть песню, прокукарекать, поздравить соседку по купе бабу Машу с праздником — задание-наказание придумывает водящий или вся компания «цветов» совместно.

Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (отдают какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой, отвернувшись, назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, прокукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д.)

#### **Что ни шаг, то птица**

Играют несколько детей. Воспитателем определяется ориентир, до которого будут продвигаться дети. Делая шаг к ориентиру, игрок должен назвать птицу. Следующий игрок без промедления называет другую птицу, так же делая шаг. Выигрывает тот, кто быстрее дойдёт до ориентира.

Правила: Повторяться нельзя. Шаги можно делать и максимально большие. Кто замешкался больше 10-ти секунд, пропускает ход. Можно усложнить задание, называя, к примеру, только лесных птиц (перелётных, домашних, зимующих).

#### **Угадай предмет**

Цель: развитие умения задавать вопросы.

Детей делят на две команды. Перед командами кладут на стол совершенно неизвестный предмет, например: амперметр, астролябию, транспортер и т. п.

Задание. Задав наименьшее количество вопросов, дети стараются узнать все, что можно, об этом предмете. Выигрывает команда, задавшая наименьшее количество вопросов и получившая наибольший объем информации о предмете.

#### **Эмоциональная игра «Якалки»**

Цель: Учить детей понимать и различать понятия «терпение» и «несдержанность».

Ход игры: Сначала воспитатель проводит с детьми беседу. Вопросы:

— Сегодня наш разговор пойдет о терпении и невыдержанности. Что такое терпение?

— Что такое невыдержанность?

— Как ведет себя выдержанный, терпеливый человек? Как он ходит?

Разговаривает?

— Как ведет себя невыдержанный человек? Как ходит?

Разговаривает?

— Когда терпение — это хорошо? (Приведите примеры.)

— Когда терпение — это плохо? (Приведите примеры.)

— Когда невыдержанность — это хорошо? (Приведите примеры.)

— Когда невыдержанность — это плохо? (Приведите примеры.)

Далее воспитатель предлагает детям несколько загадок. После каждой загадки он спрашивает: «Кто догадался?». Детям необходимо не выкрикивать ответ с места, а немного потерпеть и по сигналу ведущего прошептать его хором.

Варианты: Можно объявить весь день днём «Якалок». Педагог объявляет, что в течение всего дня он будет неожиданно загадывать загадки. Дети должны быть терпеливыми, не выкрикивать ответ, а поступать так же, как в игре «Якалки».

### **Опиши, я отгадаю**

Цель: Тренировать умение выражать собственные мысли.

Один из ребят описывает задуманный предмет или явление. Можно упростить ребёнку задачу, составив определённый план, которому тот должен следовать. Остальные дети попытаются угадать, что задумал их товарищ.

### **Покажи, я отгадаю**

Цель: Развивать умение детей вычленять характерные признаки предметов или явлений.

Один из детей (водящий) задумывает предмет и старается в показе отразить его основные черты или характеристики. Остальные игроки отгадывают задуманное. Кто отгадал первым, занимает место водящего.

### **Волшебная труба**

Цель: развитие воображения, способствование словотворчеству

Оборудование: Журнал или лист бумаги, свернутый в трубочку.

Ведущий показывает «волшебную трубу» и говорит, что если посмотреть через неё на сказочный персонаж, то он меняет свои черты характера, например, на противоположные. Ведущий просит ребёнка посмотреть через трубу на героев и рассказать, как они изменились.

### **Придумай необычное существо**

Цель: Развитие словотворчества, воображения, умения анализировать и различать реальные и фантазийные образы; расширение кругозора.

Оборудование: Набор карточек с изображением различных предметов, растений, птиц, животных, цветов, героев сказок и т.п.

Дать ребенку сразу две карточки. Пусть малыш придумает такой персонаж, в котором бы соединились свойства сразу двух персонажей. Например, при сложении животных динозавра и свиньи получаем других несуществующих животных: свинозавра или дининью. Таким образом, можно складывать разные слова (дуб + роза = дубороза, стрекоза + козел = стрекозел и т.п.). Свойства могут браться от разных растений, птиц, зверей, предметов и пр. Затем можно нарисовать придуманное животное и наделить его необычными свойствами.

## Подвижные игры

### Успей занять своё место

Дети образуют круг, а водящий рассчитывает их по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Ведущий громко называет два каких-нибудь номера. Названные номера должны поменяться местами. Задача водящего — опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идёт на место водящего. Номера, которые были присвоены игрокам в начале игры, не должны меняться, даже когда тот или иной из них становится временно водящим.

### Мы веселые ребята

Дети стоят по кругу, взявшись за руки. «Ловишка», назначенный воспитателем, находится в центре круга. Играющие, двигаются по кругу вправо или влево (по указанию воспитателя), и говорят:

МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА,  
ЛЮБИМ БЕГАТЬ И СКАКАТЬ,  
НУ, ПОПРОБУЙ НАС ДОГНАТЬ!  
РАЗ, ДВА, ТРИ — ЛОВИ!

На последнем слове все разбегаются, а «ловишка» догоняет их. Пойманный, временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока «ловишка» не поймает 2—3 детей. По сигналу воспитателя «В круг!» все играющие становятся в круг. Игра возобновляется с новым «ловишкой». Бежать можно только после слова «лови» Пойманным считается тот, кого коснулся «ловишка».

### Затейники

Выбирается водящий — затейник, который встает в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и произносят:

РОВНЫМ КРУГОМ ДРУГ ЗА ДРУГОМ  
МЫ ИДЕМ ЗА ШАГОМ ШАГ.  
СТОЙ НА МЕСТЕ! ДРУЖНО ВМЕСТЕ  
СДЕЛАЕМ ВОТ ТАК...

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны его повторить. Игра повторяется с другим водящим (3—4 раза).

### Мышеловка

Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость, упражнять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Слова:

АХ, КАК МЫШИ НАДОЕЛИ,  
РАЗВЕЛОСЬ ИХ – ПРОСТО СТРАСТЬ!  
ВСЕ ПОГРЫЗЛИ, ВСЕ ПОЕЛИ.  
ВСЮДУ ЛЕЗУТ – ВОТ НАПАСТЬ!  
БЕРЕГИТЕСЬ ЖЕ ПЛУТОВКИ,  
ДОБЕРЕМСЯ МЫ ДО ВАС.  
ВОТ РАССТАВИМ МЫШЕЛОВКИ,  
ПЕРЕЛОВИМ ВСЕХ СЕЙЧАС!

Дети, которые образовали «мышеловку», опускают руки вниз, и «мыши», оставшиеся в кругу, встают в круг и мышеловка увеличивается. Выигрывает самый ловкий и быстрый мышонок.

### **Наседка и коршун**

В игре участвует 10-12 человек. Один из участников, водящий, изображает коршуна, другой — наседку. Все остальные игроки — цыплята. Воспитатель просит детей, изображающих цыплят, встать гуськом за наседкой и держаться друг за друга. Коршун встает в 3-4 шагах от колонны.

Игра начинается по команде ведущего (взрослого): коршун пытается схватить того цыпленка, который стоит в колонне последним. Для этого он должен прицепиться к колонне позади. Однако сделать это оказывается не так-то просто, поскольку наседка постоянно поворачивается к коршуну лицом, таким образом преграждая ему путь. Она вытягивает руки в стороны — и вся колонна отклоняется в противоположную от коршуна сторону.

Игра продолжается в течение нескольких минут. Если за этот промежуток времени коршуну схватить цыпленка не удастся, выбирают нового коршуна, после чего игра повторяется. Если цыплёнок «схвачен», коршун ловит следующего цыплёнка.

### **Круговые салочки**

Данную игру лучше проводить на детской площадке. Игроки образуют 2 круга — внутренний и внешний. Затем участники начинают перемещаться: во внешнем круге — по часовой стрелке, во внутреннем — против часовой стрелки. По сигналу ведущего (взрослого) дети останавливаются. Участники игры, образующие внутренний круг, стараются осалить игроков внешнего круга (дотронуться рукой) раньше, чем последние успеют присесть. Пойманные участники встают во внутренний круг, после чего игра начинается сначала. Когда во внешнем круге останется 5-6 человек, игра заканчивается.

