

Управление образования Администрации городского округа «Город Йошкар-Ола»
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 52 г. Йошкар-Олы «Колибри»

424038, Россия, Республика Марий Эл, город Йошкар-Ола, улица Петрова, дом 30 А,
E-mail: doy52kolibri@mail.ru

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
От «31» августа 2026 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО
Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 52 «Колибри»
_____ Н.С. Лаптева

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Калейдоскоп профессий с бобром Егором»

ID программы: 12608

Направленность программы: естественнонаучная

Возраст обучающихся: 6-7 лет

Срок освоения программы: 9 месяцев

Объем часов: 32

Ф.И.О., должность разработчика программы:

Воеводина О.Л., воспитатель,

первая квалификационная категория

г. Йошкар-Ола
2026 г.

Содержание

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель программы
- 1.3. Задачи программы
- 1.4. Учебный план
- 1.4. Содержание учебного плана
- 1.6. Планируемые результаты

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации.
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические материалы
- 2.6. Воспитательный компонент

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовые документы:

Уровень РФ:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Уровень региона:

1. Приказы и распоряжения Министерства образования и науки Республики Марий Эл по вопросам организации дополнительного образования детей;

Уровень учреждения:

1. Устав образовательной организации;
2. Локальные нормативные акты, регламентирующие разработку и реализацию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Калейдоскоп профессий с бобром Егором» обусловлена ориентацией на раннюю профориентацию детей дошкольного возраста и возможности полноценного развития ребенка и организации профессионализации на ранних стадиях развития.

В настоящее время ориентация детей дошкольного возраста в мире профессий и в труде взрослых рассматривается как неотъемлемое условие их всестороннего, полноценного развития. Необходимость формирования у детей первичных представлений о труде взрослых, его роли в обществе и жизни каждого человека обоснована Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования и должна осуществляться не на уровне отдельной задачи, а как целостный организованный процесс.

В рамках преемственности по профориентации детский сад является первоначальным звеном в единой непрерывной системе образования. Дошкольное образовательное учреждение – первая ступень в формировании

базовых знаний о профессиях. Именно в детском саду дети знакомятся с многообразием и широким выбором профессий.

Рассматривая дошкольный возраст как возраст первичной профессионализации (Е.А. Климов, Э.Ф. Зеер, В.А. Цвык) можно однозначно сказать, что именно в этот период начинают складываться важнейшие факторы будущего профессионального выбора:

- способности и склонности самого ребенка;
- привычка к разным видам труда;
- позиция родителей, их взгляд на профессиональное будущее своего ребенка;
- интерес и позитивное эмоциональное отношение к различным группам профессий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Калейдоскоп профессий с бобром Егором» знакомит детей дошкольного возраста с профессиями и дает возможность, используя интеграцию образовательных областей, стимулировать интересы и способности ребенка в конструировании, сфере работы с инструментами, различными материалами, механизмами и т.д. Чем шире опыт ребенка в различных видах труда, чем больше разных умений и навыков приобретет он в детстве, тем лучше он будет знать и оценивать свои возможности в более старшем возрасте.

Программа, согласно ФГОС ДО, направлена:

- в области «Социально-коммуникативное развитие»: «на формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества»;
- в области «Познавательное развитие»: «на развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; формирование первичных представлений о других людях, объектах окружающего мира»;
- в области «Речевое развитие»: «на владение речью как средством общения и культуры»;
- в области «Художественно-эстетическое развитие»: «на реализацию самостоятельной творческой деятельности»;
- в области «Физическое развитие»: «на становление ценностей здорового образа жизни, овладение его элементарными нормами и правилами».

Все исследования говорят о том, что профессиональное самоопределение начинается с дошкольного возраста посредством игровой и познавательно-исследовательской деятельности детей дошкольного возраста, как ведущих в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами.

Направленность программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Калейдоскоп профессий с бобром Егором» имеет естественнонаучную направленность.

Актуальность программы:

Актуальность работы по ознакомлению детей с профессиями обоснована трудами таких исследователей, как Я.З. Неверович, Д.Б. Эльконин, В.Г. Нечаева, Т.А. Маркова, Д.В. Сергеева, А.А. Люблинская и др. и заложены основы отечественной теории трудового воспитания. Её суть сводится к тому, что в дошкольный период детства можно и нужно формировать общие компоненты трудовых действий (умение планировать, действовать целесообразно, заранее представлять результаты своих действий); труд – это основа самореализации личности, пробуждение в ней творческого начала.

В силу возрастных особенностей ребенок не может трудиться профессионально, создавая материальные и духовные ценности. Ознакомление с трудовой деятельностью взрослых имеет решающее значение и для формирования у ребенка первоначальных представлений о роли труда и значимости профессий в жизни общества. Знание о труде, мотивах, направленности труда, отраженные в образах, уже в дошкольном возрасте начинают регулировать поступки детей, перестраивать их мотивы и отношения к собственному труду, труду взрослых, предметам, созданным людьми.

Таким образом, для того, чтобы расширить кругозор старших дошкольников о мире профессий и систематизировать профориентационную работу уже на этапе дошкольного возраста, была разработана дополнительная общеобразовательная программа «Калейдоскоп профессий с бобром Егором».

Отличительные особенности программы:

Отличительной особенностью программы является использование электронного микроскопа «Бобровая лаборатория» в знакомстве с миром профессий, использующих микроскоп в своей деятельности, как орудие труда.

Адресат программы:

Программа адресована детям от 6-7 лет.

Количество воспитанников - 25 детей.

Срок освоения программы:

Программа рассчитана на 9 месяцев, с сентября 2026г. по май 2027г.

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса:

Все занятия выстроены с учетом возрастных особенностей детей на доступном детям материале по принципу «от простого к сложному».

Занятия проводятся по группам.

Группы формируются из воспитанников одного возраста.

Состав группы воспитанников – постоянный.

Режим занятий:

Реализация программы строится на адекватных дошкольникам видах деятельности: проведение бесед, дидактических, сюжетно-ролевых игр, компьютерных программ, экскурсий, встреч с людьми разных профессий, культурно-досуговых мероприятий, с использованием ИКТ, «Бобровой

лаборатории»

Периодичность и продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки обучающихся с учетом СанПиН 2.4.2.4283-26

Группа	День недели	Общее количество часов в неделю	Время	Продолжительность одного академического часа
подготовительная группа	среда	1	15:20-15:50	30 мин

1.2. Цель программы

Цель: формирование у детей эмоционального отношения к миру профессий, предоставление им возможности использовать свои силы в доступных видах деятельности, расширение представления о многообразии профессий с использованием электронного микроскопа «Бобровая лаборатория»

1.3. Задачи программы

Обучающие:

- формировать познавательно-исследовательскую деятельность с детьми подготовительной группы с использованием электронного микроскопа «Бобровая лаборатория» на основе ознакомления с профессиями.

Развивающие:

- развивать интерес к профессиям родителей и наиболее распространенным профессиям ближайшего окружения;
- расширять представления о разных профессиях с использованием микроскопа (трудовых действиях, совершаемых взрослыми; о материалах, необходимых для работы);
- способствовать развитию пространственной ориентации, основных математических представлений, развитию речи, словарного запаса, слуховой и зрительной памяти, любознательности, самостоятельности через развивающие игры.
- стимулировать развитие познавательных, коммуникативных, творческих способностей детей

Воспитательные:

- формировать у детей добросовестное отношение к труду, уважение к результатам труда людей разных профессий;
- научить детей отражать в сюжетно-ролевой игре особенности, присущие различным профессиям.
- воспитывать бережное отношение к труду взрослых и его результатам;
- помочь детям осознать важность, необходимость и незаменимость каждой профессии.

1.4. Учебный план

Программа кружка «Калейдоскоп профессий с бобром Егором» рассчитана на один учебный год, предназначена для детей подготовительной группы (6-7 лет).

Занятия по Программе проводятся 1 раз в неделю с сентября по май.

Деятельность планируется во второй половине дня, продолжительностью не более 30 минут, в год – 32 занятия.

Структура занятия:

1. Вводная часть. Организация детей: занятия начинаются с элементов игры, сюрпризных моментов - неожиданного появления игрушек, прихода «гостей» или сказочных героев. Это заинтересовывает и активизирует детей (3мин).

2. Основная часть занятия. Изучение нового материала или закрепление ранее изученного. Этот этап происходит с использованием дидактической игры и работой с наборами и раздаточным материалом: знакомство с правилами дидактической игры, использование «Бобровой лаборатории» (24 мин).

3. Подведение итогов. Окончание занятия (3 мин).

№ п/п	Название раздела (блока)	Количество часов	Формы контроля
1	«Наш друг-воспитатель»	3	Наблюдение, дидактическая игра
2	«Поход в библиотеку»	4	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
3	«Спасибо скажем поварам за то, что вкусно варят нам»	2	Наблюдение, дидактическая игра
4	«Продавцы»	3	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
5	«Парикмахер»	1	Наблюдение, исследование
6	«Ателье»	5	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
7	«Наши доктора»	3	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
8	«Почтальон»	2	Наблюдение, дидактическая игра
9	«К дедушке на ферму»	3	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
10	«Мы - строители»	3	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
11	«Водитель»	1	Наблюдение, дидактическая игра
12	Здравствуй, школа!	1	Наблюдение
13	Фестиваль «Калейдоскоп профессий»	1	Защита творческого проекта
	Итого: 32 ч.		

1.5. Содержание учебного плана

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов в неделю/год			Формы контроля
		Всего	теоретические занятия	практические занятия	
1.	«Наш друг- воспитатель»	3	1	2	Наблюдение, дидактическая игра
2.	«Поход в библиотеку»	4	1	3	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
3.	«Спасибо скажем поварам за то, что вкусно варят нам»	2	0	2	Наблюдение, дидактическая игра
4.	«Продавцы»	3	0	3	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
5.	«Парикмахер»	1		1	Наблюдение, исследование
6.	«Ателье»	5	1	4	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
7.	«Наши доктора»	3	1	2	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
8.	«Почтальон»	2	1	1	Наблюдение, дидактическая игра
9.	«К дедушке на ферму»	3	1	2	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
10.	«Мы - строители»	3	1	2	Наблюдение, дидактическая игра, исследование
11.	«Водитель»	1		1	Наблюдение, дидактическая игра
12.	Здравствуй, школа!	1		1	Наблюдение
13	Фестиваль «Калейдоскоп профессий»			1	Защита творческого проекта
Итого: 32 ч.					

1.6. Планируемые результаты

По завершению программы дети должны освоить следующие знания, умения, навыки, личностные качества, компетенции:

Личностные: - будет проявлен начальный интерес к исследовательской и игровой деятельности; сформирован опыт социальных навыков поведения, ролевого взаимодействия.

Метапредметные: - будут развиты: образное мышление, речевые навыки, коммуникативные качества.

