Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 22 «Планета детства»

КАРТОТЕКА
ИГР ПО ПАТРИОТИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ

Воспитатель Белоногова Н.М.

Ханты-Мансийск, 2023

«СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ»

1. «ВОЕННЫЕ УЧЕНИЯ»

Цель игры: Продолжать знакомить детей с военными профессиями, воспитывать смелость, ловкость, совершенствовать навыки речевого общения, умение четко выполнять приказы командира, уточнить, в чем заключается служба, расширить словарный запас детей.
Игровой материал: Погоны, пистолеты, автоматы, знаки различия, санитарные сумки, телефон, бинокли, бинт, вата, котелки, кружки и т.д. Игровые роли. Солдаты (танкисты, связной, летчики, моряки), командиры воинских частей, командующий армией, врач, медсестра, повар.
Ход игры.
Педагог-воспитатель: Ребята, а каких воинов российской армии вы знаете? (лётчики, моряки, солдаты).
Деление на воинские части: пограничные войска, танковые войска, морской флот, военно-воздушных войск, и выбрать командиров своих воинских частей.
Выбрать кто будет лечить и кормить солдат: врача, медсестру, повара.
Дети разделяются на воинские части, надевают знаки отличия, выбирают командира. Повар в столовой готовит обед для бойцов. Врач и медсестра готовятся к работе в медпункте.
Педагог-воспитатель: Командирам построить свои команды! Товарищи воины, пришло сообщение из генерального штаба вооруженных сил России о проведении военно-полевых учений. Мы с вами должны доказать, что мы – будущие защитники нашего Отечества и достойны этого звания.
Задание 1 «Снайпер».
Задание 2 «Донесение».
Задание 3«Помоги раненному».
Задание 4 «Полевая кухня».
Командующий армией (педагог-воспитатель) благодарит всех бойцов за хорошую службу, угощает детей сладостями и объявляет об окончании сюжетно-ролевой игры «Военные учения».

2. «МОРЯКИ»

Цель: уточнить и закрепить знания детей о моряках, их делах, особенностях службы; воспитывать у детей желание быть сильными, ловкими, смелыми; воспитывать уважение к службе моряков; закреплять знания детей о службе моряков, углублять их; обогащение словаря детей за счет слов: морская граница, маяк, капитан, штурвал, штурман, сигнальные огни, фуражка, бескозырка.
Обогащение содержания:
1. Рассматривание иллюстраций и картин о моряках.
2. Беседа о моряках:

3. Чтение книг, стихов на морскую тему.
4. Изготовление с детьми атрибутов: пилотки, автоматы, бинокли, погоны.

Атрибуты:
- бескозырки
- якорь
- штурвал

3. «ПОГРАНИЧНИКИ»

Цель: продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».

Оборудование: граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

4. «КОСМОНАВТЫ»

Цель: расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

Оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

Ход игры: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

5. «ВОЕННЫЕ РАЗВЕДЧИКИ»

Цель: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».
Оборудование: элементы военной одежды для детей, оружие.
Ход игры: воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

6. **«КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»**

Цель: научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».
Оборудование: космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.
Ход игры: ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

7. **«МЧС» - СПАСАТЕЛИ»**

Цель: Познакомить детей с трудной и почетной профессией спасателя, научить в случае необходимости действовать четко и слаженно.
Игровые действия: Организовать спасательную экспедицию для оказания помощи пострадавшим; обогащать опыт детей – на месте «работы спасателей» приходится строить новые дома для жителей, спасать животных из—под завалов, тушить загоревшие здания, оказывать медицинскую помощь, кормить; даже показывать концерт для «пострадавших».

Ход игры: Поступил сигнал SOS; сообщение по телевизору; письмо из выловленной бутылки в море. Перед детьми ставится проблемная ситуация: больше не кому спасти людей и животных с далекого острова после пожара, землетрясения, извержения вулкана, наводнения и т. п.

1. Определение места нахождения острова на карте.
2. Определение пути до острова и вида транспорта, на котором можно добраться до нужного места.
3. Распределение ролей: спасатели, пожарные, врачи, строители, капитан, матросы и т. д.
4. Постройка «корабля» («самолета» и т. д.)
5. Сбор необходимых вещей.
6. Путь до острова.
7. Спасательные мероприятия: моряки ремонтируют «корабль»; пожарные тушат загоревшиеся здания; спасатели расчищают завалы; строители строят новые дома; врачи оказывают медицинскую помощь.
8. Возвращение домой.

