

МБДОУ № 99 г. Пензы «Карусель»



КАРТОТЕКА

Круг добрых встреч

ПРИВЕТСТВИЕ (1-3 мин)

Общий круг предоставляет возможность увидеть всех, поприветствовать, поделиться радостью или разделить с друзьями огорчения.

Приветствие (пожелания, комплименты, подарки), внимание друг к другу - основа для того, чтобы наладить коммуникацию на весь день.

Приветствие адресовано каждому, кто находится в круге.

Дети обращаются друг к другу по имени, с улыбкой, глаза в глаза.

Большое значение имеет поза, спокойный и искренний тон голоса, дружелюбное выражение лица, открытые жесты.

Возможно использование различных предметов, которые передаются по кругу тому, кому адресуется приветствие. Это может быть любимая игрушка, мяч, флажок или другой значимый для детей предмет.

Приветствие способствует принятию детьми норм поведения в обществе, взаимопониманию и взаимному уважению в сообществе.

ПРИВЕТСТВИЕ

Типичные виды приветствия

Здравствуйте!

Доброе утро!

Привет! Салют!

Я рад тебя видеть.

Good day (на английском)

Good morning (на английском)

Guten Tag (на немецком)

Bonjour (на французском)

Buenos días (на испанском)

День добже (на польском)

Jambo (на суахили)

Kale Mera (на греческом)

...

Не забудьте добавить приветствия на языке или наречии тех детей, которые посещают вашу группу!

Приветственные слова на языке других культур обогащают, сближают, воспитывают взаимное уважение.

ПРИВЕТСТВИЕ

Стихотворное приветствие

Здравствуй, правая рука.

Здравствуй, левая рука.

Здравствуй, друг, здравствуй, друг,
Здравствуй, весь наш дружный круг.

Я люблю свой детский сад,
В нём полным-полно ребят,
Может – сто, а может – двести,
Хорошо, когда мы вместе.
Все на месте? Все ли тут?
Повернулись, оглянулись
И друг другу улыбнулись.

ПРИВЕТСТВИЕ

Стихотворное приветствие

Станем рядышком, по кругу,
Скажем "Здравствуй!" друг другу.

Нам здороваться ни лень:
Всем "Привет!" и "Добрый день!";

Если каждый улыбнётся –

Утро доброе начнётся!

ДОБРОЕ УТРО!!!

ПРИВЕТСТВИЕ

«Круг радости»

2 вариант

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Начнем этот день с формулы любви. Встанем в «круг радости», улыбнемся друг другу. Повторяйте за мной следующие слова и движения:

Я так люблю себя,

(руку на сердце)

Что я могу любить тебя.

(руку на плечо соседа)

И ты начнешь любить себя

(руку на плечо соседа)

И сможешь полюбить меня.

(руку на сердце)

ПРИВЕТСТВИЕ

«Приветствие с разным настроением»

Для проведения упражнения используется «кубик настроений», на гранях которого расположены изображения смайликов с разным настроением.

Ребёнок здоровается, стараясь передать то настроение, которое соответствует картинке.

Воспитатель: Ребята, давайте поприветствуем друг друга с разным настроением. Поможет нам в этом «кубик настроений».

Какое приветствие вызвало у вас приятные чувства?

ПРИВЕТСТВИЕ

Стихотворное приветствие

«Солнышко»

Утром ранним кто-то странный

Заглянул в моё окно.

На ладони появилось

Ярко-рыжее пятно.

Это солнце заглянуло:

Будто руку, протянуло

Тонкий лучик золотой.

И, как с первым лучшим другом,

Поздоровалось со мной.

- Давайте обнимемся и поприветствуем друг друга.

ПРИВЕТСТВИЕ

«Круг радости»

1 вариант

Добрый день, дорогие ребята! У меня сегодня прекрасное настроение и я хочу его передать всем вам.

А поможет мне в этом – этот цветок. Я приглашаю всех встать в круг радости и сказать друг другу добрые пожелания, передавая из рук в руки «волшебный цветок».

Желаю счастья и добра Всем детям с самого утра! (Дети передают друг другу цветок и произносят добрые пожелания).

ПРИВЕТСТВИЕ

Стихотворное приветствие

Собрались все дети в круг.
Я - твой друг и ты - мой друг!
Дружно за руки возьмёмся
И друг другу улыбнёмся.
Мы за руки возьмёмся,
Друг другу улыбнёмся.
Мы по кругу пойдём.
Хоровод заведём.
С добрым утром, глазки!
Вы проснулись?
С добрым утром, ушки!
Вы проснулись?
С добрым утром, ручки!
Вы проснулись?
С добрым утром, ножки!
Вы проснулись?
Глазки смотрят.
Ушки слушают,
Ручки хлопают,
Ножки топают.
Ура, мы проснулись!

ПРИВЕТСТВИЕ

Стихотворное приветствие

Здравствуй, Небо!

(руки поднять вверх)

Здравствуй, Солнце!

(руками над головой описать большой круг)

Здравствуй, Земля!

(плавно опустить руки на ковер)

Здравствуй, планета Земля!

(описать большой круг над головой)

Здравствуй, наша большая семья!

(все ребята берутся за руки и поднимают их вверх)

ПРИВЕТСТВИЕ

Приветствия с именными карточками

Разложите *именные карточки*
(визитки, бейджи) в центре круга.

Дети снимают верхнюю карточку с колоды
приветствуют человека, указанного на ней.

Если ребята не умеют читать, то именные
карточки могут быть оформлены рисунка-
ми или фотографиями.

ПРИВЕТСТВИЕ

Сказочные приветствия

Приветствия *от имени героев книг* или действующих лиц проекта, реализуемого в группе. Во время осуществления тематических проектов «Сказки», «Книжкина неделя» дети изготавливают для себя значки с изображением любимого литературного персонажа и носят эти значки на груди. В эти дни можно приветствовать друг друга, используя имена выбранных детьми героев.

Например, «Здравствуй, дорогая Золушка», «Здравствуйте, рыбки, киты и дельфинчики».

ПРИВЕТСТВИЕ

Официальные приветствия

Дети приветствуют друг друга, обращаясь по имени, а если по фамилии, то обязательно добавляя обращение «*господин*», «*госпожа*», «*сеньорита*», «*сеньор*», «*мадемуазель*», «*барышня*», «*молодой человек*»:

«С добрым утром, господин Никитин», «С добрым утром, мадемуазель Лена».

Такое приветствие нравится детям, добавляя им улыбок и чувство собственной важности.

Но ни в коем случае не стоит допускать обращение просто по фамилии – это невежливо, даже грубо.

ПРИВЕТСТВИЕ

«Интервью»

Участники сидят полукругом, у ведущего микрофон.

Произнося реплику, он одновременно передаёт микрофон партнёру справа. Тот должен передать его следующему игроку, ответив при этом на заданный ему вопрос.

Например:

- Какое у тебя настроение? (Хорошее). -
Кого ты рад видеть сегодня?
- Что ждёшь от сегодняшнего дня? и т.д.

ПРИВЕТСТВИЕ

Приветствия с передачей предмета

Перебрасываем, передаем мячик (*надувной шар, клубок или мячик из губки, игрушку*) в руки тому, кто, в свою очередь, ответит приветствием. Приветствия заканчиваются, когда мячик вернётся к тому, кто первым его перекинул.

ПРИВЕТСТВИЕ

Стихотворное приветствие

*Дети стоят в кругу, опустив руки:
(педагог пропевает)*

Здравствуйте, здравствуйте,

Здравствуйте, здравствуйте,

Вот и собрался наш круг.

Здравствуйте, здравствуйте,

Здравствуйте, здравствуйте,

Руку дал другу друг.

Люда дала руку Леше,

А Леша дал руку Ване ...

(про каждого ребенка по кругу)

Вот и собрался наш круг.

(покачать руками вместе)

ПРИВЕТСТВИЕ

Приветствия с комплиментом

Вариант 1

- Скажи соседу добрые слова.
- Сделай комплимент соседу.

Каждый ребёнок, приветствуя другого, говорит ему комплимент (Доброе утро, Алёна, ты сегодня такая весёлая! Привет, Майя, мне нравится, как ты рисуешь кота.)

Вариант 2

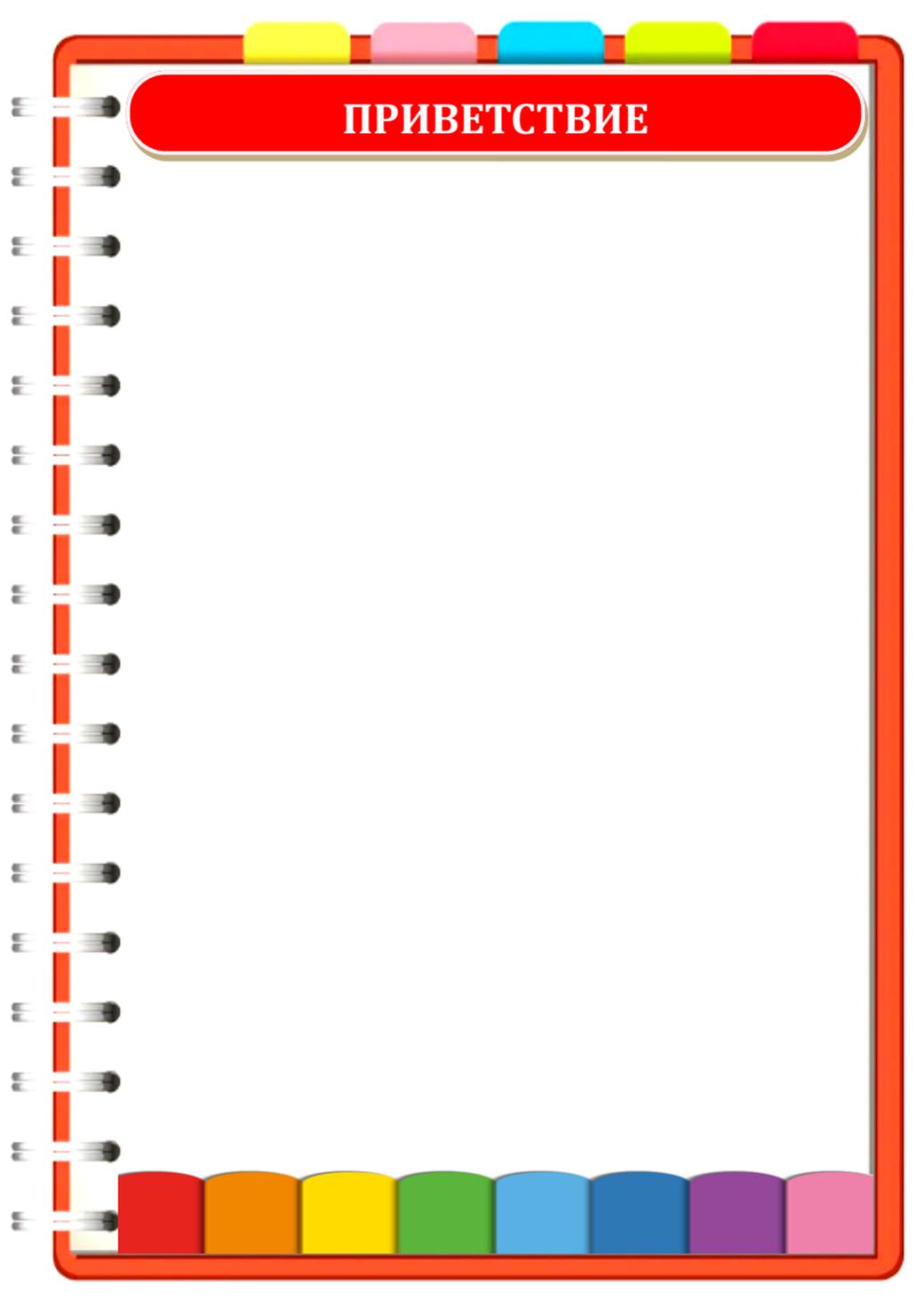
- Комплимент себе.

