

Игровые технологии в ДОУ в условиях введения ФГОС

План

1. Внедрение игровых технологий – одно из требований ФГОС ДО.
2. Применение игровых технологий в ДОУ.
3. Современные игровые технологии обучения в ДОУ

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра является составной частью педагогических технологий.

Педагогическая технология – это совокупность психолого-педагогических подходов: формы, методы, способы, приёмы и средства.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

Главное не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность *«прожить»* в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Игровая педагогическая технология – это последовательная деятельность педагога

- ✓ по отбору, разработке, подготовке игр;
- ✓ включению детей в игровую деятельность;
- ✓ осуществлению самой игры;
- ✓ подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Концептуальные основы игровой технологии:

- Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности:

- ✓ дидактическая цель ставится в форме игровой задачи;
- ✓ образовательная деятельность подчиняется правилам игры;
- ✓ учебный материал используется в качестве её средства;
- ✓ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
- Игровая технология охватывает определённую часть

образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

- В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Игровые технологии, дают ребёнку:

- ✓ социальные роли;
- ✓ быть лично причастным к изучаемому явлению;
- ✓ прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях»;
- ✓ возможность «примерить» на себя важнейшие.

Игровые технологии становятся:

- ✓ способом обучения;
- ✓ деятельностью для реализации творчества;
- ✓ первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры
зависит от:

- ✓ знания методики игровой деятельности;
- ✓ профессионального мастерства педагога при организации и руководстве различными видами игр;
- ✓ учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

Руководство педагога при организации игровой технологии
должно соответствовать требованиям:

- ✓ выбор игры
- ✓ предложение игры
- ✓ объяснение игры
- ✓ игровое оборудование
- ✓ организация игрового коллектива
- ✓ развитие игровой ситуации
- ✓ окончание игры

Педагогические игры различаются:

1. По виду деятельности:

- двигательные,
- интеллектуальные,
- психологические и т. д.;

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие,
- тренировочные,
- контролирующие,
- познавательные,
- воспитательные,
- развивающие,
- диагностические.

3. По характеру игровой методики:

- игры с правилами;
- игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры;

- игры, где одна часть правил задана условиями игры, а другая, устанавливается в зависимости от её хода.

4. По содержанию:

- музыкальные,
- математические,
- социализирующие,
- логические и т. д.

5. По игровому оборудованию:

- настольные,
- компьютерные,
- театрализованные,
- сюжетно-ролевые,
- режиссёрские и т. д.

Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей
- внимание, восприятие, мышление, воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- происходит **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Этапы развития игры

Известный психолог Д.Б.Эльконин (1978) связал развитие игры с динамикой развития ребенка. Развитие игры у детей проходит четыре этапа.

Первый этап. Основным содержанием игры являются действия с предметами.

Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли еще не обозначаются. На первом этапе сюжетно-ролевой игры дошкольники охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заменитель, ранее использованный в игре.

- **Второй этап.** Как и на первом уровне, основное содержание игры – действия с предметом. Однако теперь эти действия разворачиваются последовательно, в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки. Объединения играющих кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Игра многократно повторяется. Игрушки дети используют одни и те же – любимые. В игре объединяются 2-3 человека.
- **Третий этап.** Основное содержание игры – по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью и становится основным правилом. Игра

чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, несоотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают в игре не только быт, но и труд взрослых, яркие общественные явления.

- **Четвертый этап.** Основное содержание игры – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей (обыгрывание сцен литературных произведений, кинофильмов, телепередач и т. п.). Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения участников устойчивы. Они строятся на интересе детей к одним и тем же играм или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Количество вовлеченных в игру до 5-6 человек. На четвертом этапе, то есть к старшему дошкольному возрасту, ярко проявляются индивидуальные особенности игровой деятельности и игрового творчества каждого ребенка.

«... ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело.

Вся его жизнь – это игра»

А.С. Макаренко

❖ Актуальность проблемы.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов. Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбираются детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Единственный язык, который легко даётся детям - это язык **ИГРЫ**. Именно игра позволяет скорректировать возникающие возрастные проблемы и сложности в

отношениях. Без игры жизнь ребёнка невозможна! Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов, от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Главной и ведущей деятельностью дошкольного возраста являются творческие игры. **Сюжетно-ролевая** игра одна из творческих игр. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.

Основная цель педагогического руководства - будить воображение ребенка, создавать условия для того, чтобы как можно больше изобретательности, творчества проявили сами дети. Каждый вид игры отвечает своим целям и задачам и определяет организацию игрового пространства в группе.

Так для **детей младшего возраста** педагоги создают личное игровое оснащение (ширмы, строитель, атрибуты для ролевых игр, предметы -заместители, дидактические игры, дающие опыт разнообразного использования объекта, на собственном примере показывают детям, как пользоваться ролевой речью, звукоподражанием, подсказывают реплики, объясняют действия.

В группе **среднего дошкольного** возраста воспитатели вместе с детьми изготавливают множество предметов - заместителей, так как задача педагога научить детей отражать роль словесного, без опоры на реальный предмет.

В средней группе педагоги выделяют игровые зоны, в которых дети разворачивают любые сюжетно – ролевые игры, объединяясь в небольшие группы. Организуя игру, педагог занимает позицию включённого партнёра: он просит ребёнка пояснить смысл действий, побуждая к ролевой речи и беря на себя определённую роль.

В **старшей группе** педагоги организуют игровое пространство, ведущее место, в котором занимают опорные, специальные игрушки и предметы. Дети свободно проявляют свои игровые умения, самостоятельно сочиняют игру, моделируют её среду, изменяя её в ходе развития сюжета, свободно двигаясь от роли к роли, соблюдая правила игры. Дети старшего возраста проявляют большой интерес к режиссёрским играм. Опорой для них служат уже не только образные мелкие игрушки зайчики, куколки, но и разнообразные предметы (ткань, шарик, брусок и т. д.) Педагогическое сопровождение игр направлено на сохранение самостоятельной игры и побуждения игрового творчества. Педагоги стремятся пробудить у детей способность к импровизации, насыщению сюжетов оригинальными событиями. Таким образом, к феномену игры стоит относиться как к уникальному явлению детства.

Игра - это не только имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности.





❖ Сюжетно – ролевая игра

Технология организации сюжетно-ролевой игры.

Игра ребенка дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребенка, при этом можно наблюдать, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольника (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжетно-ролевая игра рассматривается как основной вид игры дошкольника (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин) основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, в ней наиболее явно выражено разделение действительности на реальную и символическую. Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжет – та сторона действительности, которая находит отражение в игре. В сюжете выражено отношение ребенка к миру. Сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность. Поскольку сюжетные игры копируют жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт социальных отношений людей, опыт социальных переживаний. С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А.Шмаков):

1. профессиональные;
2. военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
3. созидательные (строительство);
4. поиска и открытия (путешествия, «космос»);
5. связанные с искусством («цирк», «театр»);
6. сказочные;
7. фантастические;
8. этнографические («в индейцев»).

Роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими. Выбор роли в игре – это выбор мотива поведения. Роли могут быть самыми разнообразными (С.А.Шмаков):

- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, мультфильма, книги;
- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);
- роль животного.

Игровые действия носят условный характер. В игре действительность представлена условно, «понарошку». Основным механизмом существования игры – действия замещения (условные игровые действия). Особый вид замещения – обозначение игрового пространства. Сначала это происходит при помощи предметов-маркеров игрового пространства, а затем в речи.

Существенная особенность игры и её содержания – отношения между людьми, которые являются объектом моделирования и экспериментирования в игре. Содержанием игры становятся ситуации. В которых ребенок активно действует наравне со взрослыми (сам ест, одевается), где он выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер), где ребенок вовлечен в сопереживание в процессе восприятия искусства (игры по содержанию мультфильмов и сказок).

Как играть с детьми?

Целесообразно начинать с наблюдения за играми детей, выявления их игровых умений и интересов. В процессе воспитатель обращает внимание на начало игры (кто инициатор), на ход игры (как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете, какие игровые умения используются, на речевые проявления детей, что отражается в содержании игры, эмоции), конец игры (было ли логическое завершение и т.д.)

Косвенное (непрямое) развитие игры должно обеспечить развитие положительного отношения детей к явлениям окружающей действительности, которые могут отражаться в игре. Для этого необходимо обогащать представления детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и т.д. Косвенное развитие игры связано с созданием развивающей предметно-игровой среды. В предметно-игровой среде детского сада равномерно должны быть представлены как готовые игры и игрушки, так и материалы для синтеза игры с художественной и трудовой деятельностью, позволяющие включать в игру самоделки, сочетать игру с рисованием.

Непосредственное (прямое) развитие игры также должно обеспечить обогащение содержания, развитие сюжета и игровых умений, развитие взаимоотношений между детьми. Прямое развитие игры связано с влиянием педагога на детей через собственное ролевое поведение, участие педагога в игре как равного партнера. Педагог помогает детям придумывать сюжеты, ролевые диалоги и т.д. Отношения становятся партнерские, равноправные. Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают» в игре. Нарастание самостоятельности детей в игре зависит от руководства игровой деятельности педагога. Вначале педагог как партнер (носитель игровых идей и умений организационного общения в игре). Далее, педагог выступает как координатор игровых замыслов и общения детей (оказывает оперативную помощь в случаях затруднения в развертывания сюжете). Когда опыт осуществления игры освоен, педагог становится наблюдателем за играми детей (оказывает непрямую помощь при возникающих затруднениях, это изменение предметной среды, проблемная ситуация, совет, вопрос, рассказ о собственных детских играх).

Педагогическое руководство или педагогическое сопровождение игровой деятельности детей?

Педагоги привыкли к тому, что детей нужно все время воспитывать и развивать. А вот играя с детьми, специально развивать и воспитывать невозможно. Как только появляется «элемент воспитания», позиция педагога сразу перестает быть партнерской и становится «воспитывающей» или «обучающей». Естественность игры при этом нарушается. Педагогу необходимо развивать умение быть игроком, партнером ребенка в игре. Это качество называется игровой позицией воспитателя.

Игровая позиция воспитателя включает в себя:

-ярко выраженный интерес педагога к играм детей;

- рефлексию как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
- инфантилизацию (способность на время превратиться в ребенка) как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими;
- эмпатию как способность чувствовать игровые состояния других людей;
- креативность как способность находить нестандартные пути достижения цели.

Владея игровой позицией, педагогу легче использовать игру, ее богатые возможности для развития, своих воспитанников.

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

1. Осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности и ее результат;
2. Наличие игровой позиции, сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
3. Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (партнер-координатор-наблюдатель);
4. Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
5. Ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
6. Создание современной предметно-игровой среды.

Многие отечественные и зарубежные психологи считают, что никто не разовьет творческие способности ребенка лучше, чем он сам. Поэтому, прежде всего ребенку нужно создать условия для спонтанной творческой игры.

*Можно выделить **основные задачи**, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:*

- 1) развитие игры как деятельности;
- 2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь и др.

Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

Однако игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других; в игре может найти отражение отрицательных сторон жизни взрослых. Воспитатели, руководя игрой, должны обеспечивать накопление положительного опыта социальных отношений.

Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений — одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Воспитатель, организуя хранение игрушек, должен также учитывать развитие игровой деятельности. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребенка — в игровых уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна.

В средней и старших группах такой необходимости нет, т. к. дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения, и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов и т. д.). Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а выдаваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки-самоделки.

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т. д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и т. д.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, В. П. Залогина, Н. Я. Михайленко и др. Они считали, что используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

Прямые приемы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.). Они дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т. д. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов — сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний Детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д., т. е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или

обогащать содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей.

- **Картотека сюжетно-ролевых игр для дошкольников**

Сюжетно - ролевая игра "Магазин"

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах. Рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Сюжетно - ролевая игра "Игрушки у врача"

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами. Воспитывать в детях внимательность, чуткость. Расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбирают Доктора и Медсестру, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

Сюжетно-ролевая игра "Аптека"

Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

Сюжетно-ролевая игра "Строим дом"

Цель: познакомить детей со строительными профессиями. Обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей. Научить детей сооружать постройку несложной конструкции. Воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе. Расширить знания детей об особенностях труда строителей. Расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Сюжетно - ролевая игра "Зоопарк"

Цель: расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.

Оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Сюжетно - ролевая игра "Детский сад"

Цель: расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

Сюжетно - ролевая игра "Парикмахерская"

Цель: познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Оборудование: халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера - расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем

Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

Сюжетно - ролевая игра "В библиотеке"

Цель: расширить кругозор детей, научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, закрепить знания о профессии библиотекаря, воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».

Оборудование: книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть внимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.

Сюжетно - ролевая игра "Космонавты"

Цель: расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

Оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радииста, Капитана распределяются по желанию детей.