Игровой материал: крупный строительный материал; костюмы (капитанская фуражка, воротники для матросов, экипировка для пожарных, белые шапочки для врачей, медицинские сумки); оборудование для больницы; продукты; одеяла; предметы-заменители.

8. «ЛЕТЧИКИ»

Цель: расширить знания детей о профессии «летчик». Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Воспитывать патриотическое отношение к своей Родине, друг к другу, своим близким.

Предварительная работа:

1. Беседа с детьми о военных профессиях.
2. (ИКТ-технологии) Просмотр видеофильмов, мультфильмов о летчиках. Презентации.
3. Чтение художественной литературы о летчиках.
4. Рассматривание иллюстраций, фотографий.
5. Дидактическая игра: «Военная техника»
6. Знакомство детей с историей нашей страны: ВОВ, гражданская война-20 век.
7. Разучивание песен на военную тематику.
8. Изготовление атрибутов для военизированных игр.

Предметно-игровая среда: Макет самолета, строительный материал, штурвал, карта, рация.

Игровые действия и ситуации: Летчики тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.

9. «ТАНКИСТЫ»

Цель: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «танк», «танкист», «охрана», «солдаты».
Оборудование: элементы военной одежды для детей, макет танка, крупный строительный материал.
Ход игры: воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни танкистов, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Танкистов, Командиров, определяют цели и задачи, следят за их выполнением. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

10.ГОСПИТАЛЬ»

Цель: Отражать в игре труд военных врачей, медсестер, санитарок; воспитывать уважение к военным врачам, благодарность за их тяжелый труд.
Ход игры:
Воспитатель: Врачи бывают разные, есть среди них и такие, у кого на плечах - погоны. Это военные врачи. Военный врач - профессия непростая, но чрезвычайно нужная. Главная задача военврача – спасать жизни раненных солдат. А помогают военным врачам в их нелегкой работе военные медсестры и санитары.
Что такое госпиталь?
Дети: Это больница для раненых бойцов.
Воспитатель: В нашей игре военный госпиталь находится рядом с передовой, где наши бойцы сражаются с врагом. Задача нашего госпиталя - оказать первую помощь раненым бойцам и отправить их в тыл подальше от линии фронта, где, в безопасности, они будут лечиться до выздоровления.
Давайте, вспомним, какую работу выполняют врачи, какую медсестры, какую санитарки.
Дети: Главврач руководит работой военного госпиталя. Врачи-хирурги проводят операции, вытаскивают у раненых бойцов пули и осколки, зашивают раны, назначают лекарства. Медсестры выполняют назначения врача: делают перевязки раненым, дают лекарства, делают уколы. Санитарки ухаживают за ранеными, кормят их, меняют им белье, помогают умыться.
Дети, с помощью воспитателя, распределяют роли: главного врача, врача приемного покоя, врача-хирурга, медсестер и санитарок.
Атрибуты к игре:
1. Кушетка, и койки.
2. Подставка для лекарства.
3. Набор медикаментов.
4. Набор медицинских инструментов.
5. Биты, вата.

6. Медицинские халаты.
7. Косынки для медсестры.
8. Шапочки для врачей.
9. Медицинские карты раненых бойцов.

Воспитатель: Медицинскому персоналу приготовится к работе, прибыла машина с ранеными.

Гл. врач: Санитаркам и медсестрам помочь раненым, доставить их в приемный покой.

Санитарки и медсестры приводят раненых в приемный покой.

Гл. врач: Первыми на осмотр, проводите тяжелораненых бойцов.

Медсестра докладывает врачу приемного покоя:

Боец Иван Лишик, ранение в голову осколком мины.

Врач осматривает бойца и отправляет в операционную.

В операционной врач-хирург и медсестра извлекаютосколок, зашивают рану и переводят бойца в палату.

Медсестра врачу: Боец Максим Мельников, пулевое ранение в руку.

Врач приемного покоя: Бойцу нужна перевязка. Медсестра, проведите бойца в процедурный кабинет.

Медсестра проводит бойца в процедурный кабинет, обрабатывает рану и делает перевязку. Санитарка проводит бойца в палату.

Медсестра врачу: Боец Александр Ющенко, танкист, ожёги лица.

Врач осматривает бойца, дает распоряжения медсестре. Бойцу оказывают медицинскую помощь.