Постарайтесь ориентировать детей на те комплименты, которые отражают то, что дети делают, чем они замечательны, интересны, а не то, во что они одеты.

ПРИВЕТСТВИЕ

Приветствия с действиями

- С добрым утром! – просто стоя лицом к лицу.
- Дай пять – вместе с рукопожатием.
- Рукопожатие.
- Помахать открытой ладонью.
- Передача тепла своей руки с закрытыми глазами.
- Моргни соседу.
- Улыбнись соседу.
- Создание общей паутины – все бросают клубок со словами приветствия любому, и держаться за нитку, так создается сеть.

A spiral-bound notebook with a red cover and a white page. The page has a red title bar at the top with the word "ПРИВЕТСТВИЕ" in white. The notebook has colorful tabs at the top and bottom. The left side of the notebook is spiral-bound.

ПРИВЕТСТВИЕ

ИГРА (3-5 мин)

Приходит время игры. Её основа – это весёлая (забавная, смешная) и вместе с тем полезная деятельность, в результате чего приобретается навык совместного нескучного времяпрепровождения.

Каждый член группы может поучаствовать в различных видах деятельности – пении, играх, других упражнениях – быстрых, энергичных, зажигательных, но они не несут элемента соревновательности, а помогают кооперироваться в процессе совместной работы, уважать интересы и умения друг друга. Такие задания требуют умения сконцентрироваться, творчески мыслить, самовыражаться.

Совместные игры и задания помогают группе добиться успеха. Групповой сбор должен проходить быстро, легко, по-деловому. Поэтому игры должны проводиться как игры, а не как учебные действия.

ИГРА

«Связующая нить»

Дети сидят в кругу, передают или перебрасывают друг другу клубок ниток так, чтобы все могли взяться за распущенную нить.

Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что ребята чувствуют, хотят для себя, могут пожелать другим.

Когда клубок вернётся к ведущему, дети натягивают нить, закрывают глаза, представляя, что они одно целое.

«Ласковые слова»

Попробуем придумать ласковые слова друг для друга;
для ёжика;
для трубочиста;
для медведицы;
для камешка,
для сосновой шишки,
для забора т.д.

ИГРА

«Кто я?»

Цель игры состоит в том, чтобы не только придумать какой-либо образ для себя, но и постараться изобразить его мимикой, жестами, движениями.

- Я чувствую, что я кусочек льда. Я таю от тепла.
- Я стакан воды. Меня сейчас выпьют.
- Я прекрасный цветок. На меня села пчела.
- Я словно буква «О». Я могу кататься по дорожке.
- Я могу быть ветерком. Я улетаю в дальние края.
- Я горячий чайник. Не трогайте меня, а то обожгу.

ИГРА

«Как...»

Игра способствует расширению поведенческого репертуара ребёнка, учит распознавать проявления разных настроений у себя и окружающих. Такие задания могут придумывать сами дети.

Например:

- Рассказать известное стихотворение по-разному: шёпотом, скороговоркой, очень медленно, голосом маленького ребёнка.
- Улыбнуться, как кот на солнышке, как довольная обезьянка.
- Нахмуриться, как осенняя туча (рассерженная мама, голодный волк и т. п.).

ИГРА

«Интервью»

Ведущий (ребёнок или взрослый) по очереди передает микрофон каждому из детей и просит назвать себя и ответить на вопросы.

Темы интервью могут быть разными – как связанными, так и не связанными с темой проекта.

Например:

- Что ты успел сделать по этой теме?
- Что тебе больше всего понравилось? С кем тебе приятно работать вместе?
- Что ты любишь делать в свободное время?
- Есть ли у тебя старший брат? и т. д.

ИГРА

«Снежный ком»

Ведущий первым называет своё имя (или любое слово).

Каждый последующий участник игры повторяет его и называет своё.

Последний ребёнок повторяет все имена (слова) в порядке их представления и называет своё имя (слово).

«Я превращаюсь»

Придумать окончание к предложению:
«Я превращаюсь в ...».

Например:

«Я превращаюсь в облачко и лечу по небу»,
«Я превращаюсь в шоколадку и таю на солнышке» и т. п.

ИГРА

«Телеграмма»

Дети сидят в кругу, один из них говорит: «Я посылаю телеграмму Антону» — и пожимает руку соседу, тот понимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «телеграмма» не дойдет до Антона.

После чего Антон сообщает: «Телеграмму получил» (если рукопожатие дошло до него) или «Телеграмму не получил» (в ситуации, когда рукопожатие «потерялось» по пути к нему).

ИГРА

«Что я слышу»

Слушаем погоду: стук капель по стеклу, завывание ветра, хруст снега, раскаты грома, шорох сухих листьев и т. д.

Слушаем звуки улицы: гудок машины, детский смех, рокот пролетающего самолёта, лай собак, скрип тормозов, пение птиц, мяуканье.

Рассказываем: кто что сумел услышать.

«Зачем»

Задаём «нелепые» вопросы:

«Зачем дерево?

Зачем стол?

Зачем спим?

Зачем карман?

Зачем каблук?

Зачем пуговицы?» —

и получаем неожиданные ответы.

ИГРА

«Хорошо – плохо»

Обсуждаем вместе:

мороженое – это хорошо или плохо? Быстро ехать – хорошо или плохо? Сломался лифт...
Заболел кто-то... Наступила зима.

Можно разбирать в качестве объектов:
“Книга”, “Гусеница”, “Волк”, “Цветок”,
“Стульчик”, “Таблетка”, “Конфетка”,
“Мама”, “Птичка”, “Укол”, “Драка”,
“Наказание” и т.д.

Ответы могут оказаться различными, и это даёт повод для дальнейшего обсуждения.

ИГРА

«Покажи своё настроение»

Эту игру можно проводить по-разному. Например, предложить одним детям показать мимикой и жестами, какое у них сейчас настроение, а другим – разгадать его.

В ином варианте: даём одному ребёнку картинку с нарисованным «настроением», он пытается воспроизвести его на своём лице, а остальные отгадывают, что же он изображает.

ИГРА

«Живые слова»

До начала группового сбора раздаём детям карточки с буквами.

Каждому ребёнку – по одной.

Предлагаем составлять из букв слова. Один ребёнок поднимает свою букву, а остальные стараются подстроиться так, чтобы получилось слово. Сначала это может получаться медленно, затем, всё быстрее и быстрее.

Например: «О» — окно, оса, Оля.

ИГРА

«Забавный зоопарк»

Воспитатель: «Мы будем заселять зоопарк, привезём разных зверей и птиц. В этой части зоопарка будут жить животные, название которых начинается на букву «К», (корова, козел, коза, крокодил, кенгуру). В другой части – животные, название которых начинается на букву «М», и т. д.

Вариант игры: от прикосновения волшебной палочки все превращаются в разных животных – изображают их мимикой и жестами. Ведущий старается догадаться, какие это животные.

ИГРА

«Замени звуки»

Детям нужно подобрать слово в рифму, изменив одну – две буквы.

Назовём мы книжку «том»,
Для жилья построим ... (*дом*).

По реке плывут плоты. Зреют на ветвях ...
(*плоды*).

Соловей выводит трель. Слесарь в сеть
включает ... (*дрель*).

Вот тележка. Это тачка. Дом в саду зовётся ...
(*дача*).

Я в тетрадке ставлю точку. Мама любит
свою ... (*дочку*).

ИГРА

«Волшебная палочка»

По прикосновению волшебной палочки качество или свойство превращается в противоположное.

Например, Фея говорит:

«Снег был белый, а стал...»,

«Яблоко было зелёным, а стало...»,

«Ты был маленьким, а станешь...».

«Волшебная коробочка»

Поставим в центр круга красивую коробку.

Предлагаем детям догадаться, что же в ней лежит.

Высказывать свои соображения и задавать вопросы можно в течение всего группового сбора или только в определённое время.

Откроем коробку в самом конце сбора.

ИГРА

«Угадай»

В прозрачную пластиковую банку положим несколько мелких предметов (кубиков, камешков, желудей, молоток).

Детям предлагается угадать, сколько предметов в банке. Названные числа записываем в общую табличку с указанием имен.

В самом конце сбора открываем банку и пересчитываем количество предметов.

Победит тот, кто точнее всех определил число предметов.

ИГРА

«Далеко-далеко, в густом лесу...»

Играющие садятся, закрывают глаза, и ведущий объясняет правила: произносится фраза «далеко-далеко, в густом лесу... кто?» Один из играющих отвечает, например: «лисята». Если произносятся несколько ответов одновременно, ведущий не принимает их и повторяет фразу еще раз. Иногда играющим бывает сложно решить, кто должен отвечать, но ведущий не должен вмешиваться и дать ребятам самим разобраться. Когда единственный ответ получен, ведущий говорит следующую фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята... что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам. В эту игру можно играть довольно долго, пока не надоест. Или – когда первая фраза станет достаточно длинной, можно начать сначала. Единственное условие: все фразы должны начинаться одинаково: «Далеко-далеко, в густом лесу...».

ИГРА

«Кораблекрушение»

Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из нее существовало несколько выходов.

Дети обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой.

Важно обратить внимание на того, кто активнее всего принимает участие в обсуждении, отстаивает свое мнение.

В итоге обсуждения, играющие сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным. Ведущему нельзя допустить «раскола» среди играющих, то есть того, что одна половина детей выберет один вариант, а вторая – другой.

ИГРА

«Фотограф»

В начале игры выбирается ведущий – «фотограф». Ведущий должен сделать интересные «фотографии», значит ему надо усадить остальных ребят по своему усмотрению. «Фотографу» предстоит действовать быстро и четко. Кому-то из участников игры он может предложить роль воспитателя – следовательно, тому надо принять соответствующую позу. Кто-то может стать «полицейским», кто-то «актрисой», кто-то «фокусником».

Каждый из игроков дает свою оценку действиям «фотографа» по пятибалльной шкале. Далее игроки меняются, «фотографом» становится другой. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не побывают в роли «фотографа». А чтобы игра была еще интереснее, можно взять фотоаппарат и делать моментальные снимки. У лучшего «фотографа», соответственно, снимки получатся качественнее, значит он лучше других умеет добиваться, чтобы окружающие выполняли его требования, и является лидером.

ИГРА

«По главной улице с оркестром»

Игра помогает детям избавиться от негативных эмоций, а также представить себя важным дирижером оркестра. Это упражнение не только взбадривает, но и создает ощущение спаянности. Для игры пригодится запись задорной и веселой музыки, которая нравилась бы детям и вызывала у них положительные эмоции.