Сюжетно - ролевая игра "Семья"

Цель: формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут об устройении праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

Сюжетно - ролевая игра "В кафе"

Цель: учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.

Оборудование: необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

Сюжетно - ролевая игра "Кругосветное путешествие"

Цель: расширять кругозор детей, закреплять знания о частях света, разных стран, воспитывать желание путешествовать, дружеские взаимоотношения, расширить словарный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света», «Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».

Оборудование: корабль, сделанный из строительного материала, штурвал, бинокль, карта мира.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в кругосветное путешествие на корабле. По желанию выбирают детей на роли Капитана, Радииста, Матроса, Мичмана. Закрепляем знания о том, что делают на корабле эти люди – их права и обязанности.

Корабль проплывает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Морякам приходится ловко управлять кораблем, чтобы не столкнуться с айсбергом, справиться с бурей. Только слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.

Сюжетно - ролевая игра "На дорогах города"

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Оборудование: игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

Сюжетно - ролевая игра "Правила движения"

Цель: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Оборудование: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

Сюжетно - ролевая игра "Мы – спортсмены"

Цель: дать детям знания о необходимости занятий спортом, совершенствовать спортивные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Развивать физические качества: быстроту, ловкость, координацию движений, глазомер, ориентировку в пространстве.

Оборудование: медали победителям, рекламный щит для демонстрации количества заработанных баллов, спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям провести соревнование по разным видам спорта. По желанию детей выбирают судей, организаторов соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

Сюжетно - ролевая игра "На станции технического обслуживания автомобилей"

Цель: расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.

Оборудование: строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).

Сюжетно - ролевая игра "Пограничники"

Цель: продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».

Оборудование: граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

Сюжетно - ролевая игра "Школа"

Цель: уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспитать желание учиться в школе, уважение к труду словарный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики» и т. д.

Оборудование: ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

Сюжетно - ролевая игра "Космическое приключение"

Цель: научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».

Оборудование: космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

Сюжетно - ролевая игра "Мы – военные разведчики"

Цель: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

Оборудование: элементы военной одежды для детей, оружие.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

❖ Дидактические игры

Дидактические игры занимают важное место в реализации ФГОС ДО, поскольку, обязательным элементом в них является познавательное содержание и умственные задачи. Многократно участвуя в игре, ребёнок прочно осваивает знания, которыми он оперирует. А решая умственную задачу в игре, ребёнок учится запоминать, воспроизводить, классифицировать предметы и явления по общим признакам.

Структура дидактической игры

- **Обучающая дидактическая задача.** В игровой процесс воспитатель закладывает конкретные обучающие задачи, адекватные форме и содержанию игры, возрастной группе детей: закрепление в активном словаре ребёнка слов-синонимов, развитие мелкой моторики, формирование представлений о цвете и многие другие. Какова задача, часто можно определить по названию игры: «Собери пазл», «Угадай музыкальный инструмент», «Назови предмет». Напомним, что учебная задача дидактической игры для ребёнка скрыта. Играя, ребёнок 5–6 лет не стремится научиться чему-то, он заинтересован в конечном результате (выигрыше) и получении удовольствия. Малышам неинтересен даже выигрыш, им любопытен процесс игрового взаимодействия.

- Игровые действия, т. е. способы проявления активности ребёнка в игре. У малышей игровые действия совсем простые (разобрать/собрать несложный предмет; отгадать источник звука, найти пару); от детей постарше требуются уже более сложные действия (проявить внимательность, выбрать верный вариант из множества, назвать явление); в играх детей старших групп преобладают действия аналитического и творческого характера (соотнести, обобщить, классифицировать, придумать)
- Правила игры. Важно понимать, что правилам должны следовать все участники, включая взрослых. Правила определяются учебно-предметным содержанием игры, заложенными в игру задачами, от них во многом зависит сложность либо простота игровых действий. Правила игры определяет инициатор.

- **Картотека дидактических игр.**

Младшая группа:

Игра «Громко — тихо»

Цель: Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Ход: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигнализирует тихо: «би-би». Как сигнализирует маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигнализирует громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания: В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

«Угадай по голосу»

Цель: уточнять и закреплять правильное произношение звука у изолированно и в словах; учить образовывать глаголы от звукоподражательных слов.

Материал: корзина с игрушками.

Ход:

В: Кто это к нам пришел? (Это достает петушка, лягушка, утка)...

Д: Петух

В: А это, дети (показывает картину), кукушка. Как кукует кукушка? Ку-ку, ку-ку! А это чей голос? Кто так крикает?: крик-крик?

Дети: Утка.

В: Кто квакает ква-ква?....

В: Кто кукарекает: кукареку?...

В: А как кукушка кукует?

В: Сейчас мы с вами поиграем. Вот петушок (показывает игрушечного петушка). Как он поет? Когда петушок поет «Кукареку!», он что делает? (кукарекает)

В: А это кукушка (показывает картинку). Как она подает голос? (ку-ку)

Д: Когда кукушка говорит ку-ку, она что делает? (кукует)

В: Покажите, как летает кукушка. (Дети поднимаются с ковра и летают.) Как кукушка кукует? (дети кукуют.) Покажите как машет крыльями петушок. (дети показывают.) как он кричит кукареку? (Дети кукарекают) Что вы сейчас делали, как петушок? (кукарекали.)

Послушайте слова: кукушка, петух, утка, лягушка. В этих словах слышится звук «у». потяните его: «ууу». Назовите слова со звуком у: кукууушка, петууух, лягууушка, ууутка. (Произносит вместе с детьми)

Игрушки остаются для свободной игры детей.

Подбери нужное слово

Цель: развивать образное мышление, речь.

Воспитатель начинает произносить фразу, а детям предлагает ее закончить, подобрав соответствующее слово.

Воспитатель. В аквариуме плавают... Кто плавает?

Дети. Рыбки.

Рекомендуемые предложения:

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова, правильно произносили звук [р], [р'] в словах. Ответы должны быть индивидуальные. Занятие проводится в быстром темпе.

Средняя группа:

«Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «*Собака читает. Может собака читать?*» Дети отвечают: «*Нет*». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

«Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...

Дидактическая игра «**Закончи предложение**»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий, а перец - (горький).

Летом листья зеленые, а осенью (желтые).

Дорога широкая, а тропинка (узкая).

Дидактическая игра «Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка

широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

Старшая группа:

Игра «Что значит слово»

Воспитатель называет слово, а дети говорят, что оно значит:

Аня — имя девочки

Петров — фамилия

Стол — предмет мебели

Сыр — продукт питания

Сок — напиток из фруктов

Жучка — кличка собаки

Сосна — название дерева

Новый год — название праздника

Суббота — день недели и т. д.

Игра «Коза — стрекоза»

Воспитатель называет слово, дети подбирают к нему слово похожее по звучанию:

Коза — стрекоза

Чашка — ромашка

Кошка — лукошко

Сук — барсук

Шина — машина

Жар — пожар

Ложка — дорожка

Оса — коса и т. д.

Игра «Дом — домище»

Воспитатель говорит:

-Я назову вам слово, а вы найдите к нему такое слово, чтобы этот предмет стал огромным.

Дом — домище

Рука — ручище

Сапоги — сапожищи

Волк — волчище

Медведь — медведище и т. д.

Можно играть наоборот: стол — столик, дуб — дубочек, река — речка, туча — тучка и т. д.

Игра «Найди другое слово»

Воспитатель называет слова, а дети придумывают слова противоположные по смыслу:

Длинный – короткий

Мягкий – твердый

Легкий – тяжелый

Тонкий – толстый

Сильный – слабый

Храбрый – трусливый

Здоровый – больной и т. д.

Игра «Закончи фразу»

Подушка мягкая, а скамейка.... жесткая.

Пластин мягкий, а камень.... твердый.

Ручей мелкий, а речка...глубокая.

Ягоды смородины мелкие, а клубники.... крупные.

Кашу варят густую, а суп....жидкий.

Лес бывает густой, а бывает....редкий.

После дождя земля сырая, а в солнечную погоду....сухая.

Покупаем картофель сырой, а едим.... вареный.

Купили хлеб свежий, а он стал....черствый.

Летом едим огурцы свежие, а зимой...солёные.

Подготовительная группа:

Игра «Нужные знаки»

Цель: Развивать речевой аппарат детей, отрабатывать дикцию, закреплять способы обозначения предложений.

Ход: Воспитатель называет предложение. Дети определяют, с какой интонацией оно было произнесено, в соответствии с этим поднимают карточку с нужным знаком.

Игра «Сплетем венок из предложений»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений, объединённых тематически, воспитывать речевое внимание.

Ход: Воспитатель произносит предложение. Дети называют последнее слово и с ним же придумывают новое предложение. Например: Сережа читает книгу. Книга лежит на столе.

Игра «МНОГО - МАЛО»

Цель: Упражнять в образовании множественного числа существительных с окончанием – «и»

Ход.

1 вар. Игорь ходит в детский сад и очень любит его, потому что здесь его друзья. А ещё потому, что здесь всего много.

Дома у него один стульчик, а здесь стульчики.

Далее педагог называет слова в единственном числе, а дети образуют множественное число.

Примерный набор слов: танк, маска, краска, тетрадь, собака, куртка, машинка, значок.

2 вар. Звук «ы» – очень зажиточный звук. У его соседей только один сад, а у звука «ы» – сады.

Пример говорит воспитатель. Далее множественное число образуют дети.

У соседей выросла груша, а у звука ы - ...(груши).

У соседей ягода, а у звука ы - ... (ягоды).

У соседей перед домом клумба, а у звука ы - ... (клумбы).

У соседей на клумбе цветок, а у звука ы - ... (цветы).

На скотном дворе не корова, а ... (коровы); не курица, а ... (курица); не овца, а ... (овцы); не коза, а ... (козы).

И дома у звука ы не комната, а ... (комнаты); не диван, а ... (диваны) и т.д.

Игра «КТО ЭТО? ЧЬЁ ЭТО?»

Цель: Упражнять в образовании прилагательных от существительных.

Ход.

Педагог показывает картинки с изображением лисы, волка, белки, мышки, поросёнка, петуха. Спрашивает: «Кто это?». Дети отвечают полным ответом: «Это лиса». И т.д.

Затем воспитатель другие картинки с изображением хвостов. Просит назвать, чьи это хвосты. Дети отвечают: «Это лисий хвост» и т.д.

Игра «ПОДБЕРИ ПРАВИЛЬНО»

Цель: упражнять в использовании местоимений он, она, оно, они.

Ход.

О ком или о чём можно сказать: он, она, они, оно. Воспитатель называет слова, дети подбирают соответствующее местоимение. В начале игры педагог даёт образец: воспитательница – она, дети – они, стул – он, окно – оно (песок, море, волна, лодка, Вова, Оля, цветок, солнце).

Игра «КТО ЧТО ДЕЛАЕТ?»

Цель: Учить детей подбирать глаголы действия к предложенным существительным.

Ход: Воспитатель показывает детям разные картинки – дети подбирают к ним глаголы действия.

Муха – летала, жужжала, надоедала.

Машина – ехала, остановилась, везла.

Морковь – росла, зеленела.

Макароны – варились, лежали, жарились.

Мышка – бежала, пицала.

Мальчик – прыгал, бегал, рисовал, лежал, играл.

❖ Подвижные игры

Цель подвижных игр — это: Давать выход запасам энергии ребенка.

Развитие координации движений. Повысить положительный настрой и укрепить психоэмоциональное здоровье. Развитие навыков общения. Умение оценивать ситуацию и делать соответствующие выводы. Развивать быстроту реакции. Игры подвижные: методика, любая игра направлена на решение задач по развитию и оздоровлению детей. Основными задачами игр, в том числе и подвижных игр на свежем воздухе являются. Образовательные. Эта цель достигается созданием процесса.

Задачи подвижных игр:

Развитие опыта и обогащение его новыми, более сложными движениями.

Совершенствование двигательных навыков и их использование в изменяющихся игровых ситуациях.

Развитие креативных возможностей и физических качеств.

Воспитание самостоятельности и активности новыми, более сложными движениями

Приобщение к элементарным нормам и правилам взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

Картотека подвижных игр

Подвижная игра «Хитрая лиса»

Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лес хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

Подвижная игра «Найди мяч»

Цель: Развивать у детей наблюдательность, ловкость.

Описание: Все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной.

Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной.

Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями кверху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

Правила: Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

Варианты: Ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т. п.

Подвижная игра «Передай – встань»

Цель: Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание.

Укреплять мышцы плеч и спины.

Описание: Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т. д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.

Правила: Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

Варианты: Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

Подвижная игра «Угадай, кого поймали»

Цель: Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.

Описание: Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошах, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

Правила: Возвращаться по сигналу «Пора домой».

Варианты: Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

Подвижная игра «Два мороза»

Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову).

Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т. е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается.