Медсестра врачу: Сержант Артем Сургаев, пулевое ранение ноги.

Врач осматривает рану и отправляет бойца в операционную. Врач-хирург проводит операцию. Санитарка переводит бойца в палату.

Медсестра врачу: Капитан Тимофей Аксенов ранение в живот. Врач осматривает бойца и отправляет в операционную.

Врач: Медсестра, заполните медицинские карты раненых бойцов.

Врач и медсестры проводят обход раненых бойцов в палате. Справляются об их самочувствии, и врач назначает им лечебные процедуры.

Медсестра санитаркам: Раненых необходимо накормить и провести гигиенические процедуры.

Санитарки ухаживают за ранеными.

Врач медсестрам: Скоро прибудет машина для доставки раненых в тыл. Прошу подготовить раненых и документы.

Медсестры проводят процедуры с ранеными и готовят документы.

Прибывает машина. Санитарки помогают раненым сесть в машину и машина уезжает в тыл.

Гл. врач собирает медицинский персонал:

Сегодня мы оказали медицинскую помощь раненым бойцам, прибывшим к нам с передовой и отправили их в тыл. Спасибо всем за работу. Сейчас нам необходимо готовится к приему новых раненых с передовой, прошу всех приступить к работе.

Игра может повторится по желанию детей.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1. **«Кто служит в армии»**

Цель: Закрепление знаний о военных профессиях; Развитие умения соотносить предмет с нужной профессией.

Атрибуты для игры: мячик

Ход игры: Воспитатель кидает мяч детям и называет атрибут военной профессии. Дети кидают мяч педагогу обратно и называют соответствующую профессию. Например: самолет-летчик, танк-танкист и т. д.

2. **«Посылка на фронт»**

Цель: формировать чувства уважения к защитникам нашей Родины.

Ход игры: Воспитатель: Отцы и старшие братья ушли на фронт, женщины и дети встали к станкам, работали на заводах. Все кто остался в тылу, помогали нашим воинам, изготавливали бомбы и снаряды, самолеты, и танки, шили теплую одежду, вязали варежки. Если была возможность – отправляли на фронт посылки. Давайте и мы соберем посылку

Дети встают в две команды и по очереди отбирают картинки с изображением предметов, необходимых солдатам на войне для личных нужд *(мыло, зубная паста, алюминиевая кружка и ложка, теплые вещи, кисет)*.

3. **«Каким должен быть воин?»**

Цель: Развивать положительный психологически - эмоциональный настрой детей; Способствовать формированию патриотизма, чувства уважения, гордости за Российскую армию.

Ход игры: Дети поочередно называют качества воина-защитника: добрый, храбрый, отважный.

4. **«Отгадай»**

Цели: Закрепление знаний о военной технике. Учить детей собирать из частей целое. Развитие логического мышления.

Ход игры: Ребенок должен отгадать предмет по названию его частей. Например:

кабина, колеса, руль, фары (машина), кабина, шасси, иллюминатор, крылья (самолет) и др.

5. **«Один – много»**

Цель: Развитие логического мышления, речи детей, словарного запаса.

Ход игры: Педагог называет слово, обозначающее один предмет, ребенок называет множественное число слова. Например: самолет - самолеты, корабль - корабли и др.

6. **«Защитники отечества»**

Цели: Формировать умение образовывать имена существительные с помощью суффиксов: -чик, -ист. Развитие логического мышления, речи детей, словарного запаса.

Ход игры: Дети называют военные профессии, изображенные на картинках: на самолете - летчик. На танке - танкист и т.д.

7. «Парад в День Победы»

Цели: Закрепление знаний о военной технике и военных профессиях. Закрепление умения ориентироваться на плоскости (справа – слева, вверху – внизу, в середине в углу. Закрепление знания государственных символов России.

Ход игры: Дети располагают на фланелеграфе картинки военных и военной техники, согласно указаниям воспитателя, В центр площади устанавливают государственные символы – герб и флаг России.

8. «Найди тень»

Цель: Закрепление полученных знаний. Развитие внимания, памяти, логического мышления. Развитие мелкой моторики, подготовка руки к письму.

Ход игры: Педагог предлагает детям листки с заданиями где надо соединить предмет со своей тенью.

9. «Лабиринт»

Цели: Закрепление полученных знаний. Развитие внимания, памяти, логического мышления. Развитие мелкой моторики, подготовка руки к письму.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям листки с заданиями, где надо найти правильную дорогу для персонажа.

