**Неделя игры и игрушки.**

**Планирование тематической недели старшей группы**

Автор: **Рыжкова Татьяна Николаевна**, воспитатель ВКК,

МБДОУ «Центр развития ребёнка – детский сад N 12» г. Воронеж.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ПОНЕДЕЛЬНИК                                              ***По морям, по волнам…*** | | | |
| **Режим** | **Формы работы с детьми** | **Задачи** | **Участие родителей** |
| **1-я половина дня** | * **Чтение стихотворения** **С. Маршака «Кораблик»** (вопросы: «Видели ли вы море?», «Как его себе представляете?», «Назовите виды водного транспорта?», «Куда и на каком корабле хотели бы отправиться?» и др.) * **Конструкторская игра** **«СУДО-СТРОИТЕЛИ».** (Из геометрических фигур разного цвета, размера, формы составить изображение кораблика заданного образца, затем построить собственную модель ) * Пальчиковые игры: **«А НАД МОРЕМ МЫ С ТОБОЮ»,** **«УГАДАЙ-КА».** (Одни дети движениями пальцев и кистей рук изображают разные «морские» объекты пальчиковой гимнастики, другие угадывают, что показано.) | Упражнять детей в умении отвечать на вопросы      Осваивать способ конструирования заданных объектов из отдельных деталей    Тренировать мелкую моторику пальцев | Принести в группу природные мате-риалы «морского» происхождения – ракушки, камешки и т.п. |
| **Прогулка** | * **Игра-ориентирование** **«ПОИСКИ ПИРАТСКОГО КЛАДА»** (Дети становятся командой корабля, отправляются в плавание, по карте ищут «сокровища», спрятанные на участке, сами составляют схемы поиска кладов). | Развивать умение ориентироваться по схеме |
| **2-я половина дня** | * **Словесная игра «МОРСКИЕ СЛОВА»** («паруса», «мачта», «волны», «остров», «корабль», «яхта», «якорь», «маяк» и др.) * **Сюжетно-ролевая игра «РОБИНЗОН»**   (под девизом «Не нужны нам няни. Мы — островитяне») * **Подвижная игра** **«ПОДВОДНАЯ ОХОТА**». (Вариант игры «Ловиш-ки» — дети-рыболовы без подруч-ных средств ловят убегающих ребят-морских обитателей, которые могут спрятаться в недоступные места «морского дна», пойманных доставляют на берег) * Творческая игра **«СУВЕНИРЫ С ДАЛЁКИХ ОСРОВОВ»** (На картонке, покрытой слоем пластилина, выложить из мелких предметов – ракушек, камешков сюжетную картинку по собственному замыслу). | Расширять словарный запас детей    Формировать представление о профессии моряка, о жизни вдали от обычного уклада жизни    Развивать ловкость, быстроту движений    Активизировать фантазию |
| ВТОРНИК                                                    ***В гости к бабушке Варварушке*** | | | |
| **Режим** | **Формы работы с детьми** | **Задачи** | **Участие родителей** |
| **1-я половина дня** | * **Словарная игра «МУЗЕЙ».** (Взять в руки изделие народных мастеров, вспомнить название промысла, составить краткий рассказ-описание) * **Дидактическая игра «РАНЬШЕ И СЕЙЧАС».** (Игра-лото с изображением предметов окружающего мира – их внешний вид сегодня и несколько веков назад) * **Игра «МАМИНА ИГРУШКА»** (Дети по очереди показывают принесённые из дома игрушки прежних лет, сравнивают их с аналогичными по назначению современными игрушками) * **Подвижная игра «КАРУСЕЛЬ».** | Развивать моноло-гическую речь, закреплять знание  названий народных промыслов  Расширять естественно-исторические представления    Формировать умение сравнивать аналогичные по назначению предметы  Развивать координацию движений, внимание к звучащему слову | Принести в детский сад старые игрушки из домашних коллекций для организации выставки «Во что играли раньше?»  Консультация на тему «Организация и руководство дет-ской игрой» |