Все дети должны вспомнить дирижера и те движения, которые он выполняет в оркестровой яме. Всем вместе надо встать в общий круг, представить себя дирижерами и «дирижировать» воображаемым оркестром. При этом должны участвовать все части тела: руки, ноги, плечи, ладони...

ИГРА

«Садовник»

Выберите ведущего. Им нередко становится взрослый человек. Все дети берут себе названия цветов.

Ведущий начинает игру, произнося следующий текст: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...», и называет один из цветков из числа избранных детьми. Например, «... кроме розы». «Роза» немедленно должна откликнуться: «Ой!». Ведущий или кто-то из игроков спрашивает: «Что с тобой?» «Роза» отвечает: «Влюблена». Тот же игрок или ведущий спрашивает: «В кого?» «Роза» отвечает, например, «В фиалку». Немедленно должна отозваться «Фиалка»: «Ой!» и т. д.

Если вы не откликнулись, когда назвали ваш цветок, или сами «влюбились» в того, кого здесь нет, то вы проиграли. Игра начинается сначала.

ИГРА

«Нос, рот...»

Игра учит умению быстро реагировать на ситуацию, развивает их внимание и способность быстро переключать его с одного предмета на другой.

Обычно ведущим становится взрослый человек. Сядьте лицом к детям, рассадив их полукругом. Начните игру, произнося: «Нос, нос, нос, нос...». При этом вытянутым указательным пальцем притрагивайтесь к своему носу. Дети должны делать то же самое.

Вдруг измените слово: «Нос, нос, рот...», но прикоснуться вы должны не ко рту, а к другой части головы, например ко лбу или уху. Задача детей – дотронуться до той же части головы, что и вы, а не до той, которую вы назвали. Тот, кто ошибается больше 3 раз, выходит из игры.

Победителем считается игрок, дольше всех оставшийся в игре.

ИГРА

«Необитаемый остров»

Золотая рыбка решила исполнить одно твоё желание. Ты загадал, что хочешь много денег, чтобы купить сладости, игрушки. Рыбка исполнит твоё желание, с тем условием, что ты попадёшь на необитаемый остров и будешь жить там один.

Воспользуешься ли ты желанием?

Как ты выберешься с необитаемого острова, если тебе надоест быть одному?

«Наоборот» или «перевертыши»

(проводится с мячом)

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить – разрушать, выход – вход ...)

ИГРА

«Угадай, что я загадала»

Например: воспитатель загадывает слово “Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?),

воспитатель отвечает только “да” или “нет”, пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу.

Это могут быть объекты: “Шорты”, “Машина”, “Роза”, “Гриб”, “Береза”, “Вода”, “Радуга” и т.д.

ИГРА

«Отвечаем быстро»

(игра с мячом)

Взрослый бросает мяч ребенку с названием предметов (существительным), а ребенок должен быстро назвать прилагательное.

Можно договориться что малыш будет называть только цвета предметов. Например: огурец – зеленый, солнце – желтое, потолок – белый...

Как вариант, можно игру усложнить: взрослый будет говорить то существительные, то прилагательные по очереди. Если игрок сказал ответ не попад, и он не соответствует действительности - взрослый и ребенок меняются местами.

ИГРА

«Нос-пол-потолок»

Ведущий предлагает детям поиграть, при этом не поддаваясь на провокацию. Он будет произносить слова: "нос", "пол", "потолок", а показывать либо на верный, либо на неверный объект.

Например, называет нос, а показывает на потолок. Дети же должны тоже показывать пальцем, но только на тот объект, который проговаривается. Их задача – быть сосредоточенными на называемом слове и показать в верном направлении.

ИГРА

«Красная шапочка»

Одна из девочек назначается Красной шапочкой. Она спрашивает: Бабушка, бабушка, почему у тебя/ты такая (называет одно из свойств, например, у тебя так много тумбочек)?

Остальные ребята отвечают от имени бабушки (например, чтобы складывать туда одежду).

И так до тех пор, пока все «странности» бабушки не будут выявлены. Затем можно подумать, как бабушка защитится от волка. Например, спрячется в ящикек, завязав его сверху своим платком.

ИГРА

«Верно-неверно»

Ведущий говорит фразу, если логически она верна, дети хлопают в ладоши, если противоречит действительности – топают.

Игра на внимание.

Например, ведущий говорит: "Груши растут на березе" (эта фраза неверна, поэтому дети должны топать).

А на фразу: "Зимой идет снег" – должны хлопать, потому что высказывание верное.

ИГРА

«Повтори движение»

Ведущий оговаривает условие игры: он будет показывать движения, которые дети должны за ним повторять, кроме одного, например, поднимать руку – нельзя.

Дети должны внимательно следить за тем, какое сейчас будет движение, чтобы вовремя среагировать.

ИГРА

«На кого покажет стрелка»

Дети становятся в круг, величина которого зависит от количества игроков.

Кто-нибудь из играющих крутит вертушку со стрелкой. На кого укажет конец стрелки, тот должен – по заданию ведущего – исполнить танец, песню или рассказать стих.

После выполнения задания этому ребенку предоставляется возможность крутить вертушку.

ИГРА

«На кого покажет стрелка»

Дети становятся в круг, величина которого зависит от количества игроков.

Кто-нибудь из играющих крутит вертушку со стрелкой. На кого укажет конец стрелки, тот должен – по заданию ведущего – исполнить танец, песню или рассказать стих.

После выполнения задания этому ребенку предоставляется возможность крутить вертушку.

ИГРА

«На кого покажет стрелка»

Дети становятся в круг, величина которого зависит от количества игроков.

Кто-нибудь из играющих крутит вертушку со стрелкой. На кого укажет конец стрелки, тот должен – по заданию ведущего – исполнить танец, песню или рассказать стих.

После выполнения задания этому ребенку предоставляется возможность крутить вертушку.

ИГРА

«Кто самый сообразительный?»

Вопросы на активизацию логического мышления:

- Как зовут взрослого Олега, если его отца зовут Иван?
- Андрей – сын Владимира. Кто Владимир Андрею?
- Маша – дочка Ларисы. Кто Лариса Маше?
 - Катя – сестра Ромы. Кто Рома Кате?
 - Юра веселее Саши. Кто грустнее Юры?

ИГРА

«Дразнилки»

Предложите детям повторить вслед за вами действия человека.

Показывайте детям разные гримаски: вот нахмуренные брови, вот улыбка, вот оскаленные зубки, вот округленные глазки, вот надутые щеки. Пусть повторяют.

Можно разнообразить задание движениями: рубим топором (двумя сложенными ладонками – движение вниз), плывем брассом, изображаем мельницу и прочее.

Как правило, такая игра очень нравится детям.

ИГРА

«Короткие истории»

1. По небу плыла огромная лохматая туча. Вдруг она увидела играющих мальчиков. Во что играли мальчики? О чем они могли спорить?
2. Однажды утром девочка проснулась и говорит: «Я видела плохой сон». Какой сон она могла видеть?
3. Маленький мальчик говорит себе тихо-тихо: «Как страшно!». Чего он может бояться?
4. Мальчик вернулся домой с прогулки, его встречает мама и говорит: «А у меня для тебя новость». Какая новость может быть у мамы?
5. Что могут думать книжка, швабра, чашка, ложка, вилка и т.д.?

ИГРА

«Придумай шуточные фразы»

Придумайте вместе с детьми шуточные фразы, типа:

"да-да-да – в огороде лебеда",

"ду-ду-ду – растут яблоки в саду",

"ша-ша-ша – принесли домой ерша"

"ту-ту-ту – мы поедem в Воркуту"

"жа-жа-жа – есть иголки у ежа"

"чи-чи-чи – прилетели к нам грачи"

"жу-жу-жу – я на солнышке лежу"...ну и так далее.

ИГРА

«Теремок»

Вам понадобятся разнообразные рисунки предметов, знакомых детям. Сначала напоминаем, о чем сказка Теремок, а затем предлагаем ребятам сыграть в нее в изменённом виде.

Выбирается хозяин теремка, остальным же участникам раздаются изображения предметов, за которые они будут играть. Проводится диалог:

– Тук, тук, кто в теремочке живёт?

– Я, (называет себя, например, скрипка). А ты кто?

– А я – (называет себя, например, магнитофон).
Пустишь меня в теремок?

– Если скажешь, чем ты на меня похож, то пу-
щу.

Гостю теремка необходимо сравнить оба рисунка, чтобы найти общие признаки и назвать их. К примеру, скрипка и магнитофон издают музыкальные звуки. Назвав правильно признаки, гость входит в теремок, и становится, например, хозяином. Если гость не в силах дать правильный ответ, другие дети смогут ему помочь.

ИГРА

«Летела корова»

Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей.

По очереди произносят по слову стиха, в такт слову, хлопая по ладони правого соседа:

Летела корова, сказала слово.

Какое слово сказала корова?

Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, "трава". Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – "т", следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего "а".

Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

ИГРА

«Курочка Ряба»

Курочка Ряба, снесла яичко, не золотое, а железное. Дед бил-бил не разбил. Баба била-била не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало, не разбилось, а придавило мышке хвостик.

Как помочь мышке, вызволить хвостик?

Что случилось дальше?

«Бывает – не бывает»

Вариант игры “съедобное – не съедобное”.

Бросаем мяч и говорим правду либо небылицы. При правильной фразе ребенок мяч ловит, при обнаружении ошибки – нужно мяч отбросить.

Примерные небылицы: самолет плывет по морю, квадратный мячик, соленый сахар.

ИГРА

«Птица – не птица»

Веселая игра на внимание и знание птиц. Взрослый читает стишки. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал – топнуть или хлопнуть. Обязательно спросите ребенка, что неправильно. Уточните: "А муха – это кто?"

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Мухи и стрижи...

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Аисты, вороны,
Галки, макароны.

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Лебеди, куницы,
Галки и стрижи,
Чайки и моржи

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Чибисы, чижи,
Сойки и ужи.

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Чайки, пеликаны,
Майки и орланы.

Голуби, синицы,
Цапли, соловьи,
Окуни и воробьи.

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Утки, гуси, совы,
Ласточки, коровы.

– Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Палки и стрижи,
Бабочки, чижи,
Аисты, кукушки,
даже совы-сплюшки,

лебеди и утки – и спасибо шутке!

ИГРА

Маша-растеряша

Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!
- Что с тобой?
- Потеряла нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку).

В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя.

ИГРА

«Что изменилось?»

Игра для тренировки наблюдательности. Ведущий вызывает одного ребенка и предлагает запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты.

После этого ребенок отворачивается или выходит в другую комнату.

Оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в костюм или прическу: можно приколоть значок или, наоборот, снять его, расстегнуть или застегнуть пуговицу, поменяться друг с другом местами, изменить прическу и т.д.

Затем запоминавший должен назвать те изменения в костюмах товарищей, которые ему удалось заметить.

ИГРА

«Карлики и великаны»

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети становятся на носочки и поднимают руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети садятся на корточки. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего.

Необходимо выполнять правильно, кто ошибается – выбывает из игры и так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека. Аналогично можно играть в игру “Летает – не летает”.

ИГРА

«Съедобное – несъедобное»

Дети садятся в круг. Ведущий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его (“съесть”). Если слово обозначает несъедобные предметы, то мяч не ловится.

Если ребенок справился с заданием, то он становится ведущим и называет свое задуманное слово другому ребенку, и бросает мяч.

