

Тиждень гри

З 20 по 24
листопада



ПОНЕДІЛОК

20 листопада

Мандрівники



+

ВІВТОРОК

21 листопада

Дослідники



+

СЕРЕДА

22 листопада

Веселі та спритні



+

ЧЕТВЕР
23 листопада
Творці краси



+

П'ЯТНИЦЯ
24 листопада
Винахідники



+

СУБОТА
25 листопада
КАЗКАРІ

Ігри з казковими
героями вдома

+

НЕДІЛЯ
26 листопада
Гра в родинному колі

Ігрові традиції
родини

+

20 ЛИСТОПАДА
ПОНЕДІЛОК

МАНДРІВНИКИ



Маршрут дня

1. Види транспорту для дітей
2. Дидактичні ігри для мандрівників
3. Руханка. «Літачок»

Підготовка до подорожі

1. Скласти карту подорожі. Придумати символи та позначити в груповій кімнаті або на ігровому майданчику: ліс, гори, море, пустелю тощо. Прокласти маршрут подорожі на карті.

2. Зробити для себе паспорт мандрівника для здійснення подорожі.

Пошук скарбів

В ігровому просторі вихователь розміщує «скарби» (іграшки, картинки), які діти мають відшукати за допомогою створеної карти.

Подорожуємо за допомогою транспорту

Діти обирають транспорт для кожної частини маршруту за допомогою пазлів.

Ігровий лабіринт

Діти за допомогою колеса фортуни або ігрового кубика обирають дидактичну гру з серії «Мандруємо Україною».

Подорож морем

Гра «Перекинь м'яч через море». Над уявним морем (контури позначені на підлозі крейдою або стрічкою) треба перекинути один одному м'яч таким чином, щоб він не потрапив у воду.

Стежини в горах

Діти йдуть стежинами, що позначені на підлозі, та виконують різні рухи,

Рефлексія

Малюнок «На згадку про подорож». Діти малюють те, що найбільше сподобалось під час подорожі. Дитячими малюнками можна прикрасити карту подорожі, яка перетвориться на фотозону та зробити фото на згадку.

21 ЛИСТОПАДА
ВІВТОРОК

ДОСЛІДНИКИ



Маршрут дня

1. Досліди з водою
2. Досліди з цукерками
3. Мозаїка ігрових прийомів

Підготовка «Наукової лабораторії»

Облаштувати територію досліджень для експериментів з різними матеріалами: водою, сіллю, содою, піском, фарбами тощо.

Фантастичний калейдоскоп із цукерок

Запропонувати дітям викласти різнокольорові кульки-цукерки по краю тарілки, додати води і спостерігати про що вони «розповідатимуть».

Дослідження смаку

Гра «Упізнай на смак». Діти досліджують шматочки фруктів на смак та називають смаколик, називають його смакові характеристики (солодкий, кислий, соковитий тощо)

Дослідження тваринного світу

Дидактична гра: «Упізнай тварину». Розрізати картки і запропонувати дітям упізнати тварину по її шкірі (додаток 10 серпень)

Дослідження рослин

Запропонувати дітям намалювати улюблені рослини і розповісти про їхню користь для здоров'я людини.

Рефлексія

«Малюнок відкриття». Запропонувати дітям намалювати своє відкриття дня і дати йому назву.

Облаштувати «Виставку відкриттів». Запропонувати дітям презентувати свої малюнки-відкриття і пояснити що саме їх сьогодні здивувало.

22 ЛИСТОПАДА
СЕРЕДА

ВЕСЕЛІ ТА СПРИТНІ



Маршрут дня

1. Гра-розвага «Веселий м'яч»
2. Повторуханка «Весела ритміка з Губко Бобом»
3. Руховий лабіринт

Підготовка «Території рухливих ігор»

Облаштувати територію для ігор з різними

Руханка під музику. Запропонувати дітям веселу руханку під музику.

«Веселі Олімпійські ігри». Запропонувати дітям об'єднатись у дві команди і організувати невеликі веселі змагання: забігу коників, ведмедиків; стрибків зайчиків, жабок; метання паперових або ватяних кульок тощо. Відзначити переможців «медалями веселих олімпійців»

Гра-розвага «Веселий м'яч». Запропонувати дітям об'єднатись у дві команди у грі з обручем та м'ячем.

Повторуханка «Весела ритміка з Губко Бобом».

Гра «Веселий мототрек». Запропонувати дітям створити трасу з кольорових стрічок (або будівельного конструктора) для змагань іграшкових автівок, позначити стартову та фінішну лінії. Організувати змагання машин (з автозаходом або на радіоуправлінні). Відзначити переможців.

Бульбашкові перегони. Веселе видування бульбашок з мильної води з фіксуванням часу про тримання бульбашки в повітрі.

Змагання паперових літаків. Запропонувати дітям виготовити літачок із паперу та провести змагання між дітьми та їхніми літачками.

«Естафетні змагання» в двох командах:

Передавання м'яча. Передати м'яч один одному за допомогою рук чи ніг без втрати швидкості.

Змагання на ложках. Кожна команда отримує ложку, на якій по черзі треба переносити цеглинки з одного контейнера до іншого.

Передавання предметів на голові. Балансувати цеглинку на голові та переносити її до певної відстані.

Гонка з ведмежатами. Стрибки з м'якою іграшкою між колінами.

Рефлексія

«Спортивне інтерв'ю». Запропонувати дітям поділитися своїми враженнями про спортивний день у мікрофон.

23 ЛИСТОПАДА
ЧЕТВЕР

ТВОРЦІ КРАСИ



Маршрут дня

1. Ресурс для художників
2. Ресурс для музикантів
3. Ресурс для артистів

Підготовка «Арт студії»

Облаштувати територію творчості з куточками для художників, музикантів, артистів.

Майстерня художників

Запропонувати дітям обрати за бажанням куточок для художньої творчості. В кожному куточку на дітей чекає чарівний квиток із завданням.

«Чарівна галявина для зустрічі». В куточку з фарбами, фломастерами, олівцями, кольоровим папером діти створюють на великому аркуші паперу (А0) або шпалерах яскраву галявину для зустрічі дивовижних героїв.

«Дивовижна тваринка з природних матеріалів». В куточку з природним матеріалом діти розглядають листя, гілки, камінчики, мушлю, шишки, насіння тощо, уявляють у кого вони перетворяться, якщо їх оживити. Створюють свого героя і коротеньку історію про нього.

«Пластичне диво». В куточку скульптора діти грають зі шматочком глини (пластиліну, солоного тіста тощо) і перетворюють його на фантастичну тваринку, дають їй ім'я, розповідають про її особливості (де живе, який має характер, голос, що смакує, з ким дружить тощо).

Музична студія

«Інструментальний ансамбль». Дітям пропонується обрати дитячі музичні інструменти або предмети, які можуть генерувати звуки (дерев'яні, металеві, паперові тощо) та дослідити на «репетиції» їхнє ритмічне звучання (під спів). Потім утворити музичний ансамбль, обрати улюблену для всієї команди пісню та заспівати її під музичний акомпанемент.



Театральна студія

Імпровізована казка «Одного разу на чарівній галявині». Запропонувати дітям імпровізувати історію, яка сталася на чарівній галявині. Кожна дитина перетворюється на актора і виконує роль створеного в художньому куточку персонажу. Вихователь виконує роль казкаря.

Казкар: Одного разу, над чарівною галявиною встало сонечко і привіталось своїми теплими промінчиками з ... (вітання з усіма намальованими образами). Діти-художники вітаються голосом намальованого персонажу і розмовляють з сонечком, один з одним.

Казкар: Несподівано, на галявину прийшов незнайомец, який дуже здивував її мешканців (дивовижна тваринка з природних матеріалів). «Хто ти?» - запитали вони. Діти продовжують діалог. До галявини поступово приходять всі створені персонажі, знайомляться один з одним, розповідають про себе.

Рефлексія

«Що найбільше сподобалось?». Запропонувати дітям розповісти про своє найбільше задоволення дня.

24 Листопада
П'ятниця

ВИНАХІДНИКИ



Маршрут дня

1. Світ чекає на відкриття. Лампочка
2. Світ чекає на відкриття. Зубна щітка
3. Мозаїка ігрових прийомів

Підготовка «Майстерні винахідників»

Облаштувати територію винахідництва різними матеріалами: конструкторами, папером, фарбою, олівцями, будівельним, викидним, текстильним, природнім та іншими матеріалами.

«Будівництво космічної станції». Запропонувати дітям побудувати космічну станцію для подорожі на іншу планету. Обрати планету, на яку діти будуть подорожувати, з'ясувати що саме вони там будуть досліджувати. Обладнати станцію необхідними приладами: панель управління станцією, навігатор, монітор, система життєзабезпечення, дослідницька лабораторія тощо.

«Запуск станції та космічна подорож»

Розподілити ролі в команді (пілот відповідає за управління машиною; бортінженер контролює системи життєзабезпечення, електрику, терморегуляцію тощо; оператор встановлює контакт з планетою та її мешканцями), скласти правила для команди.

«Інша планета». Уявити: на яку планету прилетить наша станція? Яким може бути життя на іншій планеті? Як виглядають її мешканці, в яких будинках живуть, як спілкуються тощо? Які труднощі вони відчувають? Запропонувати дітям намалювати життя на іншій планеті. Як можна допомогти мешканцям планети?

«Роботи-помічники». Запропонувати дітям створити робота-помічника з різноманітних матеріалів для творчості (папір, картон, палички для морозива, гумка, гофрований папір, пластик, скотч та інші матеріали).

Повернення на свою планету.

Рефлексія. Запропонувати дітям презентувати власні вироби та ідеї, які допомогли мешканцям планети. Що найбільше запам'яталось дітям у подорожі? Який день Тижня гри найбільше сподобався?