### **Караси и щука**

Один ребенок выбирается щукой, остальные играющие делятся на две группы. Одна из них образует круг — это камешки, другая — караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя: «Щука!» — она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой Щукой. По окончании игры, которая повторяется 3—4 раза, воспитатель отмечает водящего, поймавшего больше всего карасей.

### **Хитрая лиса 1**

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а он обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим — хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором три раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, где ты?» После третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). После того как лиса поймает и ответит к себе в дом 2—3 детей, воспитатель произносит: «В круг!» — и игра

возобновляется. Если лиса долго не может никого поймать, то выбирают другого водящего.

### **Бездомный заяц**

Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки (или для игры берутся обручи), и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок, встав вторым. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удастся поймать зайца, он выходит из игры.

### **Угадай, что делали**

Цель: развивать у детей выдержку, инициативу, воображение.

Выбирают одного ребенка, который отходит на 8 – 10 шагов от остальных и поворачивается спиной. Дети договариваются, какое действие они будут изображать. По слову «пора», отгадывающий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

**ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДЕТИ!**

**ГДЕ ВЫ БЫВАЛИ?**

**ЧТО ВЫ ВИДАЛИ?**

**ДЕТИ ОТВЕЧАЮТ:**

**ЧТО МЫ ВИДЕЛИ – НЕ СКАЖЕМ,**

**А ЧТО ДЕЛАЛИ – ПОКАЖЕМ.**

Все дети изображают какое-нибудь действие (играют на гармошке, скачут на лошадях и т.п.) Водящий должен отгадать это действие. Продолжительность игры 4-6 минут.

### **Спасайся дружбой!**

Эту игру лучше проводить с большой группой детей на открытом пространстве. Все игроки образуют круг, взявшись за руки, в центре которого — ведущий (взрослый). С помощью считалки он выбирает водящего. Последний подходит к ведущему, а остальные участники по команде ведущего разбегаются в разные стороны. Задача водящего — осалить как можно больше игроков до того момента, когда хотя бы двое из них не возьмутся за руки. Взнявшиеся за руки — это друзья. Водящий не ловит их. Тот, кого осалили, продолжает наблюдать за игрой вместе с ведущим. Тот, кого осалили последним, становится водящим.

### **Змейка**

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из детей выбирают ведущим. Он должен стать в начало цепи. По знаку воспитателя ведущий бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия, водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила:

1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.
2. Необходимо точно повторять движения ведущего.
3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Играть в змейку можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, необходимо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, ведущий

произносит имя последнего играющего, названный ребенок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота. Можно по сигналу ведущего разбежаться, потом быстро восстановить змейку.

### **Воевода**

Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

КАТИТСЯ ЯБЛОКО В КРУГ ХОРОВОДА,  
КТО ЕГО ПОДНЯЛ, ТОТ ВОЕВОДА.

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч - воевода. Он говорит:

Я СЕГОДНЯ ВОЕВОДА.  
Я БЕГУ ИЗ ХОРОВОДА.

Бежит за кругом, кладет мяч на пол между двумя игроками на выбор. Дети хором говорят:  
РАЗ, ДВА, НЕ ВОРОНЬ  
И БЕГИ КАК ОГОНЬ!

Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, назначается воеводой. Игра продолжается. Необходимо прокатывать или перебрасывать мяч только рядом стоящему игроку. Нельзя мешать игроку, бегущему за кругом. Выиграл тот, кто первым коснулся мяча.

### **Колечко**

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка и прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались, кому именно. Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать. Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

### **Светофор**

На площадке отчерчиваются две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это дорога. Все игроки, кроме «светофора», выстраиваются за одной из линий.

«Светофор» караулит на «дороге». Стоя спиной к игрокам, «светофор» называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), он берётся за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, ему остаётся только быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы "дороги"). А «светофор» должен ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивается, сам становится «светофором». Одновременно «светофор» проверяет игроков, которые спокойно переходят «дорогу». Случается, что игроки хитрят в выборе цвета.

### **Гроза**

По кругу раскладываются обручи (домики) по количеству детей. Дети идут по кругу, держась за руки, приговаривая:

ПОДНЯЛ ГРОМ ТАРАРАМ,  
ПРОКАТИЛСЯ ПО ПОЛЯМ.  
ТЁПЛЫМ ДОЖДИЧКОМ ЗВЕНЯ,  
ДОКАТИЛСЯ ДО МЕНЯ.  
ДОЖДЬ! ДОЖДЬ!  
НАДО НАМ РАЗБЕГАТЬСЯ ПО ДОМАМ.

Со словами «по домам» дети занимают свободные обручи. Далее, в игре, педагог убирает 1-2 обруча, и оставшиеся без домика, выбывают из игры. Побеждает тот, кто занимает последние оставшиеся два домика.

### **Пустое место**

В «Пустое место» играют дети от 6 человек. Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят друг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Правила.

Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его.

Водящий может сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу.

При встрече выполняют разные задания (по договоренности). Кто не выполнит, тот становится водящим.

### **Кошка и мышка**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Мышка становится в круг, а кошка находится за кругом. Дети идут по кругу и говорят:

ХОДИТ ВАСЬКА БЕЛЕНЬКИЙ,  
ХВОСТ У ВАСЬКИ СЕРЕНЬКИЙ.  
ТОЛЬКО МЫШИ ЗАСКРЕБУТ,  
ЧУТКИЙ ВАСЬКА ТУТ КАК ТУТ.

С окончанием слов дети останавливаются, и в условленном месте круга двое детей (которых заранее определяет педагог) опускают руки, оставляя проход - ворота. Мышка, убегая от кошки, может пробегать в ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка ловит мышку, но пробегать она может только в ворота. Когда кошка поймает мышку, игра повторяется с другими водящими.

### **Вдвоём в одном обруче**

Игра проводится с музыкальным сопровождением. Обручи лежат на полу по кругу. В каждом обруче - двое детей. Воспитатель дает задание: легкий бег (или подскоки, или боковой галоп и т.д.) и включает музыку. Дети выполняют движения около обручей по большому кругу до тех пор, пока играет музыка. Как только музыка перестает играть,



дети должны бегом занять любой обруч попарно. Тот, кто замешкался, становится проигравшим. Игра повторяется 2-3 раза.

### **Хитрая лиса 2**

Дети становятся в круг. Выбирается водящий, у него в руках маленькая резиновая игрушка - лиса. У детей руки спрятаны за спину, глаза закрыты. Водящий идет за кругом, кладет кому-нибудь в руки игрушку и встает вместе с детьми в круг. Дети открывают глаза и спрашивают 3 раза (вначале тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, ты где?». Ребенок, у которого в руке игрушка, выходит в центр круга, поднимает игрушку вверх и говорит: «Я ЗДЕСЬ!». Дети разбегаются, а лиса их ловит, дотрагиваясь игрушкой. Те, кого лиса коснулась, садятся на скамейку. После того, как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит: «Раз, два, три - в круг скорей беги!» и игра начинается вновь.

### **Возьми платочек**

Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки. Перед ними на расстоянии 5-6 м стоит водящий с платочком в руке. Он говорит слова:

Кто успеет добежать и платочек забрать. Раз, два, три - беги!

После слова «БЕГИ!» дети, стоящие последними в колонне, опускают руки и бегут, чтобы взять платочек. Тот, кто первый взял платок, становится водящим. Новая пара становится впереди колонны.