| **Прогулка** | * **Русская народная подвижная игра «КРАСКИ».** (Одни дети («краски») сидят на скамейке.  «Хозяин» магазина вступает в диалог с «покупателем». Тот называет любой цвет. Если он угадал и в магазине есть такая краска, сидящий срывается со скамейки и пытается убежать, а «покупатель» — догнать непослушную «краску». Догнав, забирает ее из магазина. Если «покупатель» не сумел догнать «краску», она возвращается на прилавок (скамейку)). | Воспитывать интерес к русским народным играм |
| **2-я половина дня** | * **Дидактическая игра «НАЙДИ ИГРУШКУ»** (Воспитатель с детьми составляет на фланелеграфе план группы, прячет игрушку, делая отметку на плане. Пользуясь отметкой, водящий ищет игрушку) * **Ручной труд** **«ИГРУШКИ-САМО-ДЕЛКИ»** (Изготовить игрушки в русских традициях для детей младшей группы)      * **Подвижная игра «ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА»** | Упражнять в ориентировании по плану в групповой комнате  Развивать фантазию, совершенствовать навыки ручного труда  Развивать ловкость, быстроту движений |
| **СРЕДА                                              *Выше, дальше, сильнее! Мы – олимпийцы!*** | | | |
| **Режим** | **Формы работы с детьми** | **Задачи** | **Участие родителей** |
| **1-я половина дня** | * **Словесная игра «СЛОВО ЗА СЛОВО»** (Предложить детям тему «Спорт» и начать: «Стадион...» Ребенок повторяет слово и прибавляет свое; следующий ребенок повторяет эти два слова и прибавляет свое...и т. д.) * **Игра «ОЛИМПИАДА»** (Дети делятся на несколько команд, проводится открытие Олимпиады. дети соревнуются в различных видах спорта – прыжки, метание, лазание, бег и т.п. Победители награждаются. Ведётся командный подсчёт очков. Победившая команда выигрывает Олимпийские игры). | Знакомить детей с окружающим миром, расширять словарный запас  Расширять представления об окружающем мире, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию командных действий, упражнять в различных видах основных движений | Рассказать детям о таком событии общественной жизни, как Олимпийские игры.  Помочь приобрести или изготовить атрибуты для награждения детей-победителей  Поиграть с детьми в шашки. |
| **Прогулка** | * **Подвижные командные игры с мячом** «**ФУТБОЛ**», «**БАСКЕТБОЛ**», ракетками **«ТЕННИС»** | Совершенствовать в обращении с атрибутами спортивного инвентаря |
| **2-я половина дня** | * **Игра «ВОЙНА В ШАХМАТНОМ КОРОЛЕВСТВЕ»** (Шашечный турнир, воспитатель знакомит детей с шахматными фигурами, доской для игры, рассказывает об истории её появления) * **Игра «РАССТАВЬ ПО ПАМЯТИ»** (Дети в течение нескольких секунд смотрят на шахматную доску с расставленными фигурами, затем доска убирается, а дети пытаются воспроизвести расстановку по памяти. Количество фигур сначала берётся небольшое, постепенно увеличивается) * **Игра «ОЛИМПИАДА»** (продолжение) (церемония закрытия Олимпийских игр) * **Музыкальная игра «ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ»** (Сопровождать слова песни движениями.) | Знакомить со спортивными настольными играми    Развивать внимание, тренировать память   Продолжать формировать сплочённость, умение радоваться общим успехам, обогатить детей новыми впечатлениями Развивать координацию движений, внимание к звучащему слову |
| ЧЕТВЕРГ                                        ***В гости в Солнечный город (Знайкины уроки).*** | | | |
| **Режим** | **Формы работы с детьми** | **Задачи** | **Участие родителей** |