ИГРА

«Лови не лови»

Ребята становятся в круг. У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, – светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: “Лови”, ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры. В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри.

Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями.

ИГРА

«Кто за кем?»

Дети делятся на 2 команды по 5-6 человек и становятся в 2 шеренги.

Один из каждой команды – водящий – стоит спиной ко всем; остальные в это время перестраиваются.

Ведущий подает сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через пять-десять секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи. Затем водящий становится в шеренгу, а его место занимает другой ребенок, и так пока все из команды не побывают водящими.

ИГРА

«Нравится – не нравится»

Можно играть с карточками, а можно словесно.

Выбираем предмет, или явление и рассказываем, что именно нравится, а что нет, то есть оцениваем предмет.

Например, картинка кошки: нравится – мягкая, приятная на ощупь, игрушечная, ловит мышей...; не нравится – царапается, убегает и т.д.

ИГРА

«Опиши словами»

Открывая карточку с картинкой, и не показывая ее другим игрокам нужно постараться описать словами, что изображено у тебя на картинке, при этом само название предмета называть нельзя.

«Я и моя группа»

Дети садятся в круг и по очереди называют своё имя, перечисляют имена самых близких людей.

Например: «Я Люся, я люблю природу, дождь В моём мире есть мама, папа, брат и ещё есть место для... (называет имя конкретного друга, питомца, педагога или кого-то из группы).

ИГРА

«Я люблю играть...»

Дети садятся в круг Педагог передаёт игрушку любому из детей, называя любимую игру и заканчивая фразу «Я люблю играть...» Ребёнок называет свою любимую игру и передаёт игрушку следующему.

После того как игрушка побывала у всех, можно подвести итог: есть ли в группе дети, которые любят одну и ту же игру или похожие игры.

ИГРА

«Сильные эмоции»

Дети садятся в круг, педагог рассказывает о том, что сильные эмоции, и неприятные, и приятные, могут доставлять неудобства.

Например, когда вы получили долгожданный подарок, так хочется кричать и прыгать от радости, а в соседней комнате отдыхает бабушка Или кто-то рассердился, а все вокруг поздравляют с днём рождения маму.

Педагог предлагает попробовать выполнить два упражнения, которые помогают справиться с эмоциями, если это необходимо.

Упражнение 1: медленно посчитать в обратном порядке от десяти до одного.

Упражнение 2: проговорить вслух фразу голосом папы или мамы. Например: Дорогой мой ребёнок, ты самый добрый Иди умойся или выпей воды.

ИГРА

«Непослушные фигуры»

Для выполнения этого задания дети делятся на две или три команды, у каждой команды есть шнур или верёвка.

Задание начинается по сигналу «Сделайте круг» (квадрат, треугольник) и заканчивается по сигналу «Стоп». Каждая команда выкладывает фигуру из верёвки на полу.

После завершения задания дети обсуждают, что помогало и что мешало его выполнить.

ИГРА

Игра-ситуация

Дети сидят на ковре. Педагог рассказывает ситуации, а дети придумывают их окончание.

Игорь до сих пор не научился завязывать шнурки Маша в раздевалке кричит: «Посмотрите, скоро в школу пойдёт, а шнурки не умеет завязывать».

— Что бы вы сделали, если бы оказались в раздевалке?

Утром в детском саду Маша играла со Светой. Но когда пришла Нина, Маша стала играть с ней, не обращая внимания на Свету.

— Как бы вы поступили, если бы оказались там в это утро?

ИГРА

«Сигнал»

Дети становятся в круг, держась за руки.

Педагог первый посылает сигнал: бросает невидимый мячик. Поймавший «мяч» передаёт его другому ребёнку.

Так группа учится слушать и понимать друг друга.

«Музыкальные стулья»

Звучит музыка, стулья стоят по кругу. Количество стульев в два раза меньше, чем детей. Как только музыка заканчивается, на каждый стул должны присесть по два ребёнка, то есть они делятся стулом.

Дети договариваются только в процессе движения.

ИГРА

«Разные стихи»

Представим, что мы поэты, выступающие перед зрителями. Сначала выучим 2 строки:

Звёзды спят на крыше, дети спят в кроватках,
Рыжий кот Мурлыка вышел на карниз.

Прочитайте эти строки весело, грустно, страшно, зло.

«Когда я радуюсь...»

Дети и педагог по очереди продолжают фразу, показывая эмоцию мимикой, жестом или движением

Когда я радуюсь, я...

Когда я сержусь, я...

Когда я удивляюсь, я...

Когда я грущу, я...

Когда мне интересно, я...

Когда я боюсь, я...

ИГРА

«Распутай клубок»

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Дети берутся за руки, образуя круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться, перешагивая через руки, подлезая под них.

Когда дети запугаются в клубок, водящий входит в комнату и распутывает его, не разжимая рук, чтобы вновь образовался круг.

ИГРА

«Цепочка добрых дел»

Дети садятся вокруг стола, перед ними разноцветные полоски бумаги. Каждый ребёнок говорит о своём пусть очень маленьком добром поступке и склеивает полоску в кольцо.

Так, передавая эстафету добрых дел по кругу, получаем цепочку добрых дел.

«Говорящий банан»

Дети садятся в круг и по очереди передают из рук в руки «говорящий банан»: в него, как в микрофон, говорят, что в своей семье они делают по очереди или чем делятся «У нас дома мы всегда делимся мороженым, один брикет делим на всех по кусочку».

ИГРА

«Загадка для Птицы души»

Педагог приветствует детей, в руках у него Птица души.

Педагог. Птица души всё время с нами, она радуется, когда радуемся мы, грустит вместе с нами. Какие ещё эмоции, кроме радости и грусти, вы знаете? Я буду называть по очереди эмоции, а вы показывайте их мимикой. Педагог называет шесть базовых эмоций — радость, грусть, страх, удивление, интерес, злость.

Покажите мимикой эмоцию, которую каждый испытывает сейчас. А Птица души вместе со мной попробует отгадать её. Если мы отгадываем вашу эмоцию — вы хлопаете в ладоши, если не отгадали — топаете.

ИГРА

«Алфавит»

Педагог: Кто знает, что такое алфавит? Вы видите его на плакате. Это буквы, расположенные в определённом порядке. Каждая буква имеет своё название. Все буквы одинаково важны, они собираются в разные слова.

Первая буква в алфавите — буква «А», а как звучит последняя буква? Буква «Я» ещё существует как отдельное слово.

Когда мы используем это слово?

Давайте по очереди расскажем о себе, называя после Я своё имя, фамилию и свою любимую погоду.

Посмотрите сколько у нас в группе разных Я! И все Я живут в группе по общим правилам, как и буквы в алфавите, которые расположены в определённом порядке.

ИГРА

«Назови правила»

Педагог. Давайте встанем в круг Я буду называть ситуации, а вы — правила, которые действуют в этих ситуациях:

- вам надо перейти улицу;
- во время игры на прогулке в вас попал снежок;
- вы хотите играть с игрушкой, в которую играет ваш товарищ по группе; дети, которые младше вас;
- двое ссорятся из-за одной игрушки.

«Волчок и колесо эмоций»

Педагог. Перед нами волчок со стрелкой. Вокруг него разложены изображения эмоций из игрового комплекта. Крутите волчок по очереди. Когда волчок остановится, стрелка покажет на изображение с эмоцией. Назовите эмоцию и ситуацию, в которой можно её испытать.

Для вариативности задания можно использовать вместо изображения эмоций сюжетные картинки из игрового комплекта «Палитра эмоций». И тогда заданием будет — назвать эмоции героев и их возможные причины.

ИГРА

«Цветные эмоции»

Педагог приветствует детей.

Педагог. Перед вами целая корзина цветных клубков. Представим, что цвет каждого клубка обозначает одну из наших эмоций. Давайте вспомним, какие эмоции мы испытываем. Какие из них вам приятны, а какие — неприятны? Для какой эмоции вы выберете клубок красного цвета, для какой — синего, а для какой — жёлтого? У каждого из нас цвет для каждой эмоции может быть разный.

«Цепочка цвета»

Педагог. Давайте поиграем в игру «Цепочка цвета». Я назову цвет и прикоснусь к одному из вас. С этого игрока начинается цепочка. Ему нужно будет взять за руку того из вас, у кого в одежде есть такой цвет, и назвать новый цвет. Теперь они будут вместе искать игрока с названным цветом. Так игра продолжится до тех пор, пока мы все не встанем в одну цепочку.

ИГРА

«Найди причину»

Педагог. Назовите как можно больше ситуаций, которые могут вас:

- рассердить;
- испугать;
- порадовать;
- удивить;
- заинтересовать чем-либо;
- огорчить, вызвать грусть.

Причины эмоций называем одним словом или короткой фразой. Например: ссора может меня рассердить, темнота может меня испугать, подарок может меня обрадовать, а может и заинтересовать.

Важные заметки. Педагогу важно говорить о том, что у разных людей или в разных ситуациях у разных эмоций могут быть одни и те же причины. И у одной эмоции причины могут быть разные.

ИГРА

«Назови причину»

Педагог. Здравствуйте! Каждый день мы испытываем разные эмоции, они по-разному проявляются в нашем поведении и имеют разные причины. Сейчас мы будем определять эмоции героя в каждой ситуации и находить их возможные причины. Помните, что нет только одного правильного ответа. Используйте в своём ответе слова: радуется, грустит, сердится, интересуется, удивляется, боится.

Примеры ситуаций:

Во дворе стоит дерево, и на нём поёт. Птица души. Почему она поёт? Что она чувствует и почему?

- Из леса раздалось громкое звериное рычание. Почему рычит зверь? Какие эмоции мы испытываем, когда слышим рёв зверя?

- Дети во дворе громко смеялись. Предположите, почему дети смеялись?

- Мужчина оглянулся, подняв брови. Почему? Что он чувствовал?

- Малыш плакал в коляске. Почему? Что он чувствовал?

- Мальчик сидел на скамейке, опустив голову. Почему? Что он чувствовал?

ИГРА

«Правда или вымысел»

Педагог. Сейчас я буду рассказывать вам о письмах и о профессии почтальона. Если вы считаете, что сказанное — правда, подпрыгните на месте и объясните, почему вы так думаете:

- Существует письмо длиной пять метров (Это правда — оно хранится в Берлинском музее). Как вы думаете, о чём может быть это письмо?
- Бывает почтальон на ходулях (Это правда — потому что раньше почтальоны ходили по пескам и болотам). Кому ещё могут пригодиться ходули?
- Раньше почтальонам помогали почтовые воробьи (Это вымысел — почтальонам помогали голуби, а не воробьи).
- Монгольский почтальон весь обвешан колокольчиками (Это правда — он обвешан колокольчиками, чтобы его приближение все слышали).

Играя в эту игру, вы узнали новые факты о почтальонах. Какие эмоции вы испытали во время игры и почему?

ИГРА

«Покажи эмоцию»

Дети и педагог встают в круг.

Педагог. Теперь я буду называть действия, а вы показывать части тела, которые помогают вам в этих действиях, и с помощью мимики демонстрировать эмоцию, возникающую в это время.

Примеры ситуаций:

- Дотрагиваемся до кактуса.
- Рассматриваем в лупу стрекозу.
- Едим шоколадное эскимо.
- Нюхаем пиццу с грибами.
- Слышим игру на скрипке.
- Трогаем лягушку.