Предметные: - будут знать: о назначении техники и материалов в трудовой деятельности взрослых;

- называет профессии разных сфер экономики;
- различает профессии по существенным признакам;
- называет профессионально важные качества представителей разных профессий;
- выделяет структуру трудовых процессов (цель, материалы, инструменты, трудовые действия, результат);
- объясняет взаимосвязь различных видов труда и профессий;
- объясняет роль труда в благополучии человека;
- будут вычленять труд взрослых как особую деятельность, направленную на заботу о людях.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	9	15:20-15:50	групповая	1	1.Воспитатель-наш приятель. Мы играем в воспитателей - с-р игра.	Групповое помещение	Наблюдение, дидактическая игра
2	Сентябрь	16	15:20-15:50	групповая	1	2.Наши друзья-игрушки-сюжетно-ролевая игра	«Бобровая лаборатория»	Наблюдение
3	Сентябрь	23	15:20-15:50	групповая	1	3. «Открытая площадка»-путешествие по группам детского сада.		Наблюдение
4	Сентябрь	30	15:20-15:50	групповая	1	4.Знакомимся с трудом библиотекаря. «Книжника неделя»		Наблюдение
5	Октябрь	7	15:20-15:50	групповая	1	5.Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»		Наблюдение, дидактическая игра
6	Октябрь	14	15:20-15:50	групповая	1	6.Бобровая лаборатория: Различные виды материалов: кора дерева, бумага		Наблюдение, исследование
7	Октябрь	21	15:20-15:50	групповая		7. Путешествие в библиотеку - виртуальная экскурсия.		Наблюдение
8	Октябрь	28	15:20-15:50	групповая		8. Экскурсия на кухню детского сада.		Наблюдение
9	Ноябрь	11	15:20-15:50	групповая	1	9. Готовим пирожки для наших кукол (соленое тесто).		Наблюдение, дидактическая игра
10	Ноябрь	18	15:20-15:50	групповая	1	10. Беседа о труде продавца. Экскурсия в магазин.		Наблюдение
11	Ноябрь	25	15:20-15:50	групповая	1	11. Сюжетно – ролевая игра «Продавец игрушек (продуктов питания и одежды для детей)»		Наблюдение, дидактическая игра
12	Декабрь	2	15:20-15:50	групповая	1	12. Бобровая лаборатория - Продукты питания (Соль, сахар, мёд)		Наблюдение, исследование
13	Декабрь	9	15:20-15:50	групповая	1	13. Бобровая лаборатория: Моё тело (Кожа, волосы, ногти)		Наблюдение, исследование
14	Декабрь	16	15:20-15:50	групповая	1	14. Чтение стихотворения Е. Благиной «Я рубашку сшила мишке»		Наблюдение, дидактическая игра
15	Декабрь	23	15:20-15:50	групповая	1	15. Бобровая лаборатория - Одежда, обувь (Различные виды		Наблюдение, исследование

						тканей)		
16	Январь	13	15:20-15:50	групповая	1	16. Картина из лоскутков		Наблюдение, дидактическая игра
17	Январь	20	15:20-15:50	групповая	1	17. Картина из лоскутков		Наблюдение, дидактическая игра
18	Январь	27	15:20-15:50	групповая	1	18. Виртуальная экскурсия «Ателье», «Швейная фабрика»		Наблюдение
19	Февраль	3	15:20-15:50	групповая	1	19. Беседа о профессии - врач. Экскурсия в медицинский кабинет.		Наблюдение
20	Февраль	10	15:20-15:50	групповая	1	20. Бобровая лаборатория: Моё тело (Бактерии)		Наблюдение, исследование
21	Февраль	17	15:20-15:50	групповая	1	21. Таблетки на каждой ветке - презентация.		Наблюдение
22	Февраль	24	15:20-15:50	групповая	1	22. Кто такой почтальон? – беседа, сюжетно-ролевая игра		Наблюдение, дидактическая игра
23	Март	3	15:20-15:50	групповая	1	23. «Как работает почта?» - виртуальная экскурсия		Наблюдение
24	Март	10	15:20-15:50	групповая	1	24. Беседа о животноводах. Дидактическая игра «Звуки деревни».		Наблюдение, дидактическая игра
25	Март	17	15:20-15:50	групповая	1	25. Подвижная игра «Стадо и пастушок».		Наблюдение, дидактическая игра
26	Март	24	15:20-15:50	групповая	1	26. Бобровая лаборатория - Животные (дикие, домашние, шерсть) - Насекомые (Различные виды насекомых, части тела насекомого)		Наблюдение, исследование
27	Апрель	7	15:20-15:50	групповая	1	27. Беседы: «Строительные профессии», «Кто построил детский сад»		Наблюдение
28	Апрель	14	15:20-15:50	групповая	1	28. Сюжетно-ролевая игра «Мы-Строители» и дидактическая игра «Кому, что нужно для работы?», «Кто, что делает?»		Наблюдение, дидактическая игра
29	Апрель	21	15:20-15:50	групповая	1	29. Бобровая лаборатория: Различные виды материалов: песок, глина, цемент		Наблюдение, исследование
30	Апрель	28	15:20-15:50	групповая	1	30. Знакомство с профессией водителя (шофера). Сюжетно-ролевая игра «Мы – шоферы». Чтение произведений о правилах дорожного		Наблюдение, дидактическая игра

						движения		
31	Май	5	15:20-15:50	групповая	1	31. Здравствуй, школа! - экскурсия в школу.		Наблюдение
32	Май	12	15:20-15:50	групповая	1	32.Фестиваль «Калейдоскоп профессий»		Защита творческого проекта

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Оборудование «Бобровой лаборатории»

Столы

Стулья детские

Демонстрационный материал к изучаемым темам.

Информационное обеспечение – не предусмотрено.

Кадровое обеспечение

Программу реализует воспитатель первой квалификационной категории Воеводина Оксана Леонидовна.

ФИО	Должность	Образование, год окончания обучения	Повышение квалификации/профессиональная переподготовка	Общий стаж работы/стаж работы по специальности
Воеводина Оксана Леонидовна	Воспитатель	воспитатель Высшее, ГОУ ВПО «Марийский государственный университет», квалификация «Учитель биологии и географии» 22 июня 2011г. инструменты в работе воспитателя» С 01.07.2026г. по 31.08.2026г. 12 лет	ООО Учебный центр «Профессионал» г. Москва: Курс профессиональной переподготовки «Воспитание детей дошкольного возраста» с 01.03.2017 по 03.05. 2017г. диплом с присвоением квалификации «Воспитатель детей дошкольного возраста» «Акция – Университет» – Повышение квалификации «Речевое развитие детей дошкольного возраста. Технологии и направления работы воспитателя. С 01.04.2024-31.05.2024г. «Цифровые образовательные инструменты в работе воспитателя. С 01.07.2025-31.08.2025г. «Акция – Университет» – Повышение квалификации «Цифровые образовательные	12

2.3. Формы текущего контроля и промежуточной аттестации

Периодичность диагностики детей: после каждого цикла в оценочном листе отмечается уровень развития ребенка.

Отслеживание результатов образовательного процесса осуществляется посредством аттестации. Аттестация проводится в форме наблюдения за выполнением заданий. При аттестации используются специальные диагностическая таблица, с помощью которых, путем предложения выполнить задание, можно отследить изменения уровня знаний, умений ребенка по использованию оборудования «Бобровой лаборатории».

При подведении итогов освоения программы проводится итоговое мероприятие – защита творческого проекта.

2.4. Оценочные материалы

Оценивание педагогом образовательных результатов осуществляется по следующим критериям:

Ф.И. ребенка	Показатель	Уровень		
		Высокий	Средний	Низкий
	Выполнение практического задания	Активное участие	Не активен, но задание и последовательность выполняет без ошибок	Не активен, требуется помощь педагога

Педагогическая диагностика сформированности представлений детей о профессиональной деятельности взрослых

Результаты усвоения программы отслеживаются мониторингом оценки индивидуального развития детей. Оценивание качества образовательной деятельности осуществляется 2 раза в год: сентябре, мае.

Результаты наблюдений за детьми анализируются, на основе наблюдений проектируется дальнейшая развивающая работа с детьми.

В многочисленных исследованиях по дошкольной педагогике разработаны разнообразные методики выявления знаний детей о труде взрослых (В. И. Логинова, Л. А. Мишарина, С. Ф. Сударчикова, В. П. Кондрашов, Н. М. Крылова и др.). Для выявления уровней сформированности представлений о профессиях используются разные методы исследования (беседы, анализ продуктов деятельности, наблюдение, диагностические задания). В данных методических рекомендациях предлагается педагогическая диагностика сформированности представлений детей о профессиях взрослых. Педагог определяет, различает ли ребенок трудовые и нетрудовые процессы, производственный или бытовой труд, видит ли направленность конкретных трудовых процессов на результат, выделяет ли компоненты простейших трудовых процессов (цель, мотив

труда, предмет труда, инструменты, трудовые действия, результат труда).

Вопросы к детям:

- Отбери картинки, где человек работает, трудится.
- Расскажи, как папа, (мама) трудятся дома? Что делают?
- Какие инструменты, предметы нужны для работы? Что делают сначала, что потом? Что получилось? Для чего сделали?

В индивидуальной беседе с ребенком целесообразно показать иллюстрации с изображением профессиональной деятельности взрослых, задать следующие вопросы:

- Кем работают эти люди, кто они по профессии? Как ты догадался?
- Что делают? Предложить рассказать о любом трудовом процессе.
- Зачем нужна профессия?

Используя наборы иллюстраций о труде взрослых, воспитатель проводит индивидуальную беседу с ребенком по следующим вопросам:

- Люди, каких профессий работают на стройке? Расскажи, что делает каменщик (плотник, маляр)?
- Почему на стройке много строителей?
- Какие машины нужны на стройке? Зачем они нужны?
- Откуда, хлеб в городе? Расскажи, где его выращивают?
- Какие машины нужны, чтобы вырастить хлеб?
- Откуда фермеры получают машины?
- Зачем люди работают в городе и в деревне?
- Для чего все люди работают?
- Что будет, если люди перестанут работать?

Оценка индивидуального развития ребенка осуществляется через наблюдение, беседы, анализ продуктов детской деятельности, специальные педагогические ситуации, организуемые педагогом (воспитателем).

Оценка индивидуального развития ребенка проводится по следующим уровням показателей:

1. Показатель сформирован (достаточный уровень «+») – наблюдается в самостоятельной деятельности ребенка, в совместной деятельности со взрослым;
2. Показатель в стадии формирования (уровень близкий к достаточному («0»)) – проявляется неустойчиво, чаще при создании специальных ситуаций, провоцирующих его проявление: ребенок справляется с заданием с помощью наводящих вопросов взрослого, дает аналогичные примеры;
3. Показатель не сформирован (недостаточный уровень («-»)) – не проявляется ни в одной из ситуаций, на все предложения взрослого.

2.5. Методические материалы

Методы и приёмы:

Для ознакомления детей с трудом взрослых можно применять традиционные методы обучения и воспитания:

- словесный (беседы с использованием игровых персонажей и наглядности, чтение детской художественной литературы);
- наглядный (наблюдение конкретных трудовых процессов людей разных профессий, рассматривание картин и иллюстраций);
- практический (использование оборудования «Бобровой лаборатории», экспериментирование с разными материалами, опыт хозяйственно-бытового труда);
- игровой (сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, игровые ситуации).

В практической деятельности все методы применяются не разрозненно, а в сочетании друг с другом.

Образовательная деятельность осуществляется с учетом:

- построения образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми: основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра;
- решения программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей не только в рамках непосредственно образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов в соответствии со спецификой дошкольного образования.

Принципы построения программы:

- Доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- Наглядность (наличие дидактических материалов);
- Демократичность и гуманизм (взаимодействие педагога и ребенка, реализация творческих потребностей);
- Научность (обоснованность, наличие методических рекомендаций и теоретической основы);
- «От простого к сложному» (научившись элементарным навыкам, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных игровых заданий).

2.6. Воспитательный компонент

В Программе учитываются этнокультурные, национальные, региональные особенности.

Содержание национально-регионального компонента в структуре программы помогает детям ощутить и осознать свою принадлежность к малой родине, к своему городу, воспринимая всю полноту ближайшего окружения. Содержание направлено на достижение целей формирования у детей интереса и ценностного отношения к родному краю через формирование любви к своему городу, краю, чувства гордости за него. При реализации образовательных областей «Социально-коммуникативное развитие» и «Познавательное развитие» направление работы по

взаимодействию с семьями воспитанников обогащено ознакомлением с профессиями родителей, работающих в различных организациях города. Содержание игровой деятельности обогащено отражением спецификой профессиональной деятельности взрослых, занятиях на производстве, а также современными профессиями. В соответствии с требованиями ФГОС ДО, в Программу включен раздел «Культурно-досуговая деятельность», посвященный особенностям традиционных событий, праздников, мероприятий. Это позволяет приобщить детей к праздничной культуре своего народа, обеспечить каждому ребенку отдых (пассивный и активный), эмоциональное благополучие, способствует развитию желания принимать участие в праздниках, формированию творческих наклонностей каждого ребенка, чувства сопричастности к событиям, которые происходят в Учреждении, стране.

Традиционные события, праздники, мероприятия применительно к ознакомлению с профессиями взрослых

Название	Профессии	Время проведения
«Здравствуй, детский сад», «День знаний»	Профессии ДОУ, учитель	сентябрь
«Праздник осени»	Овощевод, растениевод, тракторист, комбайнер	октябрь
«День матери»	Профессии матерей и бабушек воспитанников	ноябрь
«Новый год»	Артист театра, артист эстрады	декабрь
«День защитников Отечества»	Военный: моряк, пехотинец, летчик, радист	февраль
«Масленица»	Артист эстрады	февраль- март
«Мамин день»	Профессии матерей и бабушек воспитанников	март
«День смеха»	Клоун, дрессировщик, гимнаст, гримёр, художник по костюму, декоратор	апрель
«День космонавтики»	Космический архитектор, космонавт	апрель
«Весенние праздники»	Фестиваль профессий. Профессии, династии, представленные в семьях воспитанников	апрель
«День Победы»	Военный: моряк, пехотинец, летчик, радист	май
«До свидания, детский сад!»	Профессии ДОУ, учитель	май

Цель воспитательной работы: обеспечить системное педагогическое сопровождение личностного развития детей, создающее условия для реализации их субъектной позиции, формирования гражданских,

патриотических и нравственных качеств, развития их способностей через реализацию воспитательного потенциала программы.

