

Наталия Александровна Богачкина, Ирина
Ткаченко, Е. Е. Молодцова

Ролевые игры для детей



Наталия Богачкина

Ролевые игры для детей

«Научная книга»

Богачкина Н. А.

Ролевые игры для детей / Н. А. Богачкина — «Научная книга»,

Ролевые игры для детей» – это своеобразный сборник различных игр, способствующих творческому, умственному, нравственному, физическому и эстетическому развитию детей дошкольного возраста. Многие из предложенных игровых моментов основаны на фрагментах фильмов, книг, сказок и просто на каких-либо жизненных ситуациях, которые предполагают включение детской фантазии и обучение детей умению вживаться в соответствующий образ. Игры, изложенные в книге, позволят сделать досуг детей ребенка разнообразным и увлекательным.

© Богачкина Н. А.

© Научная книга

Содержание

Глава 1	11
Глава 2	14
Собираемся на прогулку	15
Магазин	16
Игрушки у врача	17
Получаем медицинскую помощь	18
Аптека	19
День рождения Степашки	20
Строим дом	21
Зоопарк	22
Веселое путешествие	23
Детский сад	24
Парикмахерская	25
В библиотеке	26
Космонавты	27
Семья	28
Нам весело	29
В кафе	30
Кругосветное путешествие	31
На дорогах города	32
Правила движения	33
Сильные и слабые	34
Мы – спортсмены	35
В мастерской Самоделкина	36
На станции технического обслуживания автомобилей	37
Экскурсия в оранжерею	38
Почта	39
Пограничники	40
Путешествие на самолете	41
Школа	42
Ателье	43
Мир театра	44
В художественной мастерской	45
Цирк	46
В музее краеведения	47
В музее искусств	48
На выставке народного творчества	49
Космическое приключение	50
Мы – военные разведчики	51
Парашютисты	52
МЧС спешит на помощь	53
Глава 3	54
Дедушка Мазай и зайцы	55
Гуси-гуси	57
Мы делили апельсин	58
Елочка – иголочка	60

Птицеловы	62
Добрые слова	63
Птицы в ловушке	64
Веселая зарядка	66
Ожившие игрушки	67
Одуванчик	68
Не прозевай!	70
Театральное представление	72
Ромашки на лугу	73
Снежный ком	74
Папа едет на работу	75
Поливаем огород	76
Домашние питомцы	78
Говорящая книга	79
Магазин «детский мир»	80
Куда иголлка, туда и нитка	81
Глава 4	82
Путешествие	83
Собирайся скорей	84
Вот идет Рассеянный по улице Бассейной	85
У нас порядок	86
Лесная тропинка	87
Летучие мыши	88
Воробьи и вишня	89
Кто в дупле живет?	90
Детки в зоопарке	91
Медведь в берлоге	92
Лисички-сестрички	93
Паровоз бежит по рельсам	94
Плыви, кораблик!	95
День рождения кота Леопольда	96
Шеф-повар	97
В гости с подарками!	98
Пойдем гулять	99
Робинзоны	100
Приключение в космосе	101
Кот и мышки	102
Ягоды и фрукты	103
Разноцветные бабочки	105
Маскарад	106
Птички зернышки клюют	107
Желуди	108
Глава 5	109
Бегите ко мне	110
Где позвонили	111
Найди флажок	112
Найди предмет по описанию	113
Сложи картинку	114
Через ручеек	115

Кто скорее соберет	116
Сортируй быстро	117
Каждой вещи – свое место	118
Кто быстрее перенесет мячи	119
Не оставайся на полу (на земле)	120
Волк во рву	121
Найди и промолчи	122
Хитрая лиса	123
Соедини части – получишь целое	124
Горелки	125
Передай – встань	126
Глава 6	127
Посидим в тишине	128
Сказка о глупом мышонке	129
По дороге в детский сад	130
Испорченный телефон	131
Два телефона	132
Зайка, угадай-ка	133
На лугу	134
Три медведя	135
Что это звучит?	136
Мышиный праздник	137
Звонкая семейка	138
Эхо	139
Карусели	140
Кошачье настроение	141
Кто там?	142
Ну, заяц, погоди!	143
Громко – тихо	144
Что мы делали сегодня	145
Слушай шепот	146
Радиоприемник	147
Пальчиковая игра	148
Глава 7	149
Светофор	150
Каким оно бывает	151
Письмо от незнакомки	152
Где встречается этот цвет	153
На дороге	154
Какой цвет любимый	155
Назови предмет	156
Нарисуй одним цветом	157
Не пропусти	158
Ниточка-иглочка	159
Овощи и фрукты	160
Вспомни, как было	161
Юные дизайнеры	162
Раз, два, три – свой дом ищи!	163
Цветные классики	164

Разноцветные мячики	165
Волшебные шарики	166
Разбудим краски	167
Красивые куклы	168
Цветик-семицветик	169
Детки в клетке	170
Радуга-дуга	173
Ловим мышек	174
Где звенит колокольчик?	175
Догадайся	176
Зернышко к зернышку	177
Чудесные растворы	178
Прислушайся к себе	179
Глава 8	180
День рождения	181
Юные садоводы и овощеводы	182
Мойдодыр	183
Новоселье	186
Веселые звери	189
Найди козлят	190
Избушка, впусти	191
Пекарь Прокопий	192
Теремок	193
Море волнуется	194
Найди друзей	195
Путешествие во времена года	197
Матрешкины потешки	202
Помоги Незнайке	204
Кто в садике живет?	206
Какое слово пропущено?	207
Вышли белки поиграть	208
Что мы слышим	209
Высоко – низко, далеко – близко	210
Тик-так	211
Разные профессии	212
Мягкое и твердое	214
Обезьянка заболела	215
Хочу игрушку	217
Глава 9	218
Кто в каком домике живет?	219
Кто как кричит?	222
Мамины помощники	224
Веселый поезд	226
Вот так хозяйка!	227
Водители и пешеходы	230
Найди клад	232
Найди нужный предмет	234
Чей подарок?	235
Рукавичка	236

Петушок – золотой гребешок	238
Веселые зверята	239
Военный городок на границе	240
Вот такая Машенька	241
Игрушки в магазине	242
Свинки замяукали, кошечки захрюкали	243
Дама сдавала в багаж	244
Что у меня есть	246
Глава 10	247
Какими бывают фигуры	248
На что это похоже	249
Сказка о курочке Рябе	250
Квадратик и кругляшечка	251
Найди гнездо	252
Найди формочку	253
Назови предметы	254
Скорее собери	255
Составь фигуру из частей	256
Сложи узор	257
Посмотри и сравни	258
Что в корзинке? (1 вариант)	259
Что в корзинке? (2 вариант)	260
Нарисуй на ладошке	261
Художники	262
Игрушки спрятались	263
А у тебя есть?	264
Собери картинку	265
Убери лишнее	266
Живая гирлянда	267
Угадай, что у меня есть	268
Игра с кубиками	269
Космические путешествия	270
Глава 11	271
Игра с шариками	272
Строим башню из кубиков	273
Собираем башню из колец	274
В гости к бабушке	275
В лес по ягоды	276
Нарядим кукол	277
Кто внимательнее	278
Угостим подружек чаем	279
Уложим кукол спать	280
Птенец в гнезде	281
Бабочки и гусеницы	282
Калинка и малинка	283
Строим башню	284
Чем отличаются картинки	285
Сделай так, как на картинке	286
Угадай, что получилось	287

Угостим зайчат морковкой	288
Найди такую же	289
Кто быстрее	290
Убери полоски на место	291
Угостим медведя медом	292
В лес за елочкой	293
Посади цветы в клумбу	294
Скопируй башню	295
Помоги Незнайке исправить ошибку	296
Мы строители	297
Подарим кукле бусы	298
Найди и расскажи	299
Выложи картинку	300
Выполни задание	301
Елочки в ряд	302
Кто больше назовет	303
Выбери лыжи	304
Сколько шагов	305
Дополни предложение	306
Магазин одежды	307
Собери фигуру	308
Подумай и ответь	309
Какой полоски не хватает	310
Что изменилось	311
Матрешки на дне рождения	312
Глава 12	313
Поезд	314
Лабиринт	315
Мой любимый цвет	316
Загадочные отпечатки	317
Угадай, кто здесь прошел	318
Рукавичка для петрушки	319
Найди свое место	320
Сосны, елочки, пенечки	321
Тринадцать	322
Угадай, кто	323
Цезарь	324
Поймай мяч	325
Охотники за буквами	326
Самый зоркий	327
Найди лишний предмет	328
Я Мороз – красный нос	329
Делали вот так!	330
Звездочет	331
Веселый зоопарк	332
Вызов номеров	333
Папа привез из командировки...	334
Поищи и сосчитай	335
Наборщики	336

Самый внимательный	337
Кривое зеркало	338
Путаница	339
Угадай, кто	340
Угадай, где	341
Повторяй да не зевай!	342
Загадочный язык	343
Пони цирковые, пони озорные	344
Лиса и заяц	345
Обруч	346
Летает – не летает	347
Сороки	348
Тайный советник	349
Курятник	350
Угадай букву	351
Рассеянный воспитатель	352
Ответь за другого	353
Зайка на лужайке	354
Волк и лиса	355
Замечай и считай	356
Не перепутай цвет	357
Собери урожай овощей	358
Заключение	359

Н. А. Богачкина, Молодцова, Л. А. Огурцова, Петровская, В. Н. Сиренко, И. В. Ткаченко

Ролевые игры для детей

*Вам никогда не удастся создать мудрецов, если будете убивать в
детях шалунов.*

Ж.-Ж. Руссо

*Пусть дитя шалит и проказит, лишь бы оно не было вредно и
не носило в себе отпечатка нравственного цинизма, ...лишь бы дитя не
было глупо и тупо, мертвенность и безжизненность хуже всего.*

В. Белинский

Глава 1

Играю, значит, существую

Дошкольный возраст – самое начало жизни ребенка, когда он только-только начинает осознавать себя личностью с собственными желаниями и возможностями и открывает для себя окружающий мир. В период младенчества окружающий мир ребенка сводится к его семье, далее с наступлением младшего и среднего дошкольного возраста этот круг постепенно расширяется до границ дома, улицы, города. Примерно с 3 лет у ребенка появляется собственный круг интересов, он начинает познавать мир человеческих отношений и стремится влиться в этот мир. В процессе жизнедеятельности дети получают какие-то знания и впечатления об окружающем мире, и чем младше ребенок, тем более расплывчаты и неясны эти знания. «Игра – это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка» (Л. С. Выготский). Чем старше ребенок, тем полнее его наблюдения окружающего мира, тем богаче его игра. Известный психолог Л. С. Рубинштейн говорил, что в процессе игры ребенок не просто перевоплощается в чужую личность, но, входя в роль, расширяет, обогащает, углубляет собственную.

Игры бывают разные – подвижные, дидактические и ролевые, или сюжетные. В этой книге представлены рекомендации по проведению сюжетно-ролевых игр для детей дошкольного возраста.

Психологи считают, что ролевая игра – это высшая форма развития детской игры, в дошкольном возрасте она выступает в роли ведущей деятельности. Ребенок растет и развивается, вместе с ним развивается игра – от простейших обыденных сюжетов ребенок переходит к более сложным, охватывающим все сферы деятельности человека.

Ролевые игры имеют большое значение в психическом развитии ребенка, они развивают произвольное внимание, память. Правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение контролировать свое поведение, ограничивать свою импульсивность, способствуют тем самым формированию характера. Во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению учитывать желания и действия других, отстаивать свое мнение, уметь настоять на своем, а также совместно строить и реализовывать планы. Исполняя различные роли, ребенок начинает охватывать все стороны различных видов деятельности, что, в

свою очередь, помогает развивать мыслительную способность человека, воспринимать чужую точку зрения.

Играя в ролевую игру, вживаясь в какой-то образ, ребенок воспроизводит свои впечатления, переосмысливает и раскрывает их. Понимая, что игровая ситуация воображаема, дети тем не менее испытывают вполне реальные чувства и переживания и тем самым обогащают свой внутренний мир.

Умение играть не является врожденным. Как возникает ролевая игра? Надо ли учить играть ребенка, или этот процесс происходит сам по себе?

С самого раннего детства мамы и бабушки играют с детьми в так называемые игры-манипуляции, это пальчиковые игры, игры-потешки, всем они известны: «ладушки-ладушки», «идет коза рогатая», «сорока-сорока». Мама держит малыша за ручки, загибает ему пальчики, машет его ручками – ребенок уже принимает участие в игре, пока еще пассивное. Позже мама проговаривает знакомые слова – ребенок сам выполняет действия. Сюжетно-ролевая игра возникает позже. В процессе игры с игрушками ребенок изучает предметы и действия с ними, он переносит свой еще небольшой жизненный опыт в игры: кукла чистит зубы, умывается, одевается, машинка едет в гараж и т. д. Для формирования навыков ролевой игры требуются определенные умения, развитию которых способствует два вида детских игр: режиссерская и образно-ролевая. В младшем дошкольном возрасте дети овладевают режиссерской игрой – в этой игре они обыгрывают наблюдаемые в повседневной жизни сюжеты, а также начинают переносить функции одного предмета на другой, кубик «как будто» становится машинкой, коробка – гаражом. В этом виде игры ребенок приобретает важное умение – видеть целое без составляющих элементов, таким образом он развивает свое воображение. Примерно с 3 лет появляется новый вид игры – образно-ролевая, ребенок начинает имитировать различных сказочных персонажей, животных, людей, и овладевает искусством перевоплощения.

Когда ребенок взрослеет, у него появляется потребность копировать не только действия, но и поведение взрослых, он учится использовать предметы не только по прямому назначению, но и в соответствии с замыслом игры. Это уже не слепое повторение действий, это уже индивидуальное, окрашенное эмоциями действие. Обыгрывание одного и того же сюжета у разных детей неодинаково, оно зависит от возраста ребенка, его мироощущения, его возможностей и потребностей. Даже у одного и того же ребенка та же по сюжету игра проходит по-другому в более старшем возрасте. Игра становится более продолжительной, возрастает количество выполняемых действий, отношения между ролями четко выделяются еще до начала игры и становятся основной линией игры. Сюжетно-ролевую игру в свою очередь продолжает игра с правилами. У детей старшего дошкольного возраста предварительно игра совместно планируется и обговариваются правила, дети внимательно наблюдают, насколько действия игровых подчиняются общепринятым правилам поведения.

К сожалению, в последнее время игры все больше вытесняются из жизни детей – родители, ссылаясь на занятость, стремятся занять ребенка телевизором, компьютером или развивающими играми, не требующими их присутствия. В детском саду игру часто заменяют разными формами обучения. Во дворе дети все меньше играют в игры, которые раньше передавались одним подрастающим поколением другому.

Необходимо помочь детям овладеть ролевыми играми. Для начала предложить несложные сюжеты игр, поощрять в ребенке все проявления инициативы и фантазии, проводить театрализованные представления, читать сказки. Детям младшего дошкольного возраста близки и понятны сказки о взаимодействиях животных с людьми, дети этого возраста охотно берут на себя роль животных. В среднем дошкольном возрасте детям более интересен мир человеческих отношений, дети с удовольствием играют в сказочных принцесс и принцев. В старшем дошкольном возрасте детям становятся интересны волшебные сказки.

Содержание игры отражает отношение ребенка к окружающей его действительности. Можно наблюдать, как, играя в дочки-матери, одна «мама» будет постоянно кричать на своих детей и поучать их, другая будет примерять наряды, третья – заниматься детьми, читать им сказки и т. д. Такими играми ребенок показывает, что из взрослых отношений он считает главным и какой стереотип поведения выбирается им за образец поведения и подражания.

Большинство ролевых игр в детском саду возникает спонтанно, это всем известные игры в дочки-матери, в больницу, в школу, в магазин и т. д. При общении с детьми дошкольного возраста взрослый может использовать игры для решения своих задач. Через ролевую игру педагог или родитель выводит ребенка во взрослую жизнь, учит думать, чувствовать, действовать, адаптироваться к меняющимся условиям, принимать решения в незнакомой обстановке.

Наблюдая за детской игрой можно сделать определенные выводы об особенностях развития и психического состояния ребенка, о его чувствах, настроении и темпераменте. В процессе игры дети показывают свое отношение к окружающему миру – ведь в игре ребенок наделен силой, которой лишен в реальном мире. Наблюдая за игрой ребенка, можно увидеть его страхи, боль, обиды, которые он по каким-либо причинам не может или не хочет показать взрослым. Зачастую не зная, как относиться к какой-либо ситуации, ребенок проигрывает эту ситуацию снова и снова, пытаясь принять ее на себя. С помощью игры можно воздействовать на мироощущение малыша, бороться со страхами, преодолевать неуверенность. Управляя игрой детей, можно влиять на их отношения и мировоззрение.

Глава 2

Игра – обучение – развитие

Широко известный в нашей стране педагог А. С. Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность – работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе...». Играя, ребенок учится, и, наоборот, в процессе обучения ребенок может играть.

В основе игры лежит подражание другим людям. Большое место в игре занимает воображение, которое позволяет создать игру, т. е. вообразить игровую ситуацию. Игровая ситуация в сочетании с игровым действием придает игре своеобразный, самостоятельный характер. В игре ребенок живет как в настоящей жизни, является активным ее деятелем. В этом и заключается привлекательность игры для детей. Игра не остается неизменной – она развивается и усложняется по мере расширения связей ребенка с окружающим миром и расширения круга представлений под влиянием воспитания и обучения. В игре дети глубже усваивают то, что они отражают, у них появляется необходимость в расширении знаний. В процессе игры дети учатся организовываться, учатся изучать жизнь.

В этом пособии рассматриваются различные жизненные сюжеты и ситуации, построенные в игровой форме, помогающие детям пополнить и расширить свои знания об окружающем мире.

Собираемся на прогулку

Цель: развивать у детей умение подбирать одежду для разного сезона, научить правильно называть элементы одежды, закреплять обобщенные понятия «одежда», «обувь», воспитывать заботливое отношение к окружающим.

Оборудование: куклы, одежда для всех периодов года (для лета, зимы, весны и осени), маленький шкафчик для одежды и стульчик.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: в гости к детям приходит новая кукла. Она знакомится с ними и хочет поиграть. Но ребята собираются на прогулку и предлагают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята предлагают ей свою помощь. Дети достают из шкафчика кукольную одежду, называют ее, выбирают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспитателя в правильной последовательности они одевают куклу. Затем дети одеваются сами и выходят вместе с куклой на прогулку. По возвращении с прогулки дети раздеваются сами и раздевают куклу в нужной последовательности, комментируя свои действия.

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.

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, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием к врачу. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, у клоуна шишка на лбу, кукла Маша прищемила дверью 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 о том, 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.

Получаем медицинскую помощь

Цель: знакомить детей с профессиями врача, медсестры, санитарки, воспитывать уважение к этим профессиям, воспитывать заботливое отношение к людям, расширять словарный запас детей – ввести понятия «аптека», «фармацевт», «осмотр», «доктор», «медсестра», «поликлиника», «рецепт».

Оборудование: халаты, шапочки (медицинские), набор «лекарств», аптечный лоток, витрина для лекарств, куклы, зверюшки, предметы для лечения больных и ухода за ними, игрушка – доктор Айболит.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в разных местах комнаты стоят столы с табличками, где написано название учреждений – «Аптека», «Поликлиника», «Больница», «Скорая помощь». В гости приходит доктор Айболит и начинает осматривать и лечить больных зверюшек. Но он так долго добирался до детского сада, что очень устал. Ему нужно отдохнуть. Воспитатель предлагает выбрать помощника – Врача, который будет вести прием больных. Вместе с детьми он уточняет обязанности врача. Затем все вместе выбирают Медсестру, закрепляют знания о ее обязанностях – она выписывает рецепт, назначенный врачом. Таким же образом по желанию выбирают сотрудников для работы в аптеке, больнице и в станции скорой помощи. Остальные дети выступают в роли Пациентов, приводящих на прием к врачу больных кукол, зверюшек. Скорая помощь активно участвует в игре, оказывает помощь больным, отвозит их в больницу. По назначению Врача больные идут в аптеку за лекарствами, отдают рецепт, а Фармацевты делают эти лекарства и продают их. В ходе игры необходимо обращать внимание на то, что все медицинские работники очень внимательно относятся к своим пациентам, а те, в свою очередь, не забывают благодарить за оказанную помощь. Наконец-то все больные выздоравливают, вместе с ними радуется и доктор Айболит. Он внимательно следил за работой своих помощников и остался очень довольным. Теперь он сможет спокойно уехать в другой город, чтобы там вылечить больных зверюшек.

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.

День рождения Степашки

Цель: расширить знания детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепить знания о столовых предметах, воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь, расширить словарный запас: ввести понятия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».