Подвижная игра «Мышеловка»

Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

Описание: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг-«мышеловку», остальные «мыши»- они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая: «Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас. Вам поставим мышеловки, переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети стоящие по кругу, опускают руки и приседают- мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети

меняются ролями. Правила: Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

Варианты: Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

Подвижная игра «Мы веселые ребята»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу.

Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

Описание: Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка. Правила: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя. Варианты: Ввести второго ловишку. На пути убегающих-преграда- бег между предметами.

Подвижная игра «Стадо и волк»

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

Описание: На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам. Правила: Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

Подвижная игра «Быстрее по местам»

Цель: Развивать ориентировку в пространстве, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в быстром беге, ходьбе, подпрыгивании.

Описание: Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук, место каждого отмечается предметом. По слову «бегите», дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по всей площадке. Воспитатель убирает один предмет. После слов «по местам», все дети бегут в круг и занимают свободные места. Оставшемуся дети хором говорят «Ваня, Ваня, не зевай, быстро место занимай!»

Правила: Место в кругу можно занимать только после слов «По местам». Нельзя оставаться на месте после слова «бегите».

Варианты: В начале игры не прятать кубик, чтобы никто не оставался без места. Убрать 2 или 3 кубика. Зимой втыкают в снег флажки.

Подвижная игра «Охотники и зайцы»

Цель: Совершенствовать навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость, скорость и ориентирования в пространстве.

Оборудование: мяч.

Разделение ролей: Выбирают одного или двух «охотников», которые становятся с одной стороны площадки, остальные дети — «зайцы».

Ход игры.

Зайцы сидят в своих «норках», расположенных с противоположной стороны площадки. «Охотники» обходят площадку и делают вид, что ищут «зайцев», потом идут на свои места, прячутся за «деревьями» (стульями, скамья).

На слова воспитателя:

Зайчик прыг-скок. прыг-скок

В зеленый лесок

«Зайцы» выходят на площадку и прыгают. На слово «Охотник!» «зайцы» бегут к своим «норкам», один из «охотников» целится мячом им под ноги и в кого попадет, тот забирает с собой. «Зайцы» вновь выходят в лес и «охотник» еще раз охотится на них, но бросает мяч второй рукой. При повторении игры выбирают новых «охотников».

Указания к игре. Следить, чтобы «охотник» бросал мяч как правой, так и левой рукой. «Охотники» бросают мяч только под ноги «зайцам». Мяч поднимает тот, кто его бросил.

Подвижная игра «Медведь и пчелы»

Цель: Учить детей слезать и влезать на гимнастическую стенку. развивать ловкость, быстроту.

Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне — луг. В стороне — медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12—15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи — в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки, летят на луг за медом и жужжат. Как улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подаст сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется.

Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

Указания. После двух повторений дети меняются ролями. Воспитатель следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы; если нужно, оказывают помощь.

Подвижная игра «Свободное место»

Цель: Развивать ловкость, быстроту; умение не сталкиваться.

Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «раз, два, три — беги» бегут в разные стороны, добегают до своего места и садятся.

Играющие отмечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается.

Указания. Можно вызвать для бега и детей, сидящих в разных местах круга.

❖ Театрализованная игра

Театрализованная игра — исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку.

Задачи театрализованных игр: Учить детей ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, строить диалог с партнером на заданную тему; развивать способность произвольно напрягать и расслаблять отдельные группы мышц, запоминать слова героев спектаклей; развивать зрительное, слуховое внимание, память, наблюдательность, образное мышление, фантазию, воображение, интерес к сценическому искусству; упражнять в четком произношении слов, отрабатывать дикцию; воспитывать нравственно-этические качества.

Театрализованные игры для детей средней группы.

• **Игра на имитацию движений**

Воспитатель обращается к детям:

— Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— Как ходит Старичок-Лесовичок?

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

• **Зеркало**

Цель: развивать монологическую речь.

Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

Что же это? (Зеркало.)

В группу (зал) вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды.

• **Игра-пантомима «Медвежата»**

Цель: развивать пантомимические навыки

А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата.

Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу.

Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги.

Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза.

Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

• **Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)**

Цель: развивать пантомимические навыки.

Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород,
Ровненьких две грядки.
Там играл зимой в снежки,
Ну а летом — в прятки.
А весною в огород
Ямка — семя, ямка — семя,
И глядишь, на грядке вновь
Вырастут горох, морковь.
А как осень подойдет,
Урожай свой соберет.

Зайка с радостью идет.
Но сначала всё вскопает,
А потом всё разровняет,
Семена посеет ловко
И пойдет сажать морковку.

- **Игры–стихи.**

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

- **Мыльные пузыри.**

- Осторожно, пузыри!
-Ой, какие!
-Ой ,смотри!
-Раздуваются!
-Блестят!
-Отрываются!
-Блестят!
-Мой со сливу!
-Мой с орех!
-Мой не лопнул дольше всех!
Сердитый гусь.
Вот большой сердитый гусь.
Очень я его боюсь!
Защищая пять гусят,
Щиплет больно он ребят.
Громко гусь шипит, гогочет,
Защипать ребяток хочет!
Гусь уже идет на нас!
Убегайте все сейчас!

- **Самолет**

Поиграем в самолет? (Да.)
Вы все — крылья, я — пилот.
Получили инструктаж —
Начинаем пилотаж. (Строятся друг за другом.)
В снег летаем и пургу, (У-у-у-у!)
Видим чьи-то берега. (А-а-а-а!)
Ры-ры-ры — рычит мотор,
Мы летаем выше гор.
Вот снижаемся мы все
К нашей взлетной полосе!
Что ж — закончен наш полет.
До свиданья, самолет.

- **Мишка**

Косолапые ноги,
Зиму спит в берлоге,
Догадайся и ответь,
Кто же это спит? (Медведь.)
Вот он Мишенька, медведь,
По лесу он ходит.
Находит в дуплах мед
И в рот себе кладет.
Облизывает лапу,
Сластена косолапый.
А пчелы налетают,
Медведя прогоняют.
А пчелы жалят Мишку:
«Не ешь наш мед, воришка!»
Бредет лесной дорогой
Медведь к себе в берлогу,
Ложится, засыпает
И пчелок вспоминает...

Театрализованные игры для детей старшей группы.

- **Загадки без слов**

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Воспитатель созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,
С вами вместе посижу.
Загадаю вам загадки,
Кто смышленей — погляжу.

Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала.

Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.).

Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

- **Телефон**

Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.

Петрушкина загадка:

Поверчу волшебный круг —

И меня услышит друг.

Что ЭТО? (Телефон.)

Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.

1. Поздравить с днем рождения и напроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.

4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

- **Пантомима**

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

- **Игра: «У зеркала».** Ролевая гимнастика у зеркала.

Цель: совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1) Нахмуриться, как:

- а) король,
- б) ребенок, у которого отняли игрушку,
- в) человек, скрывающий улыбку.

2) Улыбнуться, как:

- а) вежливый японец,
- б) собака своему хозяину,
- в) мать младенцу,
- г) младенец матери,
- д) кот на солнце.

3) Сесть, как:

- а) пчела на цветок,
- б) наказанный Буратино,
- в) обиженная собака,
- г) обезьяна, изображавшая вас,
- д) наездник на лошади,
- е) невеста на свадьбе.

«Игра с платком». Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить:

- а) бабочку,
- б) лису,
- в) принцессу,
- г) волшебника,
- д) бабушку,
- е) фокусника,
- ж) больного с зубной болью.

- **Игры–стихи.**

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Звонкий день

(на мотив «Ах вы, сени»)

Взял Топтыгин контрабас:

«Ну-ка, все пускайтесь в пляс!

Не к чему ворчать и злиться,

Лучше будем веселиться!»

Тут и Волк на поляне

Заиграл на барабане:

«Веселитесь, так и быть!
Я не буду больше выть!»
Чудеса, чудеса! За роялем Лиса,
Лиса-пианистка — рыжая солистка!
Старик-барсук продул мундштук:
«До чего же у трубы
Превосходный звук!»
От такого звука убегает скука!
В барабаны стук да стук
Зайцы на лужайке,
Ёжик-дед и Ёжик - внук
Взяли балалайки....
Подхватили Белочки
Модные тарелочки.
Дзинь-дзинь! Трень-брень!
Очень звонкий день!

- **Игры на РАЗВИТИЕ ПЛАСТИЧЕСКОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ**

Цель: научить детей владеть своим телом, свободно и непринуждённо пользоваться движениями своих рук и ног. Формировать простейшие образно-выразительные умения.

- **.Танец розы**

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения. Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

1. Предложить детям пройти по камешкам через ручей от лица любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору.
2. Предложить ребенку от лица любого персонажа подкрасться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку).
3. Предложить ловить бабочку или муху от лица различных персонажей.
4. Изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по-разному.

- **Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем**

Цель. Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.

Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую

загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».

В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.

- **Кто на картинке?**

Цель. Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

Ход игры. Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

- **Капризуля**

Ход. Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

- **Театр пантомим**

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника, мороженого, будильника, телефона и т.д. Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

- **Игры-превращения.**

Цель: научить будущих артистов выразительности, оживлять фантазию и воображение, совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

- **Ежик**

Цель. Развитие координации движений, ловкости, чувства ритма.

Ход игры. Дети лежат на спине, руки вытянуты вдоль головы, носки ног вытянуты.

- | | |
|--|---|
| 1. Ежик съежился,
свернулся,
нос в колени. | Согнуть ноги в коленях, прижать
к животу, обхватить их руками, |
| 2. Развернулся... | Вернуться в исх. п. |
| 3. Потянулся. | Поворот на живот через правое плечо. |
| 4. Раз, два, три, четыре, пять... | Поднять прямые руки и ноги вверх, потянуться за
руками. |
| 5. Ежик съежился опять!.. | Поворот на спину через левое плечо, обхватить руками
ноги, |
| согнутые в коленях, нос в колени. | |

- **Угадай, что я делаю**

Цель. Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Ход игры. Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.

2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

Что слышишь?

Цель. Тренировать слуховое внимание.

Ход игры. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

• Кто во что одет?

Цель. Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.

Ход игры. Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».

Для мальчиков:

В центр круга ты вставай и глаза не открывай. Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?

Для девочек:

Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?

Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.

• Воробьи – вороны

Цель. Развивать внимание, выдержку, ловкость.

Ход игры. Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, — убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре. Более простой вариант: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассыпную, а вторая команда остается на месте.

• Тень

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.

Ход игры. Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3—5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.

• Поварята

Цель. Развивать память, внимание, фантазию.

Ход игры. Дети распределяются на две группы по 7—8 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат или простой винегрет,

Компот приготовить.

Вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок прыгает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

• **Вышивание**

Цель. Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.

Ход игры. С помощью считалки выбирается ведущий — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

❖ **Игра экспериментирование**

В настоящее время в системе дошкольного образования формируются и успешно применяются новейшие разработки, технологии, методики, которые позволяют поднять уровень дошкольного образования на более высокую и качественную ступень. Одним из таких эффективных методов познания закономерностей и явлений окружающего мира является экспериментальная деятельность.

Цели:

- Развитие у детей познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию.
- Развитие словаря
- Ознакомление детей с явлениями и объектами окружающего мира;
- Углубление представлений детей дошкольного возраста о живой и неживой природе.

Задачи:

- Формировать у детей способность видеть многообразие мира в системе взаимосвязей.
- Сочетать показ предмета с активным действием ребенка по его обследованию (ощупывание, восприятие на вкус, запах и т. д.).
- Учить детей сопоставлять факты и выводы из рассуждений
- Использовать опыт практической деятельности с игровой деятельностью
- Развивать у детей мыслительные, моделирующие и преобразующие действия

Картотека игр по экспериментированию

- **«Спрячь игрушки»** (окрашивание воды)

Цели: уточнить знания детей о свойствах воды; показать, как можно воду цветной; закреплять названия основных цветов.

Опыт: предложить детям спрятать в воде игрушки или цветные пуговицы. Выявить, что вода прозрачная, так как игрушки видно. Далее выяснить, как можно спрятать игрушки, как окрасить воду.

- **«Вода прозрачная»**

Цель: познакомить детей со свойством воды – прозрачностью.

Опыт: предложить детям поочередно положить в стакан с водой и в стакан с молоком камни. Или просто опустить в стаканы ложки. Сделать вывод о том, что в стакане с

водой видно камень (ложку, значит она прозрачная, а через молоко не видно камень, оно непрозрачное.

- **«Вода не имеет формы»**

Цели: дать детям представления о том, что вода не имеет формы; о том, что вода принимает форму того сосуда, в который её налить.

Опыт: предложить детям рассмотреть разные предметы (*дерев. кубик, дер. шар, линейку и др.*). Затем переложить предметы в разные сосуды (*тарелку, стакан, банку*). Сделать вывод о том, что эти предметы - твёрдые, имеют форму, она не меняется. Те же действия проводятся с водой. Выявить, что вода - жидкая, не имеет формы, она принимает форму того сосуда, в который её налили.