Задачи воспитательной работы:

1. Формировать у детей добросовестное отношение к труду, уважение к результатам труда людей разных профессий;
2. Научить детей отражать в сюжетно-ролевой игре особенности, присущие различным профессиям.
3. Воспитывать бережное отношение к труду взрослых и его результатам;
4. Помочь детям осознать важность, необходимость и незаменимость каждой профессии.

Приоритетные направления деятельности: нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей; воспитание положительного отношения к труду и творчеству; здоровьесберегающее воспитание; социокультурное и медиакультурное воспитание; культурологическое и эстетическое воспитание; экологическое воспитание.

Формы воспитательной работы: используются индивидуальные, групповые, коллективные формы, которые тесно взаимосвязаны.

Методы воспитательной работы

Наглядные методы и приемы обучения: показ способов действий, показ образца;

Словесные методы и приемы обучения: рассказ педагога, беседа, вопросы (требующие констатации; побуждающие к мыслительной деятельности), указание (целостное и дробное), пояснение, объяснение, педагогическая оценка;

Игровые методы и приемы: дидактическая игра, воображаемая ситуация в развернутом виде: с ролями, игровыми действиями, соответствующим игровым оборудованием, внезапное появление объектов, выполнение воспитателем игровых действий, загадывание и отгадывание загадок, введение элементов соревнования, создание игровой ситуации;

Практические методы: упражнения – многократное повторение ребенком практических действий заданного содержания (подражательно-исполнительского характера, конструктивные, творческие).

Планируемые результаты воспитательной работы:

- сформированы навыки пользования электронным микроскопом;
- развито стремление к достижению желаемого результата;
- будет проявлен начальный интерес к исследовательской и игровой деятельности; сформирован опыт социальных навыков поведения, ролевого взаимодействия.
- будут вычленять труд взрослых как особую деятельность, направленную на заботу о людях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алешина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающим миром — М.: "Педагогическое Общество России", 2017.
2. Беседы о профессиях с детьми 4-7 лет. М., 2010
3. Дыбина Щ. В. «Неизведанное рядом: занимательные опыты для дошкольников»-М: ТЦ Сфера, 2016г.
4. Кондрашов В.П. Введение дошкольников в мир профессий: Учебно-методическое пособие: Изд-во "Николаев", 2019.
5. Логинова В., Мишарина Л. Формирование представления о труде взрослых // Дошкольное воспитание. — 2020. — № 10.
6. Мои первые опыты: изучаем природу. Просвещение издательство. 2012г – М.: ИНТ.- C104 cornelsen experimenta
7. Потапова Т.В. Беседы о профессиях с детьми 4-7 лет-М.: ТЦ Сфера, 2018.
8. Программа «от рождения до школы» (под редакцией Н.Е. Вераксы)
9. <https://nagoroh.ru/p/project/poznavatelno-issledovatel'skaya-deyatelnost-s-detmi-srednego-doshkolnogo-vozrasta-s-ispolzovaniem-elektronnogo-mikroskopa-bobrovaya-laboratoriya>
10. Первая энциклопедия для мальчиков Д. И. Ермакович, Е. С. Чайка – Москва: АСТ, 2015.-160с.: ил.
11. Савина И.В. Формирование представлений о профессиях у детей старшего дошкольного возраста // Воспитатель ДОУ. 2012. № 2
12. Шорыгина Т.А. Беседы о профессиях. М., 2014
13. Энциклопедия. Интересный микроскоп. Изучаем микромир. Методическое пособие.

Приложение к ДООП «Калейдоскоп профессий с бобром Егором»

Профессия «Ветеринар»

Считалка.

Тили-тили, тили - бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку
Носит заяка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
Сделай зайныке компресс.

Подвижная игра «Котята и щенята»

Цель: упражнять во влезании на лестницу, перелезании через скамейку, в ползании на четвереньках; развивать имитационные движения, координацию, ловкость, реакцию.

Оборудование и атрибуты: гимнастическая стенка, скамейки, ободки котят, щенят.

Ход игры:

Детей делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другой – щенят. Котята находятся около гимнастической стенки, щенята – на другой стороне комнаты, присев за скамейками – «забором».

Воспитатель предлагает котят побегать по двору легко, мягко, поиграть друг с другом лапками. На сигнал воспитателя «Щенята бегут!», котята бегут к лестнице, влезают на нее, а щенята, перелезая через скамейку, бегут за котятами и лают. Щенята возвращаются обратно на свое место.

После 2 – 3х повторений дети меняются ролями.

Подвижная игра «Раненые птички»

Цель: упражнять в прыжках на одной ноге; развивать силу мышц ног, координацию, чувство равновесия, ловкость.

Ход игры:

Дети делятся на две команды, встают в шеренги перед линиями, напротив друг друга, лицом к центру на расстоянии 2 – 3х метров.

Дети в своей команде стоят, разомкнувшись, не задевая друг друга.

По сигналу – дети обеих команд, одновременно, начинают выполнять прыжки на одной ноге (на правой) на месте, а вторая нога согнута назад и крепко – за щиколотку, держится ребенком.

Потерявшие равновесие, вставшие на две ноги дети, выходят из соревнования и отходят в сторону. Через некоторое время, когда большая часть детей вышла, прыжки останавливаются, подсчитывается, в какой команде осталось больше детей, та команда и победила. Игра повторяется, дети прыгают уже на левой ноге. Так же подводятся итоги, отмечается победившая команда.

Профессия «Повар»

Считалка

Сварим вишню и малину,
Сливы, яблоки, рябину.
Кто попробует компот,
Тот сейчас водить идёт!

Физкультминутка «Профессии».

Ну-ка, дайте нам продукты. *(кладут ладошка на ладошку)* -
Мясо, яйца, сухофрукты *(загибают пальчики)*
И получится тогда -
Очень вкусная еда *(гладят по животу)*.
На педаль нажали смело *(имитируют нажим на педаль)*
Посмотрели вправо, влево *(поворачивают голову)*
И поехали вперед.
К тем, кто нас, конечно, ждет *(едут по кругу, держа в руках воображаемый руль)*.
Быстро голову помыли *(имитируют мытье головы шампунем)*.
Расчесали, посушили *(сначала пальцами рук расчесывают голову, потом поглаживают)*.
Взяли ножницы, расческу *(показывают пальцами рук ножницы и расческу)*.
Вот и сделали прическу *(руки в стороны, как бы красуясь)*.

Игра «Съедобное – несъедобное»

Цель: упражнять в ловле мяча, в бросках мяча в паре с воспитателем; развивать реакцию, ловкость, умение слышать сигнал, быть внимательным.

Инвентарь: мяч среднего диаметра.

Ход игры

Дети стоят по кругу, разомкнувшись на вытянутые руки, воспитатель в центре с мячом в руках. Он называет слово и бросает мяч одному из детей. Если это слово обозначает съедобное, ребенок должен поймать мяч, если не съедобное – мяч ловить нельзя. Если ребенок ошибся и поймал мяч, когда слово обозначало несъедобное, то он выходит из игры.

В конце игры воспитатель отмечает внимательных и ловких детей.

Профессия «Швея», «Модельер»

Считалки.

У Ивана три кафтана,

Три кафтана у Ивана

Жёлтый, красный, голубой Выбирай себе любой!

Жили-были у жилета, Три петли и два манжета.

Если вместе их считать,

Три да два, конечно, пять!

Только знаешь, в чём секрет?

У жилета нет манжет!

Загадка.

Мастерица на все руки

Нам сошьет пиджак и брюки.

Не закройщик, не ткачиха.

Кто она, скажи? (Портниха)

Игра «Бусинки»

Цель: упражнять в передвижении «цепочкой» - держась за руки, не разрывая цепь, согласовывая движения, друг с другом, повторяя движения взрослого и вместе с ним проговаривая стихотворение. Ход игры

Взрослый начинает игру, идет и повторяет: «Я на ниточку нанизываю бусинки», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь – бусы.

Проговаривая вместе с детьми: «Как мы бусы собирали,

Собирали, собирали...

(ведет цепь медленно по прямой) Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Их на нитку собирали

(водит цепь плавно из одной стороны в другую) Бусинки,
бусинки Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Завивали, завивали

(медленно кружится, завивая цепь вокруг себя) Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Останавливается и говорит: «Играли, играли мы с бусами, а ниточка запуталась и порвалась. Бах, тара - рах! Раскатились бусинки далеко, во все стороны!» Дети разбегаются по всей площадке, приседают. «Надо опять все бусинки на ниточку собрать!» - воспитатель, подходя к ребенку, задевает его, проговаривая: «Нашла бусинку», берет его за руку, идут к следующему и т.д. Игра начинается сначала.

Вариант. Дети идут по кругу, держась за руки, проговаривая текст.

Игра «Найди свой цвет»

Цель: учить действовать по сигналу быстро, приучать детей ориентироваться в пространстве, развивать ловкость, внимание.

Инвентарь: флажки разных цветов.

Ход игры

Воспитатель раздает детям флажки 3 – 4х цветов. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определенных цветов.

После слов воспитателя: «Идите гулять» - дети расходятся по площадке в разные стороны.

На сигнал «Найди свой цвет», дети собираются у флагов соответствующего цвета. Воспитатель следит, чтобы дети отходили подальше от своих флагов, ходили по всей площадке, флажок нужно держать вертикально в руке перед грудью или вытянув руку вверх.

Варианты

* Вместо флажков каждому можно дать кубик, кружок, ленту разного цвета, по которым они будут находить свой флаг.

* Дети собираются рядом с названным ребенком по цвету одежды. Например: «У кого есть белый цвет (футболка, чешки, носки, бант и т.д.) - собираются возле Вали. У кого есть синий цвет – собираются возле Оли». Валя и Оля проверяют у подошедших детей цвет. Если у ребенка нет названного цвета, он стоит рядом с воспитателем.

Игра «Иголка, нитка, узелок»

Цель: упражнять в беге, огибая препятствия – «змейкой»; развивать ловкость, внимание, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры

Дети стоят по кругу, разомкнувшись. Выбираются три ребенка, которые встают в центре круга друг за другом – иглолка впереди, за ней нитка и последним стоит узелок.

Задача этих детей: не отстать, не запутаться, не потеряться, а все время бежать друг за другом. Иголочка ведет детей через круг, вокруг круга, обегая детей «змейкой». Если иголочке удалось оторваться от ниточки и узелка, или потерялся узелок, игра останавливается, выбираются другие, игра продолжается.

Игровые задания «Ходим в шляпках»

Цель: формировать правильную осанку; упражнять в ходьбе с грузом на голове, сохраняя правильную осанку; развивать координацию, внимание, чувство равновесия, ловкость.

Инвентарь: мешочки с песком (вес 200 – 300 грамм).

Ход игры

Дети кладут на голову легкий груз – «шляпы» (мешочки с песком). Проверив осанку детей, воспитатель дает сигнал к ходьбе. Дети идут обычным шагом по залу в колонне по одному, сохраняя положение правильной осанки.

Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала, и при этом он не нарушал осанку. Во время ходьбы нельзя придерживать «шляпу» рукой. Уронивший «шляпу», поднимает ее, встает в конец колонны и продолжает игру.

Варианты игры. Вместо обычной ходьбы используются разновидности ходьбы: на носках, приставным шагом, спиной вперед, ходьба с препятствиями – перешагивая предметы, по гимнастической скамейке, по извилистой линии и т.д.

Профессия «Шофёр»

Считалка

В гараже стоят машины
Волга, Чайка, Жигули...
От какой берешь ключи?

Загадка.

Правила движения,
Знает без сомнения.
Вмиг заводит он мотор,
На машине мчит... (шофер)

Физкультминутка «Профессии».