ИГРА

«Как ты себя чувствуешь?»

Педагог. Давайте встанем в круг. Как мы можем показать свои эмоции без слов и звуков? Я буду предлагать разные ситуации, а вы показывайте мимикой, позой, движением, что бы вы почувствовали в названных ситуациях.

Примеры ситуаций:

- Вас пригласили на день рождения к другу.
- Вы с друзьями построили красивый замок из песка.
- Волна разрушила часть замка, который вы построили.
- Кто-то случайно наступил на ваш замок.
- Вы пошли всей семьёй играть в парк в солнечный день.
- Пошёл дождь, и вы не смогли всей семьёй пойти в парк.
- Вы упали и ушибли колено.
- Вас толкнули во время игры, и вам стало больно.
- Вам подарили подарок, о котором вы мечтали.

ИГРА

«Рассмеши застывшую фигуру»

Педагог предлагает детям поиграть в игру «Смешинка». Для этого он приглашает первого желающего быть ведущим — Смешинкой. Все остальные дети замирают — «замораживаются».

По сигналу педагога Смешинка старается рассмешить «замороженных», не касаясь их. Он делает смешные рожицы, выполняет смешные движения или издаёт смешные звуки. Первый ребёнок, который рассмеётся, становится Смешинкой для продолжения игры.

ИГРА

«Картина — корзина»

Педагог. В этой игре нужно быть внимательным. Я буду называть вам пары слов. Если я назову два слова, которые рифмуются, — нужно сделать два хлопка, если слова не рифмуются — топнуть ногами несколько раз.

Примеры пар слов: картина — корзина, картошка — мошка, обед — десерт, картина — машина, ромашка — букашка, мышка — крышка, сосиска — ириска, пушка — сушка, сосед — обед, телефон — телеграф, мышка — книжка.

Назовите самую смешную, самую интересную, самую грустную, самую удивительную пару слов.

ИГРА

«Рифма летает»

Педагог. Сегодня мы с вами продолжим говорить о стихах У стихов есть секрет — это рифма Кто знает, что это такое? Приведите примеры рифм к словам «утка», «книжка», «ракета».

А теперь давайте встанем в круг У меня в руках мягкий мяч, я произнесу слово и брошу мяч одному из вас Нужно поймать мяч и вернуть его со словом-рифмой (слова для задания: лодка, кошка, чашка, чайка, ветка, волна, чудеса и др.).

Важные заметки. Выполнение этого задания может сопровождаться разнообразными эмоциональными реакциями, в зависимости от способности подобрать рифму, от восторга до злости. Необходимо обращать внимание на эмоции детей, оказывать им поддержку.

ИГРА

«Угадай эмоцию»

Педагог приветствует детей и приглашает их сесть в круг.

На голову каждому ребёнку по очереди педагог надевает повязку для волос и за неё кладёт картинку с изображением эмоции. Эмоцию ребёнок не видит.

Все сидящие в кругу дети по очереди с помощью мимики изображают эмоцию, которую не видит игрок с картинкой. Ему нужно отгадать, какая эмоция изображена на картинке

Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не поучаствуют в ней.

ИГРА

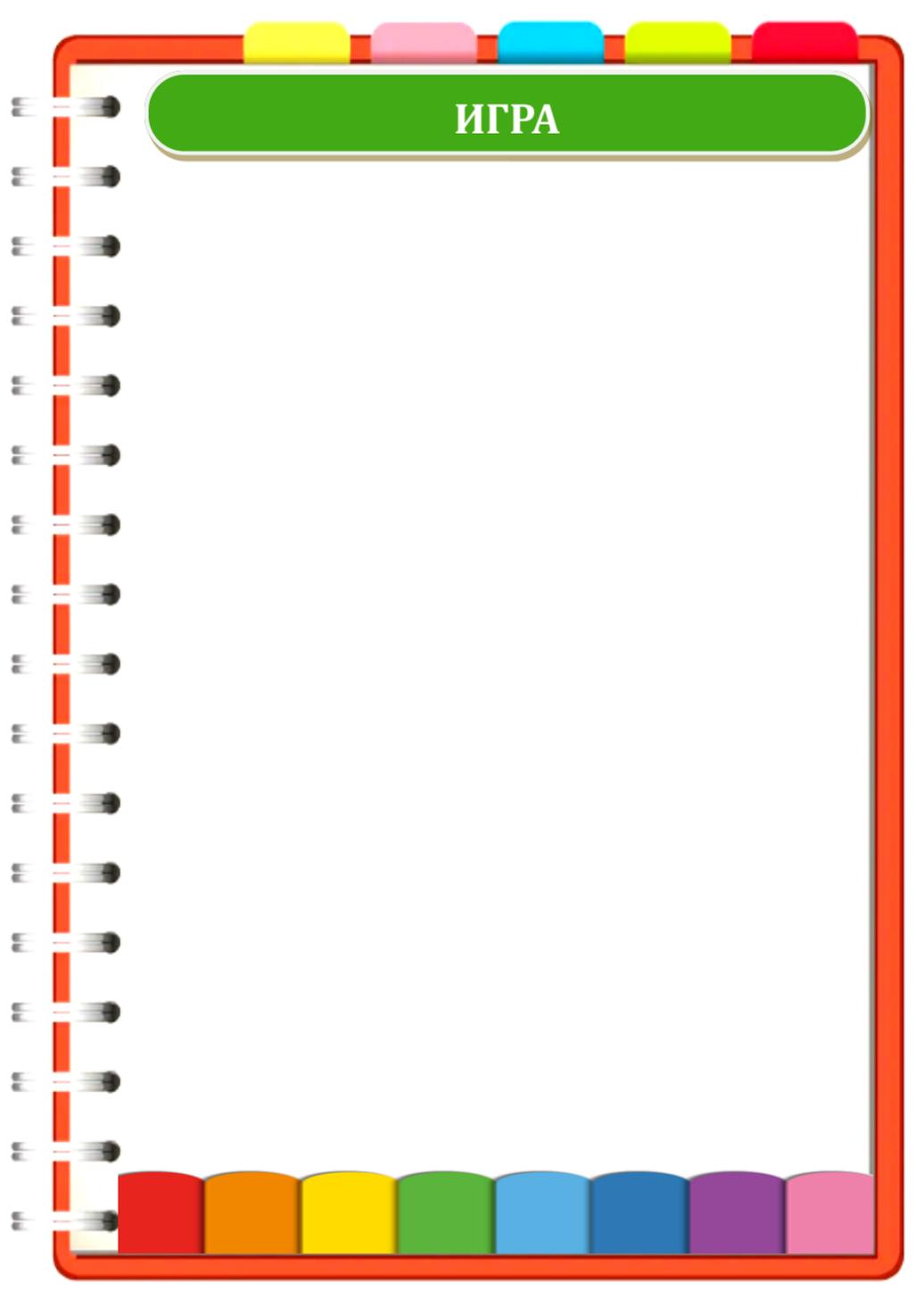
«Порадуй меня»

Дети встают в круг. В центр круга приглашается один из участников.

Педагог. Представьте, что у того, кто сейчас стоит в центре, сегодня день рождения. Давайте доставим имениннику радость. Расскажите, какой подарок вы бы ему подарили. Если подарок понравится, именинник покажет это мимикой.

Вопросы для обсуждения:

- *Как вы думаете, хороший подарок большой или маленький? Почему?*
- *Почему вашим близким нравятся подарки, которые вы сделали для них своими руками?*
- *Бывают ли подарки, которые нельзя увидеть или потрогать руками?*
- *Вы замечали, что приятно не только получать подарки самому, но и дарить их другим? Почему так происходит?*



ИГРА

A spiral-bound notebook with a red cover and a white page. The page has a green header with the word "ИГРА" in white. The notebook has colorful tabs at the top and bottom. The top tabs are yellow, pink, blue, yellow, and red. The bottom tabs are red, orange, yellow, green, light blue, dark blue, purple, and pink. The page is otherwise blank.

ОБМЕН НОВОСТЯМИ (2-10 мин)

Обмен новостями – часть группового сбора наиболее насыщена содержанием.

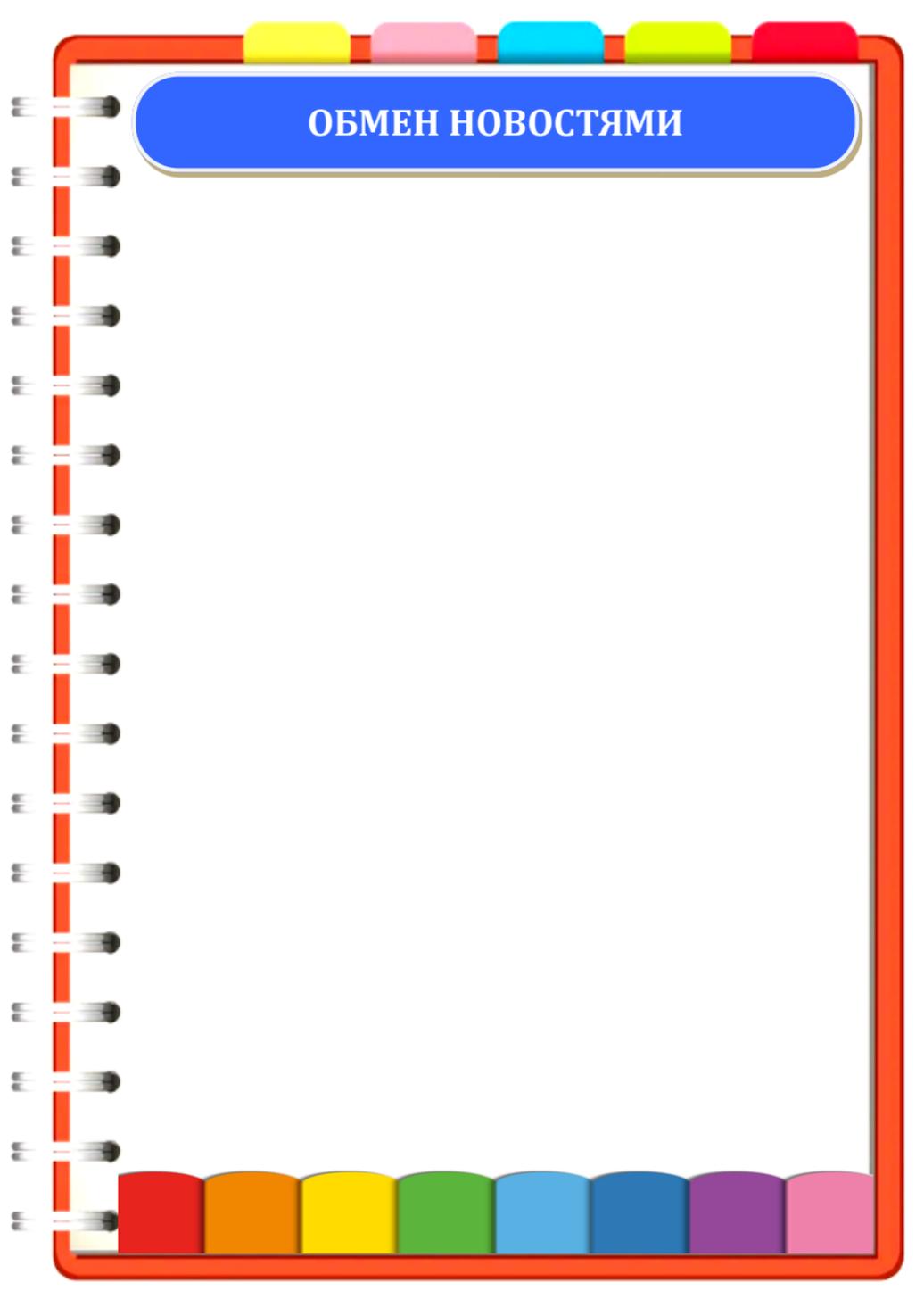
Это время, когда дети могут поделиться своими новостями – домашними событиями, удачами-неудачами, детскими обидами и достижениями.

