

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 9 «Метелица»

Картотека дидактических игр по патриотическому воспитанию
для детей старшего дошкольного возраста от 5 до 8 лет

Разработала: воспитатель
Ивасюк Татьяна Васильевна

Картотека игр.

ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕНТЫ

(учебно-развивающая игра)

Материалы: игровое поле, где изображены дороги, улицы, скверы, парки. На красных полях силуэты хорошо известных в городе зданий, памятников и других сооружений; карточки с вопросами и заданиями; кубик; фишки по количеству играющих.

Ход игры. Играют 2 команды (или 2 игрока). Бросают кубик, продвигаясь вперёд для того, чтобы попасть на красное поле; попав на красное поле, игроки должны будут определить, контур какого сооружения здесь изображён и где находится это сооружение.

Выбирают себе вопросы, за которые можно получить соответственно 2 или 3 очка. Отвечая на вопросы, игроки продвигаются вперёд, также попадая на красное поле, на котором отгадывают по контурам памятные места.

Игроки могут моментально оказаться на красном поле, но для этого им нужно будет ответить

ГЕРБ ГОРОДА

(игра)

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.

1. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб города.
2. Дети собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память.
3. Детям предлагается собрать герб города из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок.
4. Детям предлагаются гербы других городов для подобной же игровой задачи.

РАЙОН, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЁМ

на вопросы под знаком «блиц».

(настольная игра)

Цель: обобщить знания детей о районе города, в котором они живут, с его особенностями и достопримечательностями.

Материалы: игровое поле, наложенное на план района, с маршрутом следования и изображёнными на нём достопримечательностями района и названиями улиц; кубик с числовыми фигурами от 1 до 6; фишки в виде автомобиля и человечков; «бабушкина энциклопедия» с краткими справками по теме игры.

Ход игры. Играть может любое количество детей. Они самостоятельно выбирают, на каком виде транспорта отправляются в путешествие, или идут пешком. В зависимости от этого выбирается игровая фишка. Дети по очереди бросают кубик: сколько числовых фигур выпадает, на столько делений продвигаются вперёд. Участникам необходимо пройти весь маршрут и вернуться назад в детский сад (или дом). Если фишка попадает на красное поле, для продвижения дальше необходимо

ответить на вопрос, обозначенный номером этого поля; если фишка попадает на зелёное поле, то ребёнок может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии».

Примечание. Если ребёнок не знает ответа на вопрос «красного поля», он может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии», но пропускает ход; «бабушкину энциклопедию» необходимо показать и прочитать детям предварительно.

ИСТОРИЯ РОДНОГО ГОРОДА

(игра-лото)

Цель: закрепить у детей представление об истории родного города.

Материалы: игровые поля (9 штук) с изображениями видов города от его зарождения до наших дней; карточки с изображениями отдельных построек и мест, относящихся к разным временным отрезкам истории города.

Ход игры. Играть могут 3-9 детей. Ведущий раздаёт игровые поля и показывает карточки участникам. Игроки должны полностью закрыть своё игровое поле карточками, подходящими временному отрезку.

Примечание. На каждой карточке есть надпись с названием объекта и временным отрезком.

Если ребенок ошибается, то даётся «справка ведущего», которым может быть как воспитатель, так и ребёнок.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ГОРОД (игра)

Задачи: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города.

Материалы: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

Цель: «расколдовать» город.

Ход игры.

Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

Как называется наша страна?

Как называется город, в котором вы живёте?

Как давно был основан наш город?

Какие улицы города вы знаете?

Как называется улица, на которой ты живёшь?

Какие памятники нашего города вы знаете?

Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?

Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?

Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями.

Например: контур здания Краеведческого музея - фотография Краеведческого музея

Примечание .По ходу игровых действий «восстановления заколдованного города» воспитатель проводит заочную мини-экскурсию по этим местам (возможно с опорой на личные

Путешествие по городу

Цель: знакомить с родным городом.

Материал: альбом фотографий родного города знания и опыт детей).

Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

Загадки о городе

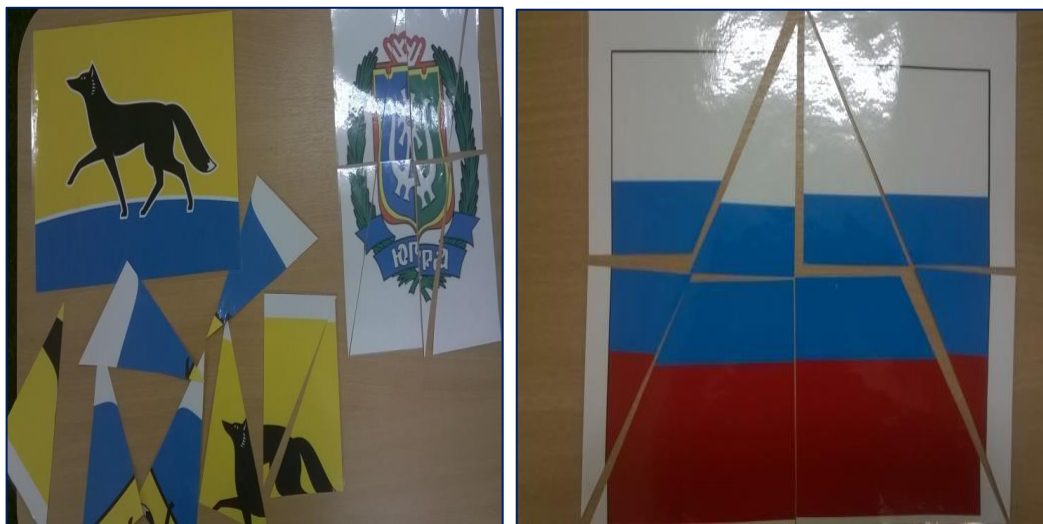
Цель: знакомить с родным городом. Воспитатель загадывает детям загадки из жизни родного города.

Сложи герб из фрагментов

Цель: способствовать закреплению знаний о гербе города.

Материал: Изображение герба города, состоящее из 4-8 фрагментов.

Воспитатель перемешивает фрагменты, дети собирают из них картинку.



Города ХМАО-ЮГРЫ

Цель: способствовать закреплению знаний о городах края

Материал: карта Ханты-мансийского округа области с отмеченными городами, таблички с названиями городов

Воспитатель знакомит детей с картой Югры. Предлагает найти на ней города и разложить на них таблички с соответствующими названиями.

Гербы городов твоего края

Цель: знакомить детей с разнообразием гербов Ханты-мансийского округа, изучать их особенности, учить видеть отличия. учить видеть взаимосвязь изображения с названием города.

Материал: Изображение гербов городов Югры, состоящее из 4-8 фрагментов. Воспитатель перемешивает фрагменты, дети собирают из них картинку.

Геральдика

Цель: Познакомить детей старшего дошкольного возраста с геральдикой, как наукой о гербах, отличительном знаке каждого города.

Материал: нарисованные гербы городов, сделанные по типу накладных картинок.

Дети собирают по образцу герб определённого города, рассказывают, как он называется, и почему у него такое изображение на гербе.

Флаг России

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны.

Материал: полосы красного, синего и белого цвета.

Воспитатель показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить

Разноцветные полосы в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

Сгруппируй по признакам

Цель. Расширять знания о государственной символике: (флаг, герб) города, округа, страны.

Материал: изображение гербов, флагов Сургута, ХМАО, России.

Описание: предложенные картинки с изображением государственных символов необходимо сгруппировать на основании какого-либо схожего признака.

1. вариант. Отдельно флаги и гербы.

2. вариант. Символы: 1) города Сургута; 2) ХМАО; 3) страны.

Где находится памятник?

Цель: знакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе.

Материал: изображения памятников.

Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, где установлен памятник.

Знаешь ли ты?

Цель: знакомить детей со знаменитыми людьми родного города

Материал: портреты известных соотечественников

Воспитатель показывает портреты, предлагает детям назвать того, кто изображен на портрете и рассказать, чем он знаменит.

Продолжи пословицу.