### **Хвостики**

Играющие строятся по кругу, каждому прикрепляется к поясу ленточка (хвостик). В центре круга становится водящий. После слов «РАЗ, ДВА, ТРИ - БЕГИ!» дети разбегаются, а водящий, бегая за детьми, старается вытянуть у них ленточку. Ребенок у кого вытащили хвостик, отходит в сторону. По сигналу «РАЗ, ДВА, ТРИ - В КРУГ СКОРЕЙ БЕГИ!» дети встают в круг. Подсчитывается количество собранных хвостиков. Выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

### **День и ночь**

Участники игры распределяются на две команды: ДЕНЬ и НОЧЬ. Посредине площадки проводится черта (или цветной шнур). На расстоянии двух шагов от черты, спиной друг к другу, становятся команды: «ДЕНЬ» и «НОЧЬ». По команде педагога «Приготовились!» дети концентрируют внимание. Затем дается сигнал к бегу одной из команд, например, «ДЕНЬ». Игроки этой команды убегают за условную черту, а команда «НОЧЬ» быстро поворачивается кругом и догоняет соперников, стараясь дотронуться до них. При названии команд педагог не делает очередности, поэтому каждая команда должна быть готова к бегу.

### **Медведи и пчёлы**

Играющие делятся на 2 группы: одна – медведи, вторая – пчёлы. Площадка – это полянка с цветами. Лестница – это улей, где живут пчёлы. По сигналу пчёлы летят на полянку за нектаром и жужжат. Медведи подходят к лестнице, залезают до второй рейки и лакомятся мёдом. По сигналу «пчёлы летят в улей» - медведи спускаются с лестницы и прячутся за ней (в лесу). Медведей, не успевших спрятаться, пчёлы жалят (дотрагиваются рукой). Пчёлы возвращаются в улей (залезают на лестницу до 2 рейки) и игра возобновляется. После того как игра будет проведена 2-3 раза, дети меняются ролями.

### **Ключи**

Играющие становятся в обручи, расположенные в рассыпанную по залу. По считалке выбирается водящий. Он подходит к любому из игроков и спрашивает: «Где ключи?» Тот

отвечает: «Пойди к... (называет по имени одного из детей), постучи!» В это время другие дети стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять свободный обруч во время перебежки. Тот, кто из детей остался без обруча, продолжает игру.

### **Гуси, гуси...**

Играющие выбирают «волка» и «хозяина», сами изображают «гусей». На одной стороне площадки чертят дом, где живет «хозяин» и «гуси», на другой - поле. Между ними находится логово «волка». Начало игры - все гуси летят на поле травку щипать.

Хозяин зовет их:

- ГУСИ, ГУСИ!

- ГА-ГА-ГА!

- ЕСТЬ ХОТИТЕ?

- ДА, ДА, ДА!

- НУ ЛЕТИТЕ ЖЕ ДОМОЙ!

- СЕРЫЙ ВОЛК ПОД ГОРОЙ, НЕ ПУСКАЕТ НАС ДОМОЙ.

- ЧТО ОН ДЕЛАЕТ?

- ЗУБЫ ТОЧИТ, НАС СЪЕСТЬ ХОЧЕТ.

- НУ, ЛЕТИТЕ, КАК ХОТИТЕ, ТОЛЬКО КРЫЛЬЯ БЕРЕГИТЕ!

«Гуси» бегут в дом, «волк» пытается их поймать. Игра заканчивается, когда все «гуси» пойманы.

Можно использовать и такую концовку: когда «волк» всех переловит, хозяин топит баню и приглашает «волка», «волк» изображает, что парится. Затем хозяин говорит ему: «Волкушко, я тебе коровушку брошу», - и бросает палку. «Волк» бежит за палкой, а «гуси» в это время убегают к хозяину.

Игру можно усложнить, введя в нее второго «волка». Указания к проведению: в игре могут принимать участие старшие дошкольники и младшие школьники, от 5 до 40 человек. Она проводится на просторной площадке. Интересно играть на лугу, на лесной поляне. Гуси должны летать по всей площадке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином. В конце игры можно отметить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гусей»).

### **Совушка**

На площадке обозначается гнездо совы (круг). Остальные - мышки, бабочки, жуки - располагаются по всему залу, по сигналу «ДЕНЬ!» - оживают, бегают; «НОЧЬ!» - замирают. Совушка просыпается, вылетает из гнезда и того, кто пошевелится, отводит в свое гнездо.

ДО УТРА СОВА ИСКАЛА, УТРОМ ВИДЕТЬ ПЕРЕСТАЛА.

СЕЛА, СТАРАЯ, НА ДУБ И ГЛАЗАМИ ЛУП ДА ЛУП.

### **Паук и мухи**

В одном из углов зала (или игровой площадки) обозначается кружком паутина, где живет паук (водящий). Остальные дети - мухи. По сигналу педагога играющие разбегаются по всему залу - мухи летают, жужжат. Паук в это время находится в паутине. По сигналу «ПАУК!» мухи замирают, останавливаясь в том месте, где их застал сигнал. Паук выходит, смотрит. Того, кто пошевелится, паук отводит в свою паутину. Подсчитывают количество проигравших, выбирается другой водящий, и игра возобновляется.

### **Море волнуется 1**

Дети становятся в круг на расстоянии одного-двух шагов друг от друга, и каждый чертит вокруг себя кружок. Выбирается водящий. Он идет змейкой между играющими. Те дети, которым водящий скажет «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ», идут за ним, постепенно образуя цепочку. Такая цепочка в ходьбе или беге огибает каждый кружок. На слова педагога «МОРЕ СПОКОЙНО!» все отпускают руки и стараются быстро занять любой свободный кружок. Тот, кто останется без кружка, считается проигравшим или новым водящим.

### **Море волнуется 2**

Водящий закрывает глаза и произносит медленно «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!» Пока он говорит, все игроки двигаются, плавно изображая морские волны. А на слове «замри» замирают, изображая любого морского жителя или растение. Водящий открывает глаза и подходит к каждому по очереди. Тот, к кому подходит водящий и о кого дотрагивается, «оживает» и изображает свою морскую фигуру. Водящий должен угадать все фигуры. Тот, чью фигуру не угадали, сам становится водящим.

### **Лягушки в болоте**

С двух сторон очерчиваются берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50см) и говорят:

ВОТ С НАСИЖЕНОЙ ГНИЛУШКИ  
В ВОДУ ШЛЕПНУЛИСЬ ЛЯГУШКИ.

СТАЛИ КВАКАТЬ ИЗ ВОДЫ:

-КВА-КЕ-КЕ, КВА-КЕ-КЕ,  
БУДЕТ ДОЖДИК НА РЕКЕ.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые не успели прыгнуть в болото. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман.

### **Земля, вода, огонь, воздух**

Дети становятся в круг, водящий с мячом - в центре. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков и говорит одно из трех слов - «земля», «вода», «воздух». Игрок должен поймать мяч и бросить обратно, назвав при слове «земля» какое-нибудь животное, при слове «вода» - рыбу, при слове «воздух» — птицу. Если игрок не знает, что назвать, он возвращает водящему мяч, сказав «огонь», и водящий сам должен произнести нужное название. Если водящий тоже не может сказать нужного названия, он занимает место «сгоревшего» игрока, а тот становится водящим. Названия зверей, рыб и птиц не должны повторяться.

### **Тише едешь – дальше будешь**

Выбирается один водящий считалочкой.

На земле очерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 50 метров (насколько позволяет свободное пространство).

Все игроки становятся с одной стороны "дороги", водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

ТИШЕ ЕДЕШЬ-ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ. СТОП.

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или, например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем,

привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова СТОП водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего. Он и занимает место водящего, и игра начинается сначала.

### **Чай-чай-выручай**

Это усложненные «догонялки» или «салки». Тот, кого во время игры осалил водящий, должен замереть на месте, расставить руки в стороны и с криками «чай-чай-выручай» ждать, когда его «выручит» (дотронувшись) кто-то из убегающих. Тогда освобождённый игрок убегает от водящего снова.

### **Вышибалы**

Двое перекидывают мяч друг другу, а все остальные стоят между ними в центре и стараются увернуться от мяча. Задача бросающих – попасть в тех, кто в центре. Задетый мячом игрок выходит из игры. Так продолжается, пока в центре не останется один игрок. Он должен увернуться от мяча столько бросков, сколько ему лет. Если увернется, то все «вышибленные» из центра возвращаются. Если не увернется, то водящие меняются: ими становятся первый и последний выбывшие.