- **«Солнечные зайчики»**

Цели: познакомить с естественным источником света – солнцем.

Опыт: в солнечный день, поймать зеркалом солнечный луч и обратить внимание детей на «солнечного зайчика». Предложить детям поиграть с «зайчиком», поймать его. Затем дать детям возможность самим поиграть с солнечным лучом. Сделать вывод о том, что солнечный луч, отражается от зеркала бликом – солнечным «зайчиком».

- **«Невидимый волшебник» (воздух)**

Цели: обнаружить воздух в пространстве и внутри нас; выявить его свойство – невидимость. Дать представление о том, ветер – это движение воздуха.

Опыт: 1. Предложить поймать воздух полиэтиленовым пакетом. Выяснить, что в пакете ничего не видно, но он полон – это воздух – «невидимка». Воздух занял в пакете всё место. Сделать вывод о том, что воздух прозрачный и что бы его увидеть. Его надо поймать.

2. Надуть воздушный шар, зажать конец и опустит в воду, разжав пальцы. Выявит, что из шара выходит воздух в воду и образует пузыри.

3. Предложить детям подуть в трубочку, опущенную в стакан с водой. Выходят пузыри, значит, воздух есть внутри нас. Мы дуем в трубку и воздух выходит.

4. Предложить детям помахать веером над водой. Выяснить, почему появились волны. Веер подгоняет воздух, и воздух начинает двигаться. Ветер – это движение воздуха.

- **«Какой секрет у шишки?»**

Цели: познакомить детей с изменением формы предметов под воздействием воды, развивать наблюдательность, мелкую моторику рук.

Опыт: предложить детям сделать ёжиков из шишек и пластилина. Обратить внимание на то, что ёжики спрятали колючки. Предложить детям опустить ёжиков в воду и оставить на некоторое время (*лучше до следующего дня*). После сделать вывод о том, что под воздействием воды шишки раскрылись, ёжики стали колючие.

- **«Как звенят бутылочки»**

Цели: дать детям представление о том, что бутылочки наполненные водой, песком и пустые звучат по-разному.

Опыт: предложить детям ударять по бутылочкам, которые наполненные песком, водой и пустым маленьким молоточком. Выяснить, что бутылки звучат по-разному, что это зависит от того чем наполнена бутылка.

- **«Радуга»**

Цели: показать детям способ, как можно увидеть радугу; развивать интерес к экспериментам.

Опыт: спросить у детей, хотели бы они увидеть радугу. Поставить хрустальный бокал на белый лист бумаги. Постараться поймать бокалом солнечный свет. На листе бумаги появятся цветные полосы радуги.

- **«Почему не падает дерево?»**

Цели: показать детям, что корень помогает дереву удерживаться в почве.

Опыт: взять ёмкость, коробочку с песком, поставить в неё модель дерева без корня (*можно взять заранее приготовленный стебелёк, но без корней*) и сильно подуть на модель (можно создать «ветер» феном). Модель упадёт. То же самое проделать с моделью дерева с корневой системой. Сделать вывод о том, что стебель устоял с помощью корня.

- **«Песок и глина»**

Цели: помочь детям выявить свойства глины (влажная, мягкая, вязкая, можно изменять её форму, делить на части, лепить) и камня (*сухой, твёрдый, нельзя делить на части, нельзя лепить из него*).

Опыт: детям предложить слепить колобок из глины и камня. Дети обследуют камни и глину и приходят к выводу, что лепить можно только из глины. Так как она мягкая, её можно делить на части, можно менять форму глины.

- **«Воздух имеет вес»**

Цели: продолжать знакомить детей со свойствами воздуха (*воздух имеет вес*).

Опыт: предложить детям положить на чашу весов шарики, один надутый, другой нет. Надутый шарик перевесит чашу весов. Выяснить, что воздух имеет вес.

- **«Снег – белоснежное одеяло»**

Цели: помочь детям понять, что снег согревает землю, защищает растения от вымерзания.

Опыт: вынести на прогулку две бутылки с тёплой водой. Одну бутылку закопать в снег, не прихлопывая его, другую поставить на открытое место. Через некоторое время (*лучше в конце прогулки*) бутылки поставить рядом и сравнить в какой бутылке вода больше остыла. Сделать вывод о том, что снег сохраняет тепло, так как в бутылке под снегом вода остыла меньше.

- **«Пар - это тоже вода»**

Цели: познакомить детей с одним из состояний воды – паром.

Опыт: взрослый берёт горячую воду (*лучше в термосе, что бы дети увидели пар*) и помещает над паром зеркало или стёклышко. Показать детям, что на зеркале образовались капли воды. Сделать вывод о том, что вода при нагревании превращается в пар, а пар при охлаждении в капли воды.

- **«Как появляется иней»**

Цели: показать детям образование осадков (*иней*).

Опыт: вынести на прогулку горячую воду (*лучше в термосе*) и подержать над ней ветку или холодное блюдо. Показать детям, как образовывается иней. При нагревании вода превращается в пар, пар на морозе в капли воды и в иней. Подвести к выводу о необходимости мороза для образования инея.

«Вода может испаряться»

Цели: показать детям, что вода может испаряться; чем быстрее нагревать воду, тем она быстрее испаряется.

Опыт: предложить детям налить воды в три ёмкости. Одну поставить на подоконник, другую возле батареи, третью в групповой комнате на столе. Выяснить, где быстрее испаряется вода. Сделать вывод о том, что в прохладном месте вода испаряется

медленнее, чем сильнее нагревать воду, тем она быстрее испаряется. Летом можно показать детям, что на солнце вода испаряется быстрее, чем в тени, расположив блюдца с водой соответственно.

- **«Какая разная температура»**

Цели: познакомить детей с термометром. Показать разницу температуры в тени и на солнце.

Опыт: рассмотреть с детьми уличный термометр. Измерить с детьми на прогулке температуру воздуха в тени и на солнце, сравнить результаты.

«Как пьют воду растения?»

Цели: показать детям, как через корень по стволу поднимается вода.

Опыт: взять подкрашенную воду, опустить туда гигроскопический материал (*марлю*). Пронаблюдать, как вода постепенно поднимается всё выше и выше, окрашивая марлю. Рассказать детям о том, что корни имеют тонкие волоски, которые впитывают воду.

- **«Пламя загрязняет воздух»**

Цели: дать детям представление о том, что продукты горения загрязняют воздух.

Опыт: зажечь свечу и спросить у детей, по их мнению, может ли пламя загрязнять воздух. Выслушать предположения детей. Затем подержать над пламенем предмет из негорючего материала (*стекло, фарфоровое блюдце*). Через некоторое время показать детям, что предмет снизу почернел, покрылся копотью. Сделать вывод о том, что продукты горения загрязняют воздух.

- **«Сыщики. Наши отпечатки»**

Цели: дать детям представление о том, что у каждого человека есть на пальцах индивидуальный узор; показать детям, как можно сделать отпечатки пальцев; развивать любознательность.

Опыт: предложить детям поиграть в сыщиков и сделать отпечатки пальцев.

Измельчить карандашный грифель ножом. Дети натирают готовым порошком себе пальцы. Затем палец нужно прижать к кусочку скотча (к липкой стороне, после скотч приклеить на белый лист бумаги. На листе будет виден отпечаток узора пальца.

Предложить детям внимательно рассмотреть отпечатки и сделать вывод, что у всех узоры разные.

- **«Невидимое письмо»**

Цели: показать, что молоко, лимонный сок (сок разводится водой 1*1, нанесённые на лист бумаги при нагревании проявляются, меняют цвет.

Опыт: предложить детям нарисовать рисунок (*сделать надпись*) молоком (*лимонным соком*) на белом листе бумаги (*рисовать можно ватной палочкой*). Затем нагреть лист бумаги (*лучше лампой*) и посмотреть, как невидимый рисунок проявляется, письмо можно будет прочитать.

«Водоворот»

Цели: показать детям, что такое водоворот (*движение воды*).

Опыт: необходимо взять 2 пластиковые бутылки (*лучше 1,5 литра*). Наполнить одну бутылку водой, к ней сверху горлышко к горлышку приставить другую. Место соединения горлышек замотать скотчем (*как песочные часы*). Быстро перевернуть конструкцию вверх ногами, придерживая горлышки, и покрутить (*круговыми движениями – размешивая*). Пронаблюдать за водоворотом.

«Вода, появись!»

Цели: показать детям, как получается конденсат.

Опыт: поставить стакан, наполненный водой в холодильник (*держат около 1 часа*). Достать стакан и пронаблюдать, что на стенках появляются капли воды. Объяснить детям, что холодный стакан охлаждает воздух вокруг себя, водяной пар из воздуха, конденсируясь, образует капли воды на стенках стакана (иногда конденсат образуется на внутренней поверхности окон в морозные дни).

- **«Как воздух расширяется при нагревании»**

Цели: показать детям, что при нагревании воздух расширяется.

Опыт: заранее поставить бутылку в холодильник, в момент проведения опыта достать её, надеть воздушный шарик на горлышко и закрепить его. Через некоторое время пронаблюдать, что шарик надулся. Сделать вывод о том, что при нагревании воздух расширяется.

- **«Как научить яйцо плавать?»**

Цели: показать детям, что соль повышает плотность воды. Чем больше соли в воде, тем сложнее в ней утонуть.

Опыт: взять сырое яйцо, стакан с водой, несколько столовых ложек соли. Положить яйцо в стакан с чистой водопроводной водой – яйцо опустить на дно. Аккуратно вынуть яйцо и добавить соль в воду, размешать. Опустить яйцо в солёную воду, оно будет плавать на поверхности воды. Сделать вывод о том, что соль повысила плотность воды. Чем больше соли в воде, тем сложнее в ней утонуть. В знаменитом Мёртвом море, в солёных озёрах вода настолько солёная, что человек без всяких усилий может лежать на её поверхности, не боясь утонуть.

- **«Цветная капуста»**

Цели: показать, как растения получает воду и питает свои листья

Понадобится: 4 стакана с водой, пищевые красители, листья капусты или белые цветы.

Опыт: Добавьте в каждый стакан пищевой краситель любого цвета и поставьте в воду по одному листу или цветку. Оставьте их на ночь. Утром вы увидите, что они окрасились в разные цвета. Объяснение: Растения всасывают воду и за счет этого питают свои цветы и листья. Получается это благодаря капиллярному эффекту, при котором вода сама стремится заполнить тоненькие трубочки внутри растений. Так питаются и цветы, и трава, и большие деревья. Всасывая подкрашенную воду, они меняют свой цвет.

- **Палочки Дж. Кюизенера.**

Счетные палочки Кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа. Отношений «больше – меньше», «вправо – влево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

Цель: развитие у дошкольников представлений о числе на основе счета и измерение, овладение сенсорными эталонами, умением сравнивать, сопоставлять.

На начальном этапе занятий палочки Кюизенера используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков.

И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

Древняя пословица.

Я слышу – и я забываю

Я вижу - я запоминаю.

Я делаю и я понимаю.

Первое задание:

Построить поезд из вагонов разной длины, начиная то самого короткого и заканчивая самым длинным.

Второе задание: «Назовите число».

Третье задание: «Составь число».

Четвертое задание: «Собери картинку»

Пятое задание: «Зеркало».

Примеры игр с палочками Кюизенера.

1. Перемешайте палочки на столе. Попросите показать по очереди оранжевую, красную, голубую и т. п.
2. Назвать цвет самой короткой и самой длинной палочки.
3. Показать не синюю и не оранжевую.
4. Собрать палочки одного цвета, построить из них домик.
5. Соединить вместе короткую и длинную палочку, спросить какая из них длинная, какая короткая.
6. Найти палочки равные по длине.
7. Выставить палочки по возрастанию – от самой короткой до самой длинной и наоборот.
8. Угадай-ка. Выставить палочки в ряд. Ребенок загадывает одну палочку. Вы задаете вопросы: эта палочка короче красной? Она длиннее желтой?
9. Составить одну палочку из синей и красной чтобы синяя была слева (справа).
10. Построить башню из палочек. Какая палочка ниже оранжевой, выше красной?
11. Белая палочка – это единица. Придвиньте к ней еще одну, чтобы они составили одно целое. Нужно найти такую палочку, которая равнялась бы длине двух составленных.
12. Вы называете число, ребенок находит палочку.
13. Покажите, как можно складывать – прибавлять одну палочку к другой. Отнимать – из двух одну забрать.
14. Из каких палочек можно составить оранжевую?
15. Какие три нужно, чтобы получилась черная.
16. Получится ли составить оранжевую из четырех?
17. Из каких палочек можно составить число 10?
18. Выложите две дорожки, желтую и красную - какая дорожка длиннее? короче?
19. Найди все, короче фиолетовой.
20. Выложите: один поезд из синей палочки, второй - из черной. Какие две палочки нужно присоединить к короткому поезду, чтобы он стал такой длины, как длинный поезд.
21. Оранжевая и желтая – один поезд, красная и фиолетовая – другой, как уравнивать поезда?
22. Составляйте из палочек геометрические фигуры.