На педаль нажали смело (стоя, имитируют нажим на педаль)
Посмотрели вправо, влево (поворачивают голову)
И поехали вперед (бип - бибиб, имитация сигнала).
К тем, кто нас, конечно, ждет (едут по кругу, держа в руках воображаемый руль).

Игра «Тише едешь, дальше будешь»

Цель: упражнять в ходьбе с остановкой по сигналу; развивать реакцию на сигнал, чувство равновесия, внимание.

Ход игры

На одной стороне площадки проводится линия, дети строятся за ней в шеренгу. На другом конце площадки очерчивается круг – место водящего.

Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!»

На эти слова дети идут к ведущему, делая шаг на каждое слово, на слово «Стоп!» - останавливаются, замирают. Водящий после слова «стоп» быстро оглядывается на детей. Того, кто не успел остановиться, водящий возвращает на исходную линию. Затем водящий вновь поворачивается спиной к детям и повторяет слова команды. Играющие продолжают движение с того места, где остановились первый раз на слово «стоп». Те, кого отослал водящий на исходную линию, начинают движение оттуда.

Побеждает ребенок, успевший встать первым в круг к водящему до слова «стоп». Он и становится водящим.

Игра «Такси»

Цель: приучать детей двигаться вдвоем, согласовывая движения, друг с другом, меняя направление; воспитывать дружеские отношения между детьми.

Инвентарь: обручи диаметром 1 метр, флажки.

Ход игры

Дети становятся парами внутри большого обруча, держат его в руках на уровне пояса: один - у одной стороны обода, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Дети ходят, бегают по площадке или по дорожке.

На остановке, обозначенной флажком или знаком стоянки такси, меняются ролями.

Вариант: таксисты перевозят пассажиров в магазин, на вокзал, в школу и т.д.

Подвижная игра «Цветные автомобили»

Цель: упражнять в ходьбе, в беге врассыпную, по кругу друг за другом; развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, ловкость.

Инвентарь: флажки разных цветов (обручи, колечки от кольцеброса...).

Ход игры

Дети размещаются вдоль одной стороны площадки – они автомобили. Каждому из детей дается флажок какого-либо цвета (кольцо и т.д.).

Воспитатель стоит лицом к детям в центре площадки, в руке – флажки разных цветов. Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета, после чего, все дети, имеющие флажок этого цвета, выезжают на центр (ездыт врассыпную, гудят).

Когда воспитатель отпускает флажок, автомобили возвращаются на место, в гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка сразу; может заменить цветовой сигнал словесным, например: «Выезжают синие автомобили, а красные возвращаются в гараж».

Цирковые профессии

Пальчиковая гимнастика «Цирк».

В цирке весело всегда, *(Ребенок идет пальчиками по столу)*

Мы идем сейчас туда.

Мы увидим там гимнастов, *(Загибает по очереди пальцы, перечисляя названия цирковых профессий)*

Акробатов, силачей,

Много клоунов веселых,

Дрессировщиков зверей.

Игра «Карусель»

Цель: упражнять в ходьбе, в беге по кругу, держась за руки, сохраняя форму круга, согласовывая движения, друг с другом; учить выразительно проговаривать текст стихотворения. Ход игры

Играющие встают в круг, держась за руки, повернувшись, друг за другом. Идут, проговаривая текст: «Завертелись карусели

И помчались с ветерком,

Поначалу еле-еле, еле-еле, Завертелись карусели.

И потом бегом, бегом, Мчимся быстро, с ветерком! Повертелись, покружились, А потом остановились».

В соответствии с текстом, дети идут сначала медленно, потом бегут и останавливаются. Повторяют игру, идут в другую сторону.

Варианты

* Игру можно проводить, держась одной рукой за шнур, концы которого связаны.

* Игру можно проводить с обручами. Каждый держится за два обруча одной и другой рукой, образуя замкнутый круг.

* Использовать другое стихотворение:

«Еле-еле, еле-еле,
Завертелись карусели,
А потом бегом, бегом, Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра!»

Игра «Затейники»

Цель: упражнять в ходьбе по кругу разными способами, в показе упражнений, в придумывании упражнений; развивать согласованность движений, находчивость, внимание. Ход игры

Дети становятся в круг. Одного из детей воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по кругу, маршируя (на носках, приставным шагом боком и т.п.), проговаривая: «Ровным кругом, друг за другом, Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте, дружно вместе, Сделаем... вот так».

По окончании текста дети останавливаются на расстоянии вытянутых рук, лицом в круг. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все повторяет за ним. Затем затейник выбирает кого-нибудь вместо себя и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

Игра «Дрессированная собачка»

Цель: упражнять в перебрасывании мяча в парах, в ловле мяча; развивать реакцию, ловкость, ориентировку.

Инвентарь: мяч большого размера, ободок собаки.

Ход игры

Дети разбиваются на тройки. Двое из них становятся напротив друг друга, на расстоянии 2 – 3 метров, начинают перебрасывать мяч друг другу и ловить его. Третий – собачка, встает между парой и старается поймать летящий мяч или коснуться его рукой. Собачка, поймав мяч или коснувшись его рукой, меняется местом с тем, кто бросал мяч и игра продолжается.

Собачка может догнать и укатившийся мяч, и неудачно брошенный хозяином, в этом случае тоже происходит смена мест детей (хозяин становится собачкой).

Игра «Бом»

Цель: формировать правильную осанку – стоять подтянуто, красиво; развивать внимание, закреплять счет.

Ход игры Дети становятся в круг, приняв правильную осанку.

Воспитатель дает сигнал «Считаем до 6» и называет имя ребенка, который начнет счет. Дети начинают считать: «1,2,3,4,5...», а вместо 6 нужно говорить слово «Бом», после счет начинается вновь: «1,2,3,4,5...Бом» и т.д.

Дети произносят каждый свой счет, рассчитываясь по порядку. Темп проговаривания от медленного к быстрому. Невнимательный игрок, сказавший цифру, вместо «Бом» - выходит из игры.

Воспитатель может менять цифру, назначать имя другого ребенка начинающего счет. Отмечаются дети, не ошибившиеся в счете.

Считалки.

Прыгал зайка на лужайке,
Волк играл на балалайке.
А на дудочке – лиса,
Вот такие чудеса!
Верь - не верь, иди проверь!

На весёлом карнавале
Возле ёлки танцевали Мышка с кошкой,
Повар с ложкой,
Два слона с одной гармошкой,
Королева и шуты
Попляши-ка с ними ты!

До-ре-ми-фа-соль-ля-си!
Едет кошка на такси,
А котята прицепились.
И бесплатно прокатились!

Загадка.
Тонкой палочкой взмахнет —
Хор на сцене запоеет.
Не волшебник, не жонглер.
Кто же это? (Дирижер)

Игра «Путаница»

Цель: развивать внимание, логическое мышление

Дети должны внимательно прослушать стихотворение и сказать, что в нем неправильно.

Художник измерил температуру,
Строитель на флейте красиво сыграл,
Доктор кирпичную стену построил,
Повар картину нарисовал.
Музыкант сварил очень вкусные щи.
Ошибки мои ты скорей отыщи,
Ответы правильно подбери!

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Цель: учить играть, соблюдая правила; развивать ориентировку в пространстве, слуховое внимание, ловкость.

Атрибуты: платок, колокольчик

Ход игры

Считалкой выбирают водящего – жмурку. Он встает в середину площадки, ему завязывают глаза, он поворачивается несколько раз вокруг себя, чтобы не знать к кому он стоит спиной, а к кому лицом. Все дети разбегаются, а жмурка старается кого-нибудь поймать. Чтобы жмурка мог знать, где находятся дети, они все время хлопают в ладошки, а он идет в этом направлении. При виде какой-либо опасности (дверь, стена, скамейка и т.д.) играющие должны предупредить жмурку словом: «Огонь!» Ловкие играющие уворачиваются от жмурки, а пойманный ребенок становится жмуркой. *Варианты*

* Жмурка ходит внутри круга, вокруг него бегают ребёнок с колокольчиком. Жмурка, слушая звук пытается его поймать

* Пойманный ребенок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает по одежде, голосу и назовет его имя.

Профессия «Военный»

Стихи.

Быть разведчиком хочу я
Ведь находчив я и смел.
Мама спрятала конфеты,
Я разведал где – и съел!

Загадка.

На посту он в снег и в зной,
Охраняет наш покой.
Человек, присяге верный,
Называется... (военный)

Подвижная игра «Выбей из круга»

Цель: упражнять в бросках мяча в движущуюся цель; развивать реакцию, ловкость, глазомер. Инвентарь: мяч среднего диаметра

Ход игры

На площадке чертится круг (прямоугольник), дети находятся внутри круга. Перед линией, с разных сторон круга, напротив друг друга, стоят двое ловишек. Они перебрасывают мяч через круг, стараясь попасть в двигающихся внутри круга детей. Те, кого мяч задел, считаются пойманными выходят из игры. Игра продолжается пока большая часть детей не уйдет из круга. Оставшиеся дети объявляются ловкими и из них выбираются новые ловишки.

По правилам игры нельзя выходить за линии круга, попадать в головы детей (целиться в ноги, туловище); к ловишке, держащему мяч, надо стоять, повернувшись лицом, чтобы видеть летящий мяч.

Игра «Защити товарища»

Цель: упражнять в бросках мяча в цель, в ловле мяча; развивать реакцию, ловкость, глазомер; воспитывать дружеские отношения между детьми.

Инвентарь: мяч большого размера.

Ход игры

Дети встают в круг, выбирается водящий, он встает в центре круга и вызывает к себе, в круг, своего товарища. Играющие начинают перебрасывать мяч друг другу, стараясь в удобный момент попасть в товарища водящего, который прячется за спиной водящего. Водящий не дает этого сделать, стараясь, все время поворачиваться к мячу лицом, видеть его, отбивать летящий мяч любым способом – ногами, руками, грудью...

Тот, кто попадет мячом в товарища водящего, становится водящим и вызывает своего товарища на игру.

Игра «Часовой»

Цель: упражнять в ходьбе на носках, тихо, крадучись; развивать слуховое восприятие, внимание, ориентировку в пространстве, выдержку.

Пособия: платок (веревка по необходимости).

Ход игры

Выбирается водящий – часовой, он садится в центре круга образованного

играющими. У часового завязаны глаза. Дети стоят за линией круга (выложенного из веревки). Воспитатель показывает рукой на одного из играющих, и он начинает осторожно приближаться к часовому, крадучись.

Часовой, услышав шаги, шорохи, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если укажет верно, меняются местами с пойманным.

Если часовой не слышит, ошибается, ребенку удастся зайти в круг, он выигрывает.

Игровое упражнение «Снайперы»

Цель: развивать элементарные навыки попадания в цель, глазомер, реакцию на сигнал. Инвентарь: корзины или обручи, мешочки с песком или маленькие мячи.

Ход игры

Дети становятся в круг, каждый ребенок держит в руке мешочек. В центре круга стоит корзина или лежат обручи (расстояние от цели до детей не более 1 – 2,5 метра).

По сигналу воспитателя начинают бросать в корзину, подходят, достают мешочек и возвращаются на свое место. Отмечаются самые меткие.

Броски выполнять правой и левой рукой, способом, показанным воспитателем: от плеча, снизу, двумя руками от груди.

Игровое упражнение «Кто дальше бросит мешочек»

Цель: упражнять в метании на дальность правой, левой рукой; развивать скоростно-силовые качества.

Инвентарь: мешочки (вес 150 гр.).

Ход игры

Дети стоят на одной стороне площадки, за линией, в шеренгу. У каждого в руке мешочек.

По сигналу воспитателя бросают мешочек вдаль. Каждый должен заметить, куда упал мешочек.

По сигналу бегут к мешочкам и останавливаются возле них, берут и поднимают вверх над головой. Воспитатель отмечает тех, кто бросил мешочек дальше всех. После этого дети возвращаются обратно за линию.

Игра «Чья команда быстрее строится»

Цель: упражнять в построениях в круг, в шеренгу, колонну, не толкаясь, находя свое место по росту, равняться; развивать ориентировку в пространстве, реакцию, ловкость; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Ход игры

Дети рассчитываются на «1, 2, 3-й», перестраиваются в три шеренги, запоминают детей в своей команде и свое место в строю.

На сигнал воспитателя – дети маршируют врассыпную (бегают, ползают, прыгают).

На команду «В шеренгу становись!» - дети строятся своей командой. Каждый раз воспитатель меняет команду, а дети строятся в соответствии с командой, в определенном месте. Отмечается лучшая команда при каждом построении.