### **Горелки**

Играющие строятся в две колонны, взявшись за руки, впереди - водящий. Дети хором говорят:

ГОРИ, ГОРИ ЯСНО,  
ЧТОБЫ НЕ ПОГАСЛО.

ГЛЯНЬ НА НЕБО:  
ПТИЧКИ ЛЕТЯТ,  
КОЛОКОЛЬЧИКИ ЗВЕНЯТ!  
РАЗ, ДВА, ТРИ - БЕГИ!

После слова «БЕГИ!» стоящие в последней паре опускают руки и бегут в начало колонны - один справа, другой слева от нее. Водящий пытается поймать одного из детей, прежде чем он успеет опять взяться за руки со своим партнером. Если водящему удастся это сделать, то он берется за руки с пойманным товарищем, и они становятся впереди колонны. Оставшийся без пары ребёнок становится водящим. Для увеличения двигательной активности можно разделить на две команды.

### **Жмурки**

На площадке очерчивают произвольное пространство, за границу которого играющие дети не могут выходить. Одному из участвующих на глаза одевают повязку. Играющие поворачивают его несколько раз, а сами разбегаются, сохраняя тишину. Водящий прислушивается к шорохам, старается поймать кого-нибудь из зазевавшихся игроков. Те уворачиваются от его широко расставленных рук, чем вызывают со стороны водящего больше движения и расторопности. Чтобы водящий не вышел за черту, его предупреждают криком: «ОГОНЬ!». Игрок, переступивший черту, заменяет водящего, и игра начинается снова.

### **Жмурки с колокольчиком**

Дети встают по кругу, берутся за руки, в центре круга двое играющих. Одному

завязывают глаза, а у другого в руках колокольчик. По сигналу ребенок с колокольчиком начинает бегать по кругу, а жмурка - ловить.

МЫ ИДЕМ, ИДЕМ, ИДЕМ.

КОЛОКОЛЬЧИК НЕ БЕРЕМ.

ЖМУРКА, ЖМУРКА, ТЫ БЕГИ,

КОЛОКОЛЬЧИК ДОГОНИ.

На последние слова один из детей, по указанию воспитателя неслышно подходит, берет колокольчик, звонит и бежит от водящего.

#### **Али-баба**

Две команды выстраиваются друг напротив друга в две шеренги. Одна команда вызывает игрока из другой команды, а другая команда отвечает:

— АЛИ-БАБА!

— О ЧЁМ, СЛУГА?

— ПРИШИТЬ РУКАВА!

— НА ЧЬИ БОКА?

— ПЯТОГО-ДЕСЯТОГО, ПЕТЮ К НАМ СЮДА!

Названный игрок разбегается и пытается прорвать шеренгу противоположной команды.

Если ему это удастся, он забирает с собой в свою команду одного человека. Если нет — сам остаётся в команде противников. Игра идёт пока в одной из команд не останется два игрока.

#### **Хали-хало**

Выбирается считалкой водящий. Водящий берет мяч в руки и становится в центр круга, который образуют остальные игроки. Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, «Паша, хали-хало») Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него в любую сторону. Как только мяч пойман, водящий кричит: «Стоп!» Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться. Чтобы сократить расстояние до выбранного игрока, водящий начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например «2 гиганта и 5 лилипутов» или просто «7 зонтиков». После того, как названы шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал, он имеет право подкинуть мяч вверх и выбрать другого водящего «Хали-хало». Если увернулся, прежний водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала.

Шаги бывают:

Гигантские – самые большие и в прыжке

Лилипуты – шагаем на пол ступни

Ниточка – при ходьбе в плотную ставим пятку к носку

Лягушки – прыгаем вприсядку

Зонтики – прыжок с поворотом на 180 градусов

Зайчик – прыгаем, ноги вместе

#### **Волк во рву**

Посередине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80-100 см. Это – ров. По краям площадки на расстоянии 1-2 м от её границ очерчиваются дома козлят. По считалке выбирается волк, остальные дети изображают козлят. Все козлята располагаются

с одной стороны площадки. Волк становится в ров. По сигналу педагога «Волк во рву!» козлята бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров. Волк в это время старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные козлята отходят в сторону. Затем козлята снова перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. Когда волк поймает 4-5 козлят, игра останавливается, и подсчитываются пойманные козлята. Затем игра возобновляется с другим волком.

### **Горячая картошка**

Количество игроков: не меньше 3. Игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мяч). Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч занимает их место. Кроме того, игроки, перекидывающие «горячую картошку», могут специально освободить кого-то из «котла». Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга.

### **Орехи, шишки и грибы**

Из числа игроков выбирают водящего, который встает рядом с ведущим. Остальные участники по команде взрослого выстраиваются в линию и рассчитываются на три. Первые номера — это орехи, вторые — шишки, а третьи — грибы. Затем взрослый говорит: «Поднимите руки, орехи». Первые номера поднимают руки. Ведущий продолжает: «Поднимите руки, грибы». Третьи номера поднимают руки. «Поднимите руки, шишки». Вторые номера поднимают руки.

После этого ведущий просит детей образовать тройки (орех, шишка, гриб). Каждая тройка берется за руки, образовав круг. Взрослый с водящим стоят посередине площадки. После того как ведущий воскликнет: «Шишки!», все участники, названные шишками, меняются местами. Водящий в это время стремится занять любое освободившееся место.

Если ему это удастся, то он становится шишкой, а тот, кто остался без места, — водящим. По команде «Грибы!» или «Орехи!» меняются местами другие игроки. В разгар игры взрослый восклицает: «Грибы! Орехи!», затем «Грибы! Шишки!». Участники должны успеть поменяться местами.

### **Кузнечики**

Для игры понадобится мел. Взрослый чертит на площадке круг такой величины, чтобы все участники могли разместиться свободно по окружности. Один из играющих назначается водящим, он встает в центр круга. Остальные игроки — кузнечики — встают у самой черты за кругом. По команде ведущего кузнечики начинают запрыгивать внутрь круга, а затем — выпрыгивать из него. Водящий старается поймать кого-нибудь из участников в тот момент, когда последний находится внутри круга. Пойманный игрок становится водящим, а водящий — кузнечиком, после чего игра повторяется.

Игру можно усложнить, изменив ее правила: прыгать, а также выпрыгивать на одной ноге или выпрыгивать только после хлопка в ладоши.

## Экспериментирование

### Сила притяжения между предметами

Цель: Выяснить, как действуют сила притяжения.

Игровой материал: Емкость с водой, две пробки одинакового размера.

Ход игры: Дети опускают пробки в емкость с водой на расстоянии 5 мм друг от друга. Проверяют, что произошло (пробки притянулись одна к другой). Подталкивают одну из пробок к стенке емкости (с небольшого расстояния пробка притягивается к ней). Делают вывод: предметы могут притягиваться друг к другу.

### Послушная газета

Цель: Продолжать знакомить детей с примерами проявления электричества.

Ход игры: Воспитатель рассказывает детям о том, что у него есть волшебная газета, и ее можно повесить на стену без клея. Дети пробуют, но газета падает. Если дети не догадываются, в чем секрет, им предлагают растереть газету ладонями. Газета повисает на стене. Проводится обсуждение: что помогает газете висеть на стене? Дети высказывают свои предположения. Эксперимент проводится на теплой стене, с просушенной газетой и сухими руками.

Затем воспитатель предлагает девочкам вспомнить, как иногда бывает трудно заплести волосы из-за того, что они «тянутся» за расчёской. Вывод: электричество способно притягивать предметы (удерживает на стене газету, волосы на расчёске).

### Что такое солнечный зайчик?

Цель: Дать понятие, что солнечный зайчик – это отражение солнечного луча.

Игровой материал: Зеркала.