Оборудование: игрушки, которые могут прийти в гости к Степашке, столовые предметы – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюда, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель сообщает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, предлагает пойти к нему в гости и поздравить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и поздравляют его. Степашка предлагает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью воспитателя сервируют стол. Необходимо обращать внимание на взаимоотношения между детьми в процессе игры.

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.

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.

Веселое путешествие

Цель: познакомить детей с профессией водителя, воспитать уважение к этой профессии, расширить словарный запас детей.

Оборудование: автобус, сделанный из стульчиков, руль, кепка водителя, насос.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в веселое путешествие на автобусе. Выбирается Водитель автобуса, проводится обсуждение, что должен делать водитель в дороге, какие инструменты нужно взять с собой на случай поломки. Пассажиры собирают необходимые в дороге вещи. Педагог напоминает, что нужно соблюдать правила дорожного движения, и все отправляются в путь. В дороге можно читать стихи, петь любимые песни. Автобус делает остановки, Пассажиры отдыхают, а Водитель проверяет состояние автомобиля, при необходимости ремонтирует.

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.

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 и т. д.

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.

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.

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, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

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 устройстве 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.

Нам весело

Цель: привлекать детей к участию в юмористических забавах, воспитывать навыки самостоятельности при организации и подготовке забав, способствовать объединению детей, развивать эмоциональную сферу ребенка, воспитывать оптимизм, жизнелюбие, чувство коллективизма, взаимопомощи.

Оборудование: все необходимое, что ребенок может использовать для импровизации розыгрышей, аттракционов.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям устроить конкурс. Можно придумать и показать веселую историю, небылицу, показать фокус и т. д. Для оценки результата выбирается жюри. После каждого выступления они выставляют свои оценки. В конце игры баллы подсчитывают и объявляют победителя. Его награждают медалью «Весельчак».

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.

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, Радиста, 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.

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.

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.

Сильные и слабые

Цель: дать понятия «слабый» и «сильный человек», учить определять их, формировать представление о милосердии и доброте, учить защищать слабых, воспитывать отрицательное отношение к аморальным качествам: хитрости, лживости, себялюбию, трусости, жесткости, лени.

Оборудование: иллюстрации с изображениями различных ситуаций в поведении людей, на которых помогают перейти дорогу малышу, защищают малыша от злой собаки, посыпают лед песком, делают кормушки, дерутся, стреляют из рогатки по птицам и т. д.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель приглашает детей рассмотреть иллюстрации. Данную ситуацию вместе обсуждают, анализируют ее, делают выводы, что такое хорошо, а что такое плохо. Обыгрывают ситуации между собой: дедушке в транспорте стало очень плохо, или малыш потерял маму в магазине. Что нужно сделать, чтобы помочь им?

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.

В мастерской Самоделкина

Цель: формировать у детей навыки ручного труда, учить планировать трудовую деятельность, отбирать необходимый материал, оборудование. Способствовать развитию эстетического вкуса, эмоционального восприятия ручного труда, расширить словарный запас детей: «мастерская», «трудиться», «поделки», «качество работы».

Оборудование: все необходимое для ручного труда – открытки, иголки, нитки.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: в группу приносят письмо для детей от Самоделкина. Читаем письмо. Самоделкин просит детей помочь ему приготовить подарок для малышей. Им нужна шкатулочка, чтобы складывать туда мелкие картинки, пазлы от мозаики. У нас есть такая мастерская, и мы с удовольствием поможем Самоделкину. Дети по желанию становятся мастерами, помощниками и приступают к работе. По окончании работы они рассматривают свои поделки и готовят посылку, чтобы отослать ее Самоделкину.

На станции технического обслуживания автомобилей

Цель: расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомиться 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.).

Экскурсия в оранжерею

Цель: закрепить знания детей о росте и развитии растений, о способах ухода за ними, воспитывать любовь и стремление заботиться о растениях.

Оборудование: растения в уголке природы.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит, что сегодня к нам в гости приехал специалист из оранжереи (ребенок, выбранный заранее воспитателем), который предлагает пройти в его оранжерею, где можно узнать много нового из жизни растений. В оранжерее работают садовники, они рассказывают детям, как правильно ухаживать за растениями, как часто их нужно поливать, какими полезными свойствами обладает то или иное растение.

Почта

Цель: расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитать уважение к труду работников почты, умение внимательно выслушать клиента, в вежливой форме обращаться друг с другом, расширить словарный запас детей: «посылка», «бандероль», «журналы», «почтальон».

Оборудование: удобно оборудованное место для расположения почты – отдельный столик, где можно отправить телеграммы, столик для отправки и получения посылок и бандеролей, переговорный пункт (телефон).

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: обратите внимание детей на открытие новой почты. Нужно провести беседу о том, зачем нужны почтовые услуги. Закрепляем знания о профессиях людей, работающих на почте, чем они занимаются. По желанию детей распределяем роли. Дети начинают играть. Воспитатель помогает детям выйти из затруднительного положения, следит за детскими взаимоотношениями. В конце игры дети делятся своими впечатлениями.

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.

Путешествие на самолете

Цель: расширить знания детей о воздушных видах транспорта, о назначении самолета, о способах обслуживания самолета, научить видеть красоту земных пейзажей, воспитать уважение к профессии летчика, смелость, расширить словарный запас детей: «самолет», «летчик», «стюардесса», «полет».

Оборудование: самолет, построенный из строительного материала, штурвал, фуражка летчика, одежда для стюардессы, картинки с изображением морских просторов, горных вершин, пустынь, тайги, тундры.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям совершить полет на самолете. Дети распределяют между собой роли Пилота, Стюардессы, Радиста, Диспетчера, Грузчика. Желющие приобретают билеты в кассе, предъявляют их Стюардессе и садятся в самолет. Грузчики занимаются погрузкой. Диспетчер объявляет вылет самолета. Во время полета Пассажиры рассматривают из иллюминатора (изображения на картинах) различные виды – моря, горы, реки, лес, тундру. По возвращении дети делятся своими впечатлениями.

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 учителя, расширить 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.

Ателье

Цель: формировать у детей представление о труде взрослых в ателье, на швейных фабриках, о работе модельеров, закройщиков, швей, отношение взрослых к своему делу, воспитать уважение к труду взрослых, желание аккуратно носить одежду, уметь шить иголкой, сшивать простые детали.

Оборудование: иголки, нитки, выкройки, ткань, ножницы.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: детям предлагается обновить кукольный гардероб – сшить новую юбку и кофточку для куклы. Эта работа выполняется в ателье. Люди каких профессий там работают? По желанию распределяются роли Закройщицы, Модельера, Швеи. Дети начинают играть. Они совещаются, какую модель выбрать, как правильно выкроить ее и сшить детали. В конце работы дети наряжают куклу.

Мир театра

Цель: дать детям представление о разных видах театрального искусства: кукольном театре, театре драмы и комедии, настольном и пальчиковом театре, развивать и поощрять сочинительские способности детей, интерес к творчеству, воспитывать чувство уверенности, самостоятельности в творчестве.

Оборудование: игрушки для настольного театра, билеты, касса.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что сегодня состоится спектакль в театре. Дети приобретают билеты в кассе, проходят в зал, занимают места. Артисты уже распределили роли между собой. Они показывают настольный театр. Это могут быть или знакомая сказка, или вновь придуманный сюжет. В конце представления дети аплодисментами благодарят артистов за представление, дарят им цветы.

В художественной мастерской

Цель: формировать представления детей о видах изобразительного творчества, закреплять навыки пользования кистью, карандашом, развивать художественное восприятие произведений изобразительного образа, воспитывать устойчивый интерес к изобразительной деятельности.

Оборудование: все необходимое для работы в художественной мастерской: карандаши, кисти, краски, бумага.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: открылась художественная школа. Уроки рисования ведут настоящие художники, они научат детей красиво рисовать. Желающие могут пройти в художественную мастерскую. Дети-Учителя и дети-Ученики совместно создают картины, рисунки, помогают друг другу, советуются. Затем они рассматривают рисунки и анализируют их.

Цирк

Цель: закреплять знания детей о назначении цирка, люди каких профессий работают там, для чего они это делают, воспитывать желание быть такими же смелыми, ловкими, жизнерадостными, расширить словарный запас детей: «цирковые артисты», «акробаты», «дрессировщики», «клоуны», «фокусники».

Оборудование: атрибуты, необходимые для работы в цирке: для акробатов, клоунов, фокусников – мячи, шары, скакалки, обручи, ленточки, платочки и т. д. Афиша – приглашение на цирковое представление.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям красочную афишу. Это приглашение на цирковое представление. Туда можно отвести своих маленьких друзей – кукол, медвежат, зайчат. По желанию распределяются роли Клоунов, Фокусников, Акробатов, Дрессировщиков. Артисты уходят в гримерную и готовятся к выступлению. Остальные дети подготавливают места в зале – расставляют стульчики, собирают своих друзей в цирк. Все готово, и конферансье приглашает всех занять места в зале. Он объявляет первый номер, и представление начинается. Игра продолжается до тех пор, пока не выступят все артисты и не появятся новые желающие выступить в роли цирковых артистов. В ходе игры нужно следить за взаимоотношениями между детьми.

В музее краеведения

Цель: закрепить в игре знания детей, полученные ранее на занятиях, о своем родном крае, расширить кругозор детей, воспитать любовь к своей родине, расширить словарный запас детей – «родной край», «раскопки», «орудие труда», «достопримечательности», «производство».

Оборудование: набор открыток, иллюстраций с изображением родного города (края) в разные периоды исторического развития – от древности до современности.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям сходить в краеведческий музей, там можно узнать много нового и интересного о своем родном крае (городе). По желанию выбираются Гиды, остальные дети становятся Посетителями. Дети рассматривают иллюстрации разных периодов развития своего города, отмечают характерные отличия, называют главные достопримечательности края (города), какие отрасли производства особо развиты, чем славится родной город. В ходе игры необходимо следить за речью детей, за тем, чтобы дети не перебивали друга, высказывая свое мнение, правильно задавали вопросы. В конце игры нужно спросить, хотели бы они еще прийти в музей краеведения, чтобы еще больше познакомиться со своим городом.

В музее искусств

Цель: расширить кругозор детей, научить узнавать произведения искусства и коротко описывать содержание картины, воспитать эстетические чувства, любовь к природе, умение видеть красоту окружающего мира, расширить словарный запас детей – «искусство», «картина», «музей», «выставка», «пейзаж», «портрет», «пейзажист».

Оборудование: касса, билеты, указка, картины И. Шишкина, И. Левитана или других русских художников.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям о том, что в детском саду состоится выставка картин знаменитых художников и они не должны пропустить это мероприятие. Дети в кассе приобретают билеты и проходят в выставочные залы. В первом зале размещены картины, на которых изображены пейзажи, во втором зале – портреты, в третьем – картины со сказочными сюжетами. В каждом зале свой гид (ребенок). Дети-посетители рассматривают картины, переходя из зала в зал, высказывают свое мнение о картине, отмечают характерные особенности каждого жанра искусств, взаимосвязь цвета и настроения. Они благодарят работников музея за приятно проведенное время.

На выставке народного творчества

Цель: закреплять знания детей о разнообразии народного творчества, познакомиться их с хохломой, гжелью, дымковской игрушкой, городецкой росписью, уметь назвать основные элементы этих видов промысла, воспитывать чувство прекрасного, желание продолжать традиции своего народа, расширить словарный запас детей: «хохломская роспись», «народное творчество», «народный промысел», «дымковская игрушка», «гжель», «городец», «завиток», «кудря» и т. д.

Оборудование: автобус, сделанный из стульчиков, руль для водителя, касса, билеты на автобус, витрина с дымковскими игрушками, выставка предметов, расписанных хохломой, гжелью, городецкой росписью.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет нас. Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места в автобусе. Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте. Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал хохломы. Дети рассматривают предметы, расписанные хохломой, вспоминают, где зародился этот промысел, какие основные элементы используются в хохломе, какой цвет краски применяется, какие предметы разрисовывают хохломой и т. д. В зале дымковской игрушки их встречает другой экскурсовод. Таким же образом дети посещают зал городецкой росписи и зал гжели. Можно вспомнить стихи, интересные моменты на занятиях при знакомстве с народным творчеством. Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

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.

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.

Парашютисты

Цель: познакомить детей с парашютным видом спорта, воспитать смелость, ловкость, уверенность, расширить словарный запас: «парашют», «приземлиться», «полет», «прыжок», «кольцо».

Оборудование: макет самолета со скамейками, нарисованные круги (место приземления).

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: ведущий предлагает самым смелым детям попробовать прыжки с самолета на парашюте. Совместно с воспитателем дети выбирают Пилота самолета, Тренера, остальные дети – Парашютисты. Пока самолет готовится к вылету, Тренер предлагает надеть парашюты и объясняет, как правильно надо прыгать и приземляться. Самолет взлетает, Парашютисты ждут команды Летчика. Тот докладывает высоту полета и готовность к прыжку. На земле Парашютистов ждет команда жюри. Они оценивают качество прыжка и вручают медаль «Лучшему парашютисту» за правильное выполнение прыжка и приземление.

МЧС спешит на помощь

Цель: продолжать познакомить детей с необходимой работой МЧС, научить детей быстро принимать правильное решение в экстремальных ситуациях, воспитать смелость, ответственность, желание прийти на помощь людям, расширить словарный запас детей – «чрезвычайная ситуация», «трагедия», «несчастье», «пожар», «помощь».

Оборудование: все необходимое для работы пожарника, медицинские инструменты, собаки (игрушки).

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть и представить, что игровой зал – это центральный пункт МЧС. Здесь работают очень смелые, сильные люди, которые готовы помочь всем при любых несчастных случаях. Вот здесь сидит Диспетчер (выбранный детьми заранее) и принимает звонки от населения, которые просят помощи. У кого-то произошел пожар, где-то случилось наводнение и нужно срочно спасать людей. МЧС может прийти на помощь к тем, у кого сломалась дверь или замок и люди не могут зайти к себе домой. Кто-то забрался на высоту, спускаться боится. Диспетчеру сообщают адрес, где случилось несчастье, и бригада скорой помощи спешит на объект. Дети самостоятельно распределяют между собой роли Диспетчера, бригады Пожарников, бригады Врачей, бригады, работающей на высоте, на глубине и т. д. Дети обыгрывают разные ситуации. В конце игры они делятся своими впечатлениями.

Глава 3

Игры, помогающие малышу сблизиться друг с другом и с воспитателем

Для того чтобы дети с удовольствием посещали дошкольное учреждение и проводили вместе время, в коллективе должен царить теплый, благожелательный климат. Особенно это актуально для малышей, недавно пришедших в детский сад, и детей младших групп. Для достижения этой цели воспитатель должен приложить немало усилий. От него требуется не только наличие личностных качеств, таких как доброта, внимание, любовь и уважение к детям, но и высокий уровень профессионализма – умение общаться с детьми разного возраста, налаживать взаимоотношения между детьми, поддерживать интерес к занятиям в каждом ребенке. Помочь педагогу в решении этой задачи могут игры, направленные на сплочение детей, – игры, в которых принимают участие все малыши одновременно или командные игры (соревнования). В процессе таких игр усиливается эмоциональная связь с другими участниками, игра сближает, объединяет детей, ребенок познает основы социального поведения, учится взаимопомощи и уважению к другим людям, т. е. общению с людьми.

Дедушка Мазай и зайцы

Цель: объединить детей, познакомиться детей со сказками, стихами, загадками о зайцах.

Оборудование: два весла из бумаги, шапочки-ушки из бумаги.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: предварительно воспитатель знакомит детей со стихотворением А. Н. Некрасова «Дедушка Мазай и зайцы»: рассказывает о содержании стихотворения, зачитывает отрывки из него или читает полностью. После этого предлагает детям поиграть, представить, что внезапно началось наводнение, а дети – это зайчики, попавшие в беду.

В игровом зале расставляются стульчики – это островки среди воды, дети-Зайчики на них садятся. Дед Мазай (педагог) плывет на лодке по залу, Зайчики пищат, дрожат, просят о помощи. Мазай собирает по одному испуганных Зайчат, сажает их в лодку – дети тесно сбиваются в кучку, идут за воспитателем. После того как все Зайчики спасены, педагог рассказывает детям стишки, загадывает загадки, поет песенки про зайчиков.

В игре можно использовать следующий материал.

Зайка (М. Сорокина)

По тропинке зайчик скачет,
Отчего-то горько плачет.
Что у зайки за беда,
Кто обидел и когда?
«Рыжехвостая лисица
Утащила рукавицы.
Лапки мерзнут у зайчишки,
Помогите мне, детишки!»
Мы возьмем клубок и спицы,
Зайке свяжем рукавицы.
Как теплее лапкам станет,
Зайка плакать перестанет.

Зайка (А. Барто)

Зайку бросила хозяйка,
Под дождем остался зайка.
Со скамейки слезть не смог,
Весь до ниточки промок.

Русская народная песенка

Заиньки перебегают
То лужок, то лесок.

Землянику собирают,
Скок да скок! Скок да скок!
Здесь полянка мягче шелка,
Оглянись, оглянись!
Берегись лихого волка,
Берегись, берегись!
Зайчики уснули сладко,
Лес шумит, лес поет!
– Убегайте без оглядки:
Волк идет! Волк идет!

Примечание: для детей старшего возраста (5–6 лет) игру можно усложнить.

Когда дед Мазай спасает зайчика, тот должен спеть ему песенку, рассказать стихотворение или загадать загадку про зайчика.

Гуси-гуси

Цель: сплочение детей, развитие ловкости и быстроты у них.

Оборудование: маски-шапочки с изображением гусей и волка.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель напоминает детям слова потешки «Гуси – гуси» и проводит обсуждение: «Как вы думаете, гусям было страшно, когда волк за ними охотился? Они долетели домой? А вы смогли бы обхитрить волка?»

Педагог предлагает поиграть в игру и проверить, кто более ловкий и быстрый – волк или гуси. Игровой зал делится пополам (меловой линией, шнурком). Выбирается Волк, он остается у линии. Остальные игроки находятся по одну сторону от линии. Воспитатель зовет детей.

В. Гуси-гуси!

Д. Га-га-га!

В. Есть хотите?

Д. Да-да-да!

В. Ну летите!

Д. Мы не можем.

Серый волк под горой

Не пускает нас домой

Зубы точит, съесть нас хочет.

В. Ну летите, как хотите, только крылья берегите.

После этих слов Гуси пытаются перебежать на сторону педагога, а Волк – поймать их и увести с собой в логово. Пойманные дети выбывают из игры. Волк может ловить игроков, только бегая вдоль черты. Игру можно повторить несколько раз.

После игры можно прочитать детям стихотворение А. Барто «Гуси-лебеди».

Мы делили апельсин

Цель: сближение детей, развитие чувства товарищества и взаимопомощи, развитие быстроты и ловкости.

Оборудование: вырезанные из картона крупные, хорошо заметные дольки апельсина ярко-оранжевого цвета.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: воспитатель читает детям стихотворение Л. Зубковой «Мы делили апельсин», а затем предлагает детям поиграть. Педагог очерчивает большой круг и объясняет, что игра должна проходить в его пределах, за круг выбегать нельзя. Один из детей по желанию ребенка или при помощи считалочки выбирается на роль Волка. Дети становятся кругом, воспитатель обходит круг, произносит слова стихотворения и раздает некоторым из детей дольки апельсина.

Мы делили апельсин (Л. Зубкова)

Мы делили апельсин.
Много нас, а он один.
Эта долька для ежа!
Эта долька для чижа!
Эта долька для утят!
Эта долька для котят!
Эта долька для бобра!
А для волка – кожура!
Он сердит на нас – беда!
Разбегайтесь, кто куда...

Как только прозвучат последние слова стихотворения, дети разбегаются, а Волк старается догнать одного из детей с долькой апельсина в руках.

Если ребенка догоняет Волк, он передает дольку апельсина другому игроку. Отказываться от предложенной дольки нельзя. Как только Волк коснется игрока, держащего апельсин, тот сразу же должен отдать дольку Волку. Дети могут убежать от Волка только в пределах очерченного круга. Дети должны помогать друг другу, отвлекать внимание Волка на себя, пытаться выручить товарища, забрать у него апельсин, но в то же время не попасться Волку. Игра заканчивается после того, как Волк соберет все дольки апельсина. Затем можно выбрать нового Волка и начать игру заново.

Примечание: В конце игры надо особо отметить тех детей, которые больше всех помогали другим и отвлекали внимание Волка на себя. По окончании игры рекомендуется провести беседу о том, как хорошо иметь товарищей, которые могут помочь и выручить, вспомнить вместе с детьми стихотворения и песни о дружбе. Например, «Песенка друзей» («Про шмеля Федю» – музыка Т. Островской, слова В. Аленикова), «Настоящий друг» (слова М. Пляцковского, музыка Б. Савельева). Также можно использовать следующие стихотворения:

Друзья (Е. Стеквашова)

Как начну конфеты есть,
У меня друзей не счесть.
А закончились конфеты —
И друзей в помине нету.