Игра «Круговорот»

Цель: упражнять в ходьбе парами, согласовывая движения; развивать реакцию, внимание, ориентировку. Ход игры Играющие дети идут парами по кругу.

На сигнал воспитателя (свисток, хлопок) – последняя в колонне пара разбивается: один идет быстро слева, второй справа (или бегут) вдоль колонны. Они обгоняют всех и встают впереди колонны. Дается сигнал и последняя пара выполняет это же действие. Сигналы даются сначала медленно, а после того, как дети поняли содержание задания –

часто.

Если дети не усвоили задание, игру проводят сначала, стоя колонной на месте.

Морские профессии

Загадки

Кто плывет на корабле, К неизведанной земле?
Весельчак он и добряк.
Как зовут его? (Моряк)
Он от всех родных вдали, Водит в море корабли.
Повидал немало стран
Морской отважный... (капитан)
По мосту чтоб мчался скорый,
Чинит он в воде опоры.
Целый день за разом раз,
Вглубь ныряет... (водолаз).

Игра «Сигнальная азбука»

Цель: развивать внимание, координацию движений, умение ориентироваться в пространстве.

Инвентарь: флажки

Ход игры

Флажки мне стоит в руки взять - И все могу я

Есть азбука такая Чудесная морская

Будем учиться выполнять так называемые «немые команды», которые подаются с помощью специальных флажков, запоминайте сигнальную азбуку.

Руки вытянуты вперед – команда строится в колонну.

В стороны – встать враспынную.

Руки вниз – сигнал «опасность», нужно присесть на корточки.

Руки вверх – команда «опасность миновала», можно встать.

Подвижная игра «Море волнуется»

Цель: упражнять в сохранении равновесия после бега, прыжков; развивать реакцию, умение ориентироваться в пространстве внимание, фантазию; закреплять знания по теме. Ход игры

Дети становятся в круг, вместе вспоминают, какие фигуры можно показать по теме «Море», показывая их:

- «водоросли» - основная стойка, руки вверх;
- «черепашки» - стоя на четвереньках, с опорой на согнутые руки;
- «морские звезды» - стоя, лежа, разведя руки и ноги в стороны;
- «осьминожки» - лежа на спине, вытянув руки и ноги вверх;
- «камешки» - присесть, сгруппироваться, опустив голову;
- «рыбки» - лежа на животе, поднять плечи, прямые ноги над полом, согнуть

руки к плечам и др. Считалкой выбирается акула, она уходит в угол площадки. Дети бегут друг за другом по кругу, проговаривая: «Море волнуется – раз! (подскок)

Море волнуется – два! (подскок)

Море волнуется – три! (подскок)

Морская фигура – замри!»

Дети останавливаются и замирают в любой фигуре. На слово «замри» - акула выплывает, ищет фигуру, которая качается, забирает ее с собой. Воспитатель, когда акула плавает возле фигур, проговаривает: «Если качнется фигура,

Фигуру проглотит акула!»

После 2 – 3х попыток подводится итог, выбирается новый водящий, игра

продолжается.

Подвижная игра «Золотая рыбка»

Цель: упражнять в беге врассыпную; развивать ловкость, быстроту, ориентировку; учить согласовывать движения друг с другом.

Ход игры Выбирается водящий – рыбак, остальные играющие – рыбки.

Рыбки бегают по площадке врассыпную, уворачиваясь от рыбака. Поймав рыбку, рыбак берет ее за руки, образуя «сеть» и они продолжают ловить рыбок уже вдвоем. Если следующая рыбка оказывается в сети – между рук детей, она считается пойманной и присоединяется к ловящим. Чем больше рыбок поймано, тем длиннее сеть, тем легче ловить.

Последний оставшийся играющий и будет самой ловкой – «золотой рыбкой».

Подвижная игра «Удочка»

Цель: упражнять в прыжках вверх, через шнур, с места; развивать ловкость, реакцию, координацию.

Инвентарь: веревка длиной 3 – 3,5 метра.

Ход игры

Дети стоят по кругу – они рыбки. В центре круга стоит воспитатель – он рыбак, в руках у него веревка удочка (на конце которой можно привязать мешочек с песком).

Воспитатель вращает веревку по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, над веревкой, стараясь, чтобы она не задела их ног.

Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.

Если удочка закрутилась вокруг ног одного из детей, не успевшего перепрыгнуть и игра остановилась, то эта рыбка считается пойманной, выходит из игры в сторону.

После того, как пойманы 2 – 3 рыбки, выбирается новый рыбак и игра продолжается.

Подвижная игра «Рыбаки и рыбки»

Цель: упражнять в прыжках вверх с места, с разбега через шнур; развивать скоростно-силовые качества, ловкость, реакцию; воспитывать смелость.

Инвентарь: веревка длиной 4 – 5 метров.

Ход игры

Для игры выбираются два водящих – рыбаки, остальные дети – рыбки. Рыбаки, стоя на разных берегах, натягивают через речку (середину зала) сеть – веревку. Рыбки плавают, резвятся на одной половине зала; а самые смелые и хитрые рыбки подплывают к натянутой на небольшой высоте (от 5 до 40 см) сети и перепрыгивают через нее на другую сторону. Когда все рыбки преодолели эту высоту и оказались на другой стороне, рыбаки натягивают веревку выше. Ребенок, задевший во время прыжка веревку, считается пойманным и выходит из игры. Рыбки хитрые и видя, что веревка натянута высоко, могут под ней проползти любым способом, стараясь не задеть веревку.

По сигналу воспитателя подводятся итоги, выбираются новые водящие и игра продолжается.

Вариант. Рыбаки отходят в конец зала, натягивают веревку и медленно двигаются навстречу рыбкам, удерживая шнур натянутым.

Профессии «Космонавт», «Лётчик»

Считалка

Раз, два, три, четыре, пять

Нам ракеты запускать!

Кто в ракету не попал,
Тот к отлёту опоздал!

Считалка.

Чтоб летать нам на планеты
Мы построили ракеты,
Раз, два, три –
Полетишь сегодня ты!

Считалка

На Луне жил звездочет,
Он планетам вел подсчет.
Меркурий - раз, Венера - два-с,
Три - Земля, четыре - Марс
Пять - Юпитер, шесть – Сатурн.
Семь - Уран, восьмой – Нептун,
Девять - дальше всех Плутон.
Кто не видит - выйди вон!

Подвижная игра «Самолеты»

Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; приучать внимательно слушать сигнал, начинать движение по сигналу; развивать ориентировку в пространстве, ловкость.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу (врассыпную) на одной из сторон площадки. Воспитатель показывает, как заводить мотор, как летать, только после этого дает команду: «К полету приготовиться. Завести моторы!»

Дети делают вращательные движения руками перед грудью, произнося звук «р-р-р...»

После сигнала «Полетели!», дети разводят руки в стороны (как крылья у самолета) и летят – разбегаются в разные стороны.

Воспитатель проговаривает:

«Самолет летит, летит, Летчик смелый в нем сидит!» По сигналу «На посадку!» - дети возвращаются на свои места. *Вариант*

Дети строятся в 3 – 4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. По сигналу летают врассыпную, по сигналу «На посадку!», находят свои места в колоннах, приседают. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась быстрее.

Подвижная игра «Ждут нас быстрые ракеты...»

Цель: упражнять в ходьбе по кругу, держась за руки, сохраняя его форму, в беге; развивать умение быстро ориентироваться в пространстве, ловкость, воображение; учить выразительно проговаривать стихотворение.

Инвентарь: скамейки или обручи диаметром 1 метр.

Ход игры

По краям площадки чертятся контуры ракет на 3 – 4х детей (ставятся скамейки или кладутся обручи). Обговаривается по сколько детей должно быть в каждой ракете. Общее количество мест в ракетах должно быть не меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, проговаривая:

«Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.
На какую захотим,

На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим места нет!»

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, куда летят, что увидят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.

Игровое задание «Парашютисты»

Цель: упражнять в прыгивании в обозначенное место с мягким, точным приземлением на обе ноги; развивать ловкость, чувство равновесия, внимание.

Инвентарь: скамейки (высотой 15 – 35 см), обручи диаметром 50 – 80 см.

Ход игры

Скамейки – самолеты ставятся параллельно на расстоянии 40 – 60 см друг от друга. С одного конца скамейки на земле лежат обручи (нарисованы круги), перед другим концом, в колоннах, друг за другом, стоят дети-парашютисты.

Парашютисты идут по скамейкам и спрыгивают с конца скамейки в обруч, мягко, на обе ноги одновременно.

Отмечаются лучшие дети, приземлившиеся точно в цель. Можно отодвигать обруч от скамейки, увеличивая дальность прыжка.

Варианты

* Идти по скамейкам парой, держась за руки; прыгать одновременно.

* Приземлившись в круг, сразу же выпрыгнуть из него.

Профессия «Этнограф»

Подвижная игра «Здравствуйте! – Догоните!»

Цель: упражнять в ходьбе шеренгой, в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве; воспитывать дружеские отношения между детьми.

Ход игры:

На разных сторонах площадки чертятся линии, дети делятся на две подгруппы и строятся за линиями, в шеренги, лицом друг к другу. По сигналу дети одной шеренги идут в гости к другой. Воспитатель дает указания, как идти (на носках, приставными шагами боком, спиной, в полном приседе и т.д.) в гости. Придя в гости, дети здороваются с хозяевами, прощаются и убегают домой. В гости идет другая подгруппа.

Вариант:

Хозяева догоняют убегающих гостей, после того как гости повернулись к ним спиной и произнесли: «Догоните». Пойманные детей выходят из игры. Воспитатель после 4 – 3 попыток отмечает более дружную команду.

Подвижная игра «Скучно, скучно так сидеть...»

Цель: упражнять в беге, не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь; развивать внимание, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Оборудование: скамейки.

Ход игры:

Дети делятся на две подгруппы, садятся на скамейки напротив друг друга (расстояние 6 – 15 метров) в разных концах зала, лицом друг к другу. Все вместе проговаривают: «Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть...

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться!»

На последнем слове дети встают и перебегают

на другую сторону. Воспитатель отмечает быструю, дружную команду.

Подвижная игра «Пустое место»

Цель: упражнять в беге; развивать быстроту, ловкость, реакцию, ориентировку в пространстве. Ход игры:

Играющие становятся в круг. Выбирается водящий, он ходит снаружи круга, проговаривая: «Вокруг домиков хожу

И в окошечки гляжу,

К одному я

подойду

И тихонько

постучу».

После слов «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошечки («окошечки» - это руки детей, поставленные на пояс) ребенка возле которого стоит, стучит ему по плечу, приглашает: «Бежим на перегонки» и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу остается пустое место, тот, кто добежит до него первым, остается в кругу, а опоздавший становится водящим и игра продолжается.

Вариант:

Во время бега вокруг круга дети, встретившись, останавливаются, обнимаются «Здравствуй!» и продолжают бег каждый в свою сторону, стараясь занять пустое место в кругу.

Подвижная игра «Плетень»

Цель: упражнять в ходьбе врассыпную, в построениях в шеренгу; развивать ориентировку, ловкость, быстроту; воспитывать добрые отношения между детьми. Ход игры

Дети делятся на две команды, встают в шеренги напротив друг друга, взявшись под руки (положив руки на плечи рядом стоящих...), равняются по линии, образуя плетень – забор. По сигналу – ходят, маршируя, врассыпную (бегают, ползают...).

На сигнал «Плетень» - строятся в исходное положение.

Отмечается команда, выполнившая упражнение быстро, правильно.

Профессия «Тренер»

Считалка Мы играли в волейбол,

Шашки, теннис, баскетбол.

Дружно прыгали с шестом,

Дружно плавали потом!

Ты по бегу чемпион?

Выбегай из круга вон!

Игровое задание «По дорожке на одной ножке»

Цель: упражнять в прыжках на одной ноге (правой, левой) по дорожке; развивать координацию, чувство равновесия, ловкость.

Инвентарь: два шнура длиной 5 – 4 метра, мяч.

Ход игры

На площадке воспитатель чертит дорожку длиной 5 – 4 метра, шириной 50 см. В зале дорожка выкладывается шнурами. Воспитатель предлагает детям встать друг за другом с одного края дорожки и прыгать по дорожке на одной ноге до конца дорожки, там взять мяч, отбить 3 – 5 раз, положить его и вернуться шагом или бегом в конец колонны.