10.«Наша страна»

Цель: выявить знания детей о нашей Родине, ее столице.

Материал: иллюстрации, фотографии.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают.

11. «Флаг России»

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны (города, области, района, закрепить основные цвета флагов, что они обозначают.

Материал: полосы красного, синего и белого цвета

Ход игры: воспитатель показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить разноцветные полоски в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

12.«Герб России»

Цель: способствовать закреплению знания герба своей страны, (района, области, закрепить знания о том, что нарисовано на гербе и что это обозначает.

Материал: картинка герба, разрезанная на 6-8 частей

Ход игры: воспитатель показывает детям герб России, и предлагает детям составить герб из частей картинки.

13.«Назови кто»

Цель: знакомить детей с главными людьми РФ (Путин, Шайгу, Медведев).
Материал: портреты известных соотечественников.
Ход игры: воспитатель показывает портреты, предлагает детям назвать того, кто изображен на портрете и рассказать, чем он знаменит.

14.«Герб города»

Цель: закрепить представление детей о гербе родного города; уметь выделять герб родного города из других знаков.
Материалы: шаблон-образец с изображением герба города; контурный шаблон этого же герба; «мозаика» герба города в разобранном варианте.
Ход игры: детям предлагается рассмотреть герб города и отметить отличительные особенности от гербов других городов нашей страны. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб города. Дети собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память. Детям предлагается собрать герб города из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок.

15.«Путешествие по городу»

Цель: знакомить с родным городом
Материал: альбом фотографий родного города
Ход игры: воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

16.«Путешествие по родному селу»

Цель: знакомить с родным селом.
Материал: альбом фотографий родного села.
Ход игры: воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей села, предлагает назвать их.

17.«Расскажи о своей семье»

Цель: сформировать представление о себе как о члене семьи. Показать значение семьи в жизни человека. Формировать желание рассказывать о членах своей семьи, гордиться ими, любить их.
Материал: фотоальбом, составленный совместно с родителями с семейными фотографиями с генеалогическим древом семьи.

18.«Моих родителей зовут…»

Цель: закрепляем знания имени и отчества родителей, дедушек, бабушек…
Материал: семейные фотоальбомы, мяч.
Ход игры: дети, передавая друг другу мяч, быстро называют фамилию, имя, отчество мамы и папы и других членов семьи.

19.«Оцени поступок»

Цель: с помощью сюжетных картинок развивать представления детей о добрых и плохих поступках; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать чуткость, доброжелательность.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры: дети работают в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети должны рассмотреть картинку, описать, что видят и оценить поступок. Например: двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки мяч, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

20.«Комплименты»

Цель: учить детей говорить друг другу комплименты; развивать речь, мышление; воспитывать дружелюбие.

Ход игры: дети образуют круг, берутся за руки. Сначала воспитатель начинает говорить ребенку, которого держит за руку справа. Например: «Миша, ты сегодня такой вежливый!» Далее ребенок обращается к ребенку, которого он держит за руку справа. Если ребенку трудно произнести комплимент, то ему помогают другие дети.

21.«Жилище человека»

Цель: закрепить знания детей о жилище человека, о том из чего они сделаны. Прививать любовь к родному дому, Родине.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища человека

Ход игры: воспитатель начинает рассказ в том, где живет человек, что жилище бывает разное яранга, хата, изба…

22.«Наш детский сад»

Цель: закрепить знаний детей о детском саде, о работниках детского сада. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, музыкальный зал, и т. д.

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников детского сада.

Ход игры: по фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках детского сада.

23.«Профессии»

Цель: учить детей узнавать профессию по описанию; совершенствовать знания о профессии взрослых; развивать сообразительность, внимание.

Материал: картинки с профессиями взрослых, куклы.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что куклы Алена, Настенька, Ксюша и Наташа мечтают стать взрослыми и получить профессию.

Воспитатель. Кем именно они мечтают стать - отгадайте!

Воспитатель описывает профессию взрослого, если дети отгадали, то выставляет картинку с этой профессией.

24. «Кому что нужно для работы»

Цель: совершенствовать знания детей о профессиях взрослых; находить предметы, необходимые для определенной профессии; развивать память, сообразительность, мышление.

Материал: большие картинки с профессиями взрослых (врач, повар, водитель) маленькие карточки с предметами, необходимыми для этих профессий.