• Блоки Дьенеша –

волшебным образом вобрали в себя черты конструктора и **развивающей** игры для маленьких математиков. Так в чем же их привлекательность и польза?

Применяя в работе **блоки Дьенеша** можно расширить границы познания не только узконаправленно (цвет, форма, размер, толщина, но и сформировать умение у **детей** комплексно оценивать свойства любых предметов, что также позволяет говорить о формирующихся **логических операциях**.

Целью методики является развитие математических способностей у детей дошкольного и младшего школьного возрастов.

Задачи использования блоков Дьенеша довольно разнообразны: развитие и совершенствование умения проводить анализ формы предметов; улучшение умения сравнивать предметы между собой по одному или нескольким параметрам; развитие фантазии и творческого начала у детей.

Процесс формирования логического мышления в каждый возрастной период:

Во второй младшей группе используются **блоки Дьенеша** для организации простого манипулирования геометрическими фигурами. Для этого мы предоставляется детям возможность самостоятельно знакомиться с **логическими блоками**, используя их по своему желанию в различных видах деятельности. В процессе манипулирования дети замечают, что **блоки** имеют различную форму, цвет, размер, толщину. Сначала выбираются игры и упражнения на **развитие** умения обобщать и классифицировать, сравнивать объекты по одному свойству. Когда ребенок без больших затруднений справляется с подобными заданиями, ему предлагаются игры и упражнения на **развитие** умения оперировать сразу двумя свойствами, а затем тремя и четырьмя. С простейшими геометрическими фигурами (*круг и квадрат*) знакомим **детей** в экспериментальной деятельности. Они прокатывают через воротики эти фигуры и определяют предмет, который не катится (квадрат, и предмет, который катится (*круг*)). Еще до проведения систематически организуемой совместной с педагогом деятельности используются **блоки Дьенеша** как строительный материал и как мозаику.

Для закрепления знаний об этих геометрических фигурах проводятся игры - поручения с двумя обручами, например:

- «Положи в красный обруч красные круги, а в синий обруч - синие квадраты!»;
- «Положи в красный обруч круги, а в синий обруч - квадраты!»;
- «Положи в красный обруч маленькие круги, а в синий обруч - большие круги!»;
- «Положи в красный обруч большие квадраты, а в синий обруч - маленькие квадраты!».

В средней группе закрепляется умение различать и правильно называть круг, квадрат, треугольник и прямоугольник, выделять цвет, форму, размер, толщину. Полученные знания дети применяют в дидактических играх по группировке предметов (*фигур*) с использованием обручей. Большой интерес вызывает дидактическая игра «Клад», которая проводится со второй половины учебного года и позволяет формировать знания обо всех четырех свойствах предмета.

В старшей группе дети знакомятся с приемами кодирования. Для этого используются кодовые карточки, на которых с помощью символов обозначены свойства предметов. Карточки сгруппированы в специальных **блокнотах**, изготовленных родителями. Листы **блокнота** разрезаются на четыре части, соответствующие таким свойствам

блоков, как цвет, размер, форма, толщина. В первой части **блокнота** в виде пятна красного, желтого или синего цвета обозначается цвет рассматриваемого **блока**. Во второй части с помощью двух изображений домиков показан размер **блока** (*большой и маленький*). В третьей части **блокнота** в виде геометрических фигур (*круг, квадрат, треугольник и прямоугольник*) обозначены формы **блоков**. И в четвертой части показана толщина **блока** с помощью изображения тонкого или толстого человечка. Варьируя эти четыре свойства, можно составить 48 наборов.

Используя символы этих карточек, составляем карточки с образно-ассоциативными кодами, которые позволяют реализовывать дифференцированный подход к детям, ориентируясь на четыре уровня сложности.

Первый уровень - на карточке закодировано одно свойство, например, круг. К такому коду ребенок может подобрать **блок любого цвета**, размера и толщины, но обязательно круглой формы.

Второй уровень - на карточке закодированы два свойства. Например, ребенку предлагается найти **блок**, свойства которого закодированы на следующей карточке. К такому коду он может подобрать **блок** любого цвета и формы, но он должен быть маленьким и тонким.

Третий уровень - на карточке закодированы три свойства. Например, ребенку предлагается найти **блок**, свойства которого закодированы на следующей карточке. Он может подобрать **блок любой формы**, но он должен быть синим, маленьким и тонким.

Четвертый уровень - на карточке закодированы четыре свойства. Например, ребенку предлагается найти **блок**, свойства которого, на следующей карточке. Нужно подобрать следующий **блок-синий**, маленький, тонкий, треугольник.

С детьми 5-6 лет можно проводить дидактические игры: «Найди, что спрятано!», «Житейские истории», «Восстанапливаем разрушенный город», «Лабиринт», игры с 1-2 обручами. Они **развивают такие психологические процессы**, как память, внимание и **мышление**.

В подготовительной к школе группе знания **детей** о геометрических фигурах расширяются и систематизируются. В процессе применения **блоков Дьенеша** переходим на более высокую ступень декодирования, т. е. знакомим **детей с такой логической операцией**, как отрицание свойств предметов. У ребенка появляется большой выбор свойств предметов и больше возможностей для их варьирования. Сначала предлагаем определить отрицание одного свойства, а затем это могут быть четыре свойства, что зависит от уровня **развития дошкольников**. Используются игры с 2-3 обручами.

❖ Пальчиковые игры

Очень важной частью работы по развитию мелкой моторики являются "пальчиковые игры". Игры эти очень эмоциональны, увлекательны. Они способствуют развитию речи, творческой деятельности. "Пальчиковые игры" как бы отображают реальность окружающего мира - предметы, животных, людей, их деятельность, явления природы. В ходе "пальчиковых игр" дети, повторяя движения взрослых, активизируют моторику рук. Тем самым вырабатывается ловкость, умение управлять своими движениями, концентрировать внимание на одном виде деятельности.

"Пальчиковые игры" - это инсценировка каких-либо рифмованных историй, сказок при помощи пальцев. Многие игры требуют участия обеих рук, что даёт возможность детям ориентироваться в понятиях "вправо", "влево", "вверх", "вниз" и т. д.

Трехлетние малыши осваивают игры, которые проводятся двумя руками, например, одна рука изображает домик, а другая - кошку, вбегающую в этот домик.

Четырехлетние дошкольники могут играть в эти игры, используя несколько событий, сменяющих друг друга. Более старшим детям можно предложить оформить игры разнообразным реквизитом - мелкими предметами, домиками, шариками, кубиками и т. д.

Пальчиковые игры для детей младшего дошкольного возраста

ШАЛУН

Наша Маша варила кашу

Кашу сварила, малышей кормила.

(чертить круговые линии на ладонке малыша)

Этому дала, этому дала,

Этому дала, этому дала,

(загибать пальцы с проговариванием соответствующих слов)

А этому - не дала.

Он много шалил,

Свою тарелку разбил.

(со словами последней строчки пальцами другой руки брать мизинчик и слегка покачивать)

БЕЛОЧКА

(по мотивам народной песенки)

Сидит белка на тележке,

Продаёт свои орешки;

Лисичке-сестричке,

Воробью, синичке,

Мишке косолапому,

Заиньке усатому.

(поочередно разгибать все пальцы, начиная с большого)

ДЕТКИ

Раз, два, три, четыре, пять,

Будем пальчики считать -

Крепкие, дружные,

Все такие нужные.

(поднять кисть правой (левой) руки вверх, широко раздвинуть пальцы; поочередно сгибать их в кулачок, начиная с большого)

Тише, тише, тише, не шумите!

Наших деток не будите!

Птички станут щебетать,

Будут пальчики вставать.

(раскачивать кулачок вверх-вниз по ритмике стихотворных строк, а на слове "вставать" - открыть кулачок, широко раздвинув пальцы)

ОСЕННИЕ ЛИСТЬЯ

Раз, два, три, четыре, пять, (загибать пальцы, начиная с большого)

Будем листья собирать. (сжимать и разжимать кулачки)

Листья берёзы, листья рябины, (загибать пальчики, начиная с большого)

Листья тополя, листья осины,

Листики дуба мы соберём.

ПАСТУШОК

Ой, ду-ду, ду-ду, ду-ду,

Потерял пастух дуду. (пальцы обеих рук сложены колечком и поднесены ко рту, имитировать игру на трубе)

А я дудочку нашла,

Пастушку я отдала. (хлопки в ладоши)

Ну-ка, милый пастушок,

Ты спеши-ка на лужок,

Там Бурёнка лежит

На теляток глядит.

А домой не идёт,

Молочка не несёт.

Надо кашу варить,

Деток (можно произносить имя вашего малыша)

Кашей кормить. (указательным пальцем одной руки круговые движения по ладошке другой руки)

ЖУК

(пальчики сжаты в кулачок, указательный палец и мизинец разведены в стороны, ребенок шевелит ими)

Жук летит, жук жужжит

И усами шевелит.

ДОМИК

Я гуляю во дворе (хлопки ладошками по коленкам поочередно каждой рукой)

Вижу домик на горе (ритмичные хлопки ладошками)

Я по лесенке взберусь (раскрыть перед собой ладони и, касаясь поочередно кончиками пальцев, сложить лесенку, начиная с больших пальцев)

И в окошко постучусь.

Тук, тук, тук, тук! (поочередно стучать кулачком одной руки в ладошку другой)

КАПУСТА

Мы капусту рубим, рубим (ладошками рубим)

Мы капусту трём, трём (кулачки трут друг друга)

Мы капусту солим, солим (солим щепоткой)

Мы капусту мнём, мнём (пальчики сжимаем и разжимаем)

В баночку кладём и пробуем.

КОМАР

Летит муха вокруг уха, жжж (водим пальчиком вокруг уха)

Летят осы вокруг носа, сссс (водим пальчиком вокруг носа)

Летит комар, на лоб - оп (пальчиком дотрагиваемся до лба)

А мы его - хлоп (ладошкой до лба)

И к уху, зzzz (зажимаем кулачок, подносим его к уху)

Отпустим комара? Отпустим! (подносим кулачок ко рту и дуем на него, разжимая ладошку)

КОТИК

(выполнять действия по смыслу)

Котик лапкой умывается

Видно, в гости собирается

Вымыл носик.

Вымыл ротик.

Вымыл ухо.

Вытер сухо.

ТАБУНОК

Это помощники мои, (руки находятся на столе, ладони внизу).

Их как ты хочешь, поверни. (поворачиваем ладони в разные стороны)

По дороге серой, гладкой

(проводим руками по столу)

Скачут пальцы, как лошадки.

Скок-скок-скок, скок-скок-скок,

Скачет наш табунок. (продвижение вперед левой, а потом правой рукой, сгибая и разгибая пальцы рук).

РЕПКА

Мы репку сажали, (пальцами как-будто роем ямку на ладошке)

Репку поливали. (имитируем, как из лейки льется вода)

Выросла репка (выпрямляем все пальчики рук)

Хороша и крепка! (ладонь открытая, пальцы согнуть в крючочки. Этими крючочками своих пальцев возьмитесь за крючочки ребенка и тяните. Каждый тянет в свою сторону.)

А вытянуть не можем!

Кто нам поможет?

Тянем-потянем, тянем-потянем! Ура! (расцепляем руки, трясем кистями).

ХОЗЯЙСТВО

Наши уточки с двора:

Кря-кря-кря. (пальцы слаживаем как раскрытый клюв)

Наши гуси у пруда: Га- га- га. (как будто открываем, закрываем клюв)

Наши гуленьки в саду: Гу- гу-гу. (руки поднимаем вверх, машем кистями)

Наши курочки в окно: Ко-ко-ко. (стучим указательным пальчиком)

А вот Петя-петушок рано-рано поутру (спину выпрямляем, голову поднимаем, руки ставим в стороны)

Нам споет: Ку-ка-ре-ку! (машем руками как крыльями и кукарекаем)

МОИ ПАЛЬЧИКИ

Мои пальчики расскажут, (хлопаем в ладоши с растопыренными пальчиками)

Что умеют – нам покажут. (пальцы рук прикасаются к друг с другу 4 раза)

Их 5 на каждой руке. (показываем растопыренные пальцы)

Сделать все смогут, всегда помогут. (хлопаем в ладоши)

Они на дудке играют, (далее все движения соответствуют тексту)

Вещи стирают,

Везде подметают,

Щиплют, ласкают,

Мячик кидают-

Пять и пять моих быстрых пальчиков. (показываем пальцы обеих рук)

ЛАДОНЬ-КУЛАК

Хочешь? Тоже делай так:

То ладонь, а то - кулак.