За конфету каждый друг
Так и рвет ее из рук.
Ну зачем мне дружба эта?
Я и сам люблю конфеты.

Медвежья услуга (Е. Стеквашова)

Мне как истинному другу
Оказал медведь услугу:
Вместо плошки он в угоду
Отдал целый улей меду!
Мед люблю, но не по вкусу
Мне пчелиные укусы.

Елочка – иголочка

Цель: сближение детей, повторение новогодних стихотворений и песен.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: игра проводится в преддверии Нового года. Педагог читает детям стихотворение «Елочка», предлагает его запомнить. Дети делятся на команды по 6–7 человек, в зависимости от величины группы. Один из детей при помощи считалочки выбирается Елочкой, остальные будут Иголочками. Иголочки встают вокруг Елочки и берут друг друга за руки. Команды действуют по очереди: Иголочки ходят вокруг своей Елки, вместе озвучивают слова стихотворения «Елочка».

Елочка (М. Ивенсен)

И. Елочка, елка,
Колкая иголка,
Где ты выросла?
Е. В лесу.
И. Что ты видела?
Е. Лису.
И. Что в лесу?
Е. Морозы,
Голые березы,
Волки да медведи —
Все мои соседи.
И. А у нас под Новый год
Каждый песенку поет.

Елочка должна вспомнить и назвать песенку, стихотворение или сказку про елку. Затем играет следующая команда и т. д. Побеждает команда, вспомнившая больше всех стихотворений и песен про елку. Если Елочка затрудняется с ответом, Иголки помогают ей.

Примечание: игра может проводиться и в преддверии других праздников, тематикой песен и стихов соответственно является тема, близкая этому празднику.

Предварительно можно ознакомить детей со следующими стихотворениями и песнями:

Маленькой елочке холодно зимой (слова З. Александровой музыка М. Красева)

Маленькой елочке
Холодно зимой.
Из лесу елочку
Взяли мы домой.

Сколько на елочке
Шариков цветных,
Розовых пряников,

Шишек золотых!

Ветку нарядную
Ниже опусти,
Нас шоколадною
Рыбкой угости!

Станем под елочкой
В дружный хоровод,
Весело, весело
Встретим Новый год!

Елка (Е. Трутнева)

Вырастала елка
В лесу на горе.
У нее иголки
Зимой в серебре.
У нее на шишках
Ледышки стучат,
Снежное пальтишко
Лежит на плечах.
Жил под елкой заяка
С зайчихой своей.
Прилетала стайка
Чечеток с полей.
Приходили к елке
И волки зимой...
Увезли мы елку
К себе домой.
Нарядили елку
В новый наряд —
На густых иголках
Блестки горят.
Началось веселье —
Песни да пляс!
Хорошо ли елка,
Тебе у нас?

Птицеловы

Цель: сближение детей.

Оборудование: платочки для каждой птицы.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям игру. В этой игре дети будут выполнять роли Птичек и Птицеловов. На игровой площадке очерчивается круг, игра будет проходить внутри него, за пределы этого круга выбегать нельзя. При помощи считалки дети выбирают Птицеловов, их количество зависит от количества детей в группе, примерно 4–5 на 20 человек. Птички берут в руки платочки, бегают и машут ими, Птицеловы догоняют Птиц. Пойманные Птицы отдают платочек поймавшему их Птицелову, тоже становятся Птицеловами и начинают догонять оставшихся Птиц. Победителем игры считается Птицелов, который собрал больше всего платочков.

Добрые слова

Цель: помочь детям увидеть хорошие качества в людях.

Оборудование: мяч.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: дети встают в круг, воспитатель рассказывает сказку: «Жил-был злой волшебник. Всю свою долгую жизнь он ссорил детей и учил их говорить друг другу злые слова. И однажды этот волшебник решил поссорить всех людей на земле! Он взмахнул волшебной палочкой – и все люди на земле стали говорить друг о друге только плохо, а потом и вообще перестали разговаривать. Всем стало грустно и скучно. И тогда люди прогнали злого волшебника на необитаемый остров, а сами стали говорить друг другу только добрые и теплые слова, а все плохие забыли. А давайте вспомним, какими добрыми словами пользуемся мы, когда говорим со своими близкими людьми: мамами, папами, родными, друзьями». Все перечисляют: «милый», «умный», «добрый», «красивый», «нежный». Педагог говорит: «А ведь на самом деле в каждом человеке есть что-то очень хорошее. Давайте посмотрим друг на друга и попробуем это увидеть».

Педагог предлагает взять мяч ребенку, назвать положительное качество своего соседа и передать ему мяч. И так по кругу, пока мяч не обойдет всех детей.

Примечание: дети младшего возраста могут только назвать положительное качество соседа (Миша добрый), более старшие дети должны обосновать свой ответ (Миша добрый потому, что он всегда делится игрушками).

Птицы в ловушке

Цель: научить детей сопереживать, сочувствовать. Кроме того, игра способствует развитию быстроты, ловкости.

Оборудование: маски-шапочки с изображением птиц.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель проводит беседу о птицах, рассказывает детям о том, что есть птицы, которые улетают в теплые края, а есть такие, которые остаются зимовать дома. Говорит о том, как труден перелет улетающих птиц, а также какие опасности могут подстергать оставшихся птичек в лесу, в том числе опасность быть пойманным в ловушку. «Представьте, какими сильными и быстрыми приходится быть птичкам!» – говорит воспитатель и предлагает проверить, насколько дети сильные и ловкие.

Часть детей становится в круг – это клетка. Остальные дети – Птицы. Воспитатель говорит: «Сейчас мы в лесу. Птички порхают с ветки на ветку, радуются солнечному деньку. Но опытный охотник поставил ловушку и хочет поймать птичек. Как только охотник соберется захлопнуть ловушку, я позову вас домой, летите ко мне». Игрет веселая музыка, Птички летают по ловушке, затем по команде педагога «домой» музыка выключается, дети в кругу берут друг друга за руки, замыкают круг, а Птицы должны успеть убежать из круга. Птицы, попавшие в ловушку, выбывают из игры. Игра повторяется 4–5 раз, дети могут меняться ролями.

Примечание: для детей 5–6-летнего возраста игра проводится до тех пор, пока все Птицы не будут пойманы. После этого дети должны перечислить названия птиц, которых они знают, и вспомнить стихотворения, загадки, песенки про них.

Материал для предварительного ознакомления:

Десять птичек – стайка (И. Токмакова)

Пой-ка, подпевай-ка:
Десять птичек – стайка.
Эта птичка – соловей,
Эта птичка – воробей,
Эта птичка – совушка, сонная головушка.
Эта птичка – свиристель,
Эта птичка – коростель,
Эта птичка – скворушка, серенькое перышко.
Это – зяблик, это – стриж,
Это – развеселый чиж.
Ну а это – злой орлан.
Птички-птички, по домам!

Русская народная потешка

Скок, скок, поскок,
Молодой дроздок

По водичку пошел,
Молодичку нашел.
Молодиченька
Невеличенька,
Сама с вершок,
Голова с горшок.

Красавец-петушок (П. Синявский)

Сапоги со шпорами,
Шапка пирожком —
Курица любитсЯ
Петей-Петушком.

Русская народная потешка

Петушок-петушок, золотой гребешок,
Масляна головушка, шелкова бородушка,
Что ты рано встаешь, голосисто поешь,
Деткам спать не даешь?

Веселая зарядка

Цель: объединить детей, научить соотносить действия с произносимыми словами.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель говорит: «Не только мы с вами по утрам делаем зарядку. Звери в лесу тоже хотят быть сильными и здоровыми. Давайте представим, что мы зайчики в лесу, и сделаем заячью зарядку». Педагог читает текст и показывает движения, дети повторяют.

Зайчик:

Зайка серенький сидит И ушами шевелит. Вот так, вот так Он ушами шевелит!	Дети подставляют ладошки к голове, шевелят указательными пальцами
Зайке холодно сидеть, Надо лапочки погреть. Вот так, вот так Надо лапочки погреть!	Хлопают в ладоши
Зайке холодно стоять, Надо зайке поскакать. Вот так, вот так Надо зайке поскакать!	Прыгают на месте
Зайку волк испугал! Зайка тут же убежал	Бегут на месте

После этого воспитатель предлагает побыть хомячками.

Хомячок:

Хомка-хомка, хомячок	Надувают щеки, как хомяк
Полосатенький бочок.	Гладят себя по бокам
Хомка рано встает	Потягиваются
Щечки моет, глазки трет.	Делают соответствующие действия
Подметает хомка хатку	Наклоняются и делают вид, что подметают
И выходит на зарядку. Раз, два, три, четыре, пять — Хомка сильным хочет стать.	Показывают согнутую руку

Воспитатель предлагает детям придумать свою – медвежью, лисью, тигриную, беличью – зарядку. Дети по очереди показывают несколько движений, остальные их повторяют. После 3–4 движений можно сменить зверя.

Ожившие игрушки

Цель: научить детей вживаться в образ.

Оборудование: мешочек с игрушками.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, как вы думаете, игрушкам грустно оттого, что они не могут разговаривать? Давайте представим, что они ожили и рассказывают, откуда они появились, кто в них играл, не обижали ли вы их, в какие игры они хотели бы еще сыграть». Дети по очереди подходят к воспитателю, вытаскивают на ощупь игрушку из мешка и рассказывают короткую историю этой игрушки от первого лица.

Примечание: игру можно проводить для детей в возрасте 5—6 лет, вместо игрушек можно использовать небольшие предметы обихода детей – линейку, ключ от шкафа, листочек бумаги.

Дети вытаскивают предметы и рассказывают от первого лица, из чего этот предмет сделан, для чего он служит, как он попал в детский сад.

Одуванчик

Цель: объединить детей, пополнить знания о растениях.

Оборудование: белые салфетки или платочки.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: дети идут по кругу, держатся за руки и говорят:

Носит одуванчик
Желтый сарафанчик.
Подрастет – нарядится
В беленькое платьице.

(Серова Е.)

Воспитатель командует:

Ветерок подул, подул	Дети сходятся в центр круга, не размыкая рук
Фуу-ууу-ууу	Дуют изо всех сил вместе с воспитателем, затем разбегаются в разные стороны и машут платочками

Игра повторяется 3–4 раза, затем дети вспоминают, какие растения они знают, и воспитатель рассказывает о комнатных растениях, растущих в детском саду, об их красоте и пользе.

Одуванчик (И. Винокуров)

Стоит он у стежки
На тоненькой ножке,
Гордится обновой —
Шапкой пуховой.
Померить ту шапку
Жуку захотелось:
Едва прикоснулся,
Она разлетелась.

Колосок (Е. Стеквашова)

Вырос в поле колосок
Из земли вбирая сок,
Сжатый бережно рукой,
Стал на мельнице мукой.
Из муки той хлебопек
Хлеба мягкого испек.
В него вложили столько сил,
А ты разок лишь откусил.

Примечание: для детей в возрасте 5–7 лет игра проводится так же, но потом дети рассказывают о растениях, которые есть у них дома, вспоминают песни, стихи и загадки, связанные с растениями.

Не прозевай!

Цель: развить в детях умение действовать коллективно и играть в коллективе, проверить внимательность детей.

Оборудование: маски-шапочки из бумаги с изображением котят.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в следующую игру: он будет читать стихотворение, а дети при слове «котенок» («киса», «кошка» и т. д.) должны сказать хором «мяу» и сделать вид, что умываются ладошкой, как кошка. Для игры можно использовать стихотворение С. Михалкова «Котята», а также следующие стихотворения:

Русская народная потешка

Котя, котенька, коток,
Котя – серенький хвосток,
Приходи, котя, спать,
Нашу Машеньку качать.

Про кошку (Е. Стеквашова)

Мою ручки, мою ножки,
Мою спинку нашей кошке.
Кошка очень рассердилась:
«Я сама уже умылась».

Рыбалка (Е. Стеквашова)

Ловим рыбу вместе с кошкой,
Мы с утра рыбачим с ней.
Кошке – мелкую рыбешку,
Мне, конечно, покрупней.
Немудренная наука —
Наблюдать за поплавком.
Может быть, поймаю щуку,
Может, попадется сом.
Но везет пока лишь кошке:
Щука не клюет на крошки.

Клубок (В. Степанов)

За клубком котенок
Прыгнул, как тигренок,
Лапками катает,
Зубками кусает.

Шляпа (В. Степанов)

Не спеша, на мягких лапах
По квартире ходит шляпа —
Это кот, усатый кот
В шляпе папиной идет.

Мурочка (В. Степанов)

Мурка шерстку прилизала,
Новый бантик повязала.
А еще нашлись у кошки
Рукавички и сапожки.
Улыбнулась Мурочка:
— Я теперь — снегурочка.

Обновки (П. Воронько)

Я купила кошке
К празднику сапожки,
Причесала ей усы,
Сшила новые трусы.
Только как их надевать?
Хвостик некуда девать!

Примечание: для детей 4–5 лет игру нужно немного усложнить: при первом слове «котенок» мяукает и умывается один из детей, при следующем слове «котенок» — следующий ребенок и т. д.

Для детей 6–7 лет при слове «котенок» вместо «мяу» надо *сказать*, какой раз это слово произносится в стихотворении. В следующем стихотворении счет начинается заново.

Театральное представление

Цель: научить детей вживаться в образ, действовать коллективно.

Оборудование: костюмы или шапки-маски сказочных персонажей.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель читает детям сказку (к примеру, сказку «Репка»), а потом задает вопросы: «Что посадил дед? Кто помогал деду вытащить репку? А смог бы дед один вытащить репку, как вы думаете? А кто из персонажей вам больше нравится?» После обсуждения сказки воспитатель предлагает детям поиграть в театр. Педагог распределяет роли среди желающих, читает вслух сказку, актеры действиями ее изображают. Не занятые в спектакле дети становятся зрителями. Затем дети меняются ролями – зрители становятся актерами и наоборот. По желанию детей можно еще раз проиграть эту же сказку или другую.

Примечание: в зависимости от возраста детей сказки могут быть как простыми, содержащие короткие реплики («Курочка Ряба», «Репка»), так и сложными, с большим количеством героев, с длинными репликами.

Также вместо костюмов можно использовать обычные игрушки или изготовить кукол, одевающих на руку. Их легко можно сшить из небольших цветных клубков, на которые наклеиваются глазки, волосы, и кусочков ткани, из которых выкраиваются платья. Пальчики дети вдевают в рукава этих платьев.

Ромашки на лугу

Цель: развитие внимательности, воображения у детей.

Оборудование: аудиозаписи небольших отрывков грустной и веселой мелодий.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. «Представьте, что игровой зал – это большой луг. Все дети – это ромашки на лугу. Звучит веселая музыка – значит, наступило утро, все Ромашки радуются, раскачиваются на месте, поднимая вверх руки. Когда звучит грустная музыка, идет сильный дождь, Ромашки закрывают глаза, обнимают себя за плечи, им холодно и страшно. Если наступает тишина, наступила ночь, Ромашки присаживаются на корточки, подкладывают ладошки под щеку и спокойно спят».

Педагог ходит среди детей, поощряет их актерские способности.

Снежный ком

Цель: познакомить детей друг с другом.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, давайте проверим, как хорошо мы знаем друг друга». Дети становятся в круг. Один из игроков представляется: «Меня зовут Дима». Второй повторяет и добавляет «Его зовут Дима. Меня зовут Катя». Третий повторяет и добавляет свое имя и т. д. Как только ребенок сбивается и не может повторить цепочку, игра начинается заново.

Примечание: чем старше ребенок, тем больше о себе он может рассказать, в его рассказ могут добавиться фамилия, возраст, его увлечения и т. д.

Папа едет на работу

Цель: научить общаться в коллективе, уметь отстаивать свое мнение.

Оборудование: карандаши и бумага.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: дети произносят слова: «Папа едет на работу. Он садится на ... (называется транспортное средство). Например, трамвай. Педагог возражает: „Трамваи не ходят, отключили электричество“. Дети продолжают: „Папа едет на работу. Он садится на автобус“. Воспитатель говорит: „Но у автобуса закончился бензин“. И так перечисляются все виды транспорта, знакомые детям. Нельзя допускать повторов ни в перечислении видов транспорта, ни в причинах, по которым папа не может поехать на них. В конце игры педагог делает обобщение, какие виды транспорта знают дети, предлагает их нарисовать.

Примечание: с детьми в возрасте 5–7 лет игра проводится следующим образом. Дети делятся на две группы, одна перечисляет транспортные средства, на которых пытается уехать папа, другая «чинит препятствия» папе. После игры дети вспоминают загадки, которые они знают на эту тему, или отгадывают загадки, которые предлагает педагог.

В игре можно использовать следующие загадки:

Маленькие домики
По улице бегут.
Мальчиков и девочек
Домики везут.

(Автобус)

Держусь я только на ходу:
Если встану – упаду.

(Велосипед)

Несется и стреляет,
Ворчит скороговоркой.
Трамваю не угнаться
За этой тараторкой.

(Мотоцикл)

Паровоз без колес!
Вот так чудо-паровоз!
Не с ума ли он сошел,
Прямо по морю пошел!

(Пароход)

Конь стальной овса не просит,
А пашет и косит.

(Трактор)

Поливаем огород

Цель: научить детей внимательно вслушиваться в обращенные к ним слова, пополнить запас знаний о растениях.

Оборудование: красные фишки, лейка.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу об огороде, задает вопросы: что такое огород, что на нем растет, для чего люди сажают огород, что нужно для того, чтобы растения на огороде хорошо росли? Дети отвечают, педагог помогает, затем предлагает поиграть, говорит: «Мы с вами вспомнили столько вкусных овощей, фруктов, ягод. Узнали, что растения не могут жить без воды. А давайте теперь представим, что у нас тоже есть огород, и будем его поливать. Только поливать нужно внимательно». Дети встают в круг, один из них берет в руки леечку и становится в центр круга – он будет поливать огород. Дети идут по кругу, хором говорят:

Дождик долго не идет,
Поливаем огород.
В лейку воду набираем
И на грядке поливаем...

Дети останавливаются и по очереди называют любые фрукты и овощи, а также вещи, которые полива не требуют: например редис, морковь, сапог, ромашка, лопата, телефон. Игрок с леечкой должен ответить «поливаю» или «не поливаю». Если ребенок ошибается, он получает штрафную красную фишку. Долго думать и менять ответ не разрешается. Затем в роли поливальщика выступает другой ребенок. Кто больше всех получил таких фишек, тот должен выполнить задание, которое придумают для него дети.

Примечание: если играют дети в возрасте 5–7 лет, то им отвечать нужно быстро, без запинок. Если ребенок задерживается с ответом, он получает штрафную фишку. Игру можно усложнить – называть только растения. Ребенок должен определить, какие растения нужно поливать, а какие нет. В случае спора ответ считается правильным, если ребенок сможет обосновать свой ответ. Например, из крапивы можно сварить суп.

После игры воспитатель предлагает детям отгадать загадки на «огородную» тему.

В игре можно использовать следующие загадки:

В землю голову он спрятал,
Остры стрелы обнажил,
Если был бы он послаще,
Я бы с ним тогда дружил.

(Лук)

Зеленый, полосатенький,
В середине сладенький.

(Арбуз)

Золотое решето
Черных домиков полно.

(Подсолнух)

У кого одна нога,
Да и та без башмака?

(Гриб)

Домашние питомцы

Цель: научить детей описывать свои действия, выполнять какие-либо действия, воспринимая их на слух.

Оборудование: предварительно нарисованные детьми рисунки своих питомцев.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель спрашивает у детей, у кого из них есть домашние животные. Дети рассказывают о своих животных, рыбах, птичках, пресмыкающихся, показывают свои рисунки. Педагог предлагает рассказать в форме игры, как дети ухаживают за своими маленькими друзьями. «У Юры дома живут рыбки. Юра, расскажи, как ты за ними ухаживаешь. Ребята, чтобы Юре было легче, давайте представим, что мы и есть его рыбки».

Юрин рассказ: «В 7 часов утра я просыпаюсь и включаю рыбкам освещение. Мои рыбки очень радуются и плавают по всему аквариуму. Потом я кормлю рыбок: стучу им по стеклу, и они собираются у кормушки....» Дети сопровождают рассказ Юры действиями. Педагог может помочь рассказчику наводящими вопросами. Например, можно спросить, какие рыбки живут у него, какая рыбка самая красивая, как давно у него есть аквариум. Затем выбирается новый рассказчик, который рассказывает о своей собачке, какой она породы, как ее зовут, как ребенок водит ее гулять, чем кормит.

Говорящая книга

Цель: научить детей последовательно выполнять действия в коллективе.

