





- **Цели и задачи:** создавать ситуацию успеха, развивать инициативу, развивать организаторские способности, формировать умение планировать, желание работать с литературой (поисковая деятельность), развивать умение осмысливать прочитанное, умение выявлять суть игры, развивать речь, внимание, мышление, смекалку, учить соблюдать ПТБ на протяжении всей деятельности, , воспитывать ответственность, сопереживание.

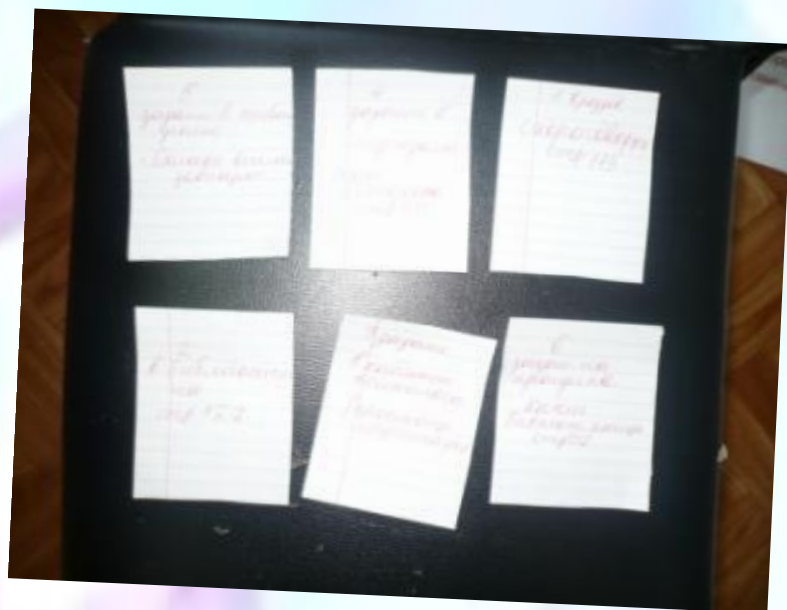
## Технологическая карта создания «Ленточной игры».

№ карточки	Название игры	Источник игры	Место проведения игры.	Оборудование	Место, где спрятаны карточки с заданием, клад.	Примечание
№1	-----	Указать название книги, страницу.	Развивающие игры (в здании детского дома) Подвижные, спортивные упражнения (в спортзале, лучше на улице).	Предметы в наличии. Подготовить, собрать в коробку, ведёрко.	Группа, раздевалка, умывальник спорт зал, библиотека, «Живой уголок», столовая, участок.	Поиск карточек проходит по принципу «холодно – горячо». Поиск клада - в конце ленточной игры (поощрение).

# Ленточная игра «В гостях у Винни Пуха». Составила Тверских Олеся, 10 лет

№ карточки	Название игры	Источник игры, стр.	Место, где спрятана карточка с заданием, клад.	Оборудовани е	Место проведения игры.	Примечание
№1	«Зеркало»	Книга «Всё обо всём», стр. 99	В диване		фойе	
№2	«В лесу лесочке»	Стр. 104	В библиотечке		группа	
№3	«Угадай-ка»	Стр. 131	В игровом уголке	загадки	раздевалка	
№4	«Иди на звонок»	Стр.103	В горке	колокольчик	на участке	
№5	«Буква «р»	Стр. 119	В домике у малышей	скороговорки	На участке	
№6	«Прыжки в длину»		В заборе	мел	На беговой дорожке	
№7	«Поиск клада»		Под скамейкой		на участке	

# Работа с литературой



# «Холодно – горячо»

## Поэтапный поиск карточек с заданиями.



# Поиск клада





- В лесу – лесочке.
- Дети становятся в круг. В середине – ребёнок в позе «присев» с закрытыми глазами. На слова: «В лесу – лесочке, на бугорке спит Полина в холодочке. Мы тихонько подойдём, сон Полины сбережём». Дети идут по кругу вправо – влево, и кто – либо из детей говорит: «Полина, просыпайся, в хоровод собирайся». Все вместе спрашивают: «Отгадай, кто позвал?». Если правильно названо имя того, кто позвал, говоривший занимает место в центре круга.



# Охотники и зайцы

- **Охотники и зайцы**
- Выбрать «охотника» и «собаку», все остальные будут «зайцами». Зайцы прячутся в кустах, собака их ищет, лает на них и гонит к охотнику. Охотник пытается попасть в зайцев мячом (зимой — снежками). Охотник, который попал в большее количество зайцев, становится победителем. При повторении игры дети меняются ролями. Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Во избежание травм бросать мячи надо в ноги.

# Иди на звонок.



- **Иди на звонок.**
- Выбирается площадка. Играющие строятся в одну шеренгу. Ведущий игроку завязывает глаза. Водящий отходит от играков на 15 – 20 м, звонит в колокольчик, меняя направление несколько раз. Игрок должен идти на этот звук. Выигрывает тот, кто дотронулся до ведущего с колокольчиком.

# Сторож



- **Сторож**
- Играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. Сторож бегает между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!» Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, сторож неожиданно кричит: «Ночь!» Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.
- Команду следует выполнять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.

# Какие бывают птицы?



- **Какие бывают птицы:**
- По считалочке выбирают хозяйку и ястреба, остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: кукушка, ласточка и т. д. Прилетает ястреб. У него с хозяйкой начинается диалог:
- За чем пришел?
- За птицей.
- За какой?
- Ястреб называет, например, кукушку. Она выбегает, ястреб ее ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.