(руки положить на стол, ладони прижаты к столу; одновременно сжать два кулачка {позиция "кулак"- "кулак"}; разжать пальцы одной руки и прижать её к столу {позиция "рука" - "кулак"}; для усложнения увеличить темп движения)

Пальчиковые игры детей среднего дошкольного возраста

КОТ И МЫШИ

Динь-динь-бом,

Динь-динь-бом - «позвенеть» у правого уха

Ходит кошка с бубенцом.

Мыши сразу услышали. - руку к левому уху

Динь-бом, динь-бом.

Быстро в норку убежали - бежать пальцами по столу

Динь-бом, динь-бом.

Затворили крепко дверь - спрятать руки под стол

Динь-бом, динь-бом.

Не поймаешь их теперь. -погрозить пальчиком

Динь-бом, динь-бом.

ПАУЧОК

(Руки скрещены. Пальцы каждой руки "бегут" по предплечью, а затем по плечу другой руки.)

Паучок ходил по ветке,

А за ним ходили детки.

(Кисти свободно опущены, выполняем стряхивающее движение - дождик.)

Дождик с неба вдруг полил,

(Хлопок ладонями по столу или коленям.)

Паучков на землю смыл.

(Ладони боковыми сторонами прижаты друг к другу, пальцы растопырены, качаем руками - солнышко светит.)

Солнце стало пригревать,

(Делаем движения такие же, как и в самом начале.)

Паучок ползёт опять,

("Паучки" ползают по голове.)

А за ним ползут все детки,

Чтобы погулять на ветке.

РЫБКИ

(Ладони сомкнуты, чуть округлены. Выполняем волнообразные движения в воздухе.)

Пять маленьких рыбок играли в реке,

(Руки прижаты друг к другу. Переворачиваем их с боку на бок.)

Лежало большое бревно на песке,

(Ладони сомкнуты и чуть округлены. Выполняем ими "ныряющее" движение.)

И рыбка сказала: "Нырять здесь легко!"

(Качаем сомкнутыми ладонями (отрицательный жест).)

Вторая сказала: "Ведь здесь глубоко."

(Ладони поворачиваются на тыльную сторону одной из рук – рыбка спит.)

А третья сказала: "Мне хочется спать!"

(Быстро качаем ладонями – дрожь.)

Четвёртая стала чуть-чуть замерзать.

(Запястья соединены. Ладони раскрываются и соединяются – рот.)

А пятая крикнула: "Здесь крокодил!

АПЕЛЬСИН

Мы делили апельсин (левая рука в кулачке, правая её обхватывает)

Много нас – а он – один

Эта долька – для ежа (правой рукой поочередно разжимаем пальчики на левой руке)

Эта долька – для чижа

Эта долька – для котят

Эта долька - для утят

Эта долька - для бобра

А для волка – кожура! (встряхиваем обе кисти)

ДОМ

Стук -стук- постук, раздаётся где то стук.

Молоточки стучат, строят домик для зайчат -

Вот с такою крышей, (ладошки над головой)

Вот с такими стенами, (ладошки около щёчек)

Вот с такими окнами, (ладошки перед лицом)

Вот с такою дверью, (одна ладошка перед лицом)

И вот с таким замком! (сцепили ручки)

КОТЁНОК

Шёл один я по дорожке, (показываем один пальчик)

Шли со мной мои две ножки, (показывает два пальчика)

Вдруг на встречу три мышонка, (показываем три пальчика)

Ой, мы видели котенка!(хлопает себя ладошками по щечкам и как бы качает ладошками голову)

У него четыре лапки, (показываем четыре пальчика)

На лапках - острые царапки, (царапаем ноготками поверхность того что под рукой)

Один, два, три, четыре, пять, (на каждый счёт показываем соответствующее число пальчиков)

Нужно быстро убежать! (двумя пальчиками, указательным и средним, убегаем по поверхности)

КУРОЧКА

Вышла курочка гулять, свежей травки пощипать

(хлопаем ручками по коленкам)

А за ней ребятки - жёлтые цыплятки (идём пальчиками)

Ко-ко-ко, ко-ко-ко, не ходите далеко! (грозим пальчиком)

Лапками гребите (загребаем ручками),

Зёрнышки ищите (клюём пальчиками зёрнышки)

Съели толстого жука, дождевого червяка

(показываем ручками, какой толстый жук)

Выпили водицы полное корытце

(показываем как черпаем воду и пьём)

САМОМАССАЖ РУК.

Разотру ладошки сильно,

Каждый пальчик покручу,

Поздороваясь с ним сильно

И вытягивать начну.

(растирание ладоней - захватить каждый пальчик у основания, и выкручивающими движениями дойти до ногтей своей фаланги)

Затем руки я помою,

Пальчик в пальчик я вложу,

На замочек их закрою

И тепло поберегу (моют руки, пальцы в замок)

Выпущу я пальчики,

Пусть бегут как зайчики (расцепить пальцы, перебирать ими)

ГВОЗДИ

Одна рука - "молоток" (сжимаем пальцы в кулак). Вторая рука (или рука партнёра по игре) - гвозди. Стоит на столе или коленях, опираясь на локоть, пальцы растопырены. "Молоток" стучит по "гвоздям" - по очереди по каждому пальцу.

Бом, бом, бом, бом

По гвоздям бьём молотком.

Гвозди не вбиваются,

Только заггибаются.

Пальцы - гвозди - согнуты. Пальцы другой руки - клещи. Смыкаются в кольцо (первый-второй, 1-3, 1-4, 1-5, на усмотрение играющих) и "вырывают гвозди" - поочередно тянем пальцы другой руки, выпрямляя их.

Значит, клещи надо взять,

Будем гвозди вырывать.

Я тянул, тянул, тянул,

Все я гвозди разогнул.

В КОМНАТЕ

Наша-то Катюша умная была:

В комнате работу всем зверям дала.

Чашечки собачка моет язычком,

Левая рука - чашечка, скребём пальцами правой руки по её ладони движение "от себя" тыльной стороной пальцев.

Мышка подбирает крошки под столом.

Хватательно-щипательные движения правой руки с ладони левой.

Кошка коготками лавочку скребёт,

Скрести согнутыми пальцами (коготками) ладонь левой руки.

Курочка рябая пол крылом метёт.

Скользящее движение ребром ладони одной руки по другой.

Катя варит кашу для зверят своих

Указательным пальцем правой руки вращательные движения в ладони левой руки.

Кашки наварила, с ложки кормит их

"Зачерпываем кашку из кастрюльки" левой рукой (ложкой), протягиваем левую руку вперёд (кормим зверят)

РАДУГА

Гляньте: радуга над нами, (Нарисовать рукой над головой полукруг (маховое движение)).

Над деревьями, (Руки поднять вверх, пальцы разомкнуты).

Домами, (Руки сложены над головой крышей).

И над морем, над волной, (Нарисовать волну рукой).

И немножко надо мной. (Дотронуться до головы).

ПЯТЬ УТЯТ

Пять утят плывут вперёд,

На берегу их мама ждёт,

(Одна из рук - "мама утка" - стоит на столе, опираясь на локоть. Пальцы сложены щепоткой. Вторая рука - утята. Выполняем волнообразные движения по направлению к "утке". Количество разогнутых пальцев соответствует количеству утят)

Но только четверо утят

Вернулись к мамочке назад.

(постепенно пальцы загибаются)

Четверо утят плывут...

Трое утят плывут...

Двое утят плывут...

Вот один плывёт вперёд,

На берегу его мама ждёт,

(На слова "На берегу их мама ждёт" "киваем" кистью руки ("мамой-уткой").

И сразу пятеро утят

Вернулись к мамочке назад.

ЧЕРВЯЧКИ

Раз, два, три, четыре, пять,

Червячки пошли гулять.

(Ладони лежат на коленях или на столе. Пальцы, сгибая, подтягиваем к себе ладонь (движение ползущей гусеницы), идем по столу указательным и средним пальцами (остальные пальцы поджаты к ладони).

Раз, два, три, четыре, пять,

Червячки пошли гулять.

Вдруг ворона подбегает,

Головой она кивает,

(Складываем пальцы щепоткой, качаем ими вверх и вниз).

Каркает: "Вот и обед!"

(Раскрываем ладонь, отводя большой палец вниз, а остальные вверх).

Глядь - а червячков уж нет!

(Сжимаем кулачки, прижимая их к груди)

ПЧЁЛКИ

Домик маленький на ёлке,

Дом для пчёл, а где же пчёлки?

Надо в дом постучать,

(Одна из рук стоит на столе, опираясь на локоть, пальцы растопырены (ёлка) На второй руке пальцы смыкаются в кольцо (улей). "Улей" прижат к "ёлке" Дети заглядывают в "улей").

Раз, два, три, четыре, пять.

Я стучу, стучу по ёлке,

(Сжимаем кулачки. Стучим кулаками друг о друга, чередуя руки).

Где же, где же эти пчёлки?

Стали вдруг вылетать:

(Разводим руками, растопыриваем пальцы и шевелим ими (пчёлки летают).

Раз два, три, четыре, пять!

УЛИТКА

Улитка в домике одна сидит, рожки высунув, молчит.

(Одна из рук - "цветочек". Она стоит на столе, опираясь на локоть. Пальцы полусогнуты, растопырены. Ладонка - чашечка цветка. Вторая рука - улитка.

Большой, средний и безымянный пальцы соприкасаются кончиками. Указательный и мизинец вытянуты вперёд (рога улитки).

Вот улиточка ползёт

("Улитка" раскачивается из стороны в сторону).

Потихонечку вперёд.

(Ползёт вперёд по столу).

На цветочек заползёт,

("Улитка" заползает на "цветочек").

Лепесточки погрызёт.

("Улитка" поочередно обхватывает пальцы ("лепесточки") второй руки ("цветочка").

Рожки в голову втянула,

(Рука ("улитка") сворачивается в кулак ("втягивает рожки").

В домик спряталась, заснула.

(Вторая рука ("цветочек") закрывается, пряча "улитку" в "бутоне").

ЗАЙЦЫ

Руки лежат на столе или коленях, пальцы расслаблены. В соответствии с текстом приподнимаем поочередно пару одноимённых пальцев, начиная с больших.

Десять серых зайцев

Дремали под кустом,

И двое вдруг сказали:

"Вон человек с ружьём"

Двое закричали:

"Давайте убежим!",

Двое прошептали

"Давайте помолчим!",

Двое предложили:

"Мы спрячемся в кустах!"

А двое вдруг спросили:

"Он может сделать "Бах"?"

"Бах" - выстрелил охотник, (Хлопаем в ладоши).

Нажав ружья курок, (Бежим пальчиками по столу или коленям).

И десять серых зайцев

Пустились наутёк.

ПОМОЩНИКИ

Раз, два, три, четыре (дети сжимают и разжимают кулачки)

Мы посуду перемыли. (трут одной ладошкой о другую)

Чайник, чашку, ковшик, ложку

И большую поварёшку. (загибают пальчики, начиная с большого пальчика)

Мы посуду перемыли, (опять трут одной ладошкой о другую)

Только чашку мы разбили, (загибают пальчики, начиная с мизинца)

Ковшик тоже развалился,

Нос у чайника отбился,
Ложку мы чуть-чуть сломали.
Так мы маме помогали. (сжимают и разжимают кулачки)

ВАРИМ КОМПОТ

Будем мы варить компот,
Фруктов нужно много. Вот: (левую ладошку держат "ковшиком", а указательным пальцем правой руки "мешают")
Будем яблоки крошить,
Грушу будем мы рубить.
Отожмём лимонный сок, (загибают пальчики по одному, начиная с большого пальчика)

Слив положим и песок.

Варим, варим мы компот.

Угостим честной народ. (опять "варят" и "мешают")

После того, как ручки ребёнка разогрелись, можно приступить к выполнению следующих заданий на развитие мелкой моторики. Это могут быть опять же упражнения для пальчиков.

ЗДРАВСТВУЙ

Здравствуй, солнце золотое!

Здравствуй, небо голубое!

Здравствуй, вольный ветерок!

Здравствуй, маленький дубок!

Мы живем в одном краю -

Всех я вас приветствую!

(пальцами правой руки по очереди "здороваться" с пальцами левой руки, похлопывая друг друга кончиками)

БАБОЧКА (народная потешка)

Бабочка-коробочка,

Улетай под облачко.

Там твои детки

На берёзовой ветке.

(скрестить запястья обеих рук и прижать ладони тыльной стороной друг к другу, пальцы прямые - "бабочка" сидит; ладони прямые и напряжены, пальцы не сгибать; лёгким, но резким движением рук в запястьях имитировать полёт бабочки)

ПТЕНЧИКИ В ГНЕЗДЕ

Улетела птица- мать

Малышам жучков искать.

Ждут малютки-птицы

Мамины гостинцы.

