

**Игровой материал для электронного регионального банка игр по  
направлениям игровых площадок  
МДОУ детский сад № 9 комбинированного вида города Валуйки  
Белгородской области**

**1 игровая площадка  
«ДЕТИ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ»**

**«Модельеры»**

*Оборудование:* журналы мод, швейные инструменты (образцы тканей, выкройки), подручный материал.

*Ход игры:* Выбор и обсуждение модели, подбор материала. Выполнение детской работы.

**«Кондитерская фабрика»**

*Оборудование:* соленое тесто, фасоль, конфетные фантики, стеки, формы разной конфигурации, клеенки, салфетки, фартуки, шапочки.

*Ход игры:* Ребята, в детское кафе «Сказка», срочно требуются кондитеры.

Кондитер — это профессиональный повар, создающий кондитерские изделия, десерты, и другую запечённую еду. Кондитер занимается приготовлением различных видов теста, начинок, кремов по заданной рецептуре, выпекает и украшает продукцию.

«Кондитер изготавливает различные виды теста для тортов, пирожных, кексов, печенья, делает всевозможные начинки и крема, помадку, шоколад, взбитые сливки, желе и т. д. Выпекает кондитерские изделия и оформляет их. Воспитатель: Ребята, а из чего готовят тесто? (ответы детей).

Идет показ картин (как выращивают пшеницу, собирают урожай и т. д.)

А какое бывает тесто? (песочное, слоенное, сдобное).

Показ картинок кондитерских изделий.

А ещё дети, есть солёное тесто, из него делают поделки. И мы будем работать сегодня с солёным тестом.

Воспитатель: А сейчас давайте представим, что мы в кондитерском цеху, а мы с вами настоящие кондитеры.

Дети создают игровую ситуацию, организуют цех фабрики, используя необходимые материалы и оборудование к работе.

И у нас с вами заказ нужно изготовить кондитерские изделия для кафе «Сказка»

**2 игровая площадка  
«ДВИЖЕНИЕ ПОМОГАЕТ РАЗВИТИЮ»  
«Резиночки»**

*Оборудование:* Кольцо из резинки, растягивающееся на 2 метра.

*Ход игры:* Два игрока встают, надев кольцо из резинки на себя, натягивают, встав лицом друг к другу на необходимом расстоянии (другой вариант – натянуть резинку на имеющиеся опоры: устойчивые стулья, столбики, два толстых дерева и т.п.).

Остальные игроки по очереди перепрыгивают через резинку заранее оговоренным способом (через обе линии резинки сразу; через две линии поочередно, с заступом между резинками и т.п.).

1 кон: резинка на уровне щиколоток; 2 кон: резинка на уровне середины икр ног; 3 кон: резинка на уровне колен.

Задача игроков – пройти все 3 кона.

Игрок переходит к следующему кону, если пройден предыдущий.

Если игрок ошибся, начинает проходить следующий.

### **«Штандер-Стоп»**

*Оборудование:* мяч.

*Ход игры:* С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки образуют круг. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага.

Водящий подкидывает мячик высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок не успел поймать мячик и он упал, коснувшись земли, все игроки разбегаются в разные стороны до тех пор пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «Штандер!» или просто «Стоп!». После этого все игроки замирают, и игрок, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

### **3 игровая площадка**

#### **«ДРУЖБА ЗАРОЖДАЕТСЯ В ИГРЕ»**

##### **«Тематический коллаж»**

*Оборудование:* лист плотной бумаги, клей, кисточка, вырезанные картинки, стружки, сено, крупа, песок, морские ракушки и прочий материал..

*Ход игры:* Игровой мастер задает детям тему общей картины (город, улица, лес, океан..). Расстелите на столе большой лист плотной бумаги или картона.

1. Возьмите клей с кисточкой,
2. теперь берите по одной картинке,
3. мажьте клеем с одной стороны,

4. наклеивайте на бумагу

### **«Юные исследователи»**

**Выявление свойств металла: тонет или нет в воде, можно ли смять, согнуть, разбить.**

*Оборудование:* канцелярские скрепки, монеты, кнопки канцелярские, магнит, ёмкость с водой.

*Ход эксперимента:* Исследование свойств металла:

1. Предложить детям поместить предложенные предметы в сосуд с водой.
2. Предоставить детям магнит. Дети проверяют на опыте свойства металлов намагничиваться.

**Вывод:** металлические изделия твёрдые, тонут в воде, способны намагничиваться; из металла изготавливают автомобили, самолёты, монеты и пр.

### **Эксперимент «Цветы лотоса»**

*Оборудование:* тазик с водой, цветная бумага, шаблоны цветов, простой карандаш, ножницы.

*Ход эксперимента:* Вырежьте из цветной бумаги цветы с длинными лепестками. При помощи карандаша закрутите лепестки к центру. А теперь опустите разноцветные лотосы на воду, налитую в таз. Буквально на ваших глазах лепестки цветов начнут распускаться.

**Вывод:** Это происходит потому, что бумага намокает, постепенно становится тяжелее, и лепестки раскрываются.

### **Эксперимент «Поймай воздух»**

*Оборудование:* целлофановые пакеты, ленточки - завязки

*Ход эксперимента:* Возьмите целлофановые пакеты, рассмотрите пустой пакет. Что находится в пакете? Наберите в пакет воздух и завяжите его, чтобы он стал упругим. А сейчас что в пакете? Почему казалось, что пакет пустой. Попробуйте сдавить пакет. Получилось? Что в них находится? (Воздух). Мы видим, что воздух в пакете?

**Вывод:** воздух прозрачный, невидимый, легкий.

### **Эксперимент «Утонет или нет»**

*Оборудование:* тазик с водой, предметы выполненные из различного материала

*Ход эксперимента:* Налить в ванночку воду и опустить по очереди предметы, выполненные из различного материала. Наблюдаем, какие предметы плавают, а какие идут ко дну.

Часть предметов утонули, а часть предметов остались плавать на поверхности воды.

Вывод: нас окружают разные предметы, одни из них легче воды, другие – тяжелее.

#### **4 игровая площадка** **«ДВОР – ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ИГР»** **«Модельеры»**

*Оборудование:* «Гуси-лебеди»

*Ход игры:* Участники игры выбирают волка и хозяина считалочкой, остальные дети – «гуси – лебеди». На одной стороне зала дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт переключка между хозяином и гусями:

Хозяин: Гуси – гуси!

Гуси: Га – га – га.

Хозяин: Есть хотите?

Гуси: да-да-да.

Хозяин: так летите же домой.

Гуси: Серый волк под горой не пускает нас домой.

Хозяин: Вы летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать (дети бегают по всему залу). Пойманные гуси выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

#### **«Кот и мыши»**

*Оборудование:* элементы костюмов кота и мышки (шапочки, хвостики)

*Ход игры:* Играющие водят хоровод, в центре которого – мышка – это ее «домик», проговаривая или напевая слова. Как только песенка кончилась, играющие поднимают руки, не размыкая их – «дверки открываются», мышка выбегает наружу и бежит от кота, поджидавшего ее за пределами хоровода. Если кот успел поймать мышку, игра заканчивается. Можно сделать кота мышкой или выбрать новую пару. Кот не имеет права забегать в круг.

Мышка не имеет права слишком долго находиться в домике во время погони – только забегать и сразу выбегать.

Игроки в хороводе должны быть внимательны и аккуратны – нельзя резко опускать руки, чтобы не ударить водящих.