Цель: знакомить с устным народным творчеством.

Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

Домино

«Народные промыслы»

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

Материал: фишки домино с изображением народных промыслов

Дети по очереди выкладывают фишки таким образом, чтобы одинаковые изображения оказывались рядом. Проигрывает последний положивший фишку участник.

Лото «Народные промыслы»

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

Ход игры: в игре могут участвовать от 1 до 5 человек. Разложить на столе или полу карты.

Разрезные карточки перемешать и выложить лицевой стороной вниз в центре. Каждый участник игры берет по одной карточке из стопки и определяет, на какую большую карту ее положить. Побеждает тот, чья карта (или карты) будет заполнена первой.

Птицы нашего края

Цель: знакомить детей с птицами родного края

Материал: карточки с изображениями птиц

Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем крае или нет.

Лото «Растения нашего края»

Цель: знакомить детей с растениями родного края

Материал: карты и разрезные картинки с изображениями растений Югры

Воспитатель демонстрирует детям разрезную карточку с изображением растения, просит назвать и определить место его произрастания в нашем крае («болото», «лес» «река»).

Нарисуй узор

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

Материал: карточки с нарисованным узором и полем, расчерченным для рисования.
Дети рисуют простой узор по образцу.

Одень куклу

Цель: знакомить с национальной одеждой, прививать интерес к национальной культуре

Дети одевают куклу в национальную одежду.

Сортируй узоры

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

Материал: картинки народных промыслов

Дети сортируют картинки по принадлежности к тому или иному народному промыслу.

Собери узор.

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

Материал: разрезные картинки с изображениями народных промыслов

Дети собирают картинки из фрагментов.

Дидактические игры «Собери малицу», «Найди настоящее», «Найди отличие».

Цель: Расширять знания о жизни, традициях ханты. Развивать мышление, воображение, сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.

Игра «Найди настоящее». Из 5 картинок, изображающих промыслы, найти одну лишнюю.

Игра «Собери малицу». Ребенок собирает малицу из составных частей, затем украшает ее хантыйским ромбовидным узором, объясняя, что он означает («оленьи рожки», «заячьи ушки»)



Игра «Найди отличие». Предлагаются картинки. Нужно найти 5 отличий в одежде ханты и назвать их.

«Четвертый лишний»

Цель: учить детей классифицировать предметы быта ханты и манси; учить детей классифицировать цветы и ягоды, растущие в наших лесах (варианты: животные, птицы, рыбы, деревья).

Картотека подвижных игр коренных народов Севера «Важенки и оленята»

Цель: Учить детей действовать по сигналу, бегать, не наталкиваясь друг на друга, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: На полу чертятся несколько кругов, в одном из них находится важенка и двое оленей. Волк сидит в противоположной стороне. На слова:

Бродит в тайге важенка, с нею оленята.

Топают по лужам оленята малые,

Терпеливо слушая наставленье мамино.

Объясняет каждому, что непонятно.

Оленята выбегают из круга, ходят по тайге, пьют воду. По сигналу «Волк идёт!», оленята и важенка убегают в свой домик. Пойманного волк уводит с собой. Важенка, у которой волк не поймал ни одного оленёнка, считается самой смелой и заботливой.

Прыжки через нарты.

Цель: Учить детей прыгать через препятствие; приземляться на двух ногах; соблюдать технику безопасности при прыжке.

Ход игры: Вряд ставят несколько санок, играющие по очереди прыгают через них.

Правила: Начинают прыгать только по сигналу воспитателя на двух ногах, легко приземляться, не задевая санок.

Борьба на палке

Цель: Развивать силовые качества детей, умение соблюдать правила; соблюдать технику безопасности при выполнении упражнения.

Ход игры: На площадке проводится черта, двое играющих садятся по обе стороны черты, один упирается ступнями ног в ступню другого.

Правила: Начинать перетягивать палку по сигналу, не менять положения ног.

Рыбаки и рыбки

Цель: Учить детей самостоятельно становиться в круг, слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.

Ход игры: На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

Правила игры. Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

Олени и пастухи

Цель: упражнять детей в беге с увертыванием.