Прыгать нужно поочередно на правой ноге, затем на левой.

В конце дорожки могут быть разные задания – подлезть, попасть в цель, кольцоброс...

Игра «Попрыгунчики»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах вперед-назад, через предметы; развивать ловкость, реакцию; воспитывать смелость.

Инвентарь: веревка длиной 5 – 8 метров (мешочки, кубики, палочки).

Ход игры

Шнур выкладывается по кругу (чертится). Играющие становятся за ним, разомкнувшись. Выбранный водящий становится внутри круга. Дети начинают запрыгивать в круг, но при приближении водящего выпрыгивают из него, спиной вперед, не разворачиваясь и не задевая ногами веревку.

Водящий бегает внутри круга в разных направлениях, стараясь коснуться рукой запрыгнувших в круг детей. Пойманные отходят в сторону. Тот, кто прыгает иначе, считается проигравшим и выбывает из игры вместе с пойманными.

По сигналу воспитателя «Стоп, игра» - подводятся итоги игры, выбирается новый ловишка и игра продолжается.

Игра «Пионербол»

Цель: учить играть командой; упражнять в перебрасывании мяча через волейбольную сетку, в ловле мяча; развивать быстроту, ловкость, реакцию, ориентировку; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Инвентарь: мячи большого размера, волейбольная сетка (шнур).

Ход игры

Дети делятся на две команды, становятся по разные стороны натянутой волейбольной сетки. У каждой команды по одному мячу на площадке.

По сигналу воспитателя – дети начинают перебрасывать мячи через сетку.

Цель игры – быстро перебрасывать мячи через сетку на сторону другой команды, не допуская, чтобы на игровой площадке одной команды оставалось два мяча. Если же на площадке оказывается два мяча сразу, то эта команда получает штрафное очко.

Команда, набравшая большее количество штрафных очков, считается проигравшей.

Игровые задания «Школа мяча»

Цель. Упражнять во владении мячом: подбрасывать, ловить, отбивать мяч о землю, стену. Развивать координацию, ловкость, глазомер, реакцию.

Инвентарь: мячи среднего и маленького размеров.

Ход игры

Для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое или небольшими подгруппами.

В ходе игры ребенок, допустивший ошибку, передает мяч другому.

При продолжении игры он начинает с того упражнения, на котором ошибся.

Виды упражнений:

1. Подбросить мяч вверх и, пока он совершает полет, хлопнуть в ладоши перед собой, поймать мяч.
2. Ударить мяч о землю, хлопнуть в ладоши, поймать мяч.
3. Встать лицом к стене на расстоянии 2 – 3х шагов от нее, ударить об нее мяч и, присев, (повернувшись быстро вокруг себя) поймать мяч.

4. Бросить мяч о стену, дать ему стукнуться о землю, отскочить от нее, а затем поймать мяч.
5. Отбить мяч о землю до 10 раз правой рукой, после – левой.
6. Подбросить и поймать маленький мяч одной рукой.
7. Бросить в пол и поймать маленький мяч одной рукой.

Игра «Мы спортсмены»

Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении упражнений; развивать имитационные движения, координацию, чувство равновесия; закреплять знания о разных видах спорта.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу, по росту. Стоят красиво, вытянувшись. Идут на соревнования колонной, маршируя, сохраняя правильную осанку.

Дети – спортсмены, воспитатель – главный судья соревнований. Спортсмены соревнуются в разных видах спорта, судья оценивает выступление спортсменов, может снять с соревнований за неправильное выполнение упражнений. «Соревнования начинаются!», - объявляет воспитатель.

1. **Легкая атлетика.** На стадион выходят бегуны. Дети легко, красиво бегут друг за другом по кругу, сохраняя осанку, дистанцию. «Победителем в этом виде соревнований становится...» (называет имена 2 – 3х детей).

2. **Конный спорт.** Дети сначала принимают положение наездников (полуприсед, ноги шире плеч, руки согнуты на уровне талии, кисти в кулаки – «держат поводья», спина прямая). После этого начинают выполнять подскоки по всему залу, в рассыпную.

3. **Гимнастика.** Дети выполняют упражнение «Ласточка», стоя сначала на правой ноге, после - на левой.

4. **Прыжки в длину.** Стоя в шеренге лицом к воспитателю, по сигналу выполняют прыжок в длину, мягко приземляясь на обе ноги.

5. **Плавание.** Дети ложатся по кругу, на живот, лицом в центр круга, ладони под подбородком.

Выполняют движения плавания брассом.

По желанию дети могут выполнять движения других видов спорта.

Воспитатель обязан отмечать победителей в каждом виде спорта, подбадривать неуверенных детей, помогать им.

Профессии «Дворник», «Синоптик»

Считалка «Дворник»

Снег ложится на дома
К нам опять пришла зима
Холода, сугробы, лёд ...
Дворник ты, водить идёшь!

Синоптик

Он нам передаёт:
«Осторожно, гололёд!
Снег пойдёт с утра, возможно,
Будьте очень осторожны!
Минус семь, восточный ветер.
Надевайте шубы, дети!
К вечеру – внимание!
Ждём похолодание».

Подвижная игра «Солнышко и дождик»

Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга, приучать действовать по сигналу; развивать реакцию, ловкость; умение ориентироваться в пространстве.

Атрибуты: большой цветной зонт.

Ход игры Дети сидят на стульчиках (скамейках).

Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!» Дети ходят, бегают по площадке. После слов «Дождик! Скорее домой!», они бегут на свои места. *Варианты*

* Вместо домиков (стульев) можно использовать большой зонт, во время прогулки можно предложить детям собирать цветы, попрыгать, походить парами.

* Игру можно усложнить, разместив домики (по 3 – 4 стула) в разных местах комнаты. Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать в него.

* Дети во время дождя прячутся под зонт, который держит воспитатель.

Подвижная игра «Снежки»

Цель: упражнять в метании в движущуюся цель; развивать глазомер, точность, реакцию, ловкость; умение ориентироваться в пространстве.

Атрибуты: мячи синтипоновые (паралоновые, тряпичные), снег, если игра проводится на улице.

Ход игры

Зал делится пополам при помощи шнура с флажками (скамейки). Дети распределяются на 2 команды, каждая расходится на своей половине зала врассыпную. У каждого ребёнка в руках мягкие мячи – «снежки». По сигналу дети начинают бросать снежки в соперников, стараясь попасть или увернуться от летящих мячей. Нельзя проходить на другую сторону за снежками, собирать их можно только на своей половине.

«Профессии с/хозяйства»

Считалка Чёрной ночью, чёрный кот

Прыгнул в чёрный дымоход

В дымоходе чернота Отыщи – ка там кота!

«Стадо» (русская народная игра)

Цель: развивать умение детей произносить стихи хором в одном темпе.

Инвентарь: маска волка, рожок для пастушка

Ход игры

Загадка: «По горам, по долам ходит шуба да кафтан».

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: «Пастушок, пастушок, Заиграй - во рожок!

Травка мягкая, Роса сладкая,

Гони стадо в поле, Погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

«Пчелки и ласточка» (русская народная игра)

Цель: развивать умение действовать по сигналу.

Материал: маска ласточки.

Ход игры

Загадка:

«Гудит мохнатенький, летит за
сладеньким» (пчела)

Играющие – пчелы – летают по поляне и
напевают: «Пчелки летают, Медок собирают!
Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!»

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка
говорит:

«Ласточка вылетает, пчёлку поймает».

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий
становится ласточкой, игра повторяется.

Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на
возвышении.

«Продаём горшки» (народная игра)

Цель: формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.
Материал: тюбетейка.

Методические приемы: сюрпризный момент – внесение тюбетейки,
рассматривание татарского головного убора, национального орнамента.

Ход игры

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись
на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка, руки у него за
спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и
начинает разговор:

«- Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай (один, два)»

Водящий три раза касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу
навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это
место, а оставший становится водящим.

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права
задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег
вправо, запятнанный должен бежать влево.

Профессии: «Воспитатель», «Помощник воспитателя»

Загадка.	Загадка
Учит вежливости нас, Почитает вслух рассказ. Не учитель, не писатель. Это наш - (воспитатель)	Кто воспитателю поможет, Все в группе чисто приберет, Детей накормит, спать уложит, Везде порядок наведет? (Помощник воспитателя)

Считалка « Жили-были сто ребят» Жили-были сто ребят, Все ходили в детский сад. Все садились за обед. И съедали сто котлет, А потом ложились спать. Начинай опять считать!	Считалка «Мы всегда играем дружно» Мы всегда играем дружно, А не дружных, нам не нужно. Не нужны нам драчуны, Плаксы тоже не нужны!
--	---

Подвижная игра «Мы веселые ребята»

Цель: упражнять в беге с ускорением, с уворачиванием от ловишки; учить проговаривать выразительно речевку; развивать ловкость, быстроту; воспитывать смелость.

Ход игры

Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты.

Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине, между двумя линиями находится ловишка, выбранный воспитателем или детьми.

Дети хором произносят текст: «Мы веселые ребята, Любим бегать и играть Ну, попробуй, нас догнать: Раз, два, три – лови!»

После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и встает возле дома ловишки.

После двух – трех перебежек подводятся итоги игры, выбирается новый ловишка.

Подвижная игра «Вызов по имени»

Цель: упражнять в ловле мяча кистями, в подбрасывании мяча вверх; развивать реакцию, ловкость, внимание.

Инвентарь: мяч большого размера.

Ход игры

Дети стоят по кругу, разомкнувшись, в центре - водящий с мячом. Он громко называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вертикально вверх, сам, отходя чуть в сторону. Названный ребенок быстро вбегает в круг и старается поймать мяч, не дав ему стукнуться о пол. Вернув мяч водящему, возвращается на свое место.

Водящий называет имя другого ребенка и подбрасывает мяч вверх и т.д. *Вариант*

В игре нет водящего. Поймав мяч, ребенок кричит имя другого ребенка, подбрасывает мяч и уходит из круга; вызванный ловит мяч, кричит имя другого ребенка, подбрасывает мяч и уходит в круг и т.д.

Профессия «Эколог»

Считалки

Пчёлы в поле полетели,
Зажужжали, загудели,
Сели пчёлы на цветы,
Мы играем, водишь ты!

Мышка делает уборку
Подметает свою норку.
Хватит мышка норку мыть,

Выходи – тебе водить!

Птички пели тили - тели,
Вдруг взвились и улетели
В лес, гнёзда вить, тебе водить!

Подвижная игра «Липкие пенечки»

Цель: упражнять в беге врассыпную, уворачиваясь, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, ориентировку; учить играть, соблюдая правила.

Ход игры

Дети делятся на две неравные подгруппы. Большая часть изображает бабочек, жучков. Игроки меньшей подгруппы расходятся по участку садятся на корточки. Они изображают липкие пенечки. Пенечкам не разрешается вставать, прыгать, ходить по участку; они могут протягивать, махать руками-веточками, пытаясь задеть бегающих, летающих вокруг них бабочек, жучков. Тот, кого задел пенечек считается пойманным, он превращается в пенечек, садится на корточки, а бывший пенечком ребенок, превращается в бабочку.

Если бабочек осталось мало, игра заканчивается.

Подвижная игра «Лесник и елочки»

Цель: формирование правильной осанки; упражнять в кружениях, беге на носках врассыпную; развивать ловкость, ориентировку, реакцию.

Атрибуты: головной убор для лесника (шляпа, кепка и т.д.).

Ход игры

Выбирают водящего – «лесника», остальные дети – «елочки». Лесник отходит в заранее обозначенное место – дом. «Ёлочки» подходят к стене и принимают положение: стоя ноги вместе, спиной к стене, руки в стороны - вниз, ладонями вперед, пальцы врозь, прижавшись к стене пятками, ягодичками, спиной, головой.

Воспитатель рассказывает детям сказку: «В лесу было много елочек. Когда лесник спал - они танцевали, бегали и играли. Когда лесник просыпался - елочки быстро вставали на свои места и стояли ровно и красиво. Лесник не любил неровные елочки».

На сигнал «Лесник отдыхает», дети - «елочки» отходят от стены и начинают бегать, кружиться на носках, танцевать.

На сигнал «Лесник идет» - «лесник» идет проверять лес, а «елочки» бегут к стене, принимают правильное исходное положение. Лесник осматривает каждую елочку и «срубает» неровные, некрасивые елочки и уносит их с собой (забирает тех детей, которые стояли неверно) в свой домик.