| **1-я половина дня** | * **Словарная игра «ВЕСНА»** (Дети вместе с Незнайкой называют весенние слова, исправляют его ошибки) * **Игра-экспериментирование «ПУТЕШЕСТВИЕ ЛЬДИНКИ».** (Дети экспериментируют со снегом, льдом, водой, Знайка показывает опыты с паром)   **Игровое задание «НЕЗНАЙКА-ХУДОЖНИК»** (Незнайка рисует любую замысловатую линию; ребенок дорисовывает ее и говорит, на что похоже получившееся изображение.) | Знакомить детей с окружающим миром, расширять словарный запас  Расширять естественно-научные представления  Развивать фантазию, творческое воображение | Принести в группу замороженные дома цветные льдинки  Почитать с детьми главы из сказок Н. Носова о Незнайке |
| **Прогулка** | * **Подвижная игра** **«СОБЕРИ ЦВЕТОК»** (Цветы разрезают на лепестки и сердцевины. Раскладывают в беспорядке. Двое игроков по сигналу собирают цветок, каждый свой) * **Строительная игра** **«ЦВЕТОЧНЫЙ ГОРОД»** (Дети возводят дома, улицы Цветочного города из песка и подручных материалов, украшают и обыгрывают постройки) | Упражнять в ловкости и быстроте движений  Развивать творческое воображение, навыки конструирования, напомнить ПДД |
| **2-я половина дня** | * **Интеллектуальный досуг «ПУТЕШЕСТВИЕ ЗНАЙКИ И НЕЗНАЙКИ».** (Загадки и отгадки; математические задания в стихах разных поэтов; логические задачи; задачи-шутки...) * **Подвижная игра «ПОСТРОИМ МОСТЫ»** (Несколько выбранных посчиталке игроков (ловцы) стараются догнать и осалить убегающих от них детей. Если это удается, те, кого осалили, замирают на месте. Затем они могут объединиться - «построить мост», взявшись за руки. Задача оставшихся непойманными — проползти под этим мостом.  Тогда «пленники» станут свободными и могут снова вступить в игру.) | Приучать самостоятельно выполнять задания в условиях соревнования    Упражнять в беге с увертыванием от догоняющего |
| **ПЯТНИЦА                                                       *Сказка – ложь, да в ней намёк…*** | | | |
| **Режим** | **Формы работы с детьми** | **Задачи** | **Участие родителей** |
| **1-я половина дня** | * **Игра «ДОБРАЯ СКАЗКА»** (Берется за основу сказка с грустным концом, например, «Снегурочка», «Русалоч-ка» и т.д. Детям дается задание подумать, как эту сказку можно переделать, используя персонажей из других сказок, так, чтобы она счастливо закончилась) * **Игра «ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОНЦЕРТ»** (Дети читают наизусть шуточные стихи, потешки, небылицы, соревнуясь в выразительности прочтения) * **Интеллектуальный досуг «ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ?»** (по сюжетам знакомых сказок) * **Игра-драматизация «РЕПКА»** (Дети показывают спектакль для детей младшей группы). | Развивать воображение, связную речь детей  Развивать выразительность устной речи, совершенствовать мимику и пантомимику  Упражнять детей в умении последовательно расставлять картинки и рассказывать сказку  Совершенствовать в эмоционально-выразительном исполнении роли персонажа знакомой сказки | Выучить дома забавные стихи, небылицы, потешки, обращая внимание на выразительность чтение.  Принести бросовый материал для ручного труда |
| **Прогулка** | * Игра-конкурс **«ЛУКОШКО СО СКАЗКАМИ»** (Дети делятся на две команды. Ведущий говорит первые слова из названия народных сказок, участники должны сказать это название целиком. Выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов) | Развивать память, внимание, навыки командной игры, взаимопомощи. |
| **2-я половина дня** | * **Игра «ЧУДЕСНЫЕ ДВОРЦЫ»** (Предложить детям разные наборы строительного материала для возведения построек). * **Ручной труд «В МАСТЕРСКОЙ ДЕКОРАТОРА»** (изготовление декораций и атрибутов для настольного театра) * **Творческая игра «ТАИНСТВЕННЫЕ ТЕНИ»** | Активизировать фантазию и творческие способности детей  Совершенствовать в навыках работы с различными материалами, развивать мелкую моторику рук.  Вместе с детьми в теневом театре тени от рук попытаться «превратить» в фигуры животных и людей. |