Ход игры: Детям даются зеркала. Воспитатель проводит беседу «Для чего нужны зеркала?». После ответов детей, педагог делится: «У зеркал есть одно волшебное свойство. Они умеют ловить солнечные лучи». После этого показывает детям солнечный зайчик и предлагает самим найти такое место, откуда можно поймать солнечный луч. Дети, перемещаясь, ищут, в каком положении относительно солнечных или затенённых мест это возможно. Вместе делают вывод, что поймать солнечного зайчика возможно только в солнечную погоду, находясь напротив солнечного света. Опыт заканчивается игрой с солнечным зайчиком.

### Как добыть воду?

Цель. Сформировать представление, как с помощью теплого воздуха вода из пара превращается в воду.

Ход опыта: Воспитатель рассказывает детям о важности воды в организме человека. Спрашивает, как можно добыть воду в природных условиях. Предлагает способ добычи воды. Вместе с детьми нужно выкопать яму в земле глубиной примерно 25 см и диаметром 50 см. В центр ямы ставится пустой пластиковый контейнер или широкая миска, вокруг нее кладётся свежая зеленая трава и листья. Яма накрывается чистой полиэтиленовой пленкой, а ее края присыпаются землей, чтобы из ямы не выходил воздух. В центре пленки нужно положить камешек и слегка придавить пленку над пустой емкостью. Оставить конструкцию до вечера. Вечером нужно осторожно стряхнуть землю с пленки, чтобы она не попала в контейнер (миску), в миске будет находиться чистая вода. Откуда же она взялась? Вывод: под действием солнечного тепла трава и листья стали разлагаться, выделяя воду, которая, испаряясь, стекла по плёнке в ёмкость.

### **Как из солёной воды добыть питьевую воду?**

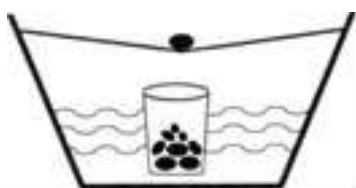
Цель: Дать детям представление о таких свойствах воды, как растворимость и испарение.

Игровой материал: Таз, пищевая плёнка, вода, соль, пустой стакан, галька

Ход игры: Налейте в глубокий таз воды, добавьте туда две столовые ложки поваренной соли, перемешайте, пока соль не растворится.

На дно пустого пластикового стакана положите промытую гальку, чтобы он не всплывал, но его края должны быть выше уровня воды в тазу. Сверху натяните пленку, завязав ее вокруг таза. Продавите пленку в центре над стаканчиком и положите в углубление еще один камешек. Поставьте таз на солнце.

Через несколько часов в стакане накопится несоленая, чистая питьевая вода. Объясняется это просто: вода на солнце начинает испаряться, конденсат оседает на пленке и стекает в пустой стакан. Соль же не испаряется и остается в тазу.



### **Почему во время пожара нужно плотно закрывать окна и двери?**

Цель. Ознакомить, что при отсутствии воздуха огонь гаснет.

Ход опыта: Воспитатель зажигает свечу и накрывает ее емкостью. Через некоторое время свеча гаснет. Дети делают вывод, что в емкость перестал поступать воздух (кислород) и огонь погас.

### **Облако в банке**

Цель. Сформировать представления о процессе образования облаков.

Ход опыта: Воспитатель уточняет представления детей об облаках. Предлагает сделать облака самим. Дети под руководством воспитателя наливают в трехлитровую банку горячей воды (примерно 2,5 см). На противень кладут несколько кубиков льда и ставят его на банку. Воздух внутри банки, поднимаясь вверх, станет охлаждаться. Содержащийся в нем водяной пар будет конденсироваться, образуя облако.

### **Волшебный самолётик**

Цель: Выделить предметы, взаимодействующие с магнитом.

Игровой материал: Рукавичка с магнитом, бумажная салфетка, стакан с водой, иголка, деревянная игрушка с металлической пластиной внутри.

Ход игры: Взрослый вместе с детьми рассматривает бумагу, делает из нее самолетик, подвязывает его на нить. Затем подвешивает самолет с металлической пластиной и, поднося «волшебную» рукавичку, управляет им в воздухе. Дети делают вывод: если предмет взаимодействует с магнитом, значит, в нем есть металл. Затем дети рассматривают мелкие деревянные шарики. Выясняют, могут ли они сами двигаться (нет). Взрослый подменяет их на металлические предметы, подносит «волшебную» рукавичку, заставляет двигаться. Определяют, почему это произошло (внутри должно быть что-то металлическое, иначе рукавичка не будет действовать). Потом взрослый «нечаянно» роняет иголку в стакан с водой и предлагает детям подумать, как достать ее, не замочив руки (поднести рукавичку с магнитом к стакану).

### **Эффект радуги**

Цель: Выяснить, откуда берётся радуга.



Игровой материал: Миска с водой, зеркало, лист белого картона.

Ход игры: В очень ясный, солнечный день проведем опыт, создав радугу.

Поставьте миску с водой на самое солнечное место. Опустите в воду зеркальце и прислоните его к краю миски, а чтобы оно не сползло, зафиксируйте его камнем.

Поверните зеркальце под таким углом, чтобы на него падал яркий солнечный свет. Затем перемещайте лист белого картона перед миской так, чтобы на нем появилась отраженная радуга.

Объясняется это явление тем, что при входе в воду (при переходе из воздушной среды в водную) луч видимого света преломляется (изгибается). Затем он отражается в зеркале и на выходе из воды преломляется вновь, создавая эффект радуги.



### **Игры с цветом**

Цель: Закреплять понятие о смешивании цветов.

Игровой материал: Пищевой краситель 3 цветов (Красный, жёлтый, синий), баночки по количеству цветов красителя плюс столько же пустых, тряпичная одноразовая салфетка или бинт, сложенный в несколько слоёв.

Ход игры: Разводим краситель в воде. Ставим баночки по кругу. А теперь берем еще три совершенно пустые баночки и ставим их между нашими цветами по кругу. Из каждой баночки делаем мостик тряпичными полосками. Цветная вода начинает пропитывать ткань перебегать по мостикам из полной емкости в пустую. Причем цвета в пустые баночки бегут с двух сторон и начинают смешиваться буквально на глазах. Где-то через час и на самих мостиках отлично видно из какого цвета какой получается.



### **Раскрасим радугу**

Цель: закрепить знания о спектре с цветами радуги, получить оранжевый, зеленый, фиолетовый, голубой цвета смешением двух цветов.

Материалы: изображения радуги (иллюстрации, фотографии, видеозаписи); палитры, кисти, красная, желтая, синяя и белая краски, контурные изображения радуги (для каждого ребенка).

Ход игры: Воспитатель предлагает закончить картину художника «Радуга». Дети рассматривают изображения радуги, обсуждают, когда бывает радуга (после дождя при

ярком солнце), какие в ней цвета, в какой последовательности они располагаются (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый). Детям предлагают только четыре краски: они обсуждают, как можно получить нужные цвета, смешивают краски на палитре, закрашивают контурные изображения радуги.

### **Почему все падает на землю?**

Цель: Понять, что Земля обладает силой притяжения.

Игровой материал: Предметы из разных материалов (дерево, металл, пластмасса, бумага, пух). Емкость с водой, песком, металлические шарики.

Ход игры: Дети подбрасывают предметы вверх. Проверяют, что с ними происходит, какие быстрее падают на землю, какие дольше держатся в воздухе, какие они по весу (предметы легкие по весу, имеющие большую поверхность в воздухе, держатся дольше). Рассматривают предметы, выясняют материал, из которого они сделаны. Отпускают все предметы с одинаковой высоты на пол. По звуку определяют, какой предмет ударился сильнее, почему (тяжелые предметы ударяются сильнее). Одинаковые шарики опускают с разной высоты над емкостью с песком. Выясняют, когда удар был сильнее, как догадались (удар сильнее, если предмет падает с большей высоты, и тогда в песке увеличивается углубление). Отпускают предметы с разной высоты над емкостью с водой. Выясняют, когда удар был сильнее, как догадались (удар сильнее, если предмет падает с большей высоты; при падении предмета с большей высоты в воду больше брызг). Объясняют, почему опасно прыгать с высоких предметов (удар о землю будет сильнее).