Ход игры: на стульчиках стоят большие картинки с профессиями взрослых, а на коврике разбросаны карточки с предметами, необходимыми для этих профессий. Детям предлагается взять одну карточку на полу и подойти к картинке с той профессией, для которой нужна эта вещь. Дети объясняют, почему подошли к той или иной картинки с профессией.

25. «Русские матрёшки»

Цель игры: познакомить дошкольников с историей матрёшки, сформировать представления о ней, как о предмете искусства, сделанного руками русских мастеров, развивать сенсорные навыки детей, их умение подбирать детали по цвету, расширять представления о цветовой гармонии, развивать умение собирать матрёшку из нескольких частей по способу мозаики, закреплять умения детей выделять элементы украшения, поддерживать интерес и любознательность, воспитывать любовь и уважение к русскому народному декоративно-прикладному искусству.

26. «Народные промыслы»

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: картинки и изображения с предметами народного творчества

Ход игры: воспитатель показывает картинку с изображением предметов народных промыслов.

27.«С какого дерева листок»

Цель: закрепить знания детей о природе родного края, закрепить умение образовывать относительные прилагательные (береза –березовый, дуб – дубовый и т. д.)

Материал: картинки и иллюстрации с изображением деревьев и кустарников и листьев

Ход игры: воспитатель показывает картинки с изображением листка, затем дерева.

28.«Зеленая аптека»

Цель: закрепить знания детей о лекарственных растениях родного края; о правильном использовании их в лечебных целях.

Материал: гербарий, картотека лечебных трав.
Ход игры: воспитатель показывает картинку с изображением лечебной травы, дети отгадывают. Рассказывает о ее целебных свойствах.

29.«Малая красная книга»

Цель: закрепить знания детей о редких растениях и животных, птиц нашего края занесенных в «Красную книгу». Прививать любовь к родине, родному краю, чувство ответственности.
Материал: «Малая красная книга»,
Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением редких животных и растений, дети называют. Воспитатель рассказывает о них.

30.«Птицы нашего города (края)»

Цель: знакомить детей с птицами родного города (края). Прививать любовь к родине, родному краю, к животному миру, желание помочь и ухаживать.
Материал: карточки с изображениями птиц, альбом «Птицы нашего города, края», составленный совместно с родителями.
Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

31. «Какие праздники ты знаешь?»

Цель: развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о праздниках, (народные, государственные, религиозные) закреплять правила поведения в общественных местах.
Материал: картинки и иллюстрации с изображением праздников, открытки к разным праздникам.
Ход игры: воспитатель начинает рассказ о том, что праздники бывают разные, показывает карточки и открытки. Предлагает подобрать карточку с праздником, а к ней тематическую открытку.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Взятие снежной крепости»

Из снега строят крепость высотой около двух метров. Участвующие делятся на две команды. Каждая команда старается занять вершину. В результате одна команда оказывается вверху, другая внизу. Те, что находятся внизу, пытаются взять крепость штурмом. Начинается перестрелка снежками. Кого задели снежком, выходит из перестрелки. Игра продолжается до тех пор, пока в какой либо команде не останется ни одного игрока.

«Два Мороза»

На противоположных сторонах площадки отмечают линией два «дома». Играющие располагаются в одном «доме». Выбирают морозов (Синий нос и
Красный нос) По сигналу «морозы» два мороза говорят слова

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые.
Я - Мороз Красный нос,
Я - Мороз Синий нос.
Кто из вас решится
В путь - дороженьку пуститься.
Все играющие хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.
После слова «мороз» все играющие перебегают в «дом» на противоположной стороне площадки. А «морозы» стараются их «заморозить», коснувшись кого-нибудь рукой.

«Дедушка рожок»

Один из играющих «дедушка рожок».
Ему отводят дом. Все остальные играющие делятся на две равные группы, расходятся на две противоположные стороны, по бокам «дома» водящего. При этом каждая группа проводит для тебя черту или кладёт жердь, обозначая тем самым свой «дом». Свободное [пространство между домами называют «полем». Дедушка рожок: - Кто меня боится?
Никто, - отвечают играющие и перебегают из одного своего «дома» в другой ;через поле, подразнивая при этом водящего: к Дедушка рожок на печи дыру прожёг. Водящий ловит перебегающих и пойманных, отводит в свой «дом». Перебегающие могут выручать пойманных. Пока водящий занят ловлей кого-либо из бегущих, один из играющих подбегает к «дому» водящего и дотрагивается рукой до пойманного, который после этого считается вырученным и может снова играть. Когда водящий переловит всех, тогда водить в следующей игре начинает пойманный прежде других.

