



**Сценарный план  
игровой деятельности  
детей старшего дошкольного возраста  
«Цветик – Семицветик»**

(при выборе детьми красного и зеленого цветных  
ориентиров «Безопасный мир», «Мир растений»)

**Составила: Акчурина Ф.Р.,**

**воспитатель высшей  
квалификационной категории**

**Задачи:**

Развивающие: способствовать развитию у детей воображения, творческой активности.

Образовательные: Расширять знания детей о безопасном поведении, о растительном мире.

Воспитательные: Воспитывать умение действовать в команде. Продолжать формировать умение договариваться, планировать и обсуждать действия всех играющих.

**Методы и приемы:**

- игровые: дидактические игры;
- практические: рисование, составление символических изображений предметов;
- наглядные: иллюстрированный материал;
- словесные: загадки, беседы, вопросы;

**Материалы и оборудование:** цветные картонные круги (желтые, зеленые, красные), макет светофора, предметные картинки, кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса, мешочек, платок или скатерть; картинки, муляжи: овощи, фрукты, цветы, грибы, старые пластинки с наклеенными в середине картинками с изображением деревьев, цветов, кустарников или грибов (любая группа растительного мира) и маленькие картинки с изображением представителей той или иной группы.

Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Привлекает внимание детей словами: - На игру вас приглашаю и улыбки обещаю Дружно в круг вставайте все – много радости в игре!	Дети обращают внимание на педагога и подходят к нему. Проявляют интерес.
Показывает необычный цветок с разноцветными лепестками. По считалке выбирает ребенка и тот с закрытыми глазами выбирает лепесток- красного цвета (на красном цветовом поле уже заготовлен дидактический материал)	Дети участвуют в определении названия цветного ориентира: «Безопасный мир» Переходят на красное поле.
Игра «Светофор» Цель: Закрепление представления детей о назначении светофора, о его сигналах. Закрепление представлений детей о цвете. Ведущий раздает детям круги желтого, зеленого, красного цвета. Последовательно переключает светофор.	Дети показывают соответствующего цвета круги и объясняют, что означает каждый сигнал. Выигрывает тот, кто правильно покажет все круги и расскажет о назначении цветов светофора
Игра «Угадай, какой знак» Цель: Закрепление знаний детей о правилах дорожного движения и умения различать знаки дорожного движения. Воспитание самостоятельного использования полученных знаний в повседневной жизни. Ведущий раздает детям кубики с изображением	Дети берут кубики, рассматривают знаки и во время счета разбиваются на группы с аналогичными знаками, при окончании счета, дети формируют группы. Дети могут сами определить, кто допустил ошибку.

дорожных знаков и считает до трёх.	
Ведущий снова предлагает цветок с разноцветными лепестками. По считалке выбирает ребенка и тот с закрытыми глазами выбирает лепесток-зеленого цвета (на зеленом цветовом поле для детей уже заготовлен дидактический материал)	Дети участвуют в определении названия цветного ориентира: «Растительный мир» и переходят на зеленое поле
Игра «Чего не стало?» Цель: Развитие памяти, внимания, наблюдательности, упражнять в умении применять имеющиеся знания в новых условиях. Закрепление названий грибов и растений. Ведущий называет правила, то есть запомнить по памяти предметные картинки, потом предлагает закрыть глаза. В это время убирает одну картинку или переворачивает её дном вверх. Задаёт вопрос: «Чего не стало?».	Игрок рассматривает, запоминает картинки. Закрывает глаза и на счет три открывает и отвечает, например: «Не стало смородины» и так далее. Затем игроки меняются ролями.
Игра «Что где растёт?» Цель: Закрепление знаний детей о растениях; развитие умения устанавливать пространственные связи между предметами; группировать растения по месту их произрастания, развивать активность и самостоятельность мышления На зеленом поле лежит плато с разными картинками (лес, огород, сад); маленькие карточки с изображением различных растений, лежат в коробке.	Дети (работа в малых группах) получают плато с разными картинками (лес, огород, сад). По сигналу водящего отбирают маленькие карточки в соответствии с картинками на плато. Выигрывает тот, кто быстро закроет все картинки на своем плато и правильно назовёт растения. Ведущий определяет правильность выполнения условий игры.