Убегая от водящего, занимая свободное место у стены, дети не толкаются, уступают друг другу место.

Варианты

* Когда лесник идет в лес, дети могут не бежать к стене, а остановиться в любом месте зала и принять положение правильной осанки.

* Дети принимают положение правильной осанки, стоя парами, спиной друг к другу.

Профессия «Биолог»

Считалки

Мышка делает уборку

Подметает свою норку. Хватит мышка норку мыть, Выходи – тебе водить!

Птички пели тили - тели,
Вдруг взвились и улетели

В лес, гнёзда вить, тебе водить!

Подвижная игра

«Птички в гнездышках»

Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга, приучать действовать по сигналу, приседать глубоко; развивать имитационные умения; умение ориентироваться в пространстве, ловкость.

Инвентарь и атрибуты: обручи, ободки птичек.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках, расставленных в разных углах комнаты – это гнездышки. По сигналу все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, клюют корм, снова летают, размахивая руками-крыльями, чирикают...

По сигналу «Птички, в гнездышки!» - возвращаются на свое место.

Варианты

Можно использовать обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле.

Из гнездышка нужно выпрыгивать. В одном гнездышке могут жить две, три птички.

Подвижная игра «Караси и щука»

Цель: упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь, в приседаниях; развивать ловкость, ориентировку в пространстве.

Атрибуты: ободки щуки, рыбок.

Ход игры

Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образует круг, садятся на пол, согнув ноги, обхватив колени руками. Другая подгруппа – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя «Щука плывет!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат быстрее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешками). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные дети уходят за круг. После подсчета пойманных, выбирается новая щука. Дети в подгруппах меняются местами, игра повторяется.

Подвижная игра «Бездомный заяц»

Цель: упражнять в беге по кругу друг за другом, в беге врассыпную, подскоках; развивать ловкость, реакцию на сигнал, быструю ориентировку в пространстве.

Инвентарь: обручи диаметром 60 см.

Ход игры

На площадке рисуются кружочки по большому кругу (выкладываются обручи) на один кружок меньше, чем количество играющих детей.

На сигнал воспитателя «Зайчики гуляют» - дети бегут по кругу друг за другом или врассыпную, прыгают, щиплют травку. На сигнал «Занимайте домик» - дети встают в любой из кружков. Оставшемуся без домика зайцу, воспитатель говорит: «Не зевай, заяка, домик быстро занимай, а то волк тебя съест!». Игра повторяется вновь.

Подвижная игра «Совушка»

Цель: упражнять в беге врассыпную; развивать имитационные движения, реакцию на сигнал, чувство равновесия.

Оборудование и атрибуты: гимнастическая стенка, ободок совы.

Ход игры

Из числа играющих детей выбирается совушка. Остальные дети – птички, жуки, мышки, бабочки... Сова влезает на дерево (3 – 4я рейка гимнастической стенки), а все остальные дети летают, бегают, ползают.

На сигнал «Ночь», все дети замирают на своих местах. Совушка слезает с дерева и медленно летает вокруг них, подражая голосу совы, пугает детей: «У-ух – ух!» Кто из детей пошевелился, того Совушка уводит к своему дому, он считается съеденным совой.

На сигнал «День!» - совушка вновь взлетает на дерево, а дети начинают двигаться.

После 2 – 3 попыток подводятся итоги, выбирается новая совушка, игра продолжается.

Подвижная игра «Зайцы и волк»

Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить свое место, развивать быстроту, ловкость.

Атрибуты: ободки волка, зайцев.

Ход игры

Одного из играющих выбирают волком, остальные дети изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках; волк – на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок-скок, скок-скок, На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают, Осторожно слушают – Не идет ли волк».

Зайцы выпрыгивают из домиков, прыгают на двух ногах, щиплют травку, резвятся, оглядываются, не идет ли волк.

На сигнал «Волк идет!» - зайцы убегают, волк старается их поймать (коснуться).

Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Игра повторяется 2 – 3 раза.

Игровое задание «Измерь длину змеи»

Цель: упражнять в прыжках в длину с места; развивать скоростно-силовые качества; воспитывать настойчивость, стремление к победе.

Инвентарь: веревка длиной 3 – 5 метров.

Ход игры Дети делятся на две подгруппы, строятся в колонны.

В центре площадки, от линии, где стоят дети, растягивается вперед веревка – змея. Голова змеи обозначается узлом на одном из концов веревки.

По сигналу первые в колоннах начинают выполнять прыжки в длину с места, вдоль веревки-змеи (с одной и другой стороны), прыжок за прыжком, до ее конца.

Дети в команде или сам ребенок считает громко количество сделанных прыжков. Сделавший меньше всех прыжков до конца веревки считается победителем.

Подвижная игра «Поймай лягушку!»

Цель: упражнять в прыжках из приседа вперед-вверх; развивать ловкость, выносливость, имитационные движения, ориентировку.

Атрибуты: ободки лягушат.

Ход игры

Все дети, стоя врассыпную, принимают упор присев с опорой на руки, широко разводя колени. Выбранный водящий – тоже лягушка и принимает такое же исходное положение.

По сигналу воспитателя «Поймай лягушку!» - дети начинают двигаться по залу, выпрыгивая вперед (продвинув руки вперед, по полу, прыжком подтянуть ноги), ловишка так же выпрыгивая, догоняет их. Пойманная лягушка становится водящей (или по договоренности – выходит из игры в сторону). Последняя пойманная лягушка считается самой сильной, ловкой, быстрой – победительницей. Во время игры лягушатам запрещается вставать и бегать.

Подвижная игра «Хитрая лиса»

Цель: упражнять в беге с уворачиванием, с ускорением; развивать внимание, ловкость, ориентировку в пространстве, быстроту.

Ход игры

Играющие дети стоят по кругу. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до плеча одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса – не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие три раза спрашивают хором (с небольшим промежутком) сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?», при этом все смотрят друг на друга.

Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?» - хитрая лиса выходит быстро на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!»

Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные, т.е. те, до которых лиса дотронулась рукой, отходят в сторону.

На сигнал «В круг беги!» - дети снова образуют круг, старая лиса выбирает новую и игра повторяется.

Подвижная игра «Перелет птиц»

Цель: упражнять в лазании по лестнице, не пропуская реек, не провисая; во влезании на кубы, скамейки; развивать координацию, ловкость, быструю ориентировку в пространстве, имитационные движения. Оборудование: гимнастическая стенка, кубы, скамейки.

Ход игры

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки, они – птицы.

На другом конце площадки размещены гимнастическая стенка, кубы, скамейки – это деревья.

По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» - птицы летят, расправив крылья (дети бегают по площадке, подняв руки в стороны).

На сигнал «Буря!» - птицы летят к лестницам, кубам, скамейкам – скрываются от бури на деревьях. Когда воспитатель говорит: «Буря прекратилась» - птицы спускаются и снова летают.

Вариант.

Птицы улетают в теплые края, для этого сбиваются в стаи, в каждой стае свой вожак (назначается воспитателем). Птицы летят за вожаком стайкой, в колонне, повторяя за ним направление движения.

На сигнал «Буря!» - приседают, сбившись в кучку; влезают своей стайкой в определенном заранее месте.

Профессия «Фермер»

Фермер Расскажу я вам, ребята, Фермер – это кто такой.

Он растит для нас томаты.

Весь в трудах он день-деньской!

Распевают звонко птицы,

На ветвях родных берёз,

Сеет фермер рожь, пшеницу, И гречиху, и овёс.

Он растит в широком поле

Много разных овощей –

От капусты до фасоли Для салатов и борщей.
Удобрят и сажают – Ведь земля любит пот!
Фермер зеленью снабжает Нас с тобою круглый год.

Эстафета «Соберем урожай»

Дети строятся в 2 колонны за линией на одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки начерчена вторая линия, за ней разложены муляжи овощей по количеству участников. Первые игроки каждой команды держат в руках тележку, в которую будут собирать овощи. По сигналу воспитателя, первые игроки бегут с тележкой до овощей, берут один любой овощ в тележку и бегут обратно, передают тележку следующему, встают в конец колонны. То же самое повторяют другие играющие до тех пор, пока все муляжи не будут собраны. Выигрывает та команда, последний игрок которой первым прибежит с тележкой к линии старта. Игру можно усложнить, поставив на пути какие-либо препятствия, которые дети должны обегать, перевоза муляжи овощей.

Игра «Кролики»

Цель- упражнять в подлезании под дугами, перелезание через скамейки, в беге враспынную, не наталкиваясь, в прыжках на двух ногах; развивать ловкость, ориентировку, имитационные умения.

Оборудование: скамейки (выс.-35 см, дл.-2 м) или дуги (высота -50 – 60 см), ободки кроликов.

Ход игры

На одной стороне участка стоят дуги (скамейки) – это клетки кроликов. На противоположной стороне – дом сторожа. Посередине находится лужайка, на которую выпускают гулять кроликов.

Дети присаживаются за дугами – «кролики сидят в клетке». Сторож-воспитатель подходит к клеткам, выпускает кроликов погулять, поесть травки. Дети один за другим проползают под дугами, прыгают на лужок, резвятся.

На сигнал «Бегите в клетку!» - кролики возвращаются на свои места, проползая под дугами.

В игре можно использовать обручи вертикально стоящие или стулья (дети проползают между ножек стула).

Эстафета «Посади картошку»

Цель: упражнять в беге с раскладыванием и собиранием предметов; развивать ловкость, координацию; воспитывать волю к победе.

Инвентарь: обручи, кубики, ведерки.

Ход игры

Дети делятся на 2 – 3 команды, по 5 – 6 человек. Строятся в колонны перед линией. Впереди каждой команды на расстоянии 2х метров разложены по 3 обруча – «грядки». У стоящих первыми в команде, в руках ведерки с 3мя кубиками – «картошками».

По сигналу – первые в колоннах бегут каждый к своим грядкам и в каждую грядку кладут по кубику, бегут обратно к команде и передают ведро следующему, который бежит собирать кубики, затем отдает ведро следующему и т.д.

Выигрывает команда, закончившая первой садить и собирать картошку.

По правилам, если кубик брошен или положен мимо обруча – нужно вернуться и положить его правильно.

Подвижная игра «Стой, лошадка!»

Цель: упражнять в сохранении правильной осанки, беге враспынную не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь от ловишки; развивать ловкость, реакцию, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры

Играющий находится в разных местах зала (площадки). Выбирается водящий –

«пастух». Он получает кеглю и становится на середине зала (площадки). По сигналу «Беги, лошадка!» дети разбегаются в разных направлениях, а пастух старается догнать кого-нибудь из игроков, осалить его (коснуться кеглей) и сказать «Стой, лошадка!». Тот, кто осален, отходит в сторону и принимает положение правильной осанки в основной стойке. После того, как поймано 4-5 «лошадок», выбирается новый водящий и игра повторяется.

Правила игры.

1. Разбежаться можно только по сигналу «Беги, лошадка!».
2. Осаленные игроки отходят в условленное место и принимают положение правильной осанки.
3. Осаливать надо осторожно.

Вариант игры.

На противоположных концах зала (площадки) обозначают две линии; по сигналу «Беги, лошадка!» дети стараются перебежать на противоположную линию, а водящий осалить кого-нибудь из детей.

Профессия «Учитель»

Загадка.

Громко прозвенел звонок,
В классе начался урок.
Знает школьник и родитель —
Проведет урок... (учитель)

Физкультминутка «Ученик»

Стоял ученик на развилке дорог (*Стоят, руки на поясе, ноги вместе*)
Где право, где лево? (*Повороты туловища вправо- влево*) Понять он не мог.
(*Пожать плечами, руки вдоль тела*) .

Вдруг, ученик в голове почесал, (*Почесать правой рукой в голове*)
Той самой рукою, (*Показывают правую руку. Имитация письма в воздухе.*
Имитация бросания мяча перед собой, то правой, то левой рукой.
Которой писал, (*Имитация перелистывания страниц указательным пальцем правой руки*)

И мячик кидал,
И страницу листал,
И ложку держал, (*Имитация удерживания ложки в правой руке*)
И полы подметал. (*Имитация подметания полов веником*)
Победа! Раздался ликующий крик. (*Поднимают правую руку вверх*)
Где право, где лево узнал ученик. (*Указывают правой рукой направо, левой – налево.*
Показывают обеими руками на себя.

