КОД
Д № 1

НАПРАВЛЕНИЕ
«НАЗВАНИЕ»
Возраст
Автор или источник:

Цель:схожа с направлением
Задачи:
1. То, что конкретно развивается, закрепляется, совершенствуется, формируется и т.п.

….

Материалы и(или) оборудование:если необходимы, то указываются. Если не нужны, данная графа не убирается пишется слово «не требуется».
Ход игры:описывается алгоритм (последовательность) действий взрослого и детей в игре. Возможно описание предварительной подготовки. Отдельно выделяется инструкция, если она есть, т.к. правильность проговаривания инструкции влияет на понимание детьми правил игры.
Инструкция: (если есть)
Дополнения или особые замечания: указываются особенности проведения, последовательность предъявления правил, особенности организации пространства и среды, и другие необходимые замечания. Если их нет, то графа не убирается пишется слово «нет».

КОДИРОВКА

Д – дидактическая игра,

МП – малоподвижная игра,

П – подвижная игра,

СР – сюжетно-ролевая игра.

Нумерация для каждого вида игры начинается с начала.

ОБЯЗАТЕЛЬНО придерживаться единого стиля оформления (жирный, курсив, все строчные или заглавные буквы). Самостоятельно **НЕ УБИРАТЬ** никакие графы, даже если там нечего писать, необходимо писать слова: «не требуется», «нет» и т.п. МОЖНО уменьшать шрифт для того, чтобы был единый размер для оформления.

ЕДИНЫЙ СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ ПОМОЖЕТ ЛЮБОМУ ДРУГОМУ ВОСПИТАТЕЛЮ (пришедшему на замену) ЛЕГКО ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ВАШИХ ИГРАХ!!!

МП № 1

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ
«НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ»
Возраст с 4-х лет

Автор или источник: Галанов А.С., Психическое и физическое развитие ребёнка от трёх до пяти лет: пособие для работников дошкольных образовательных учреждений и родителей.-М.: АРКТИ, 2002.-стр.35

Цель:развитие психофизических процессов.
Задачи:

1. Развивать координацию зрительного, слухового, моторного анализаторов.
2. Тренировать подвижность нервных процессов.
3. Тренировать умение ориентироваться в пространстве.
4. Закреплять знание цвета.

Материалы и(или) оборудование:флажки и жетоны разных цветов, стулья или подставки для флажков.
Ход игры:ведущий разбивает играющих на группы, число групп соответствует количеству цветных флажков. Каждый игрок в группе получает жетон определённого цвета (у всех игроков в одной группе должен быть один цвет жетона). В углах комнаты (или площадки) расставляют стулья по количеству цветов флажков. На каждый стул кладётся (или устанавливается в подставку) флажок определённого цвета. После подготовки ведущий даёт инструкцию. Действия повторяются несколько раз, пока у детей есть интерес.
Инструкция:*Ребята, по моей команде: «Все гуляем!» - вы расходитесь по всей комнате (площадке). По команде: «Найди свой цвет!» - вы собираетесь около того флажка, цвет которого соответствует вашему жетону и называете свой цвет хором, когда я спрошу.*
Дополнения или особые замечания:при первом проигрывании можно взять основные цвета, с возрастом игра усложняется и добавляются дополнительные цвета и оттенки. Вместо команд, ведущий может использовать звучание музыки: музыка играет – все гуляют, музыка остановилась – все собираются около флажка своего цвета. Через несколько повторений можно поменять цвета жетонов у ребят, чтоб каждый побыл в разных командах.