Ход игры: все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олениные рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них *маут* (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.

Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

Ловля оленей

Цель: Развивать быстроту и ловкость движений; координацию коллективных действий.

Ход игры: играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи.

Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.



Куропатки и охотники

Цель: Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развивать ловкость, быстроту, координацию.

Ход игры: все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги).

Правила игры На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

Льдинки, ветер и мороз

Цель: Развивать быстроту реакции. Координацию коллективных действий.

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные
льдинки,
Прозрачные
льдинки,
Сверкают, звенят
Дзинь, дзинь...

Правила игры. Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят *дзинь, дзинь* до тех пор, пока не услышат сигнал

«Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу

«Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.

Ручейки и озера

Цель: Упражнять детей в беге в колоннах в разных направлениях. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Игроки стоят в пяти—семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом и в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Правила игры. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться и круг можно только по сигналу.

Смелые ребята

Цель: Развивать координацию коллективных действий. Учиться ориентироваться в пространстве. Упражнять в беге с увертыванием.

Ход игры: Дети встают в две-три шеренги в зависимости от площади комнаты. Выбирают двух- трех ведущих. Каждый ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т. д. (Дети отвечают.)

- Вы смелые ребята?

- Смелые!

- Я посмотрю, какие вы смелые (лукаво, с юмором). Раз, два, три (пауза). Кто смелый?

- Я! Я!..

- Бегите!

Правила игры. Первая шеренга бежит на противоположную сторону до шнура, а ведущий ловит убегающих. Так повторяется игра и со следующей группой детей. Бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя.

Нарты - сани

Цель: Упражнять детей в беге и прыжках. Приучать детей быть внимательными, не толкать товарищей.

Ход игры: двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1 м. Нарты-сани имеют длину 1 м, ширину 30—40 см, высоту 20 см. Сделать их можно из картона.

Правила игры. Выигрывает тот, кто быстрее прибежит и не заденет нарты. Бежать надо от черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.

Отбивка оленей

Цель: Развивать быстроту и ловкость движений.

Ход игры: группа играющих находится внутри очерченного круга. Выбираются три пастуха, они за кругом — это олени. По сигналу «Раз, два, три — отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей.

Правила игры. Бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу. Стрелять надо с места в подвижную цель.

Полярная сова и евражки

Цель: Развивать зрительное и слуховое внимание. Продолжать учить детей слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.

Ход игры: полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — евражки.

Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Оленьи упряжки

Цель: Упражнять детей в беге парами, врассыпную. Продолжать учить детей слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.

Ход игры: играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять.

Правила игры. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

Вариант. Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает. Аналогично можно провести игру «Собачьи упряжки». Этот вид характерен для береговых чукчей.

Важенка и оленята

Цель: Формировать имитационные способности. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: на площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки).

На слова ведущего:

Бродит в тундре

важенка,

С нею — оленята,

Топают по лужам

Оленята малые.

Терпеливо слушая

Наставления мамыны—

Объясняет каждому Все,

что непонятно...

играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду.

На слова «Волк идет!» оленята и важеньки убегают в свои домики (круги).

Пойманного олененка волк уводит с собой.

Правила игры. Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.

На новое стойбище

Цель: Упражнять детей в беге парами, врассыпную. Продолжать учить детей слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.

Ход игры: играющие становятся парами. В паре один — олень, другой — каюр.

Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новые стойбища». После этих слов все бегут по краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов - тундровиков звуккхх-кхх. Останавливаются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности.

Правила игры. Начинать движения надо в соответствии с сигналом. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

Перетягивание каната

Цель: Развивать координацию коллективных действий. Воспитывать выносливость.

Ход игры: на площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу водящего «Раз, два, три — начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей, ей вручают сувениры, как на празднике оленеводов.

Правила игры. Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.

Волк и олени

Цель: Формировать имитационные способности. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: из числа играющих выбирается волк, остальные — олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени пасутся на противоположном конце площадки. По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

Правила игры. Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

Солнце

Цель: Формировать имитационные способности. Развивать быстроту, ловкость движений.

Ход игры: играющие становятся в круг. Выбирают солнце. Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает: *Нянь-нянь (хлеб), кежи-кежи (нож).*

Те, которых водящий-солнце назвал *кежи*, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие — *нянь-нянь* — берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуются две группы пар: *нянь-нянь* и *кежи-кежи*. Пары каждой группы придумывают разные фигуры.

Правила игры. Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

Рыбаки

Цель: Формировать имитационные способности. Развивать быстроту, ловкость движений.

Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами.

Правила игры. Кто из играющих повторит движения неправильно, тот выходит из игры.

Охота на волка

Цель: Учить детей бросать мяч в движущуюся цель. Развивать меткость, ловкость. Охотник встает в 4—5 м от волка (фигуры, вырезанной из фанеры или картона).

Он должен попасть мячом в бегущего волка. Двое играющих держат фигуру за веревочки и передвигают ее то влево, то вправо.

Правила игры. Кидать мяч в волка следует с заданного расстояния.

Ловкий оленевод

Цель: Учить детей бросать мяч в вертикальную цель. Развивать меткость, ловкость.

Ход игры: в стороне на площадке ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3—4 м от него. Поочередно они бросают в оленя мячом, стараясь попасть в него. За каждый удачный выстрел оленевод получает флажок. Выигравшим считается тот, кто большее число раз попадет в оленя.

Правила игры. Бросать мяч можно только с условного расстояния.

Борьба на палке

Цель: Учить детей перетягивать палку двумя руками. Развивать выносливость, выдержку.

Ход игры: чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту.

Правила игры. Начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.

Успей поймать!

Цель: Упражнять детей в бросании и ловле мяча. Развивать ловкость, быстроту и ловкость движений.

Ход игры: на игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры. Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.

Солнце (Хейро)

Цель: Упражнять детей в беге с увертыванием. Развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры: играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед – назад и на каждый шаг говорят *хейро*. Ведущий – солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встаёт и выпрямляется (вытягивают руки в стороны)

Правила игры. Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Каюр и собаки.

Цель: Упражнять детей в беге тройками. Развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: на противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них – собаки, третий – каюр. Каюр берёт за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного края шнура до другого.

Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает только та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие по городу»

Задачи.

- Закрепление знаний и умений о труде водителя и кондуктора, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру.
- Закреплять умение осуществлять игровые действия по речевой инструкции, действовать с воображаемыми объектами, использовать предметы-заместители.
- Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду водителя и кондуктора.
- Продолжить знакомство с правилами поведения в общественном транспорте.
- Закрепить в речи слова: кассир, кондуктор, кабина, пассажирский салон.

Игровой материал. Строительный материал, игрушечный автобус, руль, фуражка, куклы, деньги, билеты, кошельки, сумка для кондуктора.

Подготовка к игре. Целевая прогулка по улице Показаньева. Рассмотрение фотоальбома «Наш любимый город». Изучение правил дорожного движения.

Игровые действия. Развивать сюжет путешествия по городу.

Ход игры: Дети с воспитателем строят автобус. Воспитатель. Ребята, я хочу предложить вам поехать на экскурсию. Согласны? (ответы детей). Тогда садитесь скорее в автобус. Я буду экскурсоводом, а Егор будет шофером (дети занимают места в автобусе).

Шофер автобуса. Внимание, автобус отправляется! Пристегните ремни безопасности. Шофер. Остановка «Музейная».

Воспитатель. Приглашаю всех на экскурсию в краеведческий музей. Скажите, для чего люди приходят в музей? Кто проводит экскурсии? Давайте рассмотрим экспонаты музея. Что мы здесь видим? Воспитатель вместе с детьми рассматривают иллюстрации, предметы быта народа ханты и манси.

Шофер. Остановка «Дворец спорта».

Воспитатель. Давайте зайдем туда. А скажите ребята, что делают люди во дворце спорта? (Ответы детей). А кто проводит тренировки? Инструктор.