### **День и ночь**

Цель: Закрепить знания детей о смене дня и ночи.

Оборудование: Глобус, настольная лампа.

Воспитатель предлагает детям ответить на вопрос, почему ночью темно, а днём светло. Дети делают предположения. Тогда педагог предлагает увидеть смену дня и ночи наглядно. Включенная настольная лампа – это Солнце. Глобус – планета Земля в миниатюре. На глобусе дети отмечают флажком или стикером Россию. После этого педагог изображает движение Земли вокруг Солнца и вокруг своей оси. Просит детей обратить внимание, что в том случае, когда флажок (Россия) повернут к Солнцу, он ярко освещён. Просит детей ответить, какое это время суток. И наоборот, в случае, когда флажок находится с противоположной стороны, площадь глобуса вокруг флажка не освещена. Дети делают вывод, что в таком положении Земли в стране ночь.

### **Подводная лодка**

Цель: Обнаружить, что воздух легче воды; выявить, как воздух вытесняет воду, как воздух выходит из воды.

Игровой материал: Изогнутая трубочка для коктейля, прозрачные пластиковые стаканы, емкость с водой.

Ход игры: Дети выясняют, что произойдет со стаканом, если его опустить в воду, сможет ли он сам подняться со дна. Они выполняют действия: погружают стакан в воду, переворачивают его вверх дном, подводят под него изогнутую трубочку, вдывают под него воздух. В конце опыта делают выводы: стакан постепенно заполняется водой, пузыри воздуха выходят из него; воздух легче воды — попадая в стакан через трубочку, он вытесняет воду из-под стакана и поднимается вверх, выталкивая из воды стакан. По мере опустошения стакана от воды, сосуд делается легче. Вывод: воздух легче воды.

### **Цветы лотоса**

Цель: Выявить, что вода может пропитывать бумагу и делать её тяжелее.

Игровой материал: Цветы, изготовленные из бумаги; таз с водой.

Ход игры: Воспитатель предлагает понаблюдать за бумажными цветами, опущенными в воду. Их края закручены к центру. Когда же мы опускаем их в воду, лепестки цветов разворачиваются, цветы распускаются. После обсуждения совместно проведённого опыта дети делают вывод, что вода имеет свойство пропитывать бумагу, бумага становится тяжелее, поэтому лепестки цветов распускаются

### **Рисование цветами**

Цель: Выяснить, содержится в лепестках цветов краситель?

Игровой материал: Однотонная светлая ткань, лепестки цветов, пищевая плёнка, скалка

Ход игры: Возьмите кусочек чистой светлой однотонной ткани (белой, голубой, розовой, светло-зеленой).

Нарвите лепестков от разных цветов: желтых, оранжевых, красных, синих, голубых, а также зеленых листьев, разного оттенка. Набросайте эту смесь на ткань, положенную на разделочную доску. Вы можете как произвольно насыпать лепестки и листья, так и выстраивать задуманную композицию. Накройте ее полиэтиленовой пленкой, закрепите по бокам кнопками и раскатайте все это скалкой. Стряхните использованные «краски», посмотрите, что получилось. Шедевр готов!

### **Могут ли животные жить в земле?**

Цель: Выяснить, что есть в почве для жизни живых организмов (воздух, вода, органические остатки).

Игровой материал: Почва, спиртовка, металлическая тарелка, стекло или зеркало; емкость с водой.

Ход игры: Дети вспоминают, что нужно животным для жизни (воздух для дыхания, влага, еда), выясняют, есть ли в почве воздух, влага, питание. Дошкольники выполняют следующие действия: погружают почву в воду (наблюдают выделение пузырьков воздуха); нагревают почву в тарелке над спиртовкой, держа над почвой охлажденное стекло (на нем появляются капельки воды) (или оставляют почву на солнечном подоконнике в закрытой стеклом ёмкости, через некоторое время наблюдая капельки конденсата на стекле); нагревают почву (по запаху выясняют наличие органических остатков). Дети делают вывод, что животные могут жить в земле, потому что в ней есть воздух для дыхания, питание, влага.

### **Как отличить сырое и варёное яйцо, не разбивая их?**

Цель: Дать детям возможность практического применения знаний.

Игровой материал: варёное и сырое яйца.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям определить, какое яйцо сырое, а какое варёное, не разбивая их. Яйца необходимо раскрутить на столе. Яйца вареные и сырые вращаются не одинаковым образом. Сваренное (особенно вкрутую) яйцо вращается при этом заметно быстрее и дольше сырого. Последнее трудно даже заставить вращаться; между тем круто сваренное яйцо вертится так быстро, что очертания его сливаются для глаз. Воспитатель просит детей предположить, почему происходит именно так. Причина этих явлений - в вареном яйце (оно твердое) есть постоянный центр тяжести (как точка, которая стоит на месте), а в сыром — жидкий белок и желток являются как бы тормозом вращения, потому что «точка» не стоит на месте, а двигается.

### **Птичка в клетке**

Цель: Показать детям, что в мире существуют оптические иллюзии.

Материалы. Кусок плотного картона; циркуль; ножницы: цветные карандаши или фломастеры; толстые нитки; иголка и линейка.

Ход игры: Для начала нужно изготовить игрушку. Для этого вырезать из картона круг любого диаметра, иголкой проткнуть в круге две дырки, расположенные на диаметре. Сквозь дырки проташить нитку длиной примерно 50 см. На лицевой стороне круга нарисовать клетку для птиц, а на оборотной — маленькую птичку.

Воспитатель задаёт детям вопрос: «Находится ли птичка в клетке или клетка пустая?» Затем вращает картонный круг, держа его за концы нитей. Нитки закрутятся. После этого педагог растягивает нить за концы, нитки будут раскручиваться, вращая круг в обратную сторону. Кажется, что птичка сидит в клетке. Создается эффект мультипликации, вращение круга становится невидимым, а птичка оказывается в клетке.

### **Тайны замёрзшей воды**

Цель: Определить, по какой причине лопаются ёмкости при замораживании воды.

Игровой материал: Бутылка с водой, яйцо.

Ход игры: Положите небольшую бутылку с водой и яйцо в морозильную камеру. Вода превратится в лёд. Яйцо замерзнет. Белки и желтки станут твердыми. От сильного охлаждения бутылка и яйцо треснут. Почему?

Бутылку наполняет вода. Вода непременно входит и в состав яйца. Замерзая, она превращается в лёд, а лёд всегда занимает больший объем, чем вода, из которой он образовался. Льду тесно в бутылке и скорлупе, и ничто не может сдержать его расширения. Когда, например, в маленькие трещины горных пород попадает вода, то при замерзании лёд, который образовался, разрушает скалы. Что для него слабенькая скорлупа! Следовательно, любая ёмкость, наполненная водой, при замораживании может треснуть.

Затем положите яйцо, чтобы оттаяло, на блюде в комнате. Спустя некоторое время яйцо опять станет «целым». Лёд растаял, и яйцо постепенно вернулось к своему начальному объему. Видимая щель уменьшилась настолько, что стала почти незаметной. Следовательно, скорлупа имеет определенную упругость.

### **Плавающая игла**

Цель: Дать детям представление о поверхностном натяжении воды.

Материалы и оборудование Вода, изображения водомерки на воде; салфетки, чашки, кусочки газетной бумаги больше размера иглы, иголки, зубочистки или другие палочки.

Воспитатель показывает детям изображение водомерки, бегущей по воде. Просит предположить, почему водомерка не тонет. Предлагает детям ответить, предметы, сделанные из каких материалов, могут плавать, а какие нет. Может ли плавать игла? На поверхность воды в чашке положить кусочек газеты, на него осторожно поместить иглу, затем палочкой осторожно утопить газету. Игла останется плавать. Если игла утонула, для повторного эксперимента ее следует просушить салфеткой. Воспитатель Объясняет детям, что вода имеет на своей поверхности очень тонкую, но прочную пленку, которая помогает мелким предметам и животным оставаться на поверхности воды.