«Башмачник»

Играющие становятся в круг. Берутся за руки. В середине круга садится на
скамейку «башмачник» и делает вид, будто шьёт сапоги, напевая:
- Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!
В это время играющие быстро ходят по кругу, произнося следующие слова:
-Примеривай, примеривай!
После этого «башмачник» должен, не вставая с места и не передвигая скамейки, протянув руку, поймать кого-нибудь из участников игры. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

«Бабка Ёжка»

В середину круга встаёт водящий - Бабка Ёжка. В руках у неё «помело».
Вокруг бегают играющие и дразнят её.
Бабка Ёжка

Костяная ножка.
С печки упала,
Ногу сломала.
А потом и говорит:
- У меня нога болит. Пошла она на улицу, Раздавила курицу. Пошла на базар, Раздавила самовар.
Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснётся, тот замирает. Игра продолжается до тех, пока большинство играющих будет поймано.

«Ай да птица, что за птица!»

Водящий, взяв в руки любой предмет, говорит: -Ай да птица, что за птица! Что за птица, - орёл!
Сосед поднимает предмет и быстро отвечает:-Ай да птица, что за птица! Что за птица, - ворон!
Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не споткнётся, забыв назвать птицу.

«Жмурки»

Выбирается «жмурка». Ему завязывают, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог:
-Кот, кот, на чём стоишь?
-На квашне
-Что в квашне'?
-Квас
-Лови мышей, а не нас.
Участники разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой»

«Жаворонок»

По счёту выбирается «жаворонок». В руке у него колокольчик. Он входит в
круг, который образуют играющие, и бегает в нём.
Все говорят: В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.
Тот, кто песенку найдёт,
Будет весел целый год.
Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не станут «жаворонком»

«Выгони мяч»

На противоположных сторонах площадки отмечаются две линии. Расстояние между ними 5-10 метров. Играющие делятся на две команды, встают друг против друга за линиями. По жребию одна из них начинает игру. Дети поочерёдно сильным ударом ноги посылают в сторону своих противников. Те стараются не пропустить мяч за черту,

отбивают его ногой. Если мяч не докатился до Лии, то передают его руками. Так мяч переходит от команды к команде, пока не пройдёт за линию. Играющие, пропустившие мяч штрафуются (позади него кладут любой предмет). Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

«Волк»

Все играющие - овцы. Они просят волка пустить их в лес погулять:

-Разреши нам волк, в твоём лесу погулять!

Волк:

-Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем. Овцы сначала только бегают в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют травку и поют:

Щиплем, щиплем травку, Зелёную муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик, Серому волку грязи на лопату.

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется. Правило: овцы расходятся по всей площадке.

«Водяной»

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Выбирается водящий «водяной». Он закрывает глаза и садится на корточки в центре круга. Играющие идут по кругу и говорят: Водяной, водяной, Что сидишь ты под водой. Выйди, выйди хоть на час и узнай кого из нас!

Затем дети останавливаются, а «водяной» идёт в любую сторону и старается кого - либо поймать. Поймав, угадывает кто это.

«Воробей»

Играющие называются кустарниками или деревьями. Водящий говорит:

- Чив, чив, сидел воробей на малине, слетел воробей на яблоню. Яблоня продолжает говорить и т.д. Прозевавший отдаёт фант.

«Капуста»

Считалкой выбирается ведущий, хозяин огорода. Он становится в круг «огород», образованный остальными участниками игры. Его задачей является

охранять «огород», в котором растёт капуста (различные предметы) Дети ходят

по кругу. «Хозяин огорода» говорит при этом слова:

Я на камушке сижу,
Мелки колышки чешу,
Мелки колышки чешу,
Огород свой горожу.
Чтоб капусту не украли,
В огород не забежали:
Волк и лисица,
Бобёр и курица,
Медведь косолапый,
Заяц ушастый.

Когда ведущий скажет последние слова, дети останавливаются, и стараются из огорода схватить как можно больше «капусты». Хозяин в это время старается спасти свой урожай. У кого окажется больше предметов, тот становится ведущим.

«Летает, не летает»

Водящий в центре круга, организованным другими детьми. Если ответ - летает, махать руками. Если ответ - не летает, руки опущены. - Грачи летят, на всю Русь кричат: Гу-гу - гу!

-Пчёлы летят, бунчат, гудят: Жу-жу-жу!

-Журавли летят, на всю Русь кричат:

Гу-гу-гу! не догнать нас ни кому! -Поросята летят, поросята визжат:

Хрю-хрю-хрю! Надоело нам в хлеву! -Медведи летят, во всё горло кричат:

Ры-ры-ры! Не пустим вас в боры! -Комары летят, звенят, пищат:

Зы-зы-зы! Наточим наши носы! Ответивший неправильно, выбывает из игры.

«В воробья»

Выбирается «воробей». Играющие становятся в ряд. И берут друг друга за руки. «Воробей» первый стоит в ряду. Он должен быстро пройти под руки всех играющих и стать на другом конце ряда. Второй гонится за ним с прутиком, стараясь догнать, и говорит: - «Шиш, шиш, воробей!» Тоже становится в конце ряда и т.д.

«Ворон и куры»

Выбирают «ворона» и «хозяйку», остальные куры. «Ворон» уходит за угол на своё «поле». «Хозяйка» в свой «дом» с «курами» и ложится спать. В это время «ворон» уносит с собой одну курицу. «Хозяйка», проснувшись, начинает считать «кур», но, не досчитавшись одной, идёт к «ворону» и спрашивает: -Ворон, ворон, Иван Петрович! Не видал ли ты моей курочки? «Ворон» отвечает:

-Какие тебе курочки? Зачем на моё поле пришла?

«Хозяйка» уходит и опят ложится спать. Снова появляется «ворон» и уносит вторую курочку.

Таким образом «хозяйка» теряет всех «кур» и в последний раз отправляется к «ворону». Во время переговоров «ворон» совсем отказывается говорить с «хозяйкой» о «курах», но она начинает их кликать: «Тю, тю, тю» Тогда «куры» соскакивают со своих мест и щиплют «хозяйку» и «ворона». Первую за то, что плохо берегла. Второго за то, что их крал. При этом «хозяйка» и «ворон» должны бежать до дома «хозяйки». А «куры» преследуют их и щиплют.

«Заря - зарница»

Выбираются двое водящих. И водящие и играющие стоят по кругу с каруселью.

Затем идут хороводом и поют:

Заря - зарница,

Красная девица,

По полю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты расписные.
Один, два, три - не воронь,
А беги как огон.
На последние слова водящие бегут в разные стороны. Кто первый возьмёт освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшиеся выбирает себе следующего напарника.

«Золотые ворота»

Играющие берутся за руки. Образуют круг. В центре его встают двое играющих берутся за руки и поднимают их вверх. Делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку. Один из участников игры водящий. Он проходит через «золотые ворота»,
подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар.
Все при этом поют:
В золотые ворота, проходите, господа.
Первый раз - прощается,
Второй запрещается,
А на третий раз - не пропустим вас!
Играющие, руки которых разъединил водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идёт в золотые ворота, а проигравший встаёт в пару с водящим в круг.

«Крута гора»

Перед игрой делается из снега горка. Играющие ходят вокруг неё и поют:
Стоит, крута гора среди нашего двора,
Супротив терема высокого,
Не пойти, не проехати,
Что ни конному, что ни пешему.
Потом по очереди прыгают через горку. Кто её заденет, выбывает из игры.

Игры с яйцами 1. «Чьё яйцо прокрутится дольше»
Играющие раскручивают яйца. Победитель тот, у кого дольше всех прокрутится яйцо.
2.»Катание с горки яиц»
Чьё яйцо укатится дальше, тот и победитель.
3. Играющие произносят: «Раз, два, три! Моё яйцо окрепни!» Бьются яйцами: яйцо об яйцо. Чьё яйцо разобьётся или даст трещину, выбывает из игры.

«Краски»

Играющие выбирают «продавца», «ангела» и «чёрта». Остальные становятся в ряд. «Продавец» даёт каждому имена - название какой-

либо краски, «ангел» ходит с одной стороны, а «чёрт» с другой. «Ангел» произносит:
- Стук, стук под окном. «Продавец»:
- Кто тут? Пошто пришёл?
- За краской
- За какой?
- За белой

Названный выходит и становится на сторону «ангела». «Чёрт» со своей стороны стучит под окном и на вопрос «кто тут?» отвечает:

- Я «чёрт» с рогами, с горячими пирогами. Затем также называет краску.