В обмене новостями самым естественным образом формируются коммуникативные навыки, то, без чего нельзя успешно общаться и учиться: умение слушать и слышать, вести диалог, строить монолог, умение аргументировать своё суждение, выстраивать контраргументы и т. п. Запретных тем не существует.

Итак:

- новости не регламентируются, у одного ребёнка их может быть несколько;
- не подвергаются селекции (только хорошие новости);
- не вытягиваются насильно (Серёжа, мы ещё не слышали твоих новостей);
- не запрещаются (нет-нет, об этом мы не говорим, это стыдно, маленькие дети не должны об этом думать и говорить).

Новости принимаются как факт.



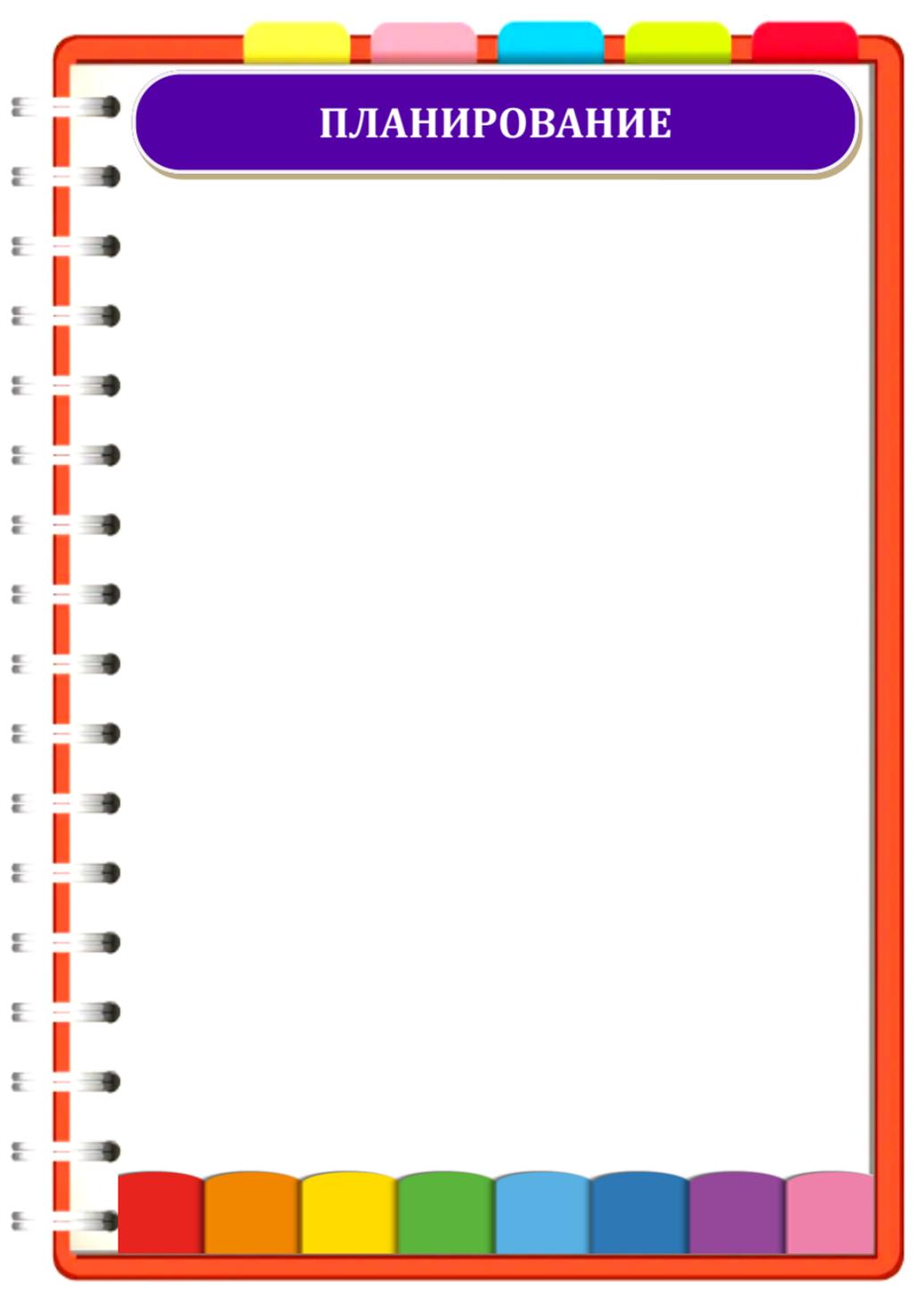
ОБМЕН НОВОСТЯМИ

ПЛАНИРОВАНИЕ (5-12 мин)

Утренний групповой сбор - место и время выбора всего, что определит события, составит план образовательной работы педагогов и детей на текущий день и на много дней вперёд, позволит научить детей выбирать, согласовывать ожидания, планировать, организовывать свою деятельность и деятельность сверстников ежедневно и эффективно.

Практически все современные программы ставят перед педагогами задачу научить ребёнка осознанно и самостоятельно выбирать, планировать, организовывать собственную деятельность, развивать произвольность поведения, поддерживать и стимулировать его инициативу и активность и т.п.

Планирование воспитательно-образовательной работы осуществляется воспитателями вместе с детьми в виде разработки и реализации **тематических проектов**.



ПЛАНИРОВАНИЕ

АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Развивающие вопросы для итогового сбора

- Кто хочет рассказать о своей работе?
- О чём нам расскажет команда, которая работала в Центре науки?
- Кто сегодня отчитывается за Центр песка и воды?
- Какие трудности ты встретил?
- Что было самое интересное?
- Что тебе удалось сделать сегодня?
- Какую часть работы (проекта) ты завершил?
- Ты выполнил большую или меньшую часть своего плана? Насколько он успешен?
- Получилось ли у тебя то, что ты задумал?
- Что из задуманного тебе удалось?
- Что бы ты хотел завершить и когда?
- Что бы ты решил изменить?
- Что легче всего было сделать?
- Как тебе удалось включить... (Алёшу, маму Игоря) в работу вашей команды?

АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Развивающие вопросы для итогового сбора (продолжение)

- Тебе было трудно или легко справиться с работой?
- Почему ты использовал эти материалы?
- Почему ты решил начать работу с ...?
- Как ты предполагаешь завершить её?
- Какие материалы можно ещё использовать?
- Что можно изменить? Как её можно улучшить?
- Где её можно поместить (повесить)?
- Эта работа была для тебя интересна?
- Ты бы посоветовал её выполнить другим детям?
- Какой совет ты дал бы тому, кто решит повторить твой план?
- Планируешь ли ты продолжить работу?
- Что ты хотел бы посоветовать тем, кто будет работать в Центре науки завтра?

ОБМЕН НОВОСТЯМИ

Обмен новостями - место «легитимного» высказывания всего, что переполняет душу и просится на язык.

Вопросы, стимулирующие

обмен новостями:

Кто хочет поделиться новостями (впечатлениями, идеями, сомнениями)?

О чем можно спросить Иру (воспитателя, родителей)?

Что бы ты хотел уточнить у ... ?

Что бы вы могли посоветовать ..

Как бы ты поступил?

Чем нам может помочь эта новость?

Что нового мы узнали о кошке (Тане, зиме и т.п.)?

ПЛАНИРОВАНИЕ

Использование календарей

Информационное поле может включать самые разнообразные формы календарей (настенные, перекидные, отрывные, карманные), календари погоды, природы. Кроме того, что такие материалы традиционны и вполне органичны для дошкольной образовательной практики, они помогают формировать у детей важные и актуальные навыки управления своим временем, фиксации и анализа событий.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок – специально подготовленная форма (ксерокопированная заготовка), в которой взрослые и дети ведут записи дневных значимых для себя и всей группы дел и событий. Если ребята умеют писать отдельные слова, они делают это самостоятельно. Если им нужна поддержка и помощь, то можно копировать нужные слова из календаря или с карточек, специально подготовленных взрослыми. В информационном листке можно рисовать или изображать символы, знаки, модели, схемы.

Структура информационного листка включает: приветствие, краткое сообщение, планирование.

Информационные листки вывешиваются (и накапливаются) на информационном поле.

НАЧАЛО ГРУППОВОГО СБОРА

Вопросы для начала группового сбора

Все ли нашли для себя местечко, все ли удобно устроились? Кто ещё не уселся?

Какое у вас настроение?

Посмотрите друг на друга. У всех ли радостные (светлые, приветливые, улыбающиеся) лица?

У кого из детей самые нетерпеливые глаза (лицо)?

Кто очень хочет задать вопрос?

Кто желает поделиться своими новостями (впечатлениями, идеями, мыслями)?

О чём бы вы хотели спросить Иру (Ирину маму, меня)?

Что бы вы хотели уточнить?

Что бы вы хотели посоветовать?

Как бы вы поступили в подобной ситуации?

Что вас порадовало (огорчило, удивило)?

НАЧАЛО ГРУППОВОГО СБОРА

Размещение участников группового сбора

Дети усаживаются в круг. При круговом расположении детей взрослый занимает наиболее выгодную позицию для работы и контроля ситуации, поскольку каждый ребенок находится в поле его зрения. Порядок расположения в кругу может меняться.

Например,

- рассаживаются по росту,
- по датам рождения,
- чередуя, девочка – мальчик,
- по цвету глаз,
- по длине волос,
- по количеству членов семьи,
- по цветам радуги,
- по расположению домов к детскому саду и т.д.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок
Вариант 1 (пустой бланк)

ДОБРОЕ УТРО, ДРУЗЬЯ!

СЕГОДНЯ _____ ЯНВАРЯ

УТРОМ НАС ЖДЕТ:

ПЛАНЫ НА СЕГОДНЯ:

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок Вариант 2 (пустой бланк)

ЗДРАВСТВУЙТЕ ДЕТИ!

Я РАДА, ЧТО МЫ ОПЯТЬ ВМЕСТЕ!

ВРЕМЯ ГОДА _____

МЕСЯЦ _____

ЧИСЛО _____

ДЕНЬ НЕДЕЛИ _____

МЫ ВЫБИРАЕМ:

ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ

ЦЕНТР ИСКУССТВА

ЦЕНТР НАУКИ

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок Вариант 3 (пустой бланк)

ПРИВЕТ, ДОРОГИЕ РЕБЯТА!

СЕГОДНЯ _____

СКОЛЬКО НАС?