### **Водоплавающий лимон**

Цель: Выяснить, что тяжёлый предмет может плавать на поверхности воды за счёт находящегося в нём воздуха.

Ход игры: Набрать в емкость воды и опустить в нее очищенный лимон — он утонет. Затем туда же опустить лимон в кожуре — лимон будет плавать. Объяснить детям, что лимон сам по себе тяжелый, плотнее воды, поэтому он утонул. Но его кожура не очень плотная, в ней много мелких пузырьков воздуха, а воздух легче воды — он и поддерживает лимон на плаву. Попробовать «утопить водоплавающий лимон».

### **Айсберг**

Цель: Дать представление о таком природном явлении как айсберг.

Материалы. Воздушный шар; вода; большая емкость.

Ход опыта: Воспитатель наполняет водой воздушный шар и замораживает находящуюся там воду. Когда вода в шарике полностью замерзнет, необходимо срезать шарик ножницами. Ледяная глыба кладётся в емкость с водой. Педагог вместе с детьми наблюдают за ее конфигурацией: небольшая часть льда будет находиться над поверхностью, а все остальное — под водой. Это мини-айсберг. Можно измерить линейкой выступающую часть. Наблюдение за ледяной глыбой целесообразно проводить через одинаковые промежутки времени. Через какое-то время можно будет наблюдать переворот глыбы. Можно составить график или рисунок таяния «айсберга».

### **Спор о полезности воды и «Колы»**

Цель: Создать у детей стойкое впечатление о вреде газированных напитков, убедить в пользе чистой воды.

Ход опыта: Воспитатель рассказывает детям о пользе воды для всех живых организмов.

Задаёт вопросы: «Что ещё пьют люди? Что полезнее «Кола» или вода? Почему ни животные, ни растения не будут пить «Колу?»»

Педагог предлагает проделать ряд опытов и выяснить, что же полезнее: вода или «Кола».

1. Воздействие солнечных лучей на «Колу» и воду. Миски с напитками выставляются на солнце для выпаривания. В миске с «Колой» образовался коричневый сахарный сироп с налётом на стенках посуды. Участники эксперимента обсуждают, нужен ли такой сироп для организма человека, как сахар влияет на зубную эмаль.
2. Воздействие напитков на ржавчину. Монета (или другой ржавый металлический предмет) помещаются в две ёмкости с напитками. Через 3 часа монета, помещённая в «Колу» полностью очистилась от ржавчины. Участники эксперимента обсуждают, что же происходит в желудке человека при попадании туда «Колы» и нужна ли желудку человека такая чистка.
3. Воздействие напитков на колбасу. В миски с напитками помещаются два одинаковых кусочка колбасы. Через два дня колбаса из миски с «Колой» приобретает коричневый цвет. Участники эксперимента обсуждают, что яркий краситель действует на организм человека, вызывая аллергические реакции.
4. Влияние напитков на семечко растения. В тряпочки, смоченные напитками, помещаются два одинаковых зерна фасоли (гороха, кабачка и т.п.). Через несколько дней семечко фасоли, помещённое в воду, даст росток. А семечко, замоченное в «Коле», сморщится, погибнет. Вывод: «Кола» губительно действует на живое.
5. Влияние напитков на растения. В два стаканчика с напитками ставятся два листочка фиалки (или другого комнатного растения). Через несколько дней листочек, помещённый в «Колу» станет мягким, липким, похожим на кашу. А листочек, стоящий в стаканчике с водой, даст корешки. Целесообразно укоренить

его в землю. Обсудить с детьми, что будет с растением, если его поливать «Колой». Вывод: «Кола» губительно действует на живое.

6. Фокус с воздушным шариком. На бутылки с напитками одеваются два воздушных шарика. Бутылки можно потрясти. Шарик на бутылке с «Колой» надуется газом. Объяснить детям, что то же самое происходит в животе человека: он наполняется газами, что негативно влияет на организм: наблюдается вздутие живота, отрыжка, болевые ощущения. Вывод: Чтобы чувствовать себя здоровым, пить газированные напитки не следует.
7. Фокус с «Колой» и «Ментосом». В два высоких стакана наливаются вода и «Кола». Туда же помещается жевательная конфета «Ментос»: сначала в воду, затем в «Колу». В стакане с водой не произойдет никаких изменений. А в стакане с «Колой» будет наблюдаться активное бурление. Объяснить детям, что то же самое происходит в организме человека: такую же реакцию «Кола» может давать и с другими продуктами. Вывод: Чтобы себя обезопасить, нельзя пить «Колу».

### **Мягкая скорлупа**

Цель. Сформировать представление о необходимости чистить зубы.

Оборудование. Сырое куриное яйцо; пол-литровая емкость; столовый уксус.

Ход опыта

В емкость положить яйцо, залить его уксусом и закрыть крышкой. Через сутки достать яйцо и показать детям, что скорлупа стала мягкой, потому что уксус растворил минералы, содержащиеся в скорлупе. Рассказать детям о том, что так же на эмаль зубов человека действуют минералы, содержащиеся в пище. Поэтому необходимо чистить зубы два раза в день.

### **Откуда берется голос?**

Цель: Подвести к пониманию причин возникновения звуков речи, дать понятие об охране органов речи.

Игровой материал: Линейка с натянутой тонкой нитью, схема строения органов речи.

Ход игры: Взрослый предлагает детям «пошептаться» — сказать друг другу «по секрету» разные слова шепотом. Повторить эти слова так, чтобы услышали все. Выяснить, что для этого сделали (сказали громким голосом); откуда выходили громкие звуки (из горлышка). Подносят руку к горлышку, произносят разные слова то шепотом, то очень громко, то тише и выясняют, что почувствовали рукой, когда говорили громко (в горлышке что-то дрожит); когда говорили шепотом (дрожания нет). Взрослый рассказывает о голосовых связках, об охране органов речи (голосовые связки сравниваются с натянутыми ниточками: для того, чтобы сказать слово, надо, чтобы «ниточки» тихонько задрожали). Далее проводят опыт с натянутой на линейку тонкой нитью: извлекают из нее тихий звук, подергивая за нить. Выясняют, что надо сделать, чтобы звук был громче (дернуть сильнее — звук усилится). Взрослый объясняет также, что при громком разговоре, крике наши голосовые связки дрожат очень сильно, устают, их можно повредить (если дернуть сильно за нить, она порвется). Детям уточняют, что, разговаривая спокойно, без крика, человек бережет голосовые связки.

### **Телефон из ниток**

Цель: принцип передачи звука на расстояние.

Игровой материал: прочная нить, две спички, два пустых стаканчика или спичечных коробка.

Ход игры: Для разговоров на небольших расстояниях вам нужны будут длинная (40-60 метров) крепкая нить, два картонных стаканчика (или пустые коробки из-под спичек) и 2 спички.

Проденьте концы длинной нити в очень маленькое отверстие, сделанное в дне каждого стаканчика (или в крышках коробочек). Чтобы нить не выдергивалась, концы привязывают к спичкам. Телефон готов к испытанию.

Встаньте с вашим товарищем в коридоре или во дворе так, чтобы нить была прямой и натянутой. По очереди говорите и слушайте друг друга, прикладывая стаканчик (или коробочку) ко рту или уху. Если нить натянута и ни к чему не прикасается, связь будет хорошей при любой погоде.

Почему это происходит? Секрет в том, что звук передается по натянутой нити намного лучше, чем в воздухе.

### **Чем можно потушить огонь?**

Цель. Ознакомить со средствами тушения огня.

Ход опыта: Педагог ставит проблему: чем можно потушить огонь. Дети объясняют свои предположения. Воспитатель предлагает на практике убедиться в правильности или ошибочности предположений ребят. Желательно продумать варианты ответов детей, чтобы проверить именно их. Но, скорее всего, дети будут называть такие средства тушения огня как вода, песок, плотный материал. Так же необходимо предположить, что дети предложат огонь задуть. В этом случае необходимо рассказать, что задуть можно только маленький огонь (свечу, например), а большое пламя только разгорится сильнее.