Когда играющие разделятся на две партии, они перетягиваются на палке. На чьей стороне силы больше, та и выиграла.

«Гуси - лебеди»

Участники игры выбирают «волка» и «хозяина», остальные «гуси - лебеди». На одной стороне площадки чертят дом, где живут «хозяин» и «гуси», на другой стороне живёт «волк» под горой. «Хозяин» выпускает в поле «гусей» погулять, зелёной травки пощипать. «Гуси» уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время «хозяин» зовёт «гусей». Перекличка между «гусями» и «хозяином»
- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Ну, летите же скорей.
-Нет, нет, нет. Серый волк под горой, не пускает нас домой. Зубы точит, съесть нас хочет.

- Ну, летите, как хотите, только крылья берегите.

Гуси бегут в дом. Волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний, оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

«Горелка»

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех, на расстоянии двух шагов, стоит водящий - горелка. У него закрыты глаза. Играющие:
- На чём стоишь?
- На горе
- Что пьёшь?
- квас
- Лови же нас! «Горелка» открывает глаза.

Первая пара должна добежать до конца колонны и схватиться за руки. Горелка старается кого-то из них задеть. Тот, кого задели, становится «горелкой». Игра продолжается

«Голуби»

Один из играющих выбирается «ястребом» на всю игру. Затем выбирается «голубь». Остальные играющие изображают «птенцов».

«Голубь» летит за кормом, птенцы бродят и пищат. Прилетает «голубь» и делит между ними пищу. «Птенцы» подражают и пускаются летать по свету. «Ястреб» налетает на них и похищает по одному. «Голубь» их защищает. Но «голубь» может и победить «ястреба».

«Петушиный бой»

На земле чертят круг около двух метров в диаметре. Соперники садятся в круг, скрестив руки на груди. По сигналу ведущего, каждый в течение двух минут старается вытолкнуть другого из круга, заставить его потерять равновесие или положить руку на землю. Можно совершать любые движения - подпрыгивать, перемещаться, - но только не вставать и держать руки скрещенными.

«Старьёвщики»

Ведущий заранее готовит список из 10-15 предметов, которые есть вокруг. Называет эти предметы, остальные играющие должны найти этот предмет. Кто нашёл первый, забирает предмет себе. В конце игры подсчитывают предметы. У кого их оказалось больше, тот и победитель.

«Платочки»

Игроки делятся на две команды, и каждая выбирает себе цвет. Каждый игрок затыкает себе за пояс платок или лоскут цвета своей команды, который легко вытащить. По сигналу участники пытаются отнять у своих соперников платки. Цель игры - «обезоружить» всех игроков команды.

«Почта»

Цель: Ознакомление с особенностями различных видов деятельности. Развитие навыков общения.

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

«Дынь, дынь, дынь!»

«Кто там?»

«Почта!»

«Откуда?»

«Из города.,.»

«А что в городе делают?»

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

«Триколор»

Цель: Сформировать в детях навыки действовать по правилам, работать в коллективе. Закрепить знания о флаге РФ и значении цветов

У ведущего игрока в руках три флага белый, синий и красный.

Дети становятся в круг.
По правилам этой игры, когда ведущий поднимает вверх белый флаг, дети должны раскрывать руки широко и имитировать объятия.
Синий флаг –пожимать руки соседу, в знак дипломатии
Красный флаг - дети начинают маршировать на месте, имитируя готовность защищать Родину
Гораздо интереснее эта игра пойдет под музыку.

«В России!»
Цель: Закрепить в детях знания о нашей стране и ее природе
Дети стоят произвольно
Воспитатель проговаривает вопросы:
- В нашей стране горы..?? Дети показывают и проговаривают….Высокие!
- В нашей стране реки…?? Глубокие!
- В нашей стране степи..?? Широкие!
- В нашей стране леса…??? Густые!
А мы ребята – вот какие! Показывают жестом «Класс!»

«Побегу к себе домой!»
Цель: Закрепить с детьми знания о своей семье, о родителях. Воспитывать в детях основы безопасного поведения.
Дети располагаются произвольно по площадке.
Воспитатель говорит слова:
Я – самая хорошая мамочка на свете,
Меня так обожают мои родные дети.
Ходят в группу «Солнышко»
А зовут меня….
После воспитатель вставляет имя отчество мамы воспитанника, и именно он должен подойти и обнять «Маму».