Игра «Классы»

Цель: упражнять в прыжках разными способами: на 2х, 1-ой ноге, ноги в стороны - вместе; развивать координацию, ловкость, чувство равновесия, глазомер.

Атрибуты: плоские камешки или коробочки (типа хоккейных шайб).

Ход игры

На ровной площадке или асфальтированной дорожке дети мелом или палочкой (на земле) чертят классы – геометрические фигуры определенной конфигурации, от этого зависят правила игры, виды прыжков. Но принцип игры один: дети бросают в классы плоские предметы: камешки, коробочки – и прыгают из класса в класс на одной или двух ногах.

Классы обычные.

Рисуется большой прямоугольник, разделенный на равные квадраты одной продольной и тремя поперечными линиями, на верху которого чертится полукруг – «огонь».

Ребенок бросает камешек в первое отделение прямоугольника и если попадет в него, то впрыгивает на одной ноге в этот класс, останавливается, встав на обе ноги, берет камешек и снова продолжает прыгать на одной ноге без остановки во все последующие классы, стараясь не наступить на черту. Выпрыгнув из последнего, восьмого класса, он снова бросает камешек, но уже во второй класс. Затем он делает прыжок на одной ноге в первый класс, оттуда во второй, останавливается, встав на обе ноги, берет камешек и снова продолжает прыжки на одной ноге в последующие классы. После этого ребенок бросает камешек в 3, 4-ый и т.д. классы и, наконец, в последний класс.

На этом игра заканчивается. Если ребенок хочет участвовать и дальше в игре, он начинает все сначала. Если ребенок во время прыжка становится на черту или не попадет камешком в нужный класс, право бросать камешек передается следующему. Если камешек попадет в полукруг «огонь», ребенок должен снова начать игру, т.е. бросать камешек с первого класса.

Игра «Дни недели»

Цель: упражнять в прыжках в высоту с места, разбега; развивать скоростно-силовые качества, ловкость, координацию; воспитывать настойчивость, смелость; закреплять названия дней недели.

Инвентарь: шнур (дл. 4 – 5 м), стойки.

Ход игры: Через центр участка натягивается шнур на высоте 10 – 15 см.

Дети стоят на расстоянии 3 – 4 м. напротив шнура парами в колонне. Назвав первый день недели (понедельник) – идут к шнуру, перепрыгивают его парами, проходят к другой стороне зала. На вторник, среду и т.д. шнур поднимают на 5 – 10 см.

Когда высота шнура достигает 40 – 50 см, дети выполняют прыжки с разбега. Дети, задевшие шнур и не выполнившие прыжок правильно – выходят из игры.

Последний день недели – «воскресенье» считается днем победителей (нужно прыгнуть в высоту на 50 см с места или разбега по указанию воспитателя).

Отметив победителей, игру можно начать сначала.

Игра «Два и три»

Цель: учить сохранять правильную осанку в ходьбе, беге; упражнять в построениях парами, тройками; развивать внимание, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры

Дети ходят или бегают врассыпную. На сигнал воспитателя «Два!» образуют пары с любым находящимся рядом ребенком, берутся за руки и бегут к заранее условленному месту (флажку, дереву), где строятся пара за парой в том порядке, в котором подбегают. Если воспитатель скажет: «Три!», то дети образуют тройки и затем уже бегут к месту построения.

Воспитатель оценивает построение, отмечает детей, держащих правильную осанку.

Профессия «Строитель»

Подвижная игра «Найди свой домик»

Цель: упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; развивать ориентировку в пространстве, ловкость, реакцию на сигнал; учить помогать друг другу, находить домик.

Инвентарь: кубики или обручи.

Ход игры

Воспитатель раскладывает на полу по кругу кубики (обручи). Дети становятся у кубиков. По сигналу воспитателя они разбегаются по всей комнате, на сигнал «Найди

свой домик!» - бегут к кубикам. Дети должны убежать дальше от кубиков. *Вариант*

* Домиков может быть два или три, например, дерево или скамейка, в одном живут мальчики, в другом - девочки. Воспитатель отмечает, какая команда быстрее нашла свой домик.

Подвижная игра «Уголки»

Цель: упражнять в перебегании с одного места на другое, не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь; развивать ориентировку, ловкость, быстроту, реакцию.

Инвентарь: конусы или кирпичики большого размера.

Ход игры

Игру лучше проводить на участке, где много деревьев – уголков, расположенных недалеко друг от друга. Можно произвольно расставить конусы или кирпичики, обозначающие деревья.

Выбирается ловишка, он становится в центре площадки. Играющие занимают место возле деревьев, по одному ребенку у дерева. Ловишка подходит к кому-нибудь из детей и просит: «Маша, отдай мне свой уголок». Маша отказывается отдать уголок и ловишка идет к следующему ребенку. В это время остальные дети меняются местами, ловишка старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удалось, оставшийся без уголка становится ловишкой.

Если водящему долго не удастся занять уголок, воспитатель дает сигнал «Всем бежать» - дети одновременно меняются местами, водящий занимает чей-либо уголок.

Подвижная игра «Ключи»

Цель: упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь, уворачиваясь; развивать реакцию на сигнал, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Инвентарь: обручи маленького диаметра.

Ход игры

Воспитатель раскладывает обручи по большому кругу (рисует кружочки), на один меньше, чем количество играющих детей. Дети становятся в обручах – домиках, водящий остается без домика, находится в середине круга.

Водящий подходит к любому домику и спрашивает у стоящего в домике: «Где ключи от твоего домика?» Стоящий в домике отвечает: «Пойди к Сереже, спроси у него». Водящий идет к Сереже, все дети в это время перебегают из своего домика в другой домик, а водящий должен успеть занять свободный домик. Ребенок, оставшийся без домика, становится водящим и идет искать ключ.

Профессия «Путешественник»

Подвижная игра «Белки в лесу»

Цель: упражнять в лазании по лестнице, взлезании на скамейки, прыгивании, в беге; развивать ловкость, ориентировку в пространстве, быстроту; воспитывать смелость.

Оборудование и инвентарь: гимнастическая стенка, скамейки, кубы; обруч.

Ход игры

Выбирается охотник. Он становится в домик, круг (обруч), нарисованный в конце площадки. Остальные играющие – белки, они размещаются на лесенках, кубах, скамейках – деревьях. Белки резвятся, перебегая с дерева на дерево, меняются местами.

На сигнал воспитателя «Берегись, охотник в лесу!», белки прячутся на дереве, охотник их ловит – дотрагивается рукой.

Пойманными считаются белки, которых водящий осалил рукой, пока они были на полу, а также те, которые оставались на своих местах, не перебежали. Они отходят к домику охотника.

В заключение игры воспитатель отмечает тех белок, которые были

смелыми и ловкими. В процессе игры следить, чтобы дети не спрыгивали с недозированной высоты.

Подвижная игра «Обезьянки и охотник»

Цель: упражнять в лазании по лестнице, влезании на скамейки; учить придумывать, показывать упражнения; развивать находчивость, ловкость, реакцию, умение ориентироваться в пространстве; воспитывать дружеские отношения между детьми.

Оборудование и атрибуты: гимнастическая стенка, скамейки (высота -15 – 20 см), ободки обезьянок. Ход игры

Дети, изображающие обезьян, размещаются на лестницах, скамейках – на деревьях. На противоположной стороне площадки находится охотник. Охотник выходит в середину площадки, показывает какое-то упражнение и прячется в свой домик. Обезьянки спускаются с деревьев, выходят на середину и повторяют показанное охотником упражнение.

На сигнал «Охотник идет!» - обезьянки бегут к деревьям и влезают на них. Охотник ловит тех обезьян, которые не успели влезть на дерево, и уводит их к себе.

После 2 – 3х попыток подводятся итоги, выбирается новый охотник.

В младшем возрасте роль охотника выполняет воспитатель, не разрешается спрыгивать с недозированной высоты лестницы.

Игра «Ау-у в лесу»

Цель: упражнять в ходьбе, в беге по кругу, держась за руки, согласовывая движения друг с другом; развивать внимание, слуховую память, выдержку.

Ход игры

Дети встают в круг, берутся за руку, водящий выходит в середину круга и закрывает глаза ладонями. Дети идут по кругу, проговаривая:

«Нина, ты сейчас в лесу

Мы зовем тебя – «Ау-у-у»

Ты глаза не открывай,

Кто позвал тебя, узнай».

Останавливаются, воспитатель показывает на одного из детей, который зовет водящего по имени. Водящий, не открывая глаза, пробует угадать, кто его позвал. Если угадал – меняются местами с этим ребенком, еще раз остается водящим, игра повторяется, дети идут по кругу в другую сторону.

Подвижная игра «Охотники и дичь»

Цель: упражнять в бросках в цель; развивать глазомер, реакцию, ловкость, имитационные движения.

Инвентарь: мячи среднего размера, скамейки.

Ход игры

Выбираются 3 – 4 охотника, они прячутся с мячами в руках за кустами (скамейками) с одной стороны участка. На другой стороне стоят остальные играющие.

По сигналу – играющие (они изображают дичь), выходят в центр площадки гулять, резвиться, изображая повадки выбранной дичи (лось, волк, медведь, зайцы и т.д.).

На сигнал воспитателя «Охотники» - дичь останавливается, замирает на месте, поглядывая в сторону охотников. Охотники бросают мячи в дичь, дичь может присесть, увернуться от летящего мяча, но не убежать. Пойманные уходят к охотникам, остальные убегают обратно на край площадки. Во второй попытке дети изображают другую дичь.

Профессия «Продавец»

Загадка.

На витрине все продукты:
Овощи, орехи, фрукты
Помидор и огурец,
Предлагает... (продавец)

Подвижная игра «Подарки»

Цель: развивать имитационные умения, ориентировку в пространстве, ловкость, реакцию на сигнал; упражнять в ходьбе по кругу, держась за руки, сохраняя его форму.
Ход игры

Взявшись за руки, дети образуют хоровод, один из детей становится в середину хоровода, а остальные идут по кругу, проговаривая:

«Принесли мы всем подарки, Кто захочет, тот
возьмет.

Вот, вам, кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет»

С окончанием слов, дети останавливаются, а стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он желает получить.

Если он назовет коня, дети изображают, как скачет конь: бегут по кругу друг за другом, руки вытянуты вперед, выполняя подскок; если куклу – они пляшут на месте, лицом к центру круга, ритмично подпрыгивая, помахивая руками; если волчок – кружатся на месте, приседая в конце; если самолет – подражают полету и приземлению самолета.

Изображая ту или иную игрушку, дети говорят соответствующие слова: «Скачет конь наш цок, цок, цок,
Слышен топот быстрых ног.

Кукла, кукла, попляши,
Красной лентой помаши.
Вот как кружится волчок,
Прожужжал и на бок лег.
Самолет летит, летит,
Летчик смелый в нем сидит».

Стоящий в кругу ребенок выбирает следующего для продолжения игры, после того, как он один раз выбрал подарок.

Игра «Магазин игрушек»

Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении различных упражнений и стоя у стены; развивать ловкость, координацию, быстроту, ориентировку, имитационные движения.

Ход игры

Дети - «игрушки», они встают спиной к стене – в витрине магазина игрушек и принимают положение правильной осанки.

По сигналу (можно использовать музыкальное сопровождение) дети выбегают на середину и имитируют движения различных игрушек предложенных воспитателем.

Воспитатель: «Посмотрите, какие у нас в магазине есть brave солдатики!» - дети ходят, маршируя по всему залу, снова становятся к стене.

1. **«Нарядные куклы».** Дети семенящим шагом, не сгибая ног в коленях, разведя прямые руки в стороны, идут к центру, кланяются, спиной вперед возвращаются к стене.

2. **«Юла».** Дети кружатся на носках, согнув руки к плечам, приседают, сохраняя равновесие.

3. **«Медвежата».** Ходьба на наружных краях стоп, тяжело, неуклюже, округлив руки.

4. **«Мячики».** Прыжки на носках, легко, ритмично.

5. **«Котята».** Ползают на четвереньках, не наталкиваясь, друг на друга.

По окончании каждого упражнения дети возвращаются к стене, принимая положение правильной осанки. Воспитатель, проходя вдоль «витрин», отмечает тех, кто стоит правильно и поправляет тех, кто принял неверное положение.