Воспитатель поджигает в четырех емкостях небольшое количество одеколona. Первую заливает водой, вторую засыпает песком, третью накрывает легкой тканью или салфеткой, четвертую — плотной тканью. Легкая ткань сгорела, во всех остальных чашках огонь погас.

Дети делают вывод, что при тушении огня можно использовать воду, песок (землю) и плотную ткань.

### **Вода вверх ногами**

Цель: Дать детям представление о таких свойствах воды, как текучесть. Доказать экспериментально, всегда ли при наклоненной ёмкости вода из неё вытекает.

Игровой материал: Детское ведро, верёвка, вода.

Ход игры: Наполните водой наполовину детское ведро, привяжите к его дужке короткую веревку и начинайте крутить его в вертикальной плоскости как можно быстрее. Вы заметили, что, когда ведро находится над головой, т. е. оно перевернуто вверх ногами, вода из него не выливается. Почему?

Дело в том, что при вращении вода прижимается к стенкам и дну ведерка и поэтому не может вылиться. Но помните об осторожности: если скорость вращения будет недостаточной, вода прольется, и вы попадете под душ.

### **Сломанный карандаш**

Цель: Знакомить детей с эффектом преломления света в воде.





Материалы и оборудование: Вода, стеклянный стакан или банка, цветной карандаш, рабочие листы, карандаши, иллюстрации примеров преломления света (например весло, опущенное в воду)




Воспитатель показывает детям целый карандаш и говорит о том, что сможет его сломать, а затем показать абсолютно целым. Задаёт вопрос: «Возможно ли такое?» Дети наливают

воду в стакан или банку, опускают в нее цветной карандаш, затем, передвигая банку или меняя свое местоположение, наблюдают за тем, как «ломается» карандаш. Достав карандаш, убеждаются в том, что он целый. Воспитатель объясняет, что мы видим предметы потому, что от них отражается свет, в воде и в воздухе свет ведет себя по-разному, при переходе из воды в воздух лучи света ломаются. Ученые называют этот процесс преломлением света



Картины для рассматривания

Автор, название картины	Образец картины
<p>Фредерик Морган Благотворительность</p>	
<p>Фредерик Морган В Скарборо</p>	
<p>Фредерик Морган День на реке</p>	
<p>Фредерик Морган Дети играют на пляже</p>	

<p>Фредерик Морган Любимцы</p>	
<p>Фредерик Морган После школы</p>	
<p>И.Я.Билибин Царь Дадон перед Шамаханской царицей</p>	
<p>И.Я.Билибин Тут он в точку уменьшился</p>	
<p>В.М.Васнецов Богатыри</p>	

В.А.Нагорнов  
Девушка в русском  
костюме



В.А.Нагорнов  
Барыня-сударыня



В.А.Нагорнов  
Барыня-сударыня



В.А.Нагорнов  
Барыня-сударыня




В.А.Нагорнов  
Барыня-сударыня



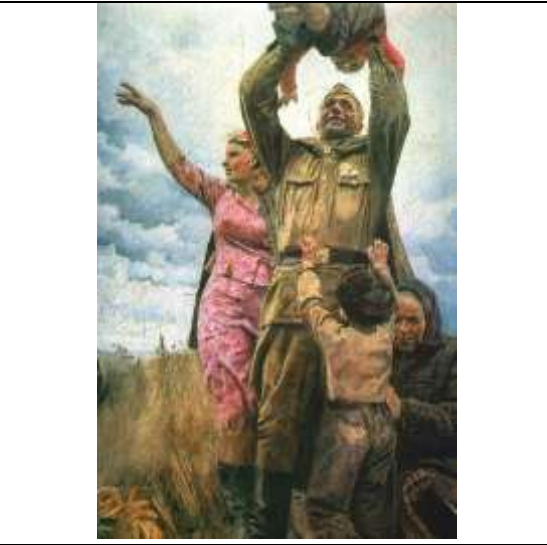



В.А.Нагорнов  
Барыня-сударыня





<p>В.А.Нагорнов Барыня-сударыня</p>	
<p>Н.П.Богданов- Бельский Праздник на крылечке</p>	
<p>Е.Е.Волков Заросший пруд</p>	
<p>Е.Е.Волков Лесной пейзаж</p>	

<p>Е.Е.Волков Полдень в лесу</p>			
<p>И.А.Вельц Лесная речка</p>			
<p>А.Китаев Возращение с победой</p>			
<p>К.Антонов Победители</p>			

А.И.Лактионов  
Письмо с фронта



А.Лопухов  
Победа







Н.П.Богданов-  
Бельский  
Ученицы



А.И.Куинджи  
После дождя. Радуга



<p>И.К.Айвазовский Радуга</p>			
<p>Уильям Брэдфорд Закат в Арктике с радугой</p>			
<p>А.Н.Шильдер Радуга в лесу</p>			
<p>Н.Н.Дубовский Радуга</p>			



А.П.Рябушкин  
Семья купца в XVII  
веке



Ф.М.Славянский  
Семейный портрет











С.В.Иванов  
Семья







И.С.Куликов  
Семья лесника











<p>И.А.Владимиров Семья на отдыхе</p>	
<p>А.И.Морозов Пейзаж с деревьями</p>	
<p>А.И.Морозов Летний дождь</p>	
<p>И.И.Шишкин Дубовая роща</p>	

<p>И.И.Шишкин Еловый лес</p>	
<p>И.И.Шишкин Рябина</p>	
<p>И.И.Шишкин Травки</p>	
<p>А.А.Рылов Зелёное кружево</p>	








<p>И.И.Левитан Избушка на лугу</p>	
<p>Е.В.Маковский Девушки, освещённые солнцем</p>	
<p>И.Ф.Хруцкий Цветы и плоды</p>	
<p>И.Ф.Хруцкий Фрукты</p>	

<p>И.И.Шишкин Уголок заросшего сада. Сныть-трава</p>	
<p>Н.Н.Сапунов Пионы</p>	
<p>Д.Лёвин Маки в окрестностях Варшавы</p>	
<p>Н.П.Рябушинский Птицы</p>	

<p>А.А.Рылов В голубом просторе</p>	
<p>А.С.Степанов Журавли летят</p>	
<p>С.И.Светославский Пейзаж с аистами</p>	
<p>А.И.Ярославцев Гнездо кукушки</p>	



<p>И.А.Вельц Парусник в бухте</p>	
<p>А.К.Саврасов Водопад</p>	
<p>А.К.Саврасов После дождя</p>	
<p>Н.А.Сергеев Туман</p>	

<p>Л.Л.Каменев Туман</p>	
<p>Д.Лёвин Грибной дождь</p>	
<p>С.Григорьев Вратарь</p>	
<p>Т.Н.Яблонская Утро</p>	



А.Н.Самохвалов  
На стадионе



В.Е.Маковский  
Пастушки



В.Е.Маковский  
Рыбачки



Б.М.Кустодиев  
Ярмарка



Б.М.Кустодиев  
Троицын день



К.Е.Маковский  
Игра в жмурки



В.А.Нагорнов  
Ярмарка



А.Г.Венецианов  
Два крестьянских  
мальчика со змеем



<p>В.М.Васнецов Иван царевич на сером волке</p>	
<p>К.А.Васильев Бой со змеем</p>	
<p>К.А.Васильев Садко и владыка морской</p>	



К.А.Васильев  
На Калиновом мосту



М.А.Врубель  
Царевна-лебедь



И.Я.Билибин  
Иван-царевич и Жар-птица



И.Я.Билибин  
Баба Яга



И. Морозова  
Интересная книжка



А.М.Волков  
Осень



И.И.Шишкин  
За грибами



И.И.Шишкин  
Вид в окрестностях  
Петербурга



И.И.Шишкин  
К осени



И.И.Шишкин  
Рожь





В.Д.Поленов  
Лопухи



Д.Лёвин  
Осенняя пора



Д.Лёвин  
Старый мостик