ДЕВОЧЕК МАЛЬЧИКОВ ВЗРОСЛЫХ

ДЕЖУРСТВА:

СТОЛОВАЯ	УГОЛОК ПРИРОДЫ	ПОДГОТОВКА К ЗАНЯТИЯМ

НАШ ВЫБОР:

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок

Вариант 4 (пример заполнения бланка)

Здравствуйте!

Сегодня __ среда

8.00 – утренняя гимнастика в зале

8.30 – завтрак

9.00 – групповой сбор

Тема проекта: «Киты»

Мы выбираем:

Слава – Центр математики – измерять кита

Борис – Центр искусства – рисовать китов

Миша – Центр науки – строить батискаф

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок

Вариант 5 (пример заполнения бланка)

Доброе утро, друзья!

Прекрасный день _

Утром _____

Выбираем новую мелодию

Канарейки	Танец утят	Голубой вагон

Планы на сегодня:

Ц. искусства –

Ц. математики –

Ц. науки –

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок
Вариант 6 (пример заполнения бланка)

Доброе утро, котята!

Сегодня скучно

Дежурства:

Живой уголок	Столовая	Подготовка Центров
Ира	Кира, Оля	Костя, Лена

Мы выбираем

Егор – научим котят танцевать

Таня – нарисуем котяткам друзей

Вася – писать слова

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок

Вариант 7 (пример заполнения бланка)

Здравствуйте,

дорогие мыши и мышки!

Мышкин день *13мая*

На завтрак *сыр*

Мышей В группе *18*

Сколько нужно?

Подносов

Тарелок

Тапок

18

18

18

Планы

Оля

– Ц, и., рисовать мышку

Котик

– Ц.н., писать книгу

Паша -

– Ц.т., ставить сказку

ПЛАНИРОВАНИЕ

Информационный листок

Вариант 8 (пример заполнения бланка)

Здравствуйте дети!

Я рада, что мы опять вместе!

Время года ____, месяц _____,

число ____, день недели _____.

Звезда дня – Лена!

Готовим подарки ко Дню пожилого человека.

Ждем в гости Сережиного дедушку.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Модель трёх вопросов

Общий вид модели трех вопросов

- ◆ Что знают?
- ◆ Что хотят узнать?
- ◆ Что нужно сделать, чтобы узнать?

Методика работы с «моделью трёх вопросов» такова. Накануне выбора новой темы воспитатель включается в разговор с детьми о том, что они знают или хотят узнать по предполагаемой теме. Воспитатель беседует с детьми, все идеи (высказывания) детей записываются печатными буквами на специально подготовленном бланке. Возле каждой записанной идеи ставится имя её автора. Заполненная воспитателем «модель трёх вопросов» вывешивается в приёмной, там, где её хорошо видят родители. В этом случае старшие невольно продолжают разговоры с детьми – будут удивляться их знаниям или вопросам, подсказывать, вместе посмотрят нужные книги или телепередачи. Таким образом, воспитатель получает первичную информацию о базовом запасе знаний, представлений детей по теме, ориентируется сам и помогает ориентации детей в способах получения, уточнения знаний, в возможных формах предстоящей работы.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Модель трёх вопросов (продолжение)

Например, воспитатель предполагает детям развернуть тематический проект «Дома»

Что мы знаем	Что мы хотим узнать	Что сделать, чтобы узнать
<ul style="list-style-type: none">- Дома строят люди для того, чтобы жить в них (Ира)- Дома бывают разными.- У нас на даче дом маленький, а в Москве дома очень высокие (Сёма)- Все строят дома, не только люди (Коля)	<ul style="list-style-type: none">- Кто придумал строить дома? (Ира)- Почему дома в 100 этажей не падают? (Сёма)- Как аисты строят себе дома, как у них это получается, топора-то ведь у них нет, почему люди раньше жили в пещерах? (Коля)	<ul style="list-style-type: none">- Спросить у взрослых (Ира)- Самим подумать или спросить у родителей (Сёма)- Прочитать в энциклопедии или в другой какой-нибудь книжке или спросить у взрослых, или ещё можно посмотреть передачу «В мире животных» (Коля)

Есть несколько непреложных правил ведения записей:

- они выполняются печатными буквами;
- обязательно подписывается имя автора идеи;
- предложения детей не подвергаются литературной обработке;
- по согласованию определяются цвета записей – идеи детей и идеи взрослых записываются фломастерами разного, единожды выбранного цвета (например, идеи детей – синим, а идеи взрослых – зелёным);
- по договоренности устанавливается способ пометки выполненных пунктов плана.

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка»

Тема выбрана. На чистом, достаточно большом по размеру листе бумаги, примерно формата А-3, воспитатели заранее (до утреннего сбора) наносят разметку – названия центров активности. Эта форма называется «Паутинка», она является основой плана. Название плана «Паутинка» произошло от его образного подобия паутине – от центра темы расходятся «лучики» содержания, видов деятельности и конкретных действий, которые вписываются в план по принципу дополнения и постепенно реализуются на практике в разных Центрах активности.

Начинается процесс планирования содержания и форм. Все идеи детей воспитатель записывает на «Паутинке» печатными буквами, обязательно указывая имя ребенка Воспитателя и родители могут предлагать свои идеи наряду с детьми. Идеи взрослых записываются также печатными буквами, но другим цветом. Форма плана структурирует идеи детей и взрослых по видам деятельности, а взрослым даёт возможность в разное время оказывать детям помощь, планировать и организовать индивидуально-коррекционную работу «внутри» той деятельности, которую выбрал сам ребёнок.

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» (продолжение)

Примеры вопросов для детей

- Кто напомним всем тему нашего проекта?
- Какие интересные дела мы с вами решили выполнить?
- Что мы с вами уже успели сделать (узнать, чему научиться)?
- Какой у тебя сегодня план?
- Над каким проектом ты сегодня будешь работать?
- Что ты хочешь сделать?
- Когда у тебя появилась эта идея (этот план)?
- Кто помог тебе придумать такой замечательный проект?
- В каком Центре ты сегодня решил поработать?
- Почему именно в этом Центре?
- Что ты предполагаешь сделать сегодня?

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» (продолжение)

Примеры вопросов для детей

- Что ты хочешь узнать?
- Чему ты хочешь научиться?
- Что тебе нужно для выполнения твоего плана (для создания...)?
- Какие материалы тебе понадобятся?
- Как ты считаешь, тех материалов, которые есть в Центре, тебе достаточно?
- Что нужно добавить в Центр?
- Где это можно найти?
- Какие инструменты тебе могут понадобиться?
- С чего ты начнёшь?
- Что ты оставишь на завтра?
- Тебе нужны помощники?

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» (продолжение)

Примеры вопросов для детей

- Кого бы ты хотел видеть своим партнёром?
- Какую часть работы будет выполнять...?
- Как вы распределите работу?
- Почему ты решил работать именно с ...?
- Для чего тебе нужен этот рисунок (поделка)?
- Где ты будешь это использовать?
- Хочешь ли ты включить в свою работу малышей; что они смогут делать вместе с тобой?
- Кто будет ответственным за выполнение этой работы?
- Сколько тебе нужно времени, чтобы выполнить весь план?

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 1. Тема «Чай»

Центр искусства Нарисовать чайный куст (Надя) Нарисовать самовар и чайник (Женя) Сделать аппликацию из чайнок (Лена) Слепить чайную посуду (Игорь) Изготовить коллаж «Чайная плантация» (Т. Л.)	Центр книги Прочитать, где и как растёт чай (Надя) Рассмотреть картинки: как чай растёт (Женя) Найти стихотворение о чае (Лена) Прочитать о традициях чаепития в разных странах (Н.Ф.) Создать книгу рецептов заваривания чая (Е. В.) Записать рассказы о домашних традициях чаепития (Т.Л.)	Центр математики Посчитать крупные чайники (счет до 20). Измерить чайные коробки. Взвесить чай в коробках. Отмерять чай ложками (чайными, столовыми) (В. И.) Сравнить массу чая сухого и после заваривания (Н. Ф.)
Центр грамоты Придумать слова по теме (Надя) Записать, кто больше слов придумает (Лера) Придумать слова от слова «чай» (Женя) Провести опрос среди детей и родителей: «Кто какой чай любит» (Е. В.)	ЧАЙ Начало темы: 09.04.2008 Окончание:	Центр науки Попросить папу рассказать про чай (Ярик) Узнать о свойствах чая (Лена) Узнать, как делают чай (Игорь) Поехать в Индию (Лера) Сравнить свойства разных сортов чая, записать вкусовые ощущения (Е.В.) Нарисовать вместе с О. Г. чайную плантацию (Н.Ф.)
Центр кулинарии Научиться заваривать чай (Эля) Попробовать разный чай (Женя) Приготовить для детей и родителей «чайный вечер» (Т. Л.)	Центр игры Поиграть в магазин, где продают чай (Ира) Открыть кафе (Дима) Поиграть в гости (Оля)	Центр строительства Построить магазин (Кирилл) Построить чайную фабрику (Женя)

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 2. Тема «Космос»

ЦЕНТР ИСКУССТВА	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ	ЦЕНТР КНИГИ
Рисовать звездное небо (коллективная работа); рисовать космические корабли, сделать ракету из коробок; аппликация «Мы в космосе» (коллективная работа); творческая работа «неизвестная планета»; нарисовать животных, живущих на других планетах.	Сосчитать звездочки, планеты, длину хвоста кометы, выполнить штриховки на карточках; сравнить большую и маленькую планету; инопланетянина по биринту.	Копировать слова по теме; сделать анализ состава слов; составить предложения по теме; сделать книгу «Космос». Написать письмо космонавтам; расшифровать письмо «инопланетян»; составить и записать меню для космонавтов; составить рассказ о
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА	Тема КОСМОС	ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ
Построить космический корабль из больших коробок; сделать луноходы из маленьких коробок; построить		Разучить упражнения для космической зарядки. Провести тренировку для полета на Луну.
ЦЕНТР КУЛИНАРИИ	ЦЕНТР НАУКИ	ЦЕНТР ПЕСКА-ВОДЫ
Сделать космический завтрак (жидкая каша и кисель) в тубиках; салат «Солнечный», коктейль «Звездочка»; испечь печенье «Метеор».	Рассмотреть иллюстрации в энциклопедии, узнать, что такое комета; узнать, какие планеты ближе всех к Земле; изучить солнечную систему; сделать модель солнечной системы,	Сделать лунную поверхность; организовать игру с луноходами; построить марсианские дома; построить космодром.

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 3. Тема «Море»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Сделать «сухой аквариум»; нарисовать кита, рыбок; сделать панно из пластилина «Морское дно». Украсить Большую рыбу; сделать лодочки из бумаги, скорлупок ореха, щепочек, коробков; аппликация «Моряки», «На море на океане».	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Измерить и сравнить разных рыбок; сосчитать кораблики и написать на них номера. Считать камешки, ракушки; работать с карточками. Сравнить, сосчитать фигурки, изготовленные, нарисованные детьми в центре искусства.	ЦЕНТР КУЛИНАРИИ Приготовить бутерброды «Кораблик»; испечь печенье в форме морской ракушки; приготовить салат из морских водорослей; устроить чай с конфетами «морские камешки». Пирог «рыбник».
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Сделать батискаф из большой коробки, аквалангиз пластиковых бутылок. Построить большой корабль.	Тема МОРЕ	ЦЕНТР ПЕСКА-ВОДЫ Построить пристань/ гавань, порт; устроить корабельные гонки; сделать «море».
ЦЕНТР КНИГИ Написать слова по теме; писать письмо и запечатать его в бутылке; составить сказ о своем путешествии по морю; рассмотреть репродукции картин. Выучить стихотворение «Раблик» А. Барто; придумать название корабликам	ЦЕНТР НАУКИ Рассмотреть раковины, слушать «шум моря» в вине; найти самого большого обитателя моря в циклопедии; сделать «скую» воду; подготовить иллюстрации о морских телях для центра книги; готовить макет острова; читать завязывать морской узел; слушать записи.	ЦЕНТР ИГРЫ Использовать виграхи, бутылки, изготовленные в трах искусства, ва. Подвижные игры «Море волнуется», «Рыбаки и рыбаки».