Предлагаю вам укрепить свое здоровье, займемся зверобикой (дети надевают шапочки зверушек). Дети выполняют движения под музыку.

Воспитатель. Здоровье в порядке?

Ответ детей. Спасибо зарядке.

Воспитатель. Попрошу всех в автобус, наша экскурсия по городу продолжается.

Шофер. Осторожно, двери закрываются, пристегните ремни. Следующая остановка «Парк развлечений».

Весёлый автобус,

По дорожке беги

И в парк развлечений

Ты нас привези.

Шофер. Остановка «Парк развлечений».

Ведущий. Потихоньку выходим, не толкаемся.

Директор парка. Здравствуйте, я директор парка, приглашаю вас прокатиться на наших веселых каруселях, но прежде прошу вас приобрести билет в кассе (жестом показывает на кассу).

Дети подходят к кассе и приобретают билеты. Проводится игра «Карусель».

Директор. Ну, как вам понравилось в нашем парке? (ответы детей). А не хотите ли заглянуть в детское кафе «Сказка»? (ответы детей)

Воспитатель. Ребята, а кафе-то находится на другой стороне улицы и нам придется идти через дорогу. А как правильно переходить дорогу? (ответы детей). Вставайте парами, я пойду впереди с красным флажком, а Миша – сзади нашей колонны.

Смотрите, не отставайте, а то потеряетесь в городе.

Мы по улицам идём

Друг дружку за руки ведем.

Всё хотим мы повидать

Обо всём хотим узнать.

Дети по пешеходному переходу идут через дорогу.

Воспитатель. Вот мы и пришли.

Официант. Здравствуйте, сделайте, пожалуйста, ваш заказ. Вот вам меню.

Воспитатель. Давайте закажем сок (коробочка сока каждому).

Официант. Будет сделано.

Официант приносит сок, дети пьют, благодарят официанта и покидают кафе.

Воспитатель. На этом наша экскурсия заканчивается. Прошу занять свои места в автобусе, пристегнуться – мы едем обратно в детский сад (дети садятся в автобус, поют песню).

Шофер. Остановка детский сад «Филиппок».

Дети выходят из автобуса, благодарят шофера и экскурсовода, воспитатель предлагает детям рассказать об экскурсии своим родным.

Узнай по описанию

Цель: Закрепить представления о достопримечательностях города Сургута, развивать внимание, память, речь-доказательство.

Игровое правило: по словесному описанию отгадывать достопримечательности города.

Игровое действие: отгадывание, называние.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям послушать короткие рассказы о достопримечательностях города, отгадать и назвать их.



Игровое упражнение: «Продолжи»

Цель: Формировать умение быстро схватывать смысл услышанного, запоминать, составлять высказывание; закреплять знания о достопримечательностях Сургута.

Игровое правило: выслушивать фразу до конца. Если один игрок ошибается, фразу продолжает другой игрок.

Игровое действие: продолжение фраз.

Ход игры: Примеры фраз для продолжения. Наш город называется... Жителей нашего города называют ...

Так бывает

Цель: Формировать умение рассказывать о городе, в определении которого указаны нетипичные признаки, развивать мышление и воображение.

Игровое правило: выслушивать словосочетание до конца. Если один игрок ошибается, то продолжает другой.

Игровое действие: раскрыть значение словосочетания.

Ход игры:

Педагог называет словосочетание, ребенок раскрывает его значение. Например: Холодный Сургут (город зимой), веселый Сургут (город в праздник), снежный Сургут (город во время снегопада) и т. д.

Найди свой дом

Цели: Сформировать у детей знания о своем городе, о месте своего дома в нем, о разнообразии зданий, имеющих в Сургуте. Развивать у детей внимательность, наблюдательность, умение находить свой дом среди нескольких. Развивать у детей логическое мышление, речь-доказательство. Воспитывать у детей интерес к родному городу.

Игровое правило: каждому игроку дается по одной карточке. Игроки соблюдают очередность. Если один игрок затрудняется в ответе, то ход переходит к следующему.

Игровое действие: поиск необходимого объекта на карточке.