Оборудование: книги большие и маленькие, толстые и тонкие, в разных переплетах, книжки-малышки.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель демонстрирует книги и говорит: «На свете есть много-много разных книг. Есть книги для детей – больших и маленьких. Есть книги для взрослых на самые разные темы. Пройдет немного времени, и вы будете учиться в школе, научитесь читать, писать, считать и еще многому другому и сможете перечитать небольшую часть этих книг. А пока что вам читают ваши мамы, папы, дедушки, бабушки. Кто еще?» Дети перечисляют. Педагог говорит: «Сейчас мы попробуем стать самой настоящей говорящей книгой! Таких книг еще нет на свете». Дети рассаживаются в ряд на стульчики, ладошки сложены вместе на коленях. Воспитатель называет книгу, которую дети будут изображать. Это должна быть хорошо известная всем детям сказка. Педагог указывает на ребенка, делает вид, что перелистывает страничку. Ребенок разводит руки в стороны – открывает страницу, говорит первое предложение из сказки, затем складывает ладошки – закрывает страницу. Следующий ребенок тоже «открывает страницу», продолжает сказку, «закрывает». Так дети рассказывают сказку до конца.

Примечание: если играют дети в возрасте 5–7 лет, сказку можно проиллюстрировать картинками. Для этого несколько детей становятся перед группой и по знаку педагога изображают называемое действие. Также сказку можно заменить стихотворением (которое дети знают наизусть) или же сочинить новую сказку по ходу игры.

Магазин «детский мир»

Цель игры: познакомить детей с работой продавца, привить элементы навыков социального общения.

Оборудование: различные игрушки, фантики от конфет.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель говорит: «Все дети любят играть в игрушки. У вас дома много игрушек?» Дети отвечают – да, много. Воспитатель спрашивает, откуда они появились? Дети отвечают – подарили, купили. Воспитатель спрашивает, были ли дети в магазине детских игрушек, предлагает детям рассказать, как это произошло, с кем они ходили в магазин, какую игрушку купили. После этого воспитатель предлагает поиграть в магазин игрушек. Дети расставляют игрушки на «витрине» (стеллаже, столе, шкафу) и делятся на продавцов и покупателей. Так как магазин создан детьми, в роли денег выступают фантики от конфет. Покупатель приходит в магазин, выбирает понравившуюся игрушку. Продавец показывает игрушку, рассказывает, как в нее надо играть, сколько она стоит. Покупатель расплачивается фантиками и уходит. Играет следующая пара продавец – покупатель. Далее дети меняются ролями.

Примечание: если играют дети в возрасте 5–6 лет, то покупатель приходит в магазин, рассматривает игрушки, просит рассказать о них. Продавец показывает игрушки, рассказывают, из чего они сделаны, с какого возраста в них можно играть, сколько они стоят. На основании рассказа покупатель делает свой выбор.

В ходе игры педагог корректирует поведение игроков, если это необходимо, напоминает, в какие моменты нужно сказать слова «спасибо» и «пожалуйста».

Куда иголка, туда и нитка

Цель: способствовать сближению детей, научить преодолевать скованность, застенчивость.

Оборудование: отрывки записей музыкальных произведений (попурри), аудиотехника.

Возраст: 4–6 лет.

Ход игры: в процессе игры музыкальное сопровождение меняет темп и ритм, вместе с музыкой меняет движения ребенок, возглавляющий колонну. Остальные участники стараются повторить в точности его движения.

Глава 4

Игры, развивающие нравственные качества ребенка

Примерно с 2–3 лет развивается самосознание ребенка, с приобретением жизненного опыта у ребенка складываются собственные понятия и представления о жизни. В этот период развития очень важно включить оценочный момент, объяснить ребенку, что хорошо, а что плохо, что допустимо и недопустимо с точки зрения общества. Нравственное воспитание является одной из важных сторон воспитания детей. Оно осуществляется во всех видах деятельности. Особой формой общественной жизни дошкольников является самостоятельная деятельность – игра, где они по желанию объединяются или действуют самостоятельно, осуществляя свои замыслы. Эта счастливая особенность детства способствует воспитанию нравственных качеств, таких как коллективизм, товарищество, доброжелательность, честность, справедливость и т. д.

Путешествие

Цель: развивать у детей желание играть вместе, тренировать внимание, сосредоточенность, учить детей терпеливости, способствовать преодолению детской застенчивости.

Оборудование: фотографии или картинки с изображением лошади, машины, парохода, самолета, бубенчики и ленты на дуге, руль с гудком, капитанская фуражка, штурвал.

Возраст: от 4 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть – отправиться в путешествие. Все вместе вспоминают, какие виды транспорта люди используют в дальних поездках. Затем педагог показывает картинку, один из детей читает стихотворение об изображенном на ней виде транспорта и действиями его иллюстрирует, остальные повторяют его движения. Воспитатель показывает следующую картинку, ребенок меняется, и игра продолжается.

Когда воспитатель показывает изображение лошади, дети читают такое стихотворение:

На лошадке ехали,
До угла доехали.
Цок-цок, цок– цок!
Мост переехали —
Дальше поехали
Цок-цок, Цок-цок!

Ребенок держит в руках дугу с бубенцами и лентами, высоко поднимает колени при ходьбе, изображая коня. Остальные ребята повторяют за ним.

Педагог показывает изображение автомобиля, ребенок читает стихотворение:

Сели на машину.
Налили бензину.
На машине ехали.
До реки доехали!
Би-би! Стоп! Разворот!.

Ребенок держит в руках руль. Во время движения он меняет направление, вращая руль.

Воспитатель показывает картинку с изображением корабля. Ребенок надевает на голову капитанскую фуражку, руками делает «плавательные» движения, остальные дети стараются повторить.

Продолжая игру, воспитатель показывает картинку с нарисованным самолетом.

Ребенок берет в руки штурвал. Он в ходе игры может замедлять или убыстрять темп движения колонны, поворачивая, «облетая» препятствия.

Примечание: приведенные выше или другие, по выбору педагога, стихотворения надо разучить заранее.

Собирайся скорей

Цель: прививать детям самостоятельность, аккуратность, проявление инициативы, учить заботливому и внимательному отношению к близким.

Оборудование: 3 плоские картонные коробки с откидывающимися крышками. Карточки с изображением мужской, женской и детской одежды, обуви и головных уборов.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям коробки-чемоданы и предлагает собрать вещи членов своей семьи для поездки на курорт. В первом варианте игры семья едет в южном направлении, во втором выбирается северное направление. Дети из стопки предложенных карточек выбирают нужные предметы, аргументируя свой выбор. Игру можно разнообразить, используя образ героя-неумейки, например Незнайки.

Вот идет Рассеянный по улице Бассейной

Цель: развивать чувство юмора, умение играть в коллективе, сохранять тайну.

Оборудование: 3 карточки ведущего – фотографии мужчины, женщины и ребенка, карточки с нарисованными предметами одежды, обуви, головных уборов, различных аксессуаров.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: педагог произвольно выбирает из карточек персонаж, который сегодня отправится на прогулку, он кладет карточку на видное место изображением вниз. Для детей эта таинственная личность в конце игры станет сюрпризом.

Дети, разбившись на команды, из предложенной пары вещей выбирают одну. Каждая команда работает втайне от другой. Воспитатель складывает выбранные предметы рядом с фотографией Рассеянного. Когда дети закончат свой выбор, педагог объявляет: «Сегодня на улице льет проливной дождь, а наш герой решил пойти на прогулку в парк. Что же он надел (погода и место прогулок могут каждую игру меняться)?». Воспитатель называет выбранную детьми одежду. Например, он взял чемодан, трость, повязал на шею платочек, обулся в оранжевые сандалии и синие носки, надел шапку-ушанку, красную юбку, фиолетовый пиджак, ажурные перчатки, фуфайку и белую кофточку в малиновый горошек. Далее педагог открывает личность Рассеянного. Многие из предложенных вещей могут не подойти по погоде, сезону, половой или возрастной принадлежности. Посмеявшись над Рассеянным вместе с детьми, воспитатель предлагает детям помочь ему собраться на прогулку.

У нас порядок

Цель: научить детей быстро и аккуратно складывать вещи по своим местам, приучать ребенка к самоконтролю, бережному отношению к вещам и игрушкам, научить достижению результата как своими силами, так и с помощью товарищей.

Оборудование:

1-й вариант: кукольный домик с мебелью и всевозможными вещами.

2-й вариант: картинки с изображением предметов мебели (шкафов, буфетов, полок, тумбочек, антресолей) и картинки, изображающие вещи домашнего обихода).

3-й вариант: обстановка реального дома или группы детского сада.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в игре могут принимать участие взрослый и ребенок, взрослый и команда детей, две команды, три команды. В ходе игры необходимо заметить как можно больше вещей, лежащих не на своих местах, и как можно быстрее убрать их. За каждую убранную вещь дается 1 очко, дополнительные очки начисляются за бережливость.

Команды складывают вещи по очереди, давая объяснение своим действиям. Например, участник одной команды говорит: «Я кладу книгу на полку в книжный шкаф» (он зарабатывает для своей команды очко). Участник второй команды говорит: «А я вешаю полотенце около умывальника». Дети из третьей команды дружными усилиями подвинули лавочку к окну, так как она стояла посередине группы и всем мешала выполнять задания. Они получают сразу 1 очка: за доброе дело и за проявленную заботу. Игра продолжается до полной победы над беспорядком.

Примечание: игрой можно воспользоваться перед тихим часом для наведения порядка.

Лесная тропинка

Цель: развитие активности детей, преодоление нерешительности, скованности, развитие способности быстро принимать решение, умения приспосабливаться к меняющимся обстоятельствам.

Возраст: от 4-х лет.

Ход игры: игра начинается с движения детей по кругу друг за другом. По команде воспитателя: «Ямка!» каждый участник игры находит себе пару и, взявшись за руки, показывает ширину и глубину ямки. По сигналу воспитателя: «Кочка!» дети собираются в тройки, присаживаются на корточки, соединив руки всех участников над головами. По сигналу: «Горка!» один из трех ребят встает во весь рост, а остальные, присев, образуют склоны горки. Игра может происходить в медленном и быстром темпе, а также с музыкальным сопровождением.

Летучие мыши

Цель: преодоление нерешительности, страха перед неизвестным, развитие выдержки, ловкости, преодоление боязни темноты.

Оборудование: небольшие фонарики (один для каждой пары участников), затемненный игровой зал, кегли, мячи, маленькие стульчики, подушка.

Возраст: от 6 лет.

Ход игры: воспитатель объявляет, что сегодня дети будут играть в необычную игру. Зачитывается стихотворение Г. Граубина «Летучие мыши».

Летучие мыши мне спать не дают:
Все время над крышей снуют и снуют.
Я завтра же кошку летать научу,
И этих противных мышей проучу!

Считалкой выбирается водящий, он будет кошкой. Водящего усаживают в центре зала на подушку, он «засыпает». Летучие мыши зажигают фонарики и, сохраняя абсолютную тишину, стараясь не сбить и не задеть ни один предмет из стоящих на полу, пытаются найти загаданную и спрятанную в зале воспитателем игрушку. Если кто-то из детей зашумит или заденет и уронит какой-либо предмет, Кошка просыпается и ловит нерасторопных Мышат. Дети ищут спрятанный предмет и спасаются от Кошки в паре, не расцепляя рук. Кошка ловит Мышей, дотрагиваясь до плеча рукой.

Дотрагиваться до спящей Кошки нельзя, а проходить мимо и приближаться можно. Пойманные Мыши выбывают из игры, и игра продолжается, пока все Мыши не попадутся Кошке в лапы.

Воробьи и вишня

Цель: воспитание смелости, умения мобилизовать свои силы, развитие выдержки, преодоление нерешительности, робости, учить детей сознательно управлять своим поведением.

Возраст: от 4 лет.

Ход игры: педагог предлагает поиграть, дети становятся Воробышками, которые хотят полакомиться вишней в саду. А в саду есть Пугало, которое охраняет вишневые деревья. Оно очень пугает Воробьев, когда просыпается. Дети-Воробьи, взявшись за руки и приговаривая слова, подкрадываются к Пугалу:

Я веселый воробышка,
Серый озорной плутишка,
Буду вишню клевать,
Буду вишню клевать!

Внезапно Пугало оживает и пытается поймать зазевавшихся Воробьев.

Детям нужно сказать о том, что нельзя дотрагиваться до Пугала руками, дразнить его, убегать можно только после того, как Пугало «оживет».

Игра продолжается до тех пор, пока все Воробьи не будут пойманы.

Примечание: перед игрой рекомендуется вспомнить героя сказки «Волшебник Изумрудного города» Страшила.

Кто в дупле живет?

Цель: воспитание у детей собранности, концентрации, уверенности в своих силах, ловкости.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: на земле или в зале чертятся круги-дупла на значительном расстоянии друг от друга. Их на один меньше, чем участников игры. Считалкой выбирается водящий. Он переходит от дупла к дуплу со словами:

В сосне дупло,
В дупле тепло.
А кто в дупле,
Уступи место мне!

Каждая Белка, не желая уступать дупло Водящему, отправляет его к другому дуплу, и, пока Водящий переходит, старается жестами, знаками, мимикой договориться об обмене «жилплощадью». За спиной Водящего Белки все время меняются дуплами. Водящий же должен стремиться занять освободившееся дупло. Если ему это удастся, он становится Белкой, а «бездомная» Белка будет играть роль Водящего.

Детки в зоопарке

Цель: пробудить в ребенке альтруизм, желание принести пользу, доставить радость, проявлять гуманное отношение к слабым, беззащитным, опекать, помогать.

Оборудование: игрушки, изображающие животных большого и маленького размеров (мама и детеныш), рисунки хищных и травоядных зверей, обитающих в зоопарке, нарисованные на полу дорожки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает, что в зоопарке на площадке молодняка детеныши разных зверей остались без присмотра. Их нужно отвести к мамам, выбрав самую безопасную дорожку, самый короткий путь, самый медленный темп, соблюдая правила осторожного движения. Кто придет первым, тому достается игрушка.

Медведь в берлоге

Цель: развивать выдержку, настойчивость в достижении поставленной цели.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть. Дети выстраиваются в круг. Одного из детей при помощи считалочки выбирают на роль Медведя. Медведь садится в центре круга на стульчик и делает вид, что спит. Педагог предлагает детям запомнить слова стихотворения И. Токмаковой «Как на горке снег». Дети берутся за руки, ходят по кругу и произносят слова стихотворения:

Как на горке снег, снег,
И под горкой снег, снег,
И на елке снег, снег,
И под елкой снег, снег.
А под снегом спит медведь.
Тише, тише, не шуметь!

(И. Токмакова)

После того как прозвучат последние слова стихотворения, дети останавливаются, расцепляют руки и замирают в любых позах. Медведь просыпается, он ходит по кругу, следит, не пошевелится ли кто-нибудь из детей. Медведь старается рассмешить детей. Ребенок, который пошевелился, улыбнулся или рассмеялся, попадает к Медведю в берлогу. Медведь не должен дотрагиваться до детей. Через некоторое время, примерно через 2–3 минуты игра считается законченной, дети выбирают нового Медведя и начинают игру заново.

Примечание: По желанию детей попавшие в берлогу к Медведю дети могут выполнить какие-нибудь задания, которые им придумают остальные игроки в наказание за нетерпеливость.

Лисички-сестрички

Цель: научить детей действовать сообща, слаженно, уметь выполнять совместно действия.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: педагог предлагает поиграть, дети делятся на пары и каждая пара берет друга друга под руку, и все пары становятся в круг. Педагог выбирает любую пару и обращается к ней:

– Лисички-сестрички, покажите, что умеете.

– Мы рыжие лисички, веселые сестрички,

Мы все вместе делаем.

– Ну так сделайте ...

Воспитатель дает задание, пара его выполняет. Затем педагог предлагает другой паре Лисичек выполнить другое задание и так далее. Задания могут быть любыми, игра будет интереснее, если при выполнении задания Лисички будут действовать правыми (игрок, стоящий справа) и левыми (игрок, стоящий слева) руками и ногами. Например, «хлопни в ладоши» – игроки хлопают в ладоши свободными руками (стоящий справа – правой и стоящий слева – левой). Или «топни правой ногой, взмахни левой рукой». После того как дети освоятся с игрой, задания можно усложнить – предложить детям причесать куклу, заплести ей косичку, собрать фигуру из конструктора.

Паровоз бежит по рельсам

Цель: сближение детей, развитие упорности, аккуратности.

Оборудование: детские стульчики, по 4–5 для каждой команды.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: дети делятся на две команды и встают в шеренги. Перед каждой командой в ряд расставлены стульчики, имитирующие семафоры. По команде воспитателя дети, первыми стоящие в шеренгах оббегают змейкой вокруг стульчиков, возвращаются к своей команде, берут еще одного игрока за плечи и вместе оббегают стульчики и так далее, пока в змейке не окажутся все игроки команды. Победителем считается та команда, которая не сбила ни одного семафора на пути и быстрее выполнила задание.

Плыви, кораблик!

Цель: развивать альтруизм, умение радоваться за другого, желание доставлять радость.

Оборудование: полированная гладкая поверхность (например, стол), бумажные кораблики разных цветов.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: ребята разбиваются на пары, каждый участник берет себе кораблик. Цвета корабликов в паре не должны совпадать. Кораблики ставятся на стол. По команде ведущего дети начинают дуть на кораблики, стремясь отправить кораблик своего товарища как можно дальше. Отставший кораблик выбывает из игры.

Примечание: педагог должен следить, чтобы дети не дули на кораблики слишком сильно и долго (не дольше 10 секунд), чтобы не закружилась голова.

День рождения кота Леопольда

Цель: развивать у детей желание сделать что-то приятное для другого, учиться помогать друг другу, уметь делиться.

Возраст: от 5 лет.

Ход игры: собираясь на день рождения кота Леопольда, участники игры посещают три магазина: магазин одежды, магазин подарков и кондитерский магазин. В первом дети выбирают самый лучший наряд, но не для себя, а для товарища. Во втором – самый лучший, самый полезный подарок для именинника. А в кондитерской – самый вкусный торт. Только выбрать этот торт нужно всем вместе, договорившись между собой.

Шеф-повар

Цель: развивать у детей умение самостоятельно принимать решения, делать осознанный выбор, находить компромиссное решение, заинтересовывать своей идеей других детей, аргументировать свою точку зрения, уметь отстаивать ее в споре.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: считалкой выбираются шеф-повар и капризные клиенты ресторана. Помощники шеф-повара разбиваются на две команды, они втайне друг от друга готовят первые блюда, горячие блюда, десерт. Для этого они рисуют совместными усилиями цветное меню. Шеф-повар предлагает капризным клиентам на выбор блюда каждой команды. Участники команды активно уговаривают Клиента попробовать принесенное блюдо, расхваливая его питательную ценность и вкус. Побеждает та команда, у которой заказали наибольшее количество блюд.

Блюда команд, предлагаемые Клиенту, не должны совпадать по названию и рецептуре. Нельзя давать негативную оценку блюду соперников.

В гости с подарками!

Цель: учить детей чувству благодарности.

Оборудование: красочные, разноцветные коробочки по количеству детей, небольшие игрушки (резиновые или мягкие).

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: Ведущий, чтобы привлечь внимание, говорит: «Я пришла к вам в гости с подарками. У меня в руках вот какие красивые коробочки для всех вас». Идет по комнате, приговаривает: «пойду к Саше, Танечке, Наташе». Специально называются имена тех детей, которые в этот момент чем-то отвлечены. Затем подходит к самой большой группе детей и говорит: «Здравствуйте, дети! Я к вам в гости пришла, вам подарки принесла. Этот подарок – Маше», – подает коробочку, делает паузу, чтобы понять, догадается ли ребенок сказать «спасибо» или он может просто забыть это сделать, так как увлечен игрой. Ведущий тогда напоминает: «Что нужно сказать, когда получаешь подарок?» Ребенок сам (а могут подсказать другие дети) говорит «спасибо».

Раздает коробочки до тех пор, пока все дети не получают их. Важно не затягивать этот процесс.

Ведущий: «А теперь посмотрим, что же лежит в коробочках». Если игра проходит впервые, то он показывает, как открываются коробочки. Дети открывают и обнаруживают в них игрушки. Важно, чтобы в этот момент у детей не возникло зависти или небольшого чувства превосходства, если вдруг получится, что игрушки немного отличаются друг от друга (чуть больше по размеру или чуть красивее).

Дети играют в новые игрушки, делятся своими впечатлениями друг с другом или своими же близкими, если те неподалеку (мама, папа, бабушка, сестра и т. д.).

Ведущий: «Я рада, что была у вас в гостях. А подарила вам подарки потому, что вы хорошие дети: дружные, вместе играете, друг друга не обижаете. Вам понравились подарки?» Дети отвечают. Ведущий снова: «Вот погостила я у вас, пора мне уходить. Можно, я приду к вам еще раз?» Дети могут наперебой говорить или кричать, важно, чтобы у них остались положительные эмоции и дружелюбное, радостное настроение. Ведущий говорит «до свидания» и уходит.