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 4. Тема «Дом, город»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Нарисовать дома; наклеить домики, украсить их; сделать коллаж «Город»; рассмотреть альбом «Архитектура»; нарисовать тех, с кем встречался Незнайка в Солнечном, Цветочном городе; сделать коллективную работу «Волшебный город»; за-	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Сосчитать машины, дома; написать номера на домах и машинах; найти самые высокие дома в альбоме «Архитектура»; сосчитать и нарисовать, сколько окошек в твоём доме; измерить условной меркой длину своей комнаты.	ЦЕНТР НАУКИ Рассмотреть альбом «Архитектура», подготовить иллюстрации из старых журналов - для коллажей; найти в энциклопедии самые необычные дома, подобрать материалы, из которых их можно построить; узнать, какие бывают крыши, чем
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Сделать макет города - дома, мосты, дороги, театр, магазин.	Тема ДОМ, ГОРОД	ЦЕНТР ПЕСКА-ВОДЫ Строить дома, замки, дороги, мосты, города, украшать их, играть в них.
ЦЕНТР КНИГИ Составить рассказ «Что я видел в городе»; мать названия новому роду и улицам для лажа «Город»; прочитать книгу «Приключения Знайки» Н.Носова; сать слова по теме, вывески для магазинов и зданий.	ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Подготовить праздник «Незнайка в Цветочном городе»; придумать игры с цветами, например, «Раз, два, три - к кольчику беги», «Кто скорее соберет ромашку?»	ЦЕНТР ИГРЫ Сюжетные игры «Магазин строительных материалов», «Книжный магазин»

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 5. Тема «Люди»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Нарисовать свой портрет, портрет своей семьи, друга; украсить свою фигуру; собирать портреты из деталей; рассматривать альбомы мод; украшать одежду.	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Сосчитать, у скольких детей глаза синие, серые, карие и сделать таблицу; измерить длину рук, ног, следа; сосчитать, сколько людей живет в доме; сколько девочек и мальчиков, сколько в группе разных вещей, сколько букв в имени.	ЦЕНТР НАУКИ Подобрать картинки, где изображены люди разного возраста, в разных эмоциональных состояниях, разных национальностей; оформить выставку; определить, чем отличаются и чем похожи люди.
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Построить музей «Люди»	Тема ЛЮДИ	
ЦЕНТР КНИГИ Рассказать о себе; сделать книжку о своей семье, своих увлечениях, мечтах; написать письмо маме (бабушке). Рассмотреть книгу «Люди». Написать слова по теме; записать имена	ЦЕНТР КУЛИНАРИИ По очереди готовить любимые блюда каждого из детей (или блюда для каждого из детей); познакомиться со способами праздничной сервировки.	ЦЕНТР МУЗЫКИ По очереди слушать любимые музыкальные произведения (или по очереди включать для каждого ребенка красивые мелодии); изготовить шумовые музыкальные

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 6. Тема «Мои права»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Придумать и нарисовать картинку «Мои права». Рисовать по темам, соответствующим рассматриваемому праву: право на жилище - дома, право на труд - разные профессии.	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Сосчитать, какие у детей есть права и какие обязанности.	ЦЕНТР КНИГИ Записать размышления детей о правах, правилах. Прочитать сказки, найти в них такие события, когда нарушаются чьи-то права (например: «Заюшкина избушка», «Волк и семеро козлят»)
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Построить перекресток.	Тема МОИ ПРАВА	ЦЕНТР ИГРЫ «Хранители порядка» (антипод полицейских).
ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Игры с правилами.		

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 7. Тема «Цирк»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Изготовить афиши, пригласительные билеты; изготовить элементы декораций, костюмов. Рисовать себя в виде клоуна, дрессировщика, акробата.	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Сосчитать, сколько цирковых профессий знаем; сосчитать, какие звери бывают в цирке. Работа с карточками.	ЦЕНТР КНИГИ Сделать книгу «Цирк». Книжки-малышки «Я в цирке»; написать слова по теме; работа с таблицей.
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Сделать арену цирка, места для зрителей.	Тема ЦИРК	ЦЕНТР ИГРЫ Представление цирка «Шапито».
ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Разучить акробатические номера; подготовить номер для «лошадок, слонов, тигров».	ЦЕНТР НАУКИ Придумать вместе со взрослыми и научиться фокусам.	ЦЕНТР КУЛИНАРИИ Приготовить какое-нибудь лакомство для всех. Приготовить еду для «цирковых лошадок»; для «слонов».

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 8. Тема «Транспорт»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Рисовать машины по образцу, дорисовывать людей и грузы; нарисовать свой портрет в машине; сделать коллаж. Нарисовать дорожные знаки. Сделать машинки из коробков.	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Сосчитать, сколько видов транспорта всего; сколько в детском саду разных видов машин. Работа с карточками; написать номера на машинах.	ЦЕНТР КНИГИ Прочитать отрывки из книги Сегала «Улицы нашего города». Написать книги («Про машину»); слова по теме.
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Сделать заправочную станцию, столовую, кзал, аэродром, гараж. Сделать макет перекрестка.	Тема ТРАНСПОРТ	ЦЕНТР ИГРЫ Сделать ремонтную бригаду, все машины. лать выставку «автосалон».
ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Подвижная игра «Воробушки автомобиль», «Светофор», «Велогон-	ЦЕНТР НАУКИ Придумать вместе со взрослыми и научиться фокусам.	ЦЕНТР КУЛИНАРИИ Приготовить еду для водителей.

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 9. Тема «Здоровье»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Нарисовать «здорового» человека и больного. Сделать коллаж «Мойдодыр» из мыла, зубной пасты.	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Работа с карточками, сосчитать по календарю, кто сколько дней проболел, сколько интересных событий пропустил.	ЦЕНТР КНИГИ Прочитать «Мойдодыр» Чуковского. Сделать книгу «Наших страшилок»; написать письмо заболевшему ребенку.
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Строительство пляжа, бассейна.	Тема ЗДОРОВЬЕ	ЦЕНТР ИГРЫ Больница. Скорая помощь.
ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Научиться элементарному самомассажу. Разучить комплексы специальных упражнений для профилактики нарушений осанки.	ЦЕНТР НАУКИ Разработать модель «Что нужно для здоровья». Послушать, как бьется сердце; попробовать разные сорта мыла, зубной пасты, выбрать лучшие; рассмотреть детскую энциклопедию «Твое тело».	ЦЕНТР КУЛИНАРИИ Завтрак для водителя – бутерброды в дорогу.

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 10. Тема «Животные»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Нарисовать любимое животное. Слепить животных для зоопарка. Сделать «Домашние животные». плакат животных». и дикие Нарисовать «Берегите животных».	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Посчитать фигурки животных; сколько у них лап, хвостов и др.	ЦЕНТР КНИГИ Прочитать рассказы о жизни животных. Записать рассказы детей о своих домашних питомцах. Сделать книгу «Наши любимые животные»; написать письмо в общество охраны животных.
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Строительство зоопарка	Тема ЖИВОТНЫЕ	ЦЕНТР ИГРЫ Сюжетная игра «Зоопарк»
ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Научиться элементарному самомассажу. Разучить комплексы специальных упражнений для профилактики нарушения	ЦЕНТР НАУКИ Просмотр познавательных презентаций «Кто где живет» – изучение среды обитания и повадок различных животных.	ЦЕНТР МУЗЫКИ Слушание музыкальных произведений о животных

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 11. Тема «Превращения»

<p>ЦЕНТР ИСКУССТВА</p> <p>Рисовать волшебных животных, сказочные предметы; изготовить элементы (шапка, сапоги-скороходы, борода, Хоттабыча, корона принцессы).</p>	<p>ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ</p> <p>Лабиринты; работы с палочками «Выложи фигуру»; задания из книги «Путешествия Букварика и Кубарика». Танграмм. Уникуб. Фигурки из геометрических фигур.</p>	<p>ЦЕНТР КНИГИ</p> <p>Читать книжки с превращениями, выбирать самые интересные места, рассказывать о них. Придумывать свои истории (можно использовать «Бином»).</p>
<p>ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА</p> <p>Построить дворец Снежной Королевы.</p> <p>Построить заюшкину избушку.</p>	<p>Тема ПРЕВРАЩЕНИЯ</p>	<p>ЦЕНТР ПЕСКА И ВОДЫ</p> <p>Использовать для воды цветные ароматические соли. Фильтрация (очистка) воды.</p>
<p>ЦЕНТР ИГРЫ</p> <p>Использовать все атрибуты и изготовленные в центре искусства. Превращать себя в сказочных героев - наряжаться - играть в их игры.</p>	<p>ЦЕНТР НАУКИ</p> <p>Изучить книгу 1000 простых опытов, выбрать «самые волшебные». Превращения воды. Превращения бумаги. Превращения бабочки.</p>	<p>ЦЕНТР КУЛИНАРИИ</p> <p>Во что может превратиться яйцо - вареное, жареное, взбитое, разлитое. Салат. Коктейль «Волшебница».</p>

ПЛАНИРОВАНИЕ

План «Паутинка» Вариант 12. Тема «Путешествия»

ЦЕНТР ИСКУССТВА Приготовить подарки для путешественников; сделать зарисовки того, что «увидели» в ствии; нарисовать реты для родителей-тография от путешественников.	ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ Подготовить столько материалов для вия, сколько детей; считать на несколько дней нужные материалы; учиться пользоваться рулеткой; измерить всех детей «до путешествия».	ЦЕНТР КНИГИ Составить план ствия; записать рассказы «Что я думаю о ствиях». Писать письма родителям из вия; оформить альбом с «фотографиями», сказами, рисунками; написать слова по теме; прочитать сказки разных стран.
ЦЕНТР СТРОИТЕЛЬСТВА Построить все, что нужно для путешествия: машину, корабль, плот.	Тема ПУТЕШЕСТВИЯ	ЦЕНТР ПЕСКА И ВОДЫ Сделать горы, пустыни, моря, города.
ЦЕНТР ДВИЖЕНИЯ Подготовить упражнения и проводить тренировки для путешествия; разучить игры, в которые играют другие люди.	ЦЕНТР НАУКИ Подготовить карту, схему маршрута путешествия; узнать как можно больше о том месте, куда отправляются в путешествие; решить, что нужно взять с собой и почему; выяснить, какие там могут быть опасности; учиться пользоваться компасом;	ЦЕНТР КУЛИНАРИИ Подготовить «сухой паек» для путешествия - резать и сушить сухарики; упаковывать чай, сахар; укладывать в корзину с припасами; устроить пикник; учиться использовать одноразовую посуду.