**ПРИЛОЖЕНИЕ**

**Материалы для использования**   
**в ходе проведения Недели игры и игрушки**

**Разминка на морскую тематику:   А над морем — мы с тобою!**  
Над волнами чайки кружат,  
Полетим за ними дружно.  
Брызги пены, шум прибоя,  
А над морем - мы с тобою!   
Мы теперь плывём по морю  
И резвимся на просторе.  
Веселее загребай  
И дельфинов догоняй.

**Игры:**

**Море волнуется!**

В середине комнаты (зала) ставят два ряда стульев спинками вместе, одним стулом меньше числа играющих. Один из играю­щих выбирается водящим. Все остальные садятся на стулья, и каждый принимает название какой-либо рыбы. Водящий (раньше он назывался морем) бегает вокруг стульев и приговаривает: «Море волнуется, море волнуется!» Неожиданно он останавлива­ется и громко называет какую-нибудь рыбу, например сельдь. На­звавшийся сельдью поднимается и идет сзади него. Водящий так же вызывает вторую рыбу, затем третью, четвертую и так до пос­ледней, находящейся на стуле. Все следуют за водящим, повторяя его движения и приговаривая вместе с ним: «Море волнуется, мо­ре волнуется!» Если водящий скажет: «На море буря» — все бы­стро кружатся на месте. Неожиданно водящий садится на стул и говорит: «Море спокойно!», и все бегут  занимать места. Кто оста­нется без места, тот становится в следующий раз водящим.   
**Правила.**   
1. Каждый раз при повторении игры рыбы меняют свои названия или берут названия морских животных. Водящий старается запомнить их.

2. Он может сесть, когда ему вздумается, не вызвав всех рыб, находящихся на стульях. Если он вызовет только одну рыбу и сядет, то принимает ее название, а вызванная рыба становится водящей.

**Современный вариант игры «Море волнуется!»**

Играющие выбирают одного водящего, все остальные стано­вятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Каждый отмечает свое место небольшим кружком. Водящий выходит в середину круга. Он начинает ходить между играющими в любом направле­нии. Проходя мимо какого-либо игрока, им выбранного, он гово­рит: «Море волнуется!» и касается его плеча. Игрок, которого он коснулся, присоединяется к нему и идет за ним, повторяя все его движения. Затем водящий подходит к другому и также пригла­шает его словами «Море волнуется!». Таким же образом водящий приглашает и других следовать за ним. Когда он соберет всех или половину (если играющих много), он говорит «Море спокой­но» и занимает один из кружков. Все также стараются побыстрее занять себе место в каком-либо кружке. Кто останется без места, тот и становится в дальнейшем водящим.

**Правила.**   
1. Идут за водящим только те, кого он приглашает.   
2. Бежать к кружкам разрешается только после команды «Море спокойно!».   
3. Не разрешается выталкивать друг друга из кружка.

**Рыбачок**

На площадке или на полу чертится круг диаметром в 2—3 ша­га. В центр его становится водящий — рыбачок. Все играющие — рыбки — становятся за кругом, окружив рыбачка. Рыбачок присе­дает, а рыбки говорят ему: «Рыбачок, рыбачок, ты поймай нас на крючок!» При последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает из своего круга и пытается поймать рыбку — осалить кого-либо из играющих, а рыбки разбегаются по площадке и стараются увер­нуться от рыбачка. Осаленный игрок становится новым рыбачкой и идет в середину круга. Игра повторяется несколько раз. Лучшими считаются рыбки, ни разу не пойманные.