Ход игры:

Детям предлагаются карточки, на которых изображено несколько зданий, необходимо найти свой дом и аргументировать ответ.

Почини здание

Цели: Формировать у детей представления о зданиях нашего города, об их разнообразии. Развивать у детей зрительное внимание, логическое мышление и речь-доказательство. Воспитывать любознательность у дошкольников.

Игровое правило: каждый игрок берет по одной карточке. Выигрывает тот, кто первым подберет недостающий элемент к своей карточке.

Игровое действие: поиск недостающих элементов к карточкам.

Ход игры:

Детям предлагаются карточки, где недостает части здания и карточки с недостающими элементами, задача подобрать нужную часть.

Разложи предметы по домам

Цели: Формировать у детей представления о разнообразии зданий в нашем городе и об их назначении. Развивать у детей логическое мышление, умение классифицировать предметы по какому-либо признаку. Развивать речь-доказательство. Воспитывать интерес к родному городу.

Игровое правило: отбирать только подходящие картинки. Выигрывает тот, кто не ошибется. Игровое действие: поиск подходящих карточек.

Ход игры.

Детям предлагается разложить отдельные карточки, на то поле, которому они соответствуют. Например, в магазин те предметы, которые необходимы в магазине. Для проверки можно предложить детям перевернуть карточки изнаночной стороной, если карточки одного цвета, то задание выполнено верно. Можно играть с подгруппой детей, в этом случае водящий показывает карточки, а играющие выбирают нужную картинку.

«Придумай и раскрась сказку»



Расскажи про свой город

Цели: Формировать у детей представления о разнообразии магазинов, учреждений, предприятий и об их назначении. Развивать у детей логическое мышление, умение находить определенное здание по какому-либо признаку. Развивать речь-доказательство. Воспитывать интерес к родному городу.

Игровое правило: выигрывает тот, кто не разу не ошибётся.

Игровое действие: поиск необходимых карточек, рассказ о назначении зданий.

Ход игры:

Воспитатель раскладывает карточки на столе и предлагает детям найти магазин, аптеку, библиотеку, музей и т.п. и рассказать о назначении этих зданий.

КАРТОТЕКА РУССКИХ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР

«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди.

На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят из дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!
- Га – га – га!
- Есть хотите?
- Да – да – да!
- Гуси – лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков шиплет.
- Ну, бегите же домой!

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. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может их ловить только после слов: «Ну, бегите же домой!»

«ГОРЕЛКИ»

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии 2-х шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы на погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
-Гу- гу- убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь.

«САЛКИ»

«Салки с домом». Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.

Правила ко всем «Салкам»

- Ловить (салить) играющих — значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.
- Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу, считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.
- Каждый новый «салка»-водящий, должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

«МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС»

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

«ВОДЯНОЙ»

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Раз, два, три – водяной не спи!

Хоровод останавливается, "водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного - определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Для большей сложности "водяной" при последних словах песни раскручивается навстречу движения хоровода.

P.S. Когда долго играют, то многих уже узнают по одежде, поэтому наши ребята иногда меняются шарфами, или снимают какую-либо деталь одежды, чтобы было посложнее. Приседают пониже или встают на цыпочки. Игра очень веселая. Как правило, в нее играют дольше всех.

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

На площадке чертят две линии на расстоянии 10 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - «медведь», за другой - «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается поймать убегающих в свой дом детей. Пойманный игрок сам становится «медведем».

КАРТОТЕКА РУССКИХ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР

«ОСЕНЬ»

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

«ВОЛК ВО РЫ»

«У ДЕРЕВА»

«САЖИ»

«ГОРЕЛКИ»

«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

Участники игры выбирают волка и козла, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяйка и гуси, на другой живет волк под горой. Хозяйка выпускает гусей в поле пугать, зеленой травкой покормить. Гуси уходят из дома довольно далеко. Через

Хантыйские народные игры.



Полярная сова и евражки

Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — евражки.

Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Белый шаман

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры. Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

Олени упряжки

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

Правила игры. Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

