**Благоустройство УЧАСТКА ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ К ЛЕТНИМУ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМУ СЕЗОНУ.**

**Варианты игр – заданий, которые можно проводить летом**

**на « Поляне сказок».**

**« Праздник лета наступил…»**

**Цель:** Привлечь детей к благоустройству участка. С помощью игровых приемов создать эмоциональный настрой; развивать творческое воображение.

Развивать речь, мышление, расширять словарный запас, пополнить знание о сказках, сказочных героях, совершенствовать навыки общения и уважения к товарищам.

**Оборудование**: разные поделки из природного материала, сделанные в совместной деятельности с детьми; дополнительный материал: игрушки готовые композиции, принесенные детьми из дома.

Обсуждение с детьми, как можно преобразить участок, используя весь имеющийся

материал.

**Решение:** Создать «Поляну сказок»:

1. « Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет».
2. « Мы в город Изумрудный Страшилу приведем…».
3. « Там на неведомых дорожках, следы невиданных зверей,

избушка, там, на курьих ножках стоит с окном, но без дверей».

1. «Цветочная клумба – сказочный лабиринт» - в него так просто не войдешь – пароль ты кобре назовешь.

Вот и лето наступило!

Все вокруг преобразило.

Праздник лета наступил,

Сказки на участок к нам впустил.

Воспитатель обращает внимание на то, что наш участок превратился в « сказочную поляну». Предлагает отправиться в путешествие по сказкам.

**« ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКАМ».**

**В. -** Осмотрите участок, на чем можно отправиться в это путешествие?

(На корабле). Дети занимают места на корабле и отправляются в первое путешествие.

Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет,

Он бежит себе в волнах на раздутых парусах.

Мимо острова Буяна в царство славного Салтана.

- Угадайте, из какой сказки этот отрывок? ( Сказка о царе Салтане …).

Пушки с пристани палят, кораблю пристать велят.

Дети «сходят на берег», и оказываются рядом с « Цветочной клумбой – сказочным лабиринтом». Вход в «сказочный лабиринт» охраняет кобра. Кобра не пропускает детей, злится.

**Игра « Змея, кусающая свой хвост».**

**Цель**: Развивать умение действовать в связке с другими людьми, снять психические зажимы, добиться физического раскрепощения.

**Описание игры.** Дети встают в шеренгу и кладут руки на плечи предыдущего игрока. Первый ребенок изображает голову змеи, последний – ее хвост.

Задача «головы» - дотронуться до «хвоста», цель «хвоста» - убежать от головы.

Остальные участники игры («тело змеи») должны не допустить, чтобы змея разорвалась. Когда «голова» поймает «хвост», первый участник становится последним, и игра начинается сначала.

Ребята, чтобы кобра вас пропустила и не укусила, вам нужно вспомнить какие «чудеса» были на острове Буяне у князя Гвидона? ( Дети называют и оказываются на тропинке лабиринта).

**В.** Найти среди «цветочного лабиринта» знакомые персонажи и назвать их.

Воспитатель задает вопрос о сказочном герое или развитии сюжета в любой знакомой сказке. Ребенок, знающий ответ озвучивает свою версию. Если она верна, ребенок получает право сам задать вопрос.

.

**Примеры вопросов**

У какой мамы было семеро детей?

(Коза в сказке « Волк и семеро козлят»)

Каких еще вы знаете сказочных персонажей, которых насчитывалось ровно семь?

(Семь гномов в сказке « Белоснежка и семь гномов»).

Каких ты знаешь сказочных, персонажей, исполняющих желания?

(Золотая рыбка, джинн, старик Хоттабыч).

Каких персонажей в разных сказках хотел съесть серый волк?

Из чего был сделан Буратино?

**Примечание.** Если дети называют героев, которые воспитателю незнакомы, попросить детей немного о них рассказать.

Дальше нужно проложить маршрут по « дорогам сказок». Дети отгадывают загадку – сказку и продвигаются по дороге, выполняя определенное задание.

**« ПО ДОРОГАМ СКАЗОК».**

1. Многим долго неизвестный,

Стал он каждому дружком. Ходьба.

Всем по сказке интересной

Мальчик – луковка знаком.

Очень просто, хоть и длинно,

Он зовется - Чипполино.

1. На сметане он мешон,

На окошке он стужон, Ходьба приставным шагом с хлопком над

Круглый сам, румяный бок, головой

Покатился … колобок.

Бег друг за другом.

1. Скачет грива не простая,

Чудо-грива золотая,

По горам парнишку носит, Подскоки

Да никак его не сбросит.

У лошадки есть сынок –

Удивительный конек, Бег «лошадки», прямой галоп, руки вытянуты вперед

По прозванью - Горбунок.

1. С букварем шагает в школу

Деревянный мальчуган,

Попадает вместо школы Ходьба в колонне по одному.

В полотняный балаган.

Как зовется тот мальчишка?

Вот подсказка вам, друзья, Перестройка в колонну по «2-3 человека»

Его девочка Мальвина

Называет …Буратино.

1. Эли и Тотошка встретили друзей: Ходьба друг за другом с преодолением

Лев, Страшила, Дровосек препятствий.

Идут дорогой трудной

В город Изумрудный.

**Игра « Палочка – превращалочка».**

**В.** Чики –чикалочка!

Игра **–** палочка.

А моя палочка –превращалочка

Как только я ее возьму,

Всех вас в кого-то превращу.

Воспитатель берет палочку - превращалочку, загадывает загадки про каких-нибудь сказочных персонажей. Дети отгадывают, а воспитатель касается кого – то из детей палочкой- превращалочкой. Тот, кого каснулись палочкой должен изобразить данного сказочного персонажа.

**Загадки – превращалки.**

**1.** Носик круглый пятачком,

Хвостик маленький крючком –

Трое их, и до чего же

Братья дружные похожи.

Отгадайте без подсказки,

Кто герои этой сказки.

2. Возле леса на опушке

Трое их живет в избушке.

3. Лечит маленьких детей

Лечит птичек и зверей.

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор …Айболит.

4 Он дружок зверям и детям.

Он живое существо,

Но таких на белом свете

Больше нет ни одного.

5. У отца был мальчик странный

Человечек деревянный,

Всюду нос совал он длинный,

Кто же это? - Буратино.

6. Вместе с Карлсоном

Прыгал он с крыш,

Шалунишка наш – Малыш.

**Возможные варианты заданий на « поляне сказок».**

* Придумай продолжение сказки…(«Волк и семеро козлят» и т.д.).
* « Салат из сказок» - смешивание сюжетов разных сказок.
* Перевирание сказки (Жила-была Зеленая шапочка).
* Придумай сказку «Колобок» с новыми персонажами.
* Герой сказки … заблудился и т.д.

Данные задания способствуют развитию творческого воображения детей.