Примечание: игру лучше всего проводить во время детских праздников.

Пойдем гулять

Цель: развитие артистичности, преодоление скованности, стеснения, учить терпеливости.

Возраст: 4–6 лет.

Ход игры: дети сидят на стульчиках, ожидая приглашения поучаствовать в игре. Ведущий подходит к любому ребенку и говорит: «Пойдем гулять?» Ребенок соглашается: «Пойдем!» Ведущий продолжает диалог: «Вставай!» «Встаю», – отвечает ребенок и поднимается со стульчика. Ведущий: «Одевайся!» Ребенок: «Одеваюсь», при этом он имитирует движения одевающегося человека. Ведущий: «Умойся!» Ребенок отвечает: «Умываюсь!», показывая, как он это делает. Ведущий: «Вот теперь пойдем гулять!» Далее ведущий и выбранный ребенок, держась за руки, подходят к следующему ребенку. Диалог продолжается. Когда все участники игры готовы пойти гулять, все вместе говорят:

Дружно мы гулять идем,
Песню звонкую поем!

Робинзоны

Цель: развитие фантазии, находчивости, практических навыков, умения помочь в трудную минуту, поделиться, ободрить словом и делом, прийти на помощь.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: с потерпевшего кораблекрушения судна на необитаемый остров попадают взрослые и дети. Они отсылают в бутылке записку с просьбой о помощи. Далее существуют две версии игры.

1. На остров с корабля попадают некоторые вещи. Нужно помочь робинсонам придумать новое применение известных вещей.

2. Собрать для робинзонов посылку, сложив в нее оптимальный набор вещей, с помощью которых они смогли бы построить себе жилище, охотиться, готовить пищу и т. п.

Приключение в космосе

Цель: развитие воображения, учить детей управлять своим поведением, считаться с чужим мнением, быть не только командиром, но и подчиненным, не бояться трудностей, твердо идти к намеченной цели.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: обручи, стульчики.

Ход игры: выбираются два ведущих, один – Конструктор, он будет строить ракету, собрав себе команду помощников, другой – Командир космического корабля, он полетит в космос, собрав себе достойный экипаж. На первом этапе игры из стульчиков, установленных спинками наружу, строится космический корабль, устанавливаются приборы управления, обручи – иллюминаторы. На втором этапе экипаж корабля, договорившись друг с другом о маршруте движения, летит в космос. Экипаж и Конструкторы постоянно поддерживают связь, так как полет осложняется внезапным метеоритным дождем, отказом техники, солнечным затмением и тому подобными непредвиденными обстоятельствами. Игра заканчивается с возвращением экипажа на Землю.

Кот и мышки

Цель игры: развитие выдержки, умения управлять своим поведением, развитие волевых качеств личности.

Оборудование: детские стульчики с прорезями на спинках, шапочка-маска кота.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: Дети, спрятавшись за спинки стульчиков, хором декламируют стихи:

Мышки в норочках сидят,
Мышки корочки едят,
Мышки в норочках сидят,
Мышки в щелочки глядят,
Только мышки заскребут,
Серый Васька тут как тут!

Выходит ребенок, одетый в маску кота, он заглядывает в «мышьи норки» через щелочки в спинках стульчиков.

Ведущий: «Ходит Васька серенький, хвост у Васьки беленький, зубы у кота – острая игла!»

Дети-Мышки терпеливо ждут ухода Кота, ничем не выдавая своего присутствия. Они сидят, замерев, притаившись в своих норках. Беспокойную Мышку Васька забирает собой. Если же Васька не заметил ни одной Мышки, он уходит, а ведущий говорит такие слова:

Васька мышек не нашел
И за печку спать ушел.
Глазки закрываются,
Спит иль притворяется?

Мышки выбегают из своих норок и резвятся. По команде ведущего: «Кот идет!» дети занимают свои норки – прячутся за спинками стульчиков.

Игра продолжается пока Кот не поймает всех Мышек.

Ягоды и фрукты

Цель: развитие чувства взаимопомощи, создание коллектива.

Возраст: 2–4 года.

Оборудование: карточки с изображениями ягод (клубники, малины, смородины черной и красной, крыжовника, винограда), карточки с изображением фруктов (яблока, груши, сливы, абрикоса, банана, апельсина), небольшой колокольчик, 2 длинные веревки.

Ход игры: веревки сложить кольцом на полу – они будут имитировать корзины. В игре участвуют 10–12 человек. Воспитатель говорит: «Посмотрите, дети, какие красивые, большие корзины у нас стоят в комнате (показывает). Это корзины для фруктов и ягод. А игра называется „Ягоды и Фрукты“. Сегодня мы с вами сами будем „ягодами“, и „фруктами“. Педагог раздает детям карточки и просит сесть на свои грядки в игровом зале, кому где нравится. При этом он напоминает, что нужно играть дружно, не ссориться из-за места или из-за карточек: „Ребята, вы же видели, как ягоды висят на кустах и какие фрукты растут на деревьях? Они никогда не ссорятся, потому что они знают, что места хватит для всех. Ягодки и фрукты знают, что они все нужны и все важны людям. А теперь скажите, кто из вас ягодки?“ Дети говорят и показывают карточки, воспитатель смотрит, правильно ли все ответили. Если дети ошибаются, воспитатель подсказывает детям и просит назвать, у кого какая ягода. Такие же действия проводит с фруктами. Далее он говорит: „Теперь я вижу, где у нас растут ягодки, а где – фрукты. А теперь, Ягодки и Фрукты, вы должны найти свои корзины“. Если увидите, что на ней наклеена ягодка, то аккуратно перелезайте в эту корзину, а Фрукты ищут свою корзину и тоже перебираются туда. Не торопитесь, места там хватит всем». Дети перебираются в корзины. Затем воспитатель говорит: «А сейчас, ребята, будьте внимательны. У меня есть колокольчик (показывает). Он зазвонит, и вы снова должны будете вернуться на грядки. Можете выбрать себе другие места на грядке. Только не толкайтесь, вы же дружные Ягоды и Фрукты». (Звонит колокольчиком, дети вылезают из корзин и усаживаются кто куда, «на грядки».) Педагог обходит каждого ребенка, собирает карточки, затем перемешивает и раздает заново. «Сейчас снова зазвонит колокольчик, и вы должны будете вернуться в корзинки: Ягодки к ягодкам, а Фрукты сядут в корзину с фруктами». (Звонит колокольчик, дети идут со своих «грядок» к корзинам.) Важно снова обращать свое внимание и внимание детей на дружелюбное отношение друг к другу, помогать и побуждать детей к этому, чтобы тоже помогали друг другу, если нужно, поддерживали за руку, особенно мальчики – девочек. Так игра повторяется несколько раз. Нужно чаще хвалить малышей за дружно сыгранную игру. Если это детский праздник, то можно угостить всех фруктами, а ягодами можно угостить позже, за столиками (в детском саду), если в гостях – за столом.

Примечание: по такому же принципу можно провести игры: «Фрукты и Овощи». Для более старших детей можно подобрать четверостишия или небольшие стихи, характеризующие именно этот фрукт, ягоду или овощ. Например,

Огурец:

Я зеленый огурец,
Я хрустящий молодец,
Свежий и полезный.
В общем, всем известный.

Малина:

Я душистая малина

И всем вам необходима:
Здоровья всем дающая,
Я жаропонижающая.

Яблоко:

Я яблоко зеленое,
Есть у меня сестрички:
Желтое и красное,
Не хуже, чем клубнички.

Важно, чтобы игра проходила интересно. Можно добавить музыкальное сопровождение или песни, чтобы была веселая, дружеская атмосфера.

Разноцветные бабочки

Цель: научить детей бережно относиться к произведениям своего и чужого труда.

Оборудование: фантики, катушечные нитки, искусственные цветы в вазе.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: участвуют от 5 до 10–12 детей.

Педагог произносит: «Здравствуйте, дети! Сегодня мы с вами проиграем с бабочками, которых вы сделаете сами». Педагог делает паузу, смотрит, заинтересовались ли дети. Затем продолжает: «У меня есть фантики, и я их сейчас вам дам (раздает каждому ребенку яркий фантик, дети рассматривают их). Дети, с фантиками обращайтесь аккуратнее, потому что мы сейчас из них сделаем бабочку, яркую и красивую, с нежными крылышками». Далее педагог показывает, как делать бабочку, и комментирует каждое действие: «Сожмем каждый свой фантик посередине, вот здесь (показывает). А теперь перевяжем ниточкой». Дети держат свои фантики, ждут, пока всем перевяжут фантики ниточкой. Если кто-то из детей хочет сделать это сам, педагог дает ему кусочек нитки. Дети могут помочь друг другу перевязать фантики. Конец нитки надо оставить, чтобы можно было держаться за него.

Педагог: «Вот фантики все перевязаны, теперь мы представим, что они превратились в бабочек. Посмотрите, как сейчас они оживут». (Показывает, что бабочка может летать, имитируя рукой движение бабочки, – водит руку туда-сюда.) Дети радостно повторяют действия ведущего. Важно, чтобы они бережно обращались с «бабочками».

Педагог: «Видите, дети, какие бабочки хрупкие, нежные, красивые. Обращайтесь с бабочками аккуратнее, тогда крылышки у них не сломаются, они будут летать и радовать нас своей красотой».

Потом педагог предлагает детям посадить свою бабочку на цветы, которые стоят в вазе на столе, говоря при этом: «Как вы думаете, дети, бабочкам нужно отдохнуть? Они ведь, наверное, устали...» Дети соглашаются. Если кто-то из детей хотел бы еще поиграть с бабочкой, нужно сказать: «Сейчас бабочка отдохнет, и с ней снова можно будет поиграть».

После можно предложить детям поменяться своими бабочками. По окончании игры дети могут взять их с собой домой.

Маскарад

Цель: развить у детей командный дух, творческие способности, чувство взаимопомощи друг другу.

Оборудование: маски животных или костюмы обезьянки, куклы, собачки и иных – по количеству детей (от 10–15 до 20–25 человек). Обязательны костюмы персонажей какой-либо сказки, например сказки «Волк и семеро козлят» (Волка, Козы, Козлят), серпантин, шары, конфетти и другие атрибуты праздника.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: Педагог говорит: «Мы собрались на маскарад, вас здесь всех видеть каждый рад. Мы будем петь и веселиться, плясать, играть, не будем злиться».

Играет веселая музыка, и педагог предлагает детям взяться за руки и побегать «змейкой» по комнате. Дети берутся за руки и по ходу движения «змейки» вовлекают все больше играющих за собой. Если кто-то не хочет играть в «змейку», им предлагают потанцевать или побросать серпантин. Педагог постепенно приглушает музыку, и начинается викторина «Кто быстрее найдет друга».

Педагог продолжает: «Сейчас мы поиграем. Кто быстрее найдет друга, те получают призы». Далее педагог объясняет, что нужно встать в две шеренги друг напротив друга (общее число детей должно быть в этой игре четным).

Педагог: «А теперь повернитесь спиной одна шеренга к другой».

В это время педагог проводит прямые (если игра проводится впервые, а если несколько раз, то можно усложнить изогнутыми, волнистыми линиями) линии мелом от одного ребенка к другому.

Педагог объявляет: «А теперь, дети, повернитесь, пожалуйста, друг к другу лицом (дети поворачиваются). Вы видите много линий. Каждая линия начинается около ваших ног. Внимательно меня слушайте: все, кто стоит в левой шеренге (показывает рукой), идут по своим линиям до конца, пока не встретят своего друга или подружку (важно внимательно смотреть, чтобы дети не толкали друг друга, уступали места, особенно мальчики – девочкам, если линии пересеклись в этих местах). Кто первый найдет пару, поднимает руку».

Призом служат воздушные шары. Игру можно повторить. Тогда движения начинает другая шеренга, и дети должны встать иначе.

Птички зернышки клюют

Цель: научить детей быть доброжелательными и заботливыми.

Оборудование: игрушечные фигурки птиц (желательно, чтобы эти фигурки были закреплены на прищепках), искусственная ветка (без каких-либо колючек или торчащей проволоки) или большой букет цветов.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: на столике у окна стоит большая ваза с веткой, на которой сидят птички. Чтобы дети не видели это раньше начала игры, все закрывают легкой тканью или прячут за ширму. Педагог обращает на себя внимание детей словами: «Посмотрите, дети, какие красивые к нам прилетели птички». Будет лучше, если в этот момент включить запись с пением птиц для фона, это незаметно делает помощник. Пока дети ищут глазами, где же птички, педагог снимает ткань с веточки (отодвигает ширму). Все увидели птичек. Педагог: «Посмотрите, какие они красивые! Такие маленькие, а как хорошо поют». Чтобы дети сразу не подбегали к птичкам, воспитатель добавляет: «Давайте постоим тихонько, чтобы не испугать птичек. Они, хоть и ручные, но все равно могут испугаться и не прилететь больше». Воспитатель продолжает: «Птички летали, устали, пели нам песни (фон пения птиц выключается) и, наверное, теперь хотят кушать. Им нужно дать зернышек. Накормим птичек?» Дети соглашаются. Педагог протягивает плавно руку к ветке, как будто боится испугать птичек резким движением, и птичка «садится» на протянутые пальцы руки. Дальше педагог говорит: «Посмотрите, она меня не боится, потому что привыкла. И все остальные птички тоже ручные. Здесь их не обижают, кормят и любят птичек. Хотите, чтобы птички и к вам на ручки сели?» Дети возбужденно могут кричать: «Хотим», тогда педагог должен снова сказать: «Но, если мы будем громко разговаривать и кричать, то птички улетят». Дети успокаиваются. Педагог «пересаживает» свою птичку на другую руку, нежно поглаживает пальцем правой руки птичку и подзывает одного ребенка (самого спокойного в этот момент игры). Снимает плавно птичку с ветки и дает ребенку. Показывает, как надо держать птичку.

Пока педагог усаживает птичек детям на ручки, помощник ставит поднос на недалеко стоящий столик. Дети глядят птичек, а педагог в это время говорит: «Давайте покормим птичек, пусть они поклюют зернышки». Достает из кармана пакетик с зерном и, немного подняв руку с птичкой вверх, изображает ее полет. Птичка «летит» к подносу. Педагог высыпает из пакетика зерно, и остальные дети, повторяя действия ведущего, тоже подходят к подносу. Птички «клюют» зернышки. Важно в это время следить за тем, чтобы дети не толкали друг друга и продолжали бережно держать птичек, а клювиком как бы стучать по подносу, изображая кормление птиц.

Педагог: «Ну вот, все птички покушали и хотят снова полетать». Дети изображают действиями с птичками их полет. Педагог: «А теперь птичкам надо отдохнуть на своей любимой ветке». Подходит и плавно усаживает птичку на ветку. Побуждает детей сделать так же, помогает, если у кого-то не получается, или просит помочь другим детям тех детей, у которых получилось хорошо. Игра закончена. Снова звучит музыка, дети и педагог прощаются с птичками, говоря «до свидания».

Желуди

Цель: развитие ловкости, внимания, терпения, сосредоточенности, стремления к победе, волевых качеств личности.

Возраст: 7 лет.

Оборудование: 5 желудей или небольших округлых камушков.

Ход игры: ребенок берет 5 желудей (камушков) в руку и раскладывает их на столе. Далее берет один из 5 желудей, подбрасывает его вверх и ловит. Потом подбрасывает его опять и, пока он летит, берет со стола другой желудь, не забывая поймать подброшенный. Снова подбрасывает один из желудей и быстро добавляет новый желудь к тому, который уже зажат в ладонке. Теперь на столе осталось только 2 желудя. Снова подбрасывает желудь, успевая схватить и спрятать в ладонку третий, а при следующем подбрасывании – и четвертый. Так у ребенка в конце игры в ладонке оказывается 4 желудя из 5. Последней попыткой, подбросив пятый желудь, ловим и его.

Примечание: игру можно серьезно усложнить, попросив ребенка подбрасывать и ловить желуди левой рукой.

Глава 5

Игры, развивающие волевые качества личности ребенка

Формирование нравственно-волевой сферы – важное условие всестороннего воспитания личности ребенка. От того, как воспитан дошкольник в нравственно-волевом отношении, зависит не только его успешное обучение в школе, но и формирование жизненной позиции. Недооценка важности воспитания волевых качеств с ранних лет приводит к установлению неправильных взаимоотношений взрослых и детей, к излишней опеке над детьми, а это может стать причиной лени, несамостоятельности детей, неуверенности в своих силах, низкой самооценки, иждивенчества и эгоизма. Уметь управлять своим поведением, подчинять его нормам и правилам, установленным обществом, преодолевать встречающиеся трудности – вот неполный перечень требований, предъявляемых будущему гражданину общества. Чтобы справиться с ними, ему необходимо обладать такими нравственно-волевыми качествами, как организованность, ответственность, самостоятельность, настойчивость, дисциплинированность. В воспитании у детей нравственно-волевых качеств большую помощь могут оказать игры, и прежде всего игры с правилами, в которых дети подчиняются правилам игры, учатся сдерживать свои желания, преодолевают трудности. Эти игры побуждают детей к доброжелательным отношениям с окружающими взрослыми и сверстниками.

Предлагаем игры, направленные на воспитание нравственно-волевых качеств ребенка.

Бегите ко мне

Цель: воспитывать организованность, развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, двигаться в коллективе, не толкаясь. Дети упражняются в ходьбе и беге по прямому направлению.

Оборудование: стульчики по количеству играющих детей.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: дети сидят на стульях у одной из стен комнаты. Воспитатель отходит к противоположной стене и говорит: «Бегите ко мне». Дети бегут к нему. Воспитатель приветливо их встречает, широко раскрыв руки. Когда дети соберутся вокруг воспитателя, он предлагает им погулять. Дети свободно гуляют. «Бегите домой», – говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и садятся на них.

Где позвонили

Цель: воспитывать дисциплинированность, учиться выполнять требования воспитателя, развивать выдержку.

Оборудование: стульчики на каждого ребенка, звонок (колокольчик).

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: дети сидят по кругу. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен, не открывая глаз, указать рукой направление (повернуться лицом к тому месту), откуда доносится звук. Если он указывает правильно, воспитатель говорит «пора», и отгадывающий ребенок открывает глаза, а тот, кто звонил, поднимает звонок и показывает его. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего. Воспитатель следит за тем, чтобы водящий во время игры не открывал глаза, чтобы дети звонили не слишком громко.

Найди флажок

Цель: воспитывать организованность, дисциплинированность и настойчивость: учить выполнять требования воспитателя, желание достигать поставленной цели, развивать наблюдательность, выдержку.

Оборудование: стульчики на каждого ребенка, флажки для всех играющих (по 1 шт.).

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: дети сидят на стульях в разных местах комнаты. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель тем временем прячет флажки (по числу детей). «Пора», – говорит воспитатель, дети открывают глаза и идут искать флажки. Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все дети найдут флажки, они идут вдоль комнаты, держа в руке флажок. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флажок. По сигналу «на места» дети садятся на стулья, и игра начинается снова. Воспитатель следит за тем, чтобы дети открывали глаза только по сигналу «пора» и брали только один флажок. Игра повторяется 2–3 раза.

Найди предмет по описанию

Цель: воспитывать дисциплинированность, выдержку, умение своевременно выполнять требования, развивать наблюдательность, находчивость, умение находить предмет по его наиболее характерным признакам.

Оборудование: мяч, машина, кукла, ведро, собачка и прочие игрушки.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: в гости к детям приходит Буратино. Он предлагает детям поиграть. Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривают предметы, которые подобраны для игры. При этом воспитатель обращает внимание на внешний вид предметов, их форму, цвет, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться, в это время быстро раскладывает все предметы по разным местам и говорит: – Разбежались все наши игрушки. Сейчас мы их найдем. А поможет нам Буратино. Он сначала расскажет о той игрушке, которую вы должны найти самой первой.

Буратино описывает мяч – круглый, резиновый, может прыгать и катиться по полу. Дети отгадывают. Буратино предлагает одному ребенку найти мяч. После того как ребенок найдет и принесет мяч, Буратино описывает другой предмет. Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки будут возвращены на место. Буратино отмечает детей активных, внимательных, находчивых. Затем предлагает поиграть с игрушками, ведь теперь они знают, как с ними играть.

Сложи картинку

Цель: воспитывать настойчивость и самостоятельность – умение длительное время прикладывать усилия к достижению поставленной цели и достигать ее, умение преодолевать трудности и достигать результаты – развивать волю, усидчивость, целеустремленность.