(все пальцы правой руки обхватить левой ладонью - получается "гнездо"; шевеленье пальцами правой руки создаётся впечатление живых птенцов в гнезде)

КРЕСТИКИ И НОЛИКИ

У меня на столике

Крестики и нолики,

Захотел Илья Пятков

Сделать их из пальчиков

И фигурки у него

Получаются легко.

Захотите - научу

Девочек и мальчиков

Делать их из пальчиков?

(кисти рук с прямыми пальцами положить на стол: "крестики" - зацепить безымянный палец за мизинец (или средний - за указательный); удерживать это положение как можно дольше; "нолики" - соединить подушечками большой палец с указательным, затем - со средним, безымянными пальцами и мизинцем; одновременно удерживать созданные из пальцев рук крестики и нолики.

Пальчиковые игры для детей старшего дошкольного возраста

КАПИТАН

Концы пальцев направить вперед, прижать руки ладонями друг к другу, слегка приоткрыв. Проговаривая стишок, показывать, как лодка качается на волнах, а затем плавными движениями рук - сами волны. Потом по тексту стиха показать чайку, скрестив руки, соединив ладони тыльной стороной и помахав пальцами, сжатыми вместе. Выпрямленными ладонями с пальцами, прижатыми друг к другу изобразить рыбок. Плавными движениями ладоней показать, как рыбы плывут в воде.

Я плыву на лодке белой

По волнам с жемчужной пеной.

Я - отважный капитан,

Мне не страшен ураган.

Чайки белые кружатся,

Тоже ветра не боятся.

Лишь пугает птичий крик

Стайку золотистых рыб.

И, объездив чудо-страны

Посмотрев на океаны,

Путешественник-герой,

К маме я вернусь домой.

ДОМИК

Проговаривая этот стишок, сопровождайте его движениями рук. Пусть ребенок подражает Вашим действиям.

Под грибом - шалашик-домик,

(соедините ладони шалашиком)

Там живет веселый гномик.

Мы тихонько постучим,

(постучать кулаком одной руки о ладонь другой руки)

В колокольчик позвоним.

(ладони обеих рук обращены вниз, пальцы скрещены; средний палец правой руки опущен вниз и слегка качается).

Двери нам откроет гномик,

Станет звать в шалашик-домик.

В домике дощатый пол,

(ладони опустить вниз, ребром прижать друг к другу)

А на нем - дубовый стол.

(левая рука сжата в кулак, сверху на кулак опускается ладонь правой руки)

Рядом - стул с высокой спинкой.

(направить левую ладонь вертикально вверх, к ее нижней части приставить кулачок правой руки большим пальцем к себе)

На столе - тарелка с вилок.

(ладонь левой руки лежит на столе и направлена вверх, изображая тарелку, правая рука изображает вилок: ладонь направлена вниз, четыре пальца выпрямлены и слегка разведены в стороны, а большой прижат к ладони)

И блины горой стоят - Угощение для ребят.

ГРОЗА

Капли первые упали

(слегка постучать двумя пальцами каждой руки по столу)

Пауков перепугали.

(внутренняя сторона ладони опущена вниз; пальцы слегка согнуть и, перебирая ими, показать, как разбегаются пауки)

Дождик застучал сильнее,

(постучать по столу всеми пальцами обеих рук)

Птички скрылись среди ветвей.

(скрестив руки, ладони соединить тыльной стороной; махать пальцами, сжатыми вместе).

Дождь полил как из ведра,

(сильнее постучать по столу всеми пальцами обеих рук)

Разбежалась детвора.

(указательный и средний пальцы обеих рук бегут по столу, изображая человечков; остальные пальцы прижаты к ладони).

В небе молния сверкает,

(нарисуйте пальцем в воздухе молнию)

Гром все небо разрывает.

(барабанить кулаками, а затем похлопать в ладоши)

А потом из тучи солнце

(поднять обе руки вверх с разомкнутыми пальцами)

Вновь посмотрит нам в оконце!

МОЯ СЕМЬЯ

Поднять руку ладонью к себе и в соответствии с текстом стиха в определенной последовательности пригибать пальцы, начиная с безымянного, затем мизинец, указательный палец, средний и большой.

Знаю я, что у меня

Дома дружная семья:

Это - мама,

Это - я,

Это - бабушка моя,

Это - папа,

Это - дед.

И у нас разлада нет.

КОШКА И МЫШКА

Мягко кошка, посмотри,

Разжимает коготки.

(пальцы обеих рук сжать в кулак и положить на стол ладонями вниз;

затем медленно разжать кулаки, разводя пальцы в стороны, показывая,

как кошка выпускает коготки; при выполнении движений кисти рук отрываются от стола, затем кулак или ладонь снова кладутся на стол)

И легонько их сжимает -

Мышку так она пугает.

Кошка ходит тихо-тихо,

(ладони обеих рук лежат на столе; локти разведены в разные стороны;

кошка (правая рука) крадется: все пальцы правой руки

медленно шагают по столу вперед. Мышка (левая рука) убегает:

пальцы другой руки быстро движутся назад).

Половиц не слышно скрипа,

Только мышка не зевает,

Вмиг от кошки удирает.

Стишок для запоминания названий пальчиков

Палец Толстый и Большой

В сад за сливами пошел.

Указательный с порога

Указал ему дорогу.

Палец Средний - самый меткий,

Он снимает сливы с ветки.

Безымянный поедает,

А Мизинчик-господинчик

В землю косточки сажает.

ПАЛЬЧИКИ (сказка-игра)

Жили-были на одной поляне пять братьев - пальчиков. Были они розовыми и пухленькими, очень похожими друг на друга. Большой пальчик был самым умным и серьезным, все его слушались и относились к нему с уважением. Указательный пальчик был сорванцом. Он все время что-то ковырял, лез, куда не следовало, и поэтому каждый раз попадал в неприятные истории. Средний пальчик был самым высоким и смотрел на всех свысока. Безымянный пальчик был ворчуном и очень обидчивым, наверное, потому, что ему так и не дали имени. А самым маленьким был Мизинчик. Все его любили и, когда он проходил мимо, говорили: "Какой красивый маленький пальчик", а Мизинчик только вздыхал и мечтал поскорее подрасти.

Рассказ наш пойдет о том, как Указательный пальчик попал в одну очень неприятную историю. Однажды он вышел из дома. На улице стояла хорошая погода, пальчик потянулся, зевнул, и решил пойти на речку искупаться. Взяв с собой панаму и полотенце, он пошел по тропинке, которая вела через лес на речку. Пальчик шел и насвистывал веселую песенку, как вдруг в траве что-то зашуршало, и на тропинку выскочил зайчик. Указательный пальчик стал громко смеяться, потому что зайчик был разноцветным. Его шкурка была покрыта пятнами: красными, желтыми, фиолетовыми, а хвостик был вообще синего цвета. Зайка очень испугался пальчика и снова бросился в траву.

Так как наш герой был очень любопытным, то он, конечно же, залез в траву, чтобы поближе рассмотреть разноцветного зверька. В густой траве он увидел холм с двумя одинаковыми норками.

- Ага! Значит, ты залез туда! - пробубнил пальчик и, сняв панаму, решил заглянуть в одну из нор.

Нора была небольшая, и пальчик смог просунуть только голову и плечи. Когда глаза привыкли к темноте, он увидел зверька в самом дальнем углу.

"Если я расскажу, что видел разноцветного зайчика, то мне не поверят, а вот если я принесу его...", - подумал пальчик и попытался дотянуться рукой до зайца. Но так и не смог его достать. "Ладно. Сейчас возьму палку и подвину тебя к выходу", - решил пальчик и стал пятиться назад. Но не тут то было - он оказался пленником. И тогда Указательный пальчик очень испугался, стал звать на помощь, но никто его не слышал, ведь голова его была в норе. Закричав как можно громче, пленник спугнул зайца, и тот метнулся в другой угол норы и исчез.

А тем временем братья заволновались. Куда исчез Указательный пальчик?

- Скоро наступит вечер. Где он только ходит?- ворчал Безымянный пальчик.

- Как бы не попал в беду!- испугался Мизинчик.

- Надо его найти, пока не село солнце, - сказал Большой палец и, взяв фонарь, направился к двери.

Все братья пошли за ним. Но куда им идти, никто не знал. Указательный пальчик никого не предупредил, куда пойдет.

- Пойдемте на речку. Может быть, он там, - сказал Большой палец.

И они пошли по тропинке, а по дороге кричали и звали Указательного пальчика.

И вдруг перед ними на тропинку выбежал заяц.

- Вы видели? - закричал Мизинчик. - Он весь цветной!

- Смешной какой-то! - заметил Средний пальчик.

- Откуда он выбежал?

- Вот! Вот отсюда! - прокричал Мизинчик и скрылся в траве.

Братья зашли в траву и увидели странную картину: впереди возвышался небольшой холм, в котором были две норы. Из одной торчали знакомые ноги.

- А вот и он! Кто же еще мог раскрасить зайца, - проворчал Безымянный пальчик.

- Ой-ой-ой! - испуганно закричал Указательный, когда кто-то стал тащить его за ноги.

Но тут он услышал знакомые голоса и понял, что его, наконец-то, нашли.

- Ой-ой-ой! Мне больно! - снова заорал пленник.

- Ничего, потерпишь. Как залезать сюда, так не больно было, - хмыкнул Средний пальчик.

Когда пленника вытянули из норы, то у него был такой нелепый вид, что братья долго смеялись над ним. Да так, что не могли остановиться. Лицо было покрыто красными и желтыми пятнами, а руки синими. Долго не мог Указательный пальчик смыть с себя краску. Как и откуда она взялась в норе, никто так и не смог понять.

- А, кстати, как заяц смог выбраться из норы? Ведь если бы не он, мы бы прошли мимо тебя и даже не заметили, - сказал Мизинчик.

- Наверное, между норками был проход. Вот заяц и выскочил из другой норы, - сказал умный Большой пальчик.

С тех пор Указательный пальчик изо всех сил старается никуда не лезть. Но это у него плохо получается. Правда, ребята?

❖ ТРИЗ игры для дошкольников

(теория решения изобретательных задач)

Занимаясь в детском саду по технологии ТРИЗ, дети знакомятся с миром и учатся мыслить самостоятельно, решая поставленные перед ними задачи. Приведем для вас

примеры игр ТРИЗ для дошкольников, чтобы вы могли яснее понять суть этой методики.

1. Игра «теремок». Кроме того, что она развивает аналитические способности ребенка, при помощи этой игры можно научиться сравнивать, выделяя общее и находя различия. Использовать для игры можно игрушки, картинки или любые другие, окружающие вас предметы.

Правила игры. Всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- *Кто в теремочке живет?*
- *Я, пирамидка. А ты кто?*
- *А я – кубик-рубик. Пусты меня к себе жить?*
- *Скажешь, чем на меня похож – пуцу.*

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.

2. Игра «Маша-растеряша». Тренирует детскую внимательность и учит решать маленькие проблемы.

Правила игры. Один из детей берет роль Маши-растеряши, остальные детки ведут с ней диалог:

- *Ой!*
- *Что с тобой?*
- *Я потеряла ложку (либо что-нибудь другое). Чем я теперь кашку кушать буду?*

Остальные участники диалога должны предложить варианты взамен потерянной ложки. Самый лучший ответ можно наградить конфеткой или медалькой. В конце игры подводим итоги, побеждает тот, у кого будет больше наград.

3. Игра «Красная шапочка». Развивает детское воображение. Для этой игры необходимо приготовить бумагу и фломастеры.

Правила игры. Вспоминаем тот момент в сказке, когда волк пришел к бабушке. И придумываем вместе с ребенком, как бы могла спастись бабушка. Например, она превратилась в вазу с цветами. Теперь рисуем эту самую вазу, с головой и руками бабушка. Одного из ребятшек выбираем «бабушкой», остальные разговаривают с ним:

- *Бабушка, а почему ты такая прозрачная?*
- *Чтобы видеть много ли я съела.*

И все в том же духе, объясняя в игре все «странности» бабушки. Затем обдумываем вариант бабушкиного спасения от волка, к примеру, цветы из вазы отхлестали волка, вода вылилась на него, ваза разбилась и уколола серого осколками, а потом склеилась.

Игра "Да-Нет-ка" или "Угадай, что я загадала"

Например: воспитатель загадывает слово "Слон". Дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только "да" или "нет", пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты", "Машина", "Роза", "Гриб", "Береза", "Вода", "Радуга" и т.д.

Упражнения в нахождении вещественно – полевых ресурсов помогают детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества. Игры: "Хорошо – плохо", "Черное – белое", "Адвокаты – Прокуроры" и др.

Игра "Черно-белое"

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. Пример: "Книга". Хорошо – из книг узнаешь много интересного. Плохо – они быстро рвутся... и т.д.