**Правила.**   
1.Выбегать за пределы площадки нельзя. Поэтому ее заранее надо ограничить. Кто убежит, становится водящим – рыбачком.   
2.Рыбачок выбегает из круга только после слов «на крючок». Если выбежит раньше, ловля его рыбок не засчитывается.   
3. Рыбачок обязательно сидит в круге или на. корточках или на полу, скрестив ноги. Если он встанет раньше окончания речи­татива, то его заменяют другим водящим.

**Краски**

Выбираются двое водящих — один из них продавец, другой — покупатель. Все остальные изображают собой краски. Краски усаживаются в одной стороне на скамейке, на бревне и т. п.— в магазине. Около них находится .продавец. Покупатель отходит в сторону. На расстоянии 15—20 м от магазина ставится какой-нибудь предмет или чертится кружок. Продавец назначает каж­дого играющего быть каким-либо цветом краски, или сами играю­щие выбирают себе цвет, все — разные. Один цвет давать двум игрокам нельзя. Приходит покупатель и спрашивает себе нужную ему краску.  
Если такая краска есть, продавец говорит ему об этом и сообща­ет цену — допустим, 20 руб. Игрок-краска должен встать. Поку­патель начинает платить, то есть слегка ударять по руке продав­ца. Как только он начинает платить, краска убегает до установ­ленного предмета или кружка и старается вернуться на место, в магазин. Покупатель, заплатив за краску, бежит за ней. Если ему удастся ее догнать, то он краску забирает себе. Если не удается, то краска остается в магазине, но уже меняет свой цвет. Так игра продолжается 4—5 раз, после чего выбирают нового покупателя и продавца, а все ребята меняют названия своих кра­сок втайне от покупателя. Игра начинается сначала. Когда покупатель покупает краску, он может торговаться с продавцом. Продавец назначает, допустим, 10 рублей, а покупа­тель дает не более 5. Продавец может уступить.

**Правила.**   
1. Краска начинает убегать только тогда, когда на­чинается расплата. По договоренности — после расплаты. Если это правило не соблюдено, то считается, что краска поймана, то есть куплена.   
2. Купленные краски идут к покупателю и не иг­рают, пока он не сменится.   
3. Краска должна обязательно до­бежать до установленного места и вернуться обратно. Покупатель ловит ее на любом пути. Если краска не добежит до установлен­ного места или убежит далеко в сторону, она считается пой­манной.

**Палочка-выручалочка**

Эта игра — разновидность простых пряток. В ней водящий ста­новится с закрытыми глазами у скамейки, бревна, табурета и кладет на этот предмет палочку. Считает до условного числа, а все в это время прячутся. Водящий открывает глаза и начинает искать спрятавшихся, не отходя далеко от скамейки, на которой лежит палочка. Спрятавшиеся следят из-за своих укрытий за во­дящим и в удобный для них момент бегут к скамейке, ударяют по ней палочкой, приговаривая: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» После этого вырученный остается около скамейки. Водя­щий, заметив бегущего к палочке, старается поймать его и не дать ему схватить палочку. Если водящему удастся поймать бе­гущего к скамейке за палкой, тот считается найденным и выходит из игры. Если последний спрятавшийся игрок сумеет добежать до скамейки и, стукнув палочкой по скамейке, сказать: «Палочка-выручалочка, выручи нас всех!», все найденные становятся выру­ченными и опять все прячутся, а водящим остается тот же.

**Правила.** Водящему можно не только ловить бегущего к ска­мейке с намерением выручиться, но и просто, увидев бегущего, подбежать раньше к палочке и взять ее.

**Игра «Олимпиада»**

**Цель:** отобразить событие общественной жизни, интересующее детей; объединить детей и педагогов вокруг одной цели; способст­вовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной дея­тельности, требующей координации действий отдельных участни­ков; обогатить детей новыми впечатлениями; способствовать приобретению опыта общения.  
**1.Подготовительный этап.**

1.1.Формирование знаний и представлений об Олимпиаде.  
Знакомство с краткой историей Олимпиады (включая современ­ность); с различными видами спорта, известными спортсменами, олимпийскими чемпионами; со спортивной символикой (эмблемами, медалями, символическим изображением различных видов спорта и т. д.).  
С этой целью проводятся беседы, чтение литературы, просмотр фото-, кино- и видеоматериалов.   
1.2.Практическая подготовка детей к игре.

Практическая часть включает в себя: изготовление атрибутики: костюмов для участников, флагов стран-участниц Олимпиады; распределение ролей между участниками игры; знакомство с поведением спортсменов, болельщиков, актеров, комментаторов, судей, врачей, группы поддержки и др.; составление концертной программы; определение участников спортивной части игры.  
**2. Проведение игры «Олимпиада».** (ход игры)

*1.Зажжение олимпийского огня.*

В зал, где собрались зрители и болельщики, ребенок-спортсмен вносит факел и передает его другому спортсмену, а тот под звуки торжественной музыки зажигает олимпийский огонь (предполагает­ся имитация факела и огня, например, сделанных из фольги).

*2.Шествие команд.*

Каждая команда предварительно оформляет свою колонну и под гимн представляемой страны делает круг по залу. Каждая колонна размещается на заранее отведенном ей месте. В руках дети несут флаги своей страны и таблички с ее названием. Комментаторы с микрофонами ведут репортажи о происходящем. Объявляют стра­ну, обращая внимание зрителей на особенности оформления ко­лонн, костюмы, спортивные достижения.

*3.Приветствие президента страны.*

Ребенок в роли президента страны-хозяйки проведения Олим­пиады говорит слова приветствия, благодарит гостей за то, что они приехали на этот спортивный праздник, и объявляет Олимпиаду от­крытой.  
*4.Концертная программа.*

Дети исполняют танцы и песни, гимнастические упражнения под музыку. (Номера не готовятся заранее, это могут быть выступ­ления от имени известных актеров.)

*5.Спортивные выступления.*

Каждая страна представляет два выступления. Можно выступать от имени знаменитых спортсменов, имитировать их действия: подня­тие тяжестей, бросание копья. Или представлять какой-нибудь вид спорта, например гимнастику. Все зависит от воображения детей. Дети в роли комментаторов приглашают спортсменов для участия, объявляют название страны, которую они представляют. Спортивные выступления не должны носить соревновательного характера!

*6.Закрытие Олимпиады.*

Участники соревнований под звуки торжественной музыки ко­лоннами проходят круг почета.  
Спортсмены несут флаги своих стран. После этого все участ­ники игры под музыку исполняют прощальную олимпийскую пес­ню, и в это время гаснет олимпийский огонь. Президент страны-хозяйки объявляет Олимпиаду закрытой.

**Добрая сказка**

Берется за основу сказка с грустным концом. (например, снегурочка, русалочка и т д) И дается задание детям подумать как эту сказку можно переделать, используя персонажей из других сказок, так, чтобы она счастливо закончилась. Выигрывает та команда, которая наиболее смешно и весело обыграет сказку в виде мини-спектакля.

**Лукошко со сказками**

Дети делятся на две команды. Ведущий говорит первые слова из названия народных сказок, участники должны сказать это название целиком. Выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов.

1. Иван Царевич и серый ... (волк)  
2. Сестрица Аленушка и братец ... (Иван)  
3. Финист - Ясный ... (Сокол)  
4. Царевна - ... (Лягушка)  
5. Гуси - ... (Лебеди)  
6. По щучьему ... (велению)  
7. Мороз ... (Иванович)  
8. Белоснежка и семь ... (гномов)  
9. Конек - ... (Горбунок)