Оборудование: 2 коробки с картинками. В одной лежат целые картинки с изображением разных предметов: овощей, фруктов, игрушек, растений. В другой коробке – такие же картинки, но только разрезанные на четыре равные части по вертикали или диагонали.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки, затем показывает часть картинки и спрашивает, от какой картинки этот кусочек. Дети называют. Воспитатель накладывает часть картинки на целую, затем предлагает подобрать другие части к этой картинке. Воспитатель раздает каждому ребенку по одной части от картинки и предлагает сложить целую картинку. Игру можно усложнить, внося элемент соревнования. Кто первый сложит картинку, тот выигрывает. Усложнить игру можно и по количеству частей (картинку можно разрезать на 6 частей), и по содержанию (на картинке не один предмет, а небольшой сюжет). Воспитатель следит за тем, чтобы дети самостоятельно доводили начатое дело до конца.

Через ручеек

Цель: воспитывать организованность – умение четко выполнять правила игры, преодолевать препятствия, встречающиеся на пути.

Оборудование: два шнура, дощечки.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: вдоль площадки кладут два шнура на расстоянии 1,5–2 м один от другого – это ручеек. На берегу стоят дети. Они должны перейти через ручеек по камешкам (по дощечкам) на другой берег, не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети, перебираясь на другую сторону ручья, прыгали с одного камешка на другой. Одновременно переходят через ручеек 3–4 детей, остальные сидят на стульях и наблюдают за ними. Кто оступился и промочил ноги, идет сушиться на солнышко – садится на стул. После того как все перейдут через ручеек, игра возобновляется. Игру можно повторить 2–3 раза. Воспитатель следит за тем, чтобы дети соблюдали правило – кто ступил ногой в ручеек, тот считается проигравшим.

Кто скорее соберет

Цель: воспитывать у детей выдержку и дисциплинированность, быстроту реакции на слово воспитателя. Закрепить умение группировать овощи и фрукты.

Оборудование: 2 корзины для фруктов и овощей, игрушки – муляжи овощей и фруктов.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: Воспитатель. Обращаясь к детям, напоминает им, что они уже знают многие овощи и фрукты. Предлагает детям устроить соревнования: кто скорее соберет урожай. Вот в эту корзинку (на ней нарисовано яблоко) надо собрать фрукты, а в эту (нарисован огурец) – овощи. Кто считает, что они собрали все, поднимет корзину. Все мы потом проверим, не забыли ли что-нибудь в саду или на огороде. Овощи и фрукты воспитатель вместе с детьми раскладывает на полу. Выбирают две команды по 2–3 человека. Одна команда – садоводы, другая – овощеводы. По сигналу воспитателя, дети собирают урожай в соответствующие корзинки. Называют команду-победительницу. Затем выбирают другие команды, и игра продолжается. В конце можно устроить соревнование команд-победительниц, выявить самых быстрых, находчивых ребят, вручить им приз.

Сортируй быстро

Цель: воспитывать ответственность за порученное дело – понимать значимость и необходимость выполнения этого поручения, быть готовым держать ответ за порученное дело.

Оборудование: 30 листочков, на которых нарисованы геометрические фигуры. Из них 10 листочков желтого цвета с нарисованными треугольниками, 10 – зеленого цвета с нарисованными кругами, 10 – красного цвета с квадратами, 3 коробочки для каждой геометрической фигуры.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает разложить по разным коробочкам карточки с нарисованными фигурами: в одну коробку – круги, в другую – квадраты, в третью – треугольники. Эти карточки будут необходимы для занятия, нужно быть внимательными, ошибаться нельзя. По окончании работы проверить, не допустил ли кто ошибки. Воспитатель оценивает результат проделанной работы. Можно заметить по часам, сколько времени понадобится ребенку, чтобы разложить карточки по своим местам.

Каждой вещи – свое место

Цель: воспитывать у детей организованность: уметь выполнять цель, поставленную воспитателем, рационально использовать время для выполнения задания, сдерживать импульсивные порывы.

Оборудование: разные предметы, расположенные в комнате.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям заметить, где лежат, стоят, висят различные предметы, а затем выйти из комнаты. 7—10 небольших предметов воспитатель собирает на столе, приглашает детей в комнату и предлагает вернуть каждый предмет на его постоянное место.

Примечание: возможен и такой вариант игры. Воспитатель меняет предметы местами. Задача играющих – вернуть вещи на прежние места.

Кто быстрее перенесет мячи

Цель: воспитывать организованность, умение соблюдать правила игры, умение контролировать свои действия, соблюдать дисциплину, умение согласовывать свои интересы с окружающими.

Оборудование: мячи по количеству играющих детей, обручи.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: игроки выстраиваются в три-четыре колонны. В центре площадки кладется обруч большого диаметра, а в него – малые мячи по количеству играющих. По сигналу воспитателя дети, стоящие в колонне первыми, бегут к обручу. Берут по одному мячу и становятся в конец своей колонны. Второй игрок начинает бег после того, как первый пересечет линию, обозначенную перед каждой командой. Выигрывает команда, быстрее выполнившая задание.

Не оставайся на полу (на земле)

Цель: воспитывать дисциплинированность (умение воздерживать себя от поступков, идущих вразрез с требованиями дисциплины), выдержку, ловкость и смелость. Развивать умение действовать по словесному сигналу, быстро ориентироваться в обстановке (найти свободное возвышение и взобраться на него).

Оборудование: лестницы со ступеньками, доски, поставленные на возвышения, скамейки, невысокие ящики, чурбаны.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в различных местах площадки (комнаты), ближе к ее границам, расставлены предметы высотой 25–30 см, на которые дети должны взбираться. Выбирается ловец. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются в разных местах площадки. Под удары в бубен дети ходят, бегают или прыгают по площадке в зависимости от темпа или ритма звуков, которые дает воспитатель. Ловец принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя «лови» все дети взбираются на расставленные предметы (возвышения). Ловец ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне. После того как игра повторена 2–3 раза, проводится подсчет пойманных и выбирается новый ловец. Общая продолжительность игры 5–7 минут. В игре дети соблюдают следующие правила.

1. Бегать по комнате после слова «лови» нельзя – надо влезать на возвышение.
2. Занимать можно любое место.
3. Ловить можно только после слова «лови».

Во время игры воспитатель должен следить, чтобы дети спрыгивали с возвышения двумя ногами и мягко приземлялись, сгибая колени. Дети должны разбежаться по всей площадке подальше от предметов. На которые они должны взбираться.

Волк во рву

Цель: развивать у детей смелость и ловкость, воспитывать дисциплину и организованность.

Оборудование: мел, шапочка для волка.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: посередине площадки проводятся две параллельные черты, на расстоянии 80—100 см одна от другой – это ров. По краям площадки на расстоянии 1–2 шагов от ее границы очерчивается дом козы. Воспитатель назначает одного играющего Волком; остальные изображают Коз. Все Козы располагаются на одной стороне площадки (у дома). Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» Козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а Волк в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных он отводит (вправо или влево) в угол рва. Затем воспитатель снова говорит: «Волк во рву», Козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. После трех-четырех перебежек (согласно условию) все пойманные Козы возвращаются в свой дом и назначается (выбирается) другой Волк (но не из числа пойманных коз). Продолжительность игры 5–7 минут. Повторить эту игру можно 4–5 раз.

Правила игры:

- 1) Козы не выбегают из дома до слов «волк во рву»;
- 2) Волк может ловить коз только во рву;
- 3) Коза считается пойманной в том случае, если Волк ее коснулся или если она попала в ров хотя бы одной ногой.

Продолжительность игры устанавливается в зависимости от числа перебежек (т. е. числа прыжков, сделанных Козами) – примерно 12–16 прыжков. В данном случае линии должны расходиться лучами под углом, чтобы дети, затрудняющиеся в прыжках, все же могли бы перепрыгнуть. Для усложнения игр вместо одного Волка можно выбрать двух.

Найди и промолчи

Цель: воспитывать организованность – умение следовать цели, рационально использовать время, установленное для выполнения задания, умение ускорить темп работы, развивать выдержку, наблюдательность, сообразительность, выдержку.

Оборудование: стульчики для всех играющих. Игрушка-медвежонок.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: дети сидят по одной стороне площадки лицом к воспитателю. Воспитатель предлагает всем играющим встать, повернуться спиной и закрыть глаза. А сам в это время прячет маленького медвежонка. Затем по сигналу воспитателя «готово» дети открывают глаза и начинают поиски медвежонка. Нашедший игрушку должен подойти к воспитателю, тихо сказать на ухо, где он увидел его, и сесть на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут медвежонка. В конце игры отмечается, кто первый нашел игрушку. Игру можно повторить 3–4 раза. Следить за тем, чтобы дети соблюдали правила:

- 1) нельзя открывать глаза, пока воспитатель не скажет «готово»;
- 2) заметив игрушку, играющий не должен брать ее, а только сообщить на ухо воспитателю место, где спрятана игрушка;
- 3) тот кто подсмотрел, не участвует в поисках медвежонка.

Хитрая лиса

Цель: воспитывать дисциплинированность, организованность, учить соблюдать правила игры, развивать выдержку, наблюдательность.

Оборудование: игровая площадка или спортивный зал.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом Лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и 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 (с небольшими промежутками) – сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Когда все играющие (в том числе и Хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, ты где?», Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а Лиса их ловит. Пойманного, т. е. того играющего, до которого она коснулась рукой, Лиса отводит к себе в дом. После того как Лиса поймала 2–3 детей, воспитатель говорит: «В круг». Играющие снова образуют круг, и игра возобновляется. Воспитатель следит за тем, чтобы Лиса начинала ловить детей только после того, как играющие в третий раз спросят, где Хитрая лиса. Если Лиса выдала себя раньше времени, то назначается новая Лиса. Ребенок, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Соедини части – получишь целое

Цель: воспитывать у детей самостоятельность, умение выполнять работу без посторонней помощи, получать моральное удовлетворение от самостоятельно выполненного действия, но послушно, внимательно принимать предложение воспитателя.

Оборудование: 2 одинаковые красочные картинки, ножницы, конверт.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает разрезать одну картинку на 2 части. Из двух частей составить картинку нетрудно. Затем предложить разрезать полученные части и, глядя на целую картинку, составить такую же из разрезанных частей. Повторить задание несколько раз: с каждым разом получается все больше частей, и составлять из них картинку становится все трудней. Разрезанную на части картинку и целую положить в конверт.

Горелки

Цель: воспитывать организованность и дисциплинированность – учить детей сдерживать импульсивные порывы, контролировать свои действия, развивать у детей выдержку, ориентирование в пространстве.

Оборудование: спортивный зал или игровая площадка на улице.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2–3 шагов от играющих проводится линия. Один из играющих, ловящий, становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь схватиться за руки раньше ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успевают встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары ребенок становится ловящим. Если же ловящему не удастся поймать кого-нибудь из пары, он остается в той же роли. Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше слова «беги». Бегущие должны соединиться в пару впереди черты, на которой стоит ловящий. Нельзя возвращаться в колонну, не соединившись в пару. Число участвующих не должно превышать 15–17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения. Игру можно повторить 2–3 раза.

Передай – встань

Цель: воспитывать у детей организованность и дисциплинированность, чувство товарищества, развивать ловкость, внимание.

Оборудование: два больших мяча.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: Играющие строятся в две колонны на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой колонне стоят друг от друга на расстоянии вытянутых вперед рук. Перед колоннами проводится черта. Воспитатель кладет на черту перед первыми стоящими в колоннах два мяча. По сигналу воспитателя «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 в свою очередь назад через голову, затем тоже встает – так до последнего в колонне. Выигрывает колонна, которая правильно передавала и не роняла мяч. Когда обе колонны встали (спиной к черте), воспитатель дает сигнал «сесть». Все снова садятся, и игра продолжается. Повториться игра может 3–4 раза, после чего воспитатель подсчитывает, какая колонна выиграла большее число раз. Дети строго соблюдают правила:

- 1) передавать мяч можно только через голову и в положении сидя;
- 2) вставать можно лишь после того, как мяч передан позади сидящему;
- 3) не сумевший принять мяч (мяч укатился) бежит за ним, садится и продолжает игру.

Воспитатель должен учесть, что в колонне не должно быть более 6–8 детей, причем число играющих в обеих колоннах должно быть одинаковым. За каждый выигрыш можно давать колонне флажок и, заканчивая игру, подытожить число флажков в каждой колонне.

Глава 6

Игры, помогающие развитию слухового восприятия

Слух играет огромную роль в развитии ребенка. Он необходим для правильного развития речи ребенка, позже – для усвоения грамоты. К 4–5 годам ребенок должен уметь правильно и четко произносить все звуки, но у некоторых детей этот процесс задерживается из-за неумения вслушиваться и выделять особенности звука.

Наиболее интенсивно слух развивается на третьем году жизни, но в этот период малыши еще не отдают себе отчет, что именно они слышат, а улавливают только общий смысл. Необходимо научить детей прислушиваться, сосредотачиваться на звуке. Представленные здесь игры служат для решения именно этой задачи.

При проведении игр речь педагога должна быть грамотной, четкой и эмоциональной, он должен хорошо знать слова стихотворений, песен, потешек, которые используются в игре, при этом необходимо все время переводить взгляд с одного ребенка на другого, чтобы каждый чувствовал, что стихотворение (песенка, потешка) звучит только для него. Во время игры воспитатель должен располагаться таким образом, чтобы дети постоянно видели его лицо, мимику, жестикуляцию.

Речь педагога должна быть эмоциональной, но спокойной, важно не переусердствовать, не напугать детей слишком грубым голосом или страшным выражением лица, ведь малыши очень впечатлительны.

Посидим в тишине

Цель: научить прислушиваться и внятно говорить шепотом.

Оборудование: разбросанные по игровому залу детские игрушки – кукла, кроватка, мишка, пирамидка, ежик, машина.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: игра проводится в небольшом помещении. Педагог рассаживает детей на стульчики на небольшом расстоянии друг от друга полукругом. Воспитатель читает детям стихотворение Е. Благиной «Посидим в тишине».

После прослушивания стихотворения педагог задает вопросы: «Девочка хорошо себя вела?» Дети отвечают: «Хорошо». – «Мама будет довольна?» – «Довольна». Педагог указывает на разбросанные игрушки: «Маме, конечно, будет очень приятно, что дочка не шумела в комнате, дала отдохнуть. Но когда она проснется и увидит, сколько игрушек разбросано по комнате, она, наверно, очень расстроится. Вы же знаете, как все мамы любят порядок. Что же делать? (Дети подсказывают) Правильно, давайте соберем игрушки, но тихонько, постараемся не разбудить маму». Педагог просит детей вести себя очень тихо и шепотом дает задания: «Машенька, положи куклу в кроватку и накрой ее одеялом. Дима, отгони пожарную машину в гараж». Дети внимательно слушают, что им говорит воспитатель, встают со стульчиков, берут игрушки и кладут их на место.

Примечание: дети от 4 лет должны сами комментировать свои действия. Воспитатель подчеркивает, что говорить нужно тихо, но четко и внятно, чтобы было понятно другим детям.

Сказка о глупом мышонке

Цель: учить выразительному произношению.

Оборудование: энциклопедия о животных или картинки с изображениями животных, книга со стихотворением С. Я. Маршака «Сказка о глупом мышонке».

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель читает детям «Сказку о глупом мышонке».

(отрывок)

Пела ночью мышка в норке:

– Спи, мышонок, замолчи!

Дам тебе я хлебной корки

И огарочек свечи.

Отвечает ей мышонок:

– Голосок твой слишком тонок.

Лучше, мама, не пищи,

Ты мне няньку поищи!

По ходу чтения сказки педагог задает вопросы, дети отвечают:

– Как пищит мышка?

– Пи-пи-пи.

– Какой у мышки голосок?

– Тонкий.

– А как пищит мышонок?

– Тоже пи-пи-пи тоненьким голосом.

– Давайте попищим, как мышка и мышонок.

Дети пищат тоненькими голосами.

По мере ознакомления с персонажами сказки дети обсуждают и повторяют голоса всех животных. После прочтения сказки дети рассматривают картинки с изображениями животных и вспоминают голоса этих животных.

По дороге в детский сад

Цель: научить детей вспоминать и воспроизводить знакомые звуки.

Оборудование: игрушечный медвежонок, картинки, изображающие, как медвежонок идет в детский сад.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель держит в руках игрушечного медвежонка и говорит: «Сегодня к нам в детский сад пришел медвежонок Тимка. Пришел он издалека и хочет нам рассказать о своей дороге, но вот беда, он умеет разговаривать только по-медвежьи, поэтому он нарисовал свою дорогу. Давайте поможем мишке и озвучим его рисунки». Педагог показывает детям картинки. «Вот Тимка выходит из берлоги. Его провожает мама-медведица и младший братишка, они машут ему лапами. Что мама сказала Тимке на прощание?» Дети отвечают: «До свиданья, Тимка» – «Как она это сказала, как разговаривают медведи?» Они рычат: «Р-р-р-р». – «Следующая картинка – медвежонок устроился на завтрак в зарослях малины, на него сел комарик. Как мы изобразим комарика?» – «З-з-з! Комарик звенит». – «Смотрим дальше: Тимка шагает по тропинке среди деревьев, на ветках прыгают воробушки. Как чирикают воробьи?» – «Чик-чирик, чик-чирик». – «Следующая картинка: Тимка идет по полю, вокруг порхают бабочки и летает большой майский жук. Как жужжат жуки?» – «Жжж-жж». – «Вот Тимка вышел из леса в город. Мимо него быстро проезжает машина» – «Машина гудит: У-у-у». – «Следующая картинка: за медвежонком бежит котенок. Как кричит котенок?» – «Мяу-мяу». – «А вот последняя картинка: Тимка пришел к нам в детский сад. Как мы его встречаем?» Дети хором: «Здравствуй, Тимка». Во время игры педагог следит, чтобы все дети внятно и четко проговаривали звуки, время от времени просит одного из малышей повторить звук. После проведения игры детям старшего дошкольного возраста педагог может предложить рассказать и озвучить свой путь в детский сад.

Испорченный телефон

Цель: научить детей четко и внятно передавать слова и воспринимать их.

Оборудование: картинки с изображениями предметов – предметы с длинными названиями, состоящими из нескольких слогов, и с короткими названиями, включающими 1–2 слога.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: дети рассаживаются на стульчики полукругом, воспитатель предупреждает, что переспрашивать нельзя и что слова нужно произносить тихо, но четко. После этого педагог показывает сидящему с краю ребенку изображение какого-либо предмета таким образом, чтобы остальные дети не видели, что изображено на картинке. Ребенок смотрит на рисунок, поворачивается к рядом сидящему и на ухо называет, что изображено. Тот поворачивается к следующему и передает дальше по цепочке. Самый последний в цепочке ребенок говорит слово вслух, педагог показывает картинку и все сравнивают, изменилось слово или нет. Если слово дошло до последнего ребенка в целостности и сохранности, воспитатель хвалит детей, говорит, как они хорошо умеют слушать и четко произносить слова. После этого все дети произвольно меняются местами, и игра продолжается. Если несколько раз подряд дети без ошибок передают слово, педагог спрашивает детей, готовы ли они к более сложным словам и предлагает карточки с короткими названиями предметов.

Примечание: игру не надо проводить, если в группе есть дети с дефектами речи, или же надо избегать слова, содержащих звуки, трудные для произношения этих детей. Такая игра может помочь выявить проблемы со слухом, если после каждой цепочки проводить анализ, как слово изменялось от ребенка к ребенку.

Два телефона

Цель: научить детей четко и внятно передавать слова и воспринимать их.

Оборудование: картинки с изображениями предметов.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: когда дети хорошо освоят игру «Испорченный телефон», им можно предложить новый вариант этой игры. Дети делятся на две команды (в обеих командах должно быть одинаковое количество игроков) и становятся в один ряд с разрывом в середине между командами. Воспитатель встает между командами, подзывает стоящих ближе всех к нему игроков и показывает незаметно для остальных изображение предмета. Дети возвращаются на место и передают слово по цепочке. Как только загаданное слово дошло до последнего в цепочке, тот поднимает руку. После того, как вторая команда передала слово до конца, педагог по очереди подзывает к себе последних в цепочках игроков и те тихо говорят ему полученное слово. Выигрывает та команда, которая быстрее (и правильно) передала слово. После этого игроки в командах меняются местами, и игра продолжается.

Зайка, угадай-ка

Цель: научить распознавать голоса.

Оборудование: шапка-маска с изображением зайчика.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Дети становятся полукругом, педагог рассказывает такую историю: «Однажды зайка и медвежонок пошли гулять по лесу и увидели заросли дикой малины. Медвежонок очень обрадовался, он же очень любит сладкое. Он начал рвать и есть малину. Малины было так много, что медвежонок обо всем забыл, забрался далеко и потерял зайку из виду. Когда мишка наконец-то вдоволь наелся малины, он вспомнил про зайку, и ему стало очень стыдно, что он бросил друга одного. Он стал звать зайчика». Один из детей становится Зайчиком, он надевает маску и отворачивается от всех. Остальные дети по очереди играют роль Медвежонка. Воспитатель указывает на ребенка, тот говорит:

Заинька, ау, ау,
Это я тебя зову.