Можно разбирать в качестве объектов: "Гусеница", "Волк", "Цветок", "Стульчик", "Таблетка", "Конфетка", "Мама", "Птичка", "Укол", "Драка", "Наказание" и т.д.

Игра "Наоборот" или "перевертыши" (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить – разрушать, выход – вход...)

Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов

Пример "Помоги Золушке" Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем-нибудь тяжелым прижимать.

Коллаж из сказок.

Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. " Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание..." Далее начинается творческая совместная работа детей и воспитателя. Знакомые герои в новых обстоятельствах. Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.

Сказка "Гуси – лебеди". Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк...

Игры – упражнения: "Что лишнее?", "Что вначале, что потом?", "Какую фигуру надо поставить в пустую клетку?"

Игра "Теремок"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка – один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный – шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?

- А я – (называет себя, например, – яблоко). Пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов. Преподаватели курсов на основе ТРИЗ обычно предварительно знакомят детей с понятиями "система, функции, свойства объектов". И последнее. Дети чаще называют внешние и подсистемные параметры, реже надсистемные и функциональные.

Задача: как изменить игру, чтобы дети были вынуждены искать надсистемную общность?

Игра "Держи вора!"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

Предшествующий этап: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

Реквизит: то же, что в игре "Теремок".

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, "С ручкой")". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что... (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки")".

Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

2-й вариант: То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

Примечание. Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предоставляет инициативу Читателю.

Игра "Маша-Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом, обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшество", заразительно.

❖ Доклад для педагогов «Игровые технологии в детском саду»

«Игра порождает радость, свободу, довольство, покой в себе и около себя, мир с миром» Фридрих Фребель.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не

путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов.

Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбираются детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности – учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника..

Функции игры

- развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Четыре главные черты присущие игре:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Структура игры как деятельности:

- целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Структура игры как процесс:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
 - реальные отношения между играющими;
 - сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.
- Игра как метод обучения:
- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
 - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
 - в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Типология педагогических игр по характеру игровой методике:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения.

Игровая среда:

- игры с предметами
- без предметов,
- настольные,
- комнатные,
- уличные,
- на местности,
- компьютерные
- с различными средствами передвижения.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно:

- игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;

группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;

группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя.

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.

❖ Консультация для родителей

«Игры с ребенком 3-4 лет в домашних условиях»

Что нужно, чтобы ребёнок рос любознательным, умным, сообразительным?

Постарайтесь прислушаться к малышу, понять особенности его возраста, оценить его собственные, индивидуальные возможности.

Три года - это тот рубеж, на котором кончается раннее детство и начинается дошкольный возраст. Ребёнок начинает отделять себя от мира окружающих взрослых, он вступает в более самостоятельную жизнь. Малыш уже многое понимает, знает и умеет и стремится узнать ещё больше. Ваша задача - помочь ему в этом. В умственном развитии дошкольника - главное это знакомство с окружающими его предметами. Их форма, величина, цвет, расположение в пространстве, передвижение - вот то, что привлекает ребёнка.

Игры-занятия, которые предлагаются детям этого возраста, строятся в основном на действиях ребёнка с разнообразными предметами. Для развития восприятия полезны игры, в которых ребёнку надо будет сравнивать предметы по цвету, форме, величине и находить среди них одинаковые. Иногда при этом требуется не обращать внимание на другие важные особенности предметов, например на их назначение. Если это вызовет у малыша затруднение, помогите ему.

Игры, направленные на развитие внимания, потребуют тщательного рассматривания и сопоставления предметов, выявления их сходства и различий. Развивать словесную память рекомендуется в ролевой игре, где запоминание слов станет необходимым условием выполнения ребёнком взятой на себя роли. Другие игры направлены на тренировку зрительной памяти. Большая группа дидактических игр направлена на развитие мышления ребёнка. Для трёхлетнего малыша наиболее целесообразно решение мыслительных задач, требующих раскрытия строения предметов и их взаимного пространственного расположения. Следующая группа игр ориентирована на развитие творческих способностей ребёнка, стимулирование его воображения. Малыш будет стремиться замечать одновременно разные качества предметов, искать

разнообразные варианты видения одной и той же вещи или рисунка. И наконец, математические игры-задания помогут научить ребёнка выделять количественные отношения между предметами.

Организуя игры с ребёнком, внимательно присмотритесь к нему, оцените его индивидуальные особенности. Если он быстро и легко справляется с заданиями, можно предлагать ему более сложные и, наоборот, в случае затруднений, лучше подольше задержаться на простых. Ни в коем случае нельзя форсировать выполнение заданий, упрекать малыша в том, что он что-либо не умеет, даже если это с лёгкостью делают его сверстники.

Важно не только научить ребёнка чему-либо, но и вселить в него уверенность в себе, сформировать умение отстаивать свою идею, своё решение. Особенно это касается выполнения творческих заданий, которые обычно имеют несколько решений и которые не предполагают жёсткой оценки: «верно - неверно». Нужно научить ребёнка принимать критику без обид и выдвигать новые идеи.

И опять-таки здесь важны индивидуальные черты ребёнка. Если он смел и уверен в себе, можно начинать учить его критически оценивать свои ответы. Если застенчив, нерешителен, лучше сначала подбодрить его и поддержать любую инициативу. Если малыш стремится быстро менять задания, отделиваясь первым попавшимся ответом, то хорошо бы заинтересовать его заданием, научить находить в нем новые детали, насыщая знакомое новым содержанием. И наоборот, если, выполняя игровое задание, ребёнок «увязает» в бесконечных деталях, что мешает ему двигаться вперёд, лучше помочь ему выбрать один вариант, оставив всё лишнее в стороне, потренироваться в умении переходить от одной идеи к другой, что особенно важно при выполнении творческих заданий.

Занимаясь с ребёнком, помните, что его действия лишь только начинают становиться целенаправленными. Малышу ещё очень трудно следовать намеченной цели, он легко отвлекается и переходит от одного занятия к другому. Быстро наступает утомление. Внимание ребёнка может быть сосредоточено одновременно только на небольшом количестве предметов. Интерес легко возникает (особенно, когда ребёнок видит новые и яркие предметы), но также легко и пропадает. Поэтому, если вы хотите организовать развивающие игры-занятия, помните три правила:

Правило первое: не давайте малышу для постоянного пользования игрушки, с которыми будете проводить игры, чтобы к нему не пропал интерес к ним.

Правило второе: во время игры ребёнка не должны отвлекать посторонние предметы. Все лишнее нужно убрать из поля зрения малыша.

Правило третье: пусть игры будут достаточно простыми и совсем короткими. Даже 5 минут вполне достаточно! Но всегда стремитесь, чтобы ребёнок довёл начатое дело до конца. А после этого смените игру на новую - и вы увидите, что внимание ребёнка снова оживёт.

Каждая игра - это общение ребёнка со взрослым, с другими детьми; это школа сотрудничества, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и стойко переносит свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка выдумки и фантазии - только в этом случае наши игры будут полезны для развития ребёнка.

В каждую игру можно играть с одним малышом, а можно и с несколькими. А ещё лучше играть всей семьёй, хоть на несколько минут откладывая свои дела. Радость,

которую вы доставите ребёнку, станет и вашей радостью, а проведённые вместе приятные минуты помогут вам сделать добрее и веселее совместную жизнь.

Так играйте же вместе с малышом!

❖ Конспект НОД по ПДД в старшей группе по стандартам ФГОС

Тема: «Дорожная грамота»

Ведущая образовательная область: «Безопасность»

Цель: создать условия для закрепления правил дорожного движения и дорожных знаках

Задачи:

Образовательная:

Закрепить и систематизировать знания и представления детей об улицах города, правилах дорожного движения и дорожных знаках.

Учить отвечать на вопросы полно, обстоятельно.

Оборудование:

Картинка с изображением улицы города.

Макет светофора.

Картинки с различными дорожными ситуациями.

Компьютер.

Дорожные знаки.

Настольная игра «Дорожные знаки».

Ход НОД:

Водная часть:

Воспитатель и дети собираются в круг:

Эй! Ребята, подходите,

Друг на друга посмотрите,

Поздоровайтесь ладошками,

Улыбнитесь все немножко.

Основная часть:

Воспитатель: Какое у вас настроение стало?

Дети: Хорошее. Ребята! Вы приходите в детский сад, по улицам с папами и мамами, а как вы думаете, почему? (*ответы детей*). Правильно, по улицам и дорогам движется много машин, на тротуарах полно спешащих людей. Со стороны кажется, что на улице царит полный беспорядок. На самом деле все движение на улице происходит по строгим правилам.

- Что же это за правила? (*Правила дорожного движения*). Сегодня к нам пришел Незнайка, он не знает правила дорожного движения, мы поможем ему узнать их? (*ответы детей*).

Незнайка:

Здравствуй ребята! Я ничего не знаю про ваш город и про эти ваши ПДД. Помогите мне пожалуйста!

- Ребята, что такое улица? (*Дома, дорога, деревья*). Где ездят машины? (*По проезжей части*). Где ходят люди? (*По тротуару*). На какой улице находится ваш детский сад?

Назовите улицы, на которых живете вы?

Упражнение «*На моей улице...*».

Дети должны продолжить фразу, рассказав, что находится на той улице, на которой они живут.

Воспитатель:

Ребята, а давайте поиграем с Незнайкой!

Проводится физминутка «Мы - шоферы» (*дети показывают движения*)

едем, едем на машине

(*движение рулем*)

Нажимаем на педаль

(*ногу согнуть в колене, вытянуть*)

Газ включаем, выключаем

(*рычаг повернуть к себе, от себя*)

Смотрим пристально мы вдаль

(*ладонь ко лбу*)

Дворники счищают капли

Вправо, влево – чистота!

(«дворники»)

Волосы ерошит ветер

(*пальцами взъерошить волосы*)

Мы шоферы хоть куда!

(*большой палец правой руки вверх*)

Воспитатель загадывает загадку:

С тремя глазами живет,

По очереди мигает.

Как мигнет – порядок наведет.

Что это такое?

- Где **устанавливается светофор**? Какие вы знаете светофоры? (*Пешеходные и транспортные*).

Игра «Светофор». (*На красный – стоят, на желтый - хлопают, зелёный – идут*).

Для водителей и пешеходов есть специальные правила. Вспомните, как надо ходить по улице и переходить дорогу.

- Какие вы знаете правила для пешеходов?

- По улице надо идти спокойным шагом.

- Идти только по тротуару, по правой его стороне.

- Улицу нужно переходить только при зелёном сигнале светофора.

- Улицу нужно переходить только по пешеходным переходам (по «зебре»).

Воспитатель предлагает рассмотреть слайды и исправить ошибки.

Слайды-иллюстрации:

Мальчишка с шайбой на проезжей части. (Можно играть на дороге?)

Где должны играть дети)

Дети перебегают дорогу наискосок. (*Как дети должны переходить дорогу*).

Идет машина. Мальчишки бегают и играют в мяч. (*Где можно играть*).

По дороге катается мальчик на самокате. (*Где можно кататься на самокате*)

Воспитатель обращается к незнайке:

Пришло письмо от жителей города знаков, но каких- не знаем. Разберемся вместе с ребятами?

Воспитатель читает стихотворение:

Это знаки дорожные.

Они совсем не сложные.

Ты, дружок, их уважай,

Правил ты не нарушай!

«Назовите, какие бывают дорожные знаки? (Запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, знаки особых предписаний)».

Предложить следующие знаки:

Запрещающие: «Движение на велосипедах запрещено», «Въезд запрещен».

«Движение пешеходов запрещено».

«*Пешеходный переход*», «*Место остановки автобуса*».

Правил дорожных на свете немало,

Все бы их выучить нам не мешало,

На основе из правил движения

Знать как таблицу должны умножения:

На мостовой не играть, не кататься,

Если ты хочешь здоровым остаться!

Ну что Незнайка, мы с ребятами помогли тебе узнать ПДД?

Спасибо ребята, вы мне очень помогли, а теперь я полечу в свою страну и расскажу всем своим друзьям, чему я научился! До свидания!

Ну, вот ребята, а мы с вами поиграем в настольную игру «Дорожные знаки», а на прогулке в подвижную игру «Пешеходы и автомобилисты».

**browser%3A%2F%2F4DT1uXEPRrJRXIUfoewruCajgliPt7jZIMS0PERKDC3Aqum
loFKCbwC4o175fjgt2IBwoyLEH6hBnwZOpE4-**

[EQcfnt8uJuLa_nH4uGRHUEtDm59lDXzHbECokGA_yXlen2r49EC1IxEvD2yYvLc3A%3D%3D%3Fsign%3DvJXDOLxyCmgDTuScSHutLcJAwiB_gR1JQaJbXoA_bzI%3D&name=igrovye_tehnologii_v_dou_v_usloviyah_vvedeniya_fgos.docx&nosw=1](#)

Статья заимствована из интернет-источников