Зайка должен повернуться и угадать, кто из детей его зовет. Игра проводится несколько раз, затем роль Зайки играет другой ребенок.

На лугу

Цель: тренировать слух.

Оборудование: маленькие колокольчики, повязка для глаз.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям картинку с изображением коровы с колокольчиком на шее и спрашивает, для чего корове нужен колокольчик. Дети отвечают, чтобы корова не потерялась. Педагог предлагает поиграть в игру: все дети будут Коровками с колокольчиками на шее, а кто-то один Пастух, который должен собрать всех Коров. Дети берут в руки колокольчики и ходят по игровому залу так, чтобы колокольчик в их руке не звенел. Стоять на месте нельзя, надо все время перемещаться. Пастух с завязанными глазами ходит по залу, ориентируясь на звук колокольчика. До кого он дотронется рукой – тот попал в стадо и выбывает из игры. Через некоторое время Пастух меняется и игра продолжается.

Три медведя

Цель: научить различать тембр голоса, развивать внимательность.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть: «Мы знаем, как говорят животные на своем языке. Давайте вспомним знакомых нам животных». Дети перечисляют. Педагог говорит: «Все животные разговаривают на своем, понятном только им языке: кошки по-кошачьи, собаки по-собачьи... (Дети продолжают перечисление). Но, помимо этого, у каждого животного есть свой голос, так же как и у людей. Просто мы не всегда это замечаем. Например, кошки. Вспомните, как мяукает взрослая кошка и маленький котенок». Педагог напоминает знакомую детям сказку о трех медведях. «Вспомните, каким голосом говорили папа-медведь, мама-медведица и сынок-медвежонок». Воспитатель предлагает детям почитать эту сказку. Когда в сказке встречается медведь, все вместе рычат грубыми голосами, когда медведица – нормальными и когда медвежонок – тонкими.

Что это звучит?

Цель: научить распознавать звуки.

Оборудование: деревянная линейка, монетка, пластмассовый молоточек, пластиковая бутылка.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит детям: «У каждой вещи есть свой голос (показывает приготовленные заранее предметы). Давайте послушаем, какой голос у деревянной линейки. (Стучит линейкой по столу). А вот у монетки другой голосок. (Стучит монеткой). Вот такой голос у молоточка (демонстрирует). А у бутылки вот такой (стучит бутылкой по столу). Запомнили?» После этого проводится обсуждение: воспитатель спрашивает, у кого из предметов самый громкий, самый звонкий и веселый, самый тихий голос. После этого педагог предлагает проверить, как дети запомнили звуки. Воспитатель убирает все предметы за ширму, ударяет предметом по столу, дети угадывают. Угадывать можно коллективно или индивидуально каждому ребенку.

Примечание: для детей старше 5 лет задачу можно усложнить – расширить ассортимент предметов: добавить деревянную матрешку, кубик, несколько пластмассовых изделий, стеклянный сосуд.

Мышиный праздник

Цель: развитие внимательности, умения прислушиваться.

Оборудование: аудиозапись с веселой музыкой, карандаш или другой деревянный предмет.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: воспитатель рассказывает детям историю: «Под полом в кухне мышки решили устроить вечер танцев. Они раздобыли на чердаке магнитофон, записи песен и даже старую гирлянду. В перерывах между танцами будет угощение – крошечки засохшего сыра, которые мышки собирали для этого случая целую неделю. Но кот Васька подслушал их разговоры и теперь хочет испортить им праздник! Он будет днем и ночью их караулить, потом неслышно подкрадется на своих мягких лапках и съест всех мышек! Что же им делать? И мышки придумали способ обмануть кота. Ночью они подкрались к Василию, намазали ему все лапы клеем и приклеили к ним кусочки дерева! Теперь, когда Васька идет, он громко стучит лапами (педагог стучит карандашом по столу). Мышки могут спокойно веселиться, но как только они услышат стук, все должны замереть!» Дети располагаются в игровом зале и представляют, что они мышки. Педагог включает негромкую музыку, дети прыгают, танцуют, веселятся, но при этом внимательно прислушиваются, не раздастся ли стук. Воспитатель выжидает некоторое время, затем негромко стучит карандашом по столу – кот идет. Дети должны замереть, педагог ходит среди них и смотрит, не пошевелится ли кто. Кто пошевелился – тот пойман котом и выбывает из игры. Приблизительно через минуту музыка возобновляется, и игра продолжается.

Звонкая семейка

Цель: научить распознавать различные, но схожие звуки.

Оборудование: 3–4 разные неваляшки в виде собачки, кошечки, мальчика и прочее, ширма.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям различные неваляшки и спрашивает: «Как называются эти игрушки? (Дети отвечают) Правильно, неваляшки. Но посмотрите, какие они все разные. Вот эта неваляшка-собачка, эта – кошечка, эта неваляшка-девочка, а вот эта неваляшка-мальчик, это ванька-встанька. И у них разные голоса (покачивает неваляшками). Послушайте внимательно». Педагог по очереди звенит неваляшками, предлагая детям запомнить, у какой неваляшки какой голос. После этого предлагает поиграть: прячет неваляшек за ширму, берет одну из них в руку, звенит ею и предлагает детям угадать, какая из неваляшек поет. По указанию воспитателя отвечает один ребенок. Педагог спрашивает у других детей: «А вы согласны с ответом Миши? А ты, Саша, как думаешь?» Дети совместно предлагают ответ. Затем педагог показывает поющую неваляшку. Затем берет другую неваляшку и продолжает игру.

Примечание: детям старше 4-летнего возраста можно предложить большее количество неваляшек, можно усложнить игру, например два раза подряд звеня одной и той же неваляшкой или звеня сразу двумя неваляшками.

Эхо

Цель: научить регулировать громкость голоса.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: воспитатель читает детям стихотворение Е. Стеквашовой «Эхо»:

Поселилось в доме эхо
Под чердачным потолком,
То зальется звонким смехом,
То грохочет, словно гром.
Эхо делает, что хочет,
Жутким голосом поет.
Нет покоя даже ночью,
Запугало весь народ.
Мы прогнать его решили
И полезли на чердак,
Оказалось, эхом были
Два прожорливых кота.
Не щадя чужих ушей,
Шла охота на мышей,
И коты, наевшись скоро,
Дружно запевали хором.

Педагог предлагает детям поиграть – побыть эхом, дети становятся в круг, один из детей громко называет любое слово, стоящий рядом ребенок повторяет, но немного тише, следующий еще тише и т. д. Как только слово совсем замолкает, следующий ребенок называет новое слово и игра продолжается.

Карусели

Цель: научить различать темп.

Оборудование: любая игрушка (например, лисенок).

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: педагог держит в руках игрушку и говорит: «К нам в гости сегодня пришел лисенок. Он рассказал, что в прошедшее воскресенье мама и папа водили его в парк отдыха. Лисенок узнал много разных аттракционов – качели, карусели, лодочки, машинки, колесо обозрения. А какие аттракционы знаете вы?» Дети рассказывают, какие аттракционы им известны и на каких они катались. Воспитатель продолжает: «Вот лисенок говорит, что ему больше всего понравились карусели с животными. Он прокатился на них целых 3 раза, даже голова закружилась». Педагог предлагает поиграть в карусель. Дети становятся в круг и держатся за руки. Воспитатель проговаривает детям короткую речевку, просит запомнить. Все вместе начинают медленно говорить и в такт словам медленно идти по кругу:

Мы пришли на карусели,
На слонов, лошадок сели.
Карусель бежит, бежит,
Во все стороны кружит.

Дети повторяют речевку 2 раза, все быстрее и быстрее произнося слова и ускоряя темп шага почти до бега. После этого речевка произносится еще 2 раза, но темп произношения и шага замедляется и останавливается совсем. Затем игра повторяется, но дети кружатся в другую сторону.

Кошачье настроение

Цель: научить подражать различным интонациям голоса.

Оборудование: игрушечная кошка.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: воспитатель с печальным видом говорит: «У меня сегодня такое грустное настроение. Даже не знаю, чем его исправить. Дети вносят предложения, воспитатель ждет, когда ему предложат поиграть. Если предложения не поступают, предлагает сам: „Может быть, мне поможет игра? Да, наверно, надо поиграть. Ребята, а вы умеете различать, какое настроение у ваших мам и пап? А как?“ Дети отвечают, что по лицу, по голосу. Воспитатель словно невзначай берет в руки игрушку-кошку: „А как вы думаете, животные-дети понимают, когда у их мам хорошее, а когда плохое настроение?“ Дети отвечают, что да, понимают. „А как животные могут показать свое настроение?“ – „Так же, как и люди, мимикой, голосом“. Педагог оживленно: „Вот во что мы с вами поиграем – мы представим, что мы котята, и голосом расскажем о своем настроении“. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Педагог произвольно указывает на одного из детей и говорит, что он должен изобразить.

Кошка сердится – ребенок говорит «мяу» сердитым голосом. Педагог советуется с другими детьми, убедительно ли ребенок изобразил интонацию, если неубедительно, просит повторить еще раз. Или может помочь другой ребенок. После этого обращается к другому ребенку и предлагает изобразить следующее:

кошка радуется;

кошка плачет;

кошка жалуется;

кошка веселится;

кошка устала;

кошка хочет спать.

Дети могут предлагать свои варианты, также вместо кошки можно взять другое животное.

Примечание: дети старшего дошкольного возраста могут играть в более сложный вариант этой игры, например один из игроков придумывает, какую интонацию надо изобразить, второй изображает, третий отгадывает.

Кто там?

Цель: учить детей различать звуки.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: воспитатель спрашивает: «Ребята, кто знает мультфильм „Каникулы в Простоквашино“? (Дети отвечают). А кто из героев вам больше всего нравится? Почему?» Мультфильм обсуждается, воспитатель ждет, когда вспомнят про галчонка, или напоминает сам. В процессе обсуждения мультфильма вспоминают разговор почтальона Печкина с галчонком, затем педагог предлагает поиграть. Одного из детей выбирают на роль Галчонка при помощи любой известной детям считалочки. Остальные дети загадывают, кого они будут изображать, по очереди подходят к Галчонку, стучат по деревянному предмету (стоящему рядом со столом, стулу и т. д.) и говорят:

– Тук-тук.

– Кто там? – отвечает Галчонок.

– Муу (гав-гав, мяу-мяу, ку-ка-ре-ку и т. д.).

Галчонок отгадывает, кто пришел. Игра повторяется несколько раз, затем галчонок выбирается заново и игра продолжается.

Ну, заяц, погоди!

Цель: научить оценивать расстояние по голосу.

Оборудование: две повязки для глаз.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям вспомнить мультфильм «Ну, погоди!»: волк все время пытается поймать зайчика, а хитрый зайчик обманывает волка. Воспитатель предлагает поиграть в такую игру: выбираются Волк и Зайчик, им надеваются повязки на глаза. Остальные дети встают в круг, держась за вытянутые руки. Волк и Зайчик передвигаются по кругу, можно придерживаться за других детей. Волк должен догнать Зайчика. Зайчик подает голос: «Мне не страшен серый волк». Волк отвечает: «Ну, заяц, погоди!». Таким образом, дети по голосу могут оценивать расстояние между ними. Остальные дети в кругу должны соблюдать тишину. Игра заканчивается, когда Волк поймает Зайчика или когда Зайчик наткнется на Волка. Затем дети выбирают новых Волка и Зайчика, и игра проводится заново.

Громко – тихо

Цель: научить детей регулировать громкость своего голоса, привить навыки социального поведения.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель читает рассказ и изображает Незнайку, помощник воспитателя изображает персонажей, встречающихся в рассказе: «Незнайка пошел погулять по городу. Идет он по улице и видит: впереди него женщина уронила кошелек. Он ей говорит: „Тетенька, вы кошелек потеряли“ (эту фразу педагог произносит негромко, бормоча себе под нос). Женщина идет дальше. Почему?» Вопрос адресуется детям, они отвечают, что надо было говорить громче. «Саша, покажи, как Незнайка должен был говорить». Ребенок повторяет, педагог следит, чтобы ребенок говорил громко и четко, но не кричал. «Вот теперь женщина услышала, взяла кошелек и поблагодарила Незнайку. Идет Незнайка дальше. Захотелось ему съесть мороженое. Подходит он к продавцу мороженого и говорит: „Дайте мне три порции эскимо, да побыстрее!“ (Воспитатель говорит громко, крикливо, помощник, изображающий продавца подпрыгивает на месте от неожиданности). А продавец отвечает: „Иди-ка ты, мальчик, сначала вежливо разговаривать научись, а потом за мороженым придешь“. Что Незнайка сделал неправильно? Как он должен был говорить?» Дети обсуждают ответ Незнайки, один из детей, по указанию педагога, просит продать ему мороженое – вежливо, негромко. Воспитатель продолжает рассказ: «Съел Незнайка мороженое и захотелось ему мультфильмов посмотреть. Зашел он в кинотеатр, пробрался на первый ряд, уселся и спрашивает соседа (обычным голосом): „Ну и чего сегодня показывают?“. Все вокруг на него оглядываться стали, шикать, чтобы не шумел. Как надо было сказать?» Дети отвечают, что шепотом, не забыть сказать «пожалуйста»... История может продолжаться долго, чтобы все дети поучаствовали в игре.

Примечание: для детей младшего возраста история может быть упрощенной, например: «Кошка зовет своего малыша (воспитатель мяукает тихим голосом), котенок не слышит. Давайте поможем кошечке, позовем котенка погромче». Все дети громко мяукают и т. д.

Что мы делали сегодня

Цель: учить внимательно слушать и выполнять называемые действия.

Оборудование: игрушки или предметы, присутствующие в рассказе воспитателя.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям проверить, какие они внимательные. Он начинает рассказ, дети внимательно слушают. Как только ребенок услышит свое имя, он должен выполнить описываемое действие. Например: «Мы сегодня утром делали зарядку. Саша делал приседания. Катюша делала наклоны...» и так далее, называя знакомые детям действия.

Примечание: детям старше 4 лет можно предложить более сложные задания.

Слушай шепот

Цель: учить детей прислушиваться.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Один ребенок выбирается водящим, он выходит за дверь. Оставшиеся дети и воспитатель тихонько придумывают любое длинное слово, зовут ведущего и по знаку воспитателя хором говорят шепотом задуманное слово, сильно растягивая гласные – водящий должен угадать, что за слово было произнесено. Если ребенок угадал, он назначает следующего водящего. Если не угадал, слово произносят еще раз, но вслух и ребенок остается водящим еще.

Радиоприемник

Цель: развитие слуха, внимательности, групповой сплоченности.

Оборудование: маленький мячик.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Дети все вместе изображают радиоприемник. Дети становятся в круг, берут в руки маленький мячик и начинают передавать по кругу. Воспитатель говорит: «Стоп». Ребенок, у которого в руках оказался мячик должен начать петь песню или рассказывать стихотворение, или просто произнести какие-то слова. Мячик сразу же передается по кругу дальше, воспитатель через некоторое время (15–20 секунд) снова говорит: «Стоп», говорящий ребенок замолкает, начинает петь или говорить тот, у кого в руках окажется мячик. Между выступлениями детей не должно быть пауз. Если ребенок теряется, все дети хором шипят – изображают помехи, пока ребенок не придумает, что ему сказать.

Примечание: если играют дети в возрасте 6–7 лет, они должны продолжать песню, т. е. один ребенок начинает петь песню, другой, когда к нему попадает мяч, продолжает эту же песню и т. д.

Пальчиковая игра

Цель: научить детей внимательно слушать и выполнять действия, выучить названия пальцев.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: педагог складывает ладони вместе, растопыривает пальцы (дети повторяют за ним) и говорит стишок:

В гости к пальчику большому Приходили прямо к дому:	
Указательный и средний, Безымянный и последний —	При назывании того или иного пальчика названные пальчики стучат друг об друга.
Сам мизинчик-малышок	
Постучался об порог.	
Вместе пальчики-друзья, Друг без друга им нельзя!	Ручки сжаты в кулачки, дети трясут сложенными вместе кулачками.

Глава 7

Игры, развивающие целенаправленное восприятие цвета

Восприятие цвета не дается человеку с рождения. Новорожденный ребенок видит мир черно-белым. Дети младшего дошкольного возраста видят все цвета, но еще не способны обращать внимание на нюансы и оттенки цвета. Механизм восприятия уже готов, необходимо научить ребенка им пользоваться. Взрослые помогают ребенку в совершенствовании этого обучения. Обучение восприятию состоит из двух основных составляющих: анализа и обобщения. Ежедневно сталкиваясь с различными цветовыми оттенками в повседневной жизни, ребенок с помощью педагога развивает свой эстетический вкус. Приведенные в сборнике примеры игр учат детей различать цвета, находить их в окружающей обстановке и запоминать их названия.

Светофор

Цель: учить детей различать цвета, находить заданные цвета в окружающей обстановке.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Игровой зал делится пополам меловой линией или шнурком, один из детей при помощи считалки выбирается водящим. Он становится у линии и загадывает цвет. Например, красный. Остальные дети должны показать этот цвет на своей одежде или в окружающем интерьере. Одежду других детей указывать нельзя. Если у ребенка нет такого цвета на одежде, он должен пробежать мимо водящего так, чтобы не быть пойманным. После того как все дети пересекут линию, водящим может быть другой ребенок.

Каким оно бывает

Цель: учить детей выделять признаки предметов.

Оборудование: картинки с изображениями различных предметов.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть, он показывает карточки с различными предметами, а дети называют признаки этого предмета. Например, педагог показывает карточку с изображением мячика. Дети перечисляют его признаки: мяч круглый, упругий – отскакивает от пола, красного цвета, большой и т. д. По итогам игры выбирается ребенок, назвавший больше всех признаков.

Письмо от Незнайки

Цель: учить сопоставлять цвета с предметами.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям почитать письмо от Незнайки. Дети слушают рассказ, замечают в нем ошибки и указывают на них. Все вместе обсуждают, в чем ошибся Незнайка и как правильно было написать. Текст письма может быть примерно таким: «Здравствуйте, дорогие ребята! Давненько мы с вами не виделись. Это лето я провел в Солнечном городе. Было очень жарко, синее солнце так и палило. В розовом небе не было ни одного облачка. Целыми днями я купался в оранжевой речке, загорал. Стал фиолетовым, прямо как огурец. Но вот лето кончилось, началась осень. Листья на деревьях посинели, стали опадать. Совсем скоро наступит зима, выпадет желтый снег, все поставят в домах красные елки, украсят их черными шариками и разноцветными красивыми гирляндами. После Нового года я приеду к вам в гости и привезу угощение – розовые апельсины и сиреневые бананы. До свидания. Ваш друг Незнайка».

Где встречается этот цвет

Цель: запоминание цветов.

Оборудование: флажки разных цветов – желтый, красный, зеленый, синий, белый, голубой и т. д.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям вспомнить известные им песни, сказки и стихотворения, в которых упоминаются цвета. Педагог показывает детям флажок, дети вспоминают строчки из стихотворений или песен, где упоминается такой цвет.

На дороге

Цель: развитие умения четко различать цвета светофора, внимательности, знакомство с правилами дорожного движения.

Оборудование: три цветных бумажных круга с ручкой, чтобы их было удобно держать – зеленый, желтый, красный или картонная модель светофора, в которой можно переключать цвета.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть. Выбирается жюри из 3 человек, остальные дети делятся на пешеходов и водителей. Например, девочки будут пешеходами, мальчики – водителями. Все вместе вспоминают, какие цвета бывают у светофора, на какой цвет можно двигаться пешеходам и водителям. Педагог рисует на полу две широкие полосы, это будет дорога, и включает негромкую музыку. Воспитатель встает на перекрестке и переключает цвета на светофоре. Дети перемещаются по дороге согласно показаниям светофора. Жюри внимательно следит за перемещениями детей, отслеживает, чтобы все двигались только на зеленый цвет.

Какой цвет любимый

Цель: научить детей четко различать цвета и оттенки, правильно называть их названия, развитие внимательности.

Оборудование: красочные картинки с изображениями сказочных героев.

Возраст: 2–5 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям картинки с изображениями сказочных героев: «Ребята, как зовут эту девочку? (Дети отвечают). Да, это Мальвина. Как вы думаете, какой цвет она любит больше всего? А почему вы так решили?» Дети могут ответить, что любимый цвет у Мальвины голубой, так как она всегда носит платья голубого цвета и даже волосы у нее голубые. Также педагог показывает изображения других персонажей, а дети предполагают, какой цвет у них любимый, объясняют почему и называют все цвета, присутствующие на картинке. Воспитатель обращает внимание детей на оттенки, отмечает, что голубой цвет похож на синий, розовый – на красный и т. д. Затем дети могут рассказать, какие цвета нравятся им. После того как все картинки будут рассмотрены, педагог предлагает вспомнить других известных детям героев и подумать, какие цвета эти герои любят.

Назови предмет

Цель: развитие внимательности, запоминание цветов и их названий.

Оборудование: кольца от пирамидок одинаковой формы, но разных цветов.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть, быстро показывая детям одно из колец, потом убирает его и произвольно выбирает детей, которые должны назвать предметы такого же цвета. Как только дети начинают затрудняться с ответами, педагог предлагает ответить желающим, затем все вместе перечисляют названные предметы. После этого воспитатель показывает следующее кольцо. Дети старшего дошкольного возраста должны давать ответы без промедления.

Нарисуй одним цветом

Цель: учить различать цвета, сопоставлять их с предметами.

Оборудование: цветные карандаши, листы бумаги.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель раздает детям цветные карандаши, по одному карандашу каждому ребенку, листы бумаги и предлагает нарисовать этим карандашом любой подходящий по цвету предмет. Для этого отводится 10–15 минут. Затем дети поочередно показывают остальным свои рисунки, говорят, что на них изображено и каким цветом. Если ребенок нарисовал неподходящий, с точки зрения воспитателя, предмет (синее солнце, например), не надо критиковать ребенка – можно сказать, что в полете творческой фантазии предметы могут принимать любые формы и цвета.

Примечание: детей старшего дошкольного возраста можно разделить на команды и проводить соревнования – одним и тем же цветом нарисовать как можно больше предметов.

Не пропусти

Цель: научить различать цвета и их названия, развивать внимательность.

Оборудование: разноцветные комплекты фишек для каждого ребенка.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Он раздает разноцветные фишки и читает любое стихотворение, где часто упоминаются цвета предметов. Например, стихотворение А. Барто «Петя рисует». Дети, услышав названия цветов, выкладывают фишки таких же цветов перед собой в ряд. После прочтения стихотворения педагог вместе с детьми проверяет получившийся цветовой ряд. Один из детей произносит название цвета, показывает его всем, другой ребенок продолжает. После этого педагог предлагает детям вспомнить песни, стихотворения, сказки, в которых упоминаются разные цвета.

Для игры также можно использовать следующие стихотворения.

Дождик (Е. Стеквашова)

В синем небе бродят тучи,
Гаснет солнца желтый лучик.
Красный помидор сердит:
– Что же солнце не горит?
Рад зеленый огурец:
– Ух, напьюсь я наконец!
Ты прозрачною водой,
Дождик, щечки мне умой.

Мяч (А. Барто)

Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Синий, красный голубой,
Не угнаться за тобой.

Ниточка-иглочка

Цель: научить детей размышлять, закрепить знания о цвете.

Оборудование: иглолка с ниткой, образцы вышитых изделий, бумажные шапочки на голову разных цветов (или тканевые повязки) – желтая, синяя, красная, зеленая, белая, черная.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям иглолку и спрашивает: «Кто из вас знает, для чего нужна эта игла?» Дети отвечают, что иглолками шьют. Педагог подсказывает, что иглолкой можно не только шить, но и вышивать (берется цветная нитка, и ею вышивается узор), что нитки бывают самых разных цветов, а в итоге могут получаться очень красивые узоры. Показывает образцы различных вышивок и предлагает поиграть.

По желанию выбирают Иголочку, она отворачивается. Остальные дети надевают цветные шапочки и становятся за ней в колонну – это разноцветные Нитки. Иголочка должна, не глядя, угадать, какая Ниточка стоит сзади нее. Она говорит:

– Я узоры вышиваю,
Ниточку в иглу вдеваю,
Нить нужна мне... (называет синюю).

Дети хором:

– Есть такая (если первый в ряду ребенок играет роль Синей Нити).

Ребенок подходит сзади и берет Иголочку за талию. Затем Иголочка с Ниточкой обегают вокруг детей и возвращаются на свое место. Дети по команде воспитателя перемешиваются и становятся в колонну сзади Иголочки и Ниточки уже в другом порядке. И Иголочка снова угадывает стоящую ближе всех Ниточку. Игра продолжается до тех пор, пока все ниточки не окажутся нанизаны на иглолку.

Если Иголочка не угадывает цвет нитки, дети хором говорят:

– Нет такой, – и Иголочка должна угадать, какого цвета Нитка стоит у него за спиной.

Для этого задаются наводящие вопросы: «Ты похожа на солнышко? А на траву? А на небо?»

Ниточки должны отвечать только «да» или «нет». И так продолжается, пока ребенок не угадает.

Примечание: для малышей предварительно необходимо провести беседу о цветах (какого цвета снег, земля, солнце, трава), нарисовать картинки – синее небо, зеленая травка, желтое солнышко, синяя речка. Детям 5–7 лет можно добавить цвета: розовый, голубой, коричневый.

Овощи и фрукты

Цель: учить различать цвета, находить предметы заданного цвета, развитие быстроты и внимательности.

Оборудование: муляжи овощей и фруктов или картинки с изображениями овощей и фруктов разных цветов – желтого, зеленого и красного. Например, желтые – дыня, банан, красные – помидоры, клубника, зеленые – огурец, кабачок. Овощей и фруктов разных цветов должно быть одинаковое количество.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть. Дети делятся на команды: «Желтая», «Красная», «Зеленая». Воспитатель раскладывает на столике муляжи овощей и фруктов или картинки с изображениями. По команде педагога дети начинают брать и складывать овощи своего цвета в свои корзинки. Побеждает команда, которая раньше всех заберет все свои овощи и фрукты.

Вспомни, как было

Цель: научить различать цвета, развивать внимательность.

Оборудование: маски-шапочки с кисточками разных цветов.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям проверить, какие они внимательные. Он раздает детям разноцветные шапочки. При помощи считалочки или по желанию выбирается водящий. Несколько детей встают в ряд, водящий внимательно смотрит на них, запоминает порядок расположения цветов, затем отворачивается. Дети меняются местами или игроки заменяются другими детьми в масках того же цвета, водящий должен вспомнить в каком порядке были расположены цвета. После того как он справился с заданием, выбирается новый водящий, и игра продолжается.

Примечание: для детей 4–5 лет в ряд достаточно поставить 3–4 игроков, для 6–7-летних детей игру можно усложнить: ввести большее количество игроков в цепочке, можно предложить детям меняться масками-шапочками для того, чтобы запутать водящего.

Юные дизайнеры

Цель игры: развитие творческих навыков.

Оборудование: листы бумаги, краски, фломастеры, карандаши.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: вы предлагаете ребенку найти свое решение оформления его детской комнаты.

Итак, вы задумали ремонт. Для этого вам нужно подобрать красивые обои, линолеум, потолок. Как это будет выглядеть? Попросите ребенка сделать эскизы. Играть можно вдвоем или втроем. После завершения работы, подводятся итоги. Беседа проводится по принципу: почему именно эти цвета, рисунок и т. д. выбрал ребенок.

Раз, два, три – свой дом ищи!

Цель: учить различать цвета, развитие быстроты реакции, переключения внимания, самостоятельности.

Возраст: 3–5 лет.

Оборудование: 4 картинки, на которых нарисованы одинаковые домики, раскрашенные в разные цвета. Например, первый домик – красный, второй – зеленый, третий домик – желтый, а четвертый – синий. Флажки или ленты 4 цветов этой же цветовой гаммы, по количеству участников. Число «жителей» каждого домика должно быть приблизительно одинаковым.

Ход игры: всем детям раздают флажки. Можно учитывать пожелание ребенка, предпочитающего один цвет другому. Далее детям объясняют, что у хозяина красного флажка есть свой дом, он, как и флажок, – красный, у других детей цвет флажка тоже совпадает с цветом домика. По команде взрослого все дети расходятся по площадке, гуляют. А по сигналу «Раз, два, три, свой дом ищи!» бегут к своим домикам. Далее воспитатель проверяет, не забрел ли кто в чужой домик, и игра повторяется. Расположение домов воспитатель каждый раз меняет: там, где был синий дом, оказывается зеленый, а там где был желтый, стоит красный. Если кто-то из участников ошибается, попадая не в тот дом более двух раз, из дальнейшей игры он выбывает. В середине игры можно поменять у детей флажки. Неплохо было бы проводить эту игру под какую-либо легкую, веселую музыку.

Цветные классики

Цель игры: научить ребенка быстро ориентироваться в пространстве, различать цвета и называть их.

Оборудование: линолеум, маркеры разных цветов, если игра проводится на улице – цветные мелки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: возьмите кусок старого линолеума и начертите на нем маркером «классики». Игру лучше проводить на улице и начертить классики цветными мелками на асфальте. «Окошечки» «классиков» начертите разными цветами. Ребенок, прыгая из одного классика в другой, должен назвать цвет «окошечка», в котором он находится. Победителем оказывается тот, кто быстро и безошибочно назвал цвета «окошек». Игра должна проводиться динамично.

Разноцветные мячики

Цель игры: развитие творческих навыков и внимания.

Оборудование: мячи, обручи, картонный диск.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: в конце зала лежат два обруча, а около них мячики двух цветов.

Две команды стоят в шеренгах. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона, например, синяя, а другая зеленая. В зависимости от того какой стороной вверх упадет диск (синей или зеленой), первый участник каждой команды бежит вперед и кладет в обруч мяч соответствующего цвета. Далее ведущий опять бросает диск, и все повторяется снова. Ребенок, опередивший соперника, зарабатывает фишку для своей команды. Побеждает команда, набравшая больше фишек.

Волшебные шарики

Цель: учить детей различать цвета, развивать память и образное мышление.

Оборудование: 2 пенала с отодвигающимися в сторону крышками, 10–20 шариков 2 разных цветов, по размеру совпадающих с пеналами.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: в игре участвуют 2 – взрослый и ребенок. У каждого из них есть по пеналу и по 5 шариков (3 красных и 2 белых). Взрослый начинает игру первым. Он раскладывает в своем пенале шарики в любом понравившемся ему порядке. К примеру, он ставит первым белый шарик, за ним помещает красный, снова белый, а затем оставшиеся красные. Взрослый демонстрирует результат своей работы ребенку, обсуждает с ним расположение шариков, а затем закрывает пенал крышкой. Ребенок в своем пенале должен повторить расположение шариков и тоже закрыть пенал крышкой. Затем начинается проверка результатов: два пенала ставят рядом. Сдвигая потихоньку крышки, взрослый и ребенок сравнивают результаты своего труда. В самом лучшем случае расположение шариков в обоих пеналах должно совпасть. Если этого не произошло, дается еще одна попытка.

Далее взрослый и ребенок меняются ролями, и загадывать расположение шариков будет уже ребенок. В игру можно играть и вдвоем, для этого пеналы отдаются детям, а взрослый, загадывая расположение шариков, просто рисует их на бумаге. Игру можно сделать более сложной, если использовать шарики не 2, а 3–4 цветов.

Разбудим краски

Цель игры: развитие творческих навыков.

Оборудование: бумага, кисточки, краски, губки листы бумаги, краски, фломастеры, карандаши.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: разыграйте с ребенком следующую сценку.

Вы выступаете в роли Кисточки, предварительно подготовив листок бумаги, кисточку, акварельные краски, губку.

Кисточка. Я – кисточка. Опустите меня в воду, потому что я очень люблю купаться и глубоко нырять. Слегка поболтайте мною в воде, чтобы появились пузырьки. Теперь я как следует вымылась и напилась. Сейчас я вынырну и опущусь точно в краску, коснусь ее, напую водой и разбужу.

Краска. Пожалуйста, кисточка, разбуди и другие краски.

Вы помогаете ребенку неоднократно повторять эти движения: кисточку в воду – в краску, опять в воду – в краску.

Краска. Наконец-то все краски смочены. Мы стали влажными и готовы к рисованию.

Губка. Я – губка. Теперь намочите меня и слегка отожмите. Смочите мною лист, проводя по бумаге от края до края.

Кисточка. Меня – в воду, в краску, на бумагу: кап! Кап! Кап! И вот уже капля краски растекается на влажном листе бумаги.

Благодаря такой технике «акварель по сырому» рисунки получаются более нежными, изображение кажется живым, ребенку невероятно интересно наблюдать, как краски двигаются, сливаются, превращаются.

Ребенку обязательно нужно проговаривать названия всех красок.

Красивые куклы

Цель: развитие творческих навыков.

Оборудование: щиты, бумага, краски, кисточки.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: в конце зала устанавливают на столе щит с прикрепленными по сторонам двумя чистыми листами бумаги, сверху щита посередине укрепляют рисунок – контур куклы. Перед щитом на столе кладут краски, кисточки, воду.

Играют две команды по 7 человек в каждой. По сигналу ведущего первые номера команды под музыку направляются к щиту и используют только одну краску, раскрашивая какую-то одну деталь из одежды куклы (например, бант), затем возвращаются на прежнее место и становятся в конце шеренги. В тот же момент к щиту бегут вторые номера и используют другую краску и т. д.

Выигрывает команда, которая быстрее «оденет» куклу в ее красивый наряд.

Цветик-семицветик

Цель: учить детей находить предметы заданного цвета.

Оборудование: цветок из бумаги с семью лепестками. С одной стороны лепестки белые, с другой на них имеются цветные пометки – цвета радуги.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть. Дети делятся на 7 команд (или играют семеро детей), остальные будут участвовать в жюри. Педагог держит в руках большую ромашку. Видна только белая сторона. Дети должны по очереди подойти и выбрать для себя лепесток и оторвать его. Детям дается некоторое время, для того чтобы вспомнить предметы того цвета, который изображен на обратной стороне ромашки, которые существуют в природе. Через 2–3 минуты игроки (или команды) по очереди называют предметы. Сначала один ребенок (команда) называет предмет, затем второй и т. д. Предметы не должны повторяться. Побеждает ребенок (команда), который назовет больше предметов заданного цвета.

Детки в клетке

Цель: учить быстро и безошибочно называть цвета.

Оборудование: нарисованные на большом листе животные и их детеныши, расположенные на разных концах бумаги, от каждого животного нарисовать дорожку к детенышу, состоящую из кубиков, кружочков, треугольничков разного цвета.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, смотрите, какая беда случилась в зоопарке – малыши потеряли своих родителей. Надо помочь им добраться до своих родителей». Суть игры такова: ребенок должен выбрать одного из животных и назвать все цвета в дорожке, соединяющей маму и детеныша. Дети по очереди подходят к рисунку, выбирают животное и перечисляют цвета в дорожке.

Примечание: более простой вариант игры может включать в себя 3–4 пары животных, все дорожки изображаются разными фигурками, элементов в каждой дорожке немного – примерно 7–8. Для детей 6–7 лет игру можно усложнить – увеличить количество зверей, дорожки сделать более длинными и запутанными.

По окончании игры воспитатель предлагает детям вспомнить стихотворения, песни, загадки о разных животных.

Для предварительного ознакомления можно использовать следующие стихотворения:

С. Я. Маршак. Серия «Детки в клетке»

Зоосад

Рано, рано мы встаем,
Громко сторожа зовем:
– Сторож, сторож, поскорей
Выходи кормить зверей!
Вышел сторож из сторожки,
Подметает он дорожки,
Курит трубку у ворот,
Нам обедать не дает.
Долго, долго у решетки
Мы стоим, разинув глотки.
Знаем, знаем без часов,
Что обед для нас готов.
За обедом, за обедом
Не болтаем мы с соседом,
Забываем обо всем
И жуем, жуем, жуем.
Это трудная работа —
Щеки лоснятся от пота.

Где обедал воробей

– Где обедал, воробей?
– В зоопарке у зверей.
Пообедал я сперва
За решеткою у льва.
Подкрепился у лисицы,
У моржа попил водицы.
Ел морковку у слона,
С журавлем поел пшена,
Погостил у носорога,
Отрубей поел немного.
Побывал я на пиру
У хвостатых кенгуру.
Был на праздничном обеде
У мохнатого медведя.
А зубастый крокодил
Чуть меня не проглотил.

Верблюд

Бедный маленький верблюд:
Есть ребенку не дают!
Он сегодня съел с утра
Только два таких ведра.

Эскимосская собака

На прутике записка:
«Не подходите близко!»
Записке ты не верь —
Я самый добрый зверь.
За что сижу я в клетке,
Я сам не знаю, детки!

Тигренок

Эй, не стойте слишком близко —
Я тигренок, а не киска!

Львята

Вы разве не знаете папы —
Большого рыжего льва?
У него тяжелые лапы
И косматая голова.
Он громко кричит – басом
И слышно его далеко.
Он ест за обедом мясо,
А мы сосем молоко.

Радуга-дуга

Цель: развивать память, внимательность, учить запоминанию цветов.

Оборудование: доска с магнитами, дугообразные полоски семи цветов радуги.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: педагог закрепляет на доске одну из полосок, показывает ребенку и закрывает доску ширмой или занавеской. Ребенок должен назвать цвет полоски. Затем педагог открывает ширму, закрепляет еще одну полоску и закрывает доску. Другой ребенок называет два цвета, показанные на доске. Игра продолжается до тех пор, пока на доске не окажутся все полоски. Дети должны безошибочно перечислить цвета полосок в той последовательности, в которой располагал их педагог на доске. Сначала при проведении игры полоски надо располагать в том порядке, в котором они идут в радуге, затем, когда дети хорошо усвоят порядок расположения цветов радуги, в игре каждый раз можно задавать новое расположение полосок.

Ловим мышек

Цель: развивать цветовосприятие, ловкость, быстроту.

Оборудование: разноцветные шарики, корзинки или коробочки для каждого ребенка.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть в игру похожую на кошки-мышки. Но эта игра отличается тем, что все дети в этой игре будут Кошечками, им надо будет ловить мышек. А мышками будут разноцветные шарики. Дети-Кошки должны ловить «мышек», но не всех, а только одного цвета. Педагог высыпает из большой корзины разноцветные шарики, дети выбирают любой цвет и их собирают в свои корзинки. Выигрывает Кошка, собравшая больше всех мышек. Игра продолжается до тех пор, пока все шарики не будут собраны. Побеждает ребенок, собравший быстрее всех и больше всех одинаковых по цвету шариков. Дети не должны предварительно договариваться, кто какой цвет будет собирать.

Где звенит колокольчик?

Цель: развитие слуха, сближение детей.

Оборудование: темная повязка для глаз, звонкий колокольчик.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает поиграть, все вместе – дети и воспитатель – становятся в круг. При помощи считалочки выбирается водящий, ему завязывают глаза. Педагог становится в круг и звенит колокольчиком, водящий должен определить по звуку, где находится колокольчик, и подойти к нему. Когда водящий находит колокольчик, воспитатель снимает с него повязку и отдает ему колокольчик. Ребенок выбирает нового водящего (возможно, также при помощи считалочки), завязывает ему глаза, затем переходит в любое место внутри круга и звенит в колокольчик. Новый водящий должен его найти. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побудут в роли водящих. Перемещаться дети могут только внутри круга. Каждый ребенок может быть водящим только один раз.

Примечание: педагог должен внимательно следить, чтобы дети с завязанными глазами перемещались аккуратно и не падали.

Догадайся

Цель: закрепить знания о цветах.

Оборудование: картон, фотографии.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: наклейте на несколько листов фотографии разных цветов и разрежьте их на кусочки. Переложите их и попросите ребенка сложить исходные картинки. После того как ребенок закончит эту работу, попросите его назвать все цвета, с которыми он встречался во время этой игры. Играть можно вдвоем, тогда игра примет соревновательный характер.

Зернышко к зернышку

Цель игры: развитие творческих способностей.

Оборудование: семена, зерна, песок, мраморная крошка, йод, гуашь, зеленка, марганцовка, бумага, клей, корни деревьев, кора.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: вы предлагаете детям устроить конкурс картин. Вы рассказываете, что в своих картинах они могут использовать природный материал, комбинировать семена и зерна, песок и мраморную крошку с различными сухоцветами, колосками, корой деревьев, корнями. А еще засыпной материал можно подкрашивать зеленкой, марганцовкой, йодом, гуашью. Прекрасно подкрашиваются белые и прозрачные семена и зерна (семена огурца, тыквы, рис).

По окончании творческой работы вы беседуете с детьми о том, почему они использовали тот или иной природный материал и те или иные краски.

Чудесные растворы

Цель игры: развитие творческих навыков.

Оборудование: стеклянная посуда с водой и акварельные краски.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: приготовьте маленькие глубокие тарелки и наполните их водой. Предложите малышу подкрасить воду в тарелках различными акварельными красками. Далее приготовьте такое же количество емкостей и попросите малыша проделать то же самое с акварельными красками, но при этом добавить побольше краски. Сравните результаты: чем больше краски растворено в воде, тем темнее получается раствор. Обратите внимание вашего малыша на оттенки одного и того же цвета, напомнив ему тем самым, насколько разнообразна палитра красок.

Прислушайся к себе

Цель игры: научить детей связывать эмоциональное состояние с цветом.

Оборудование: бумага, цветные карандаши.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: маленькие дети еще не всегда верно могут описать, что именно происходит у них на душе. Можете предложить ребенку оценить свое эмоциональное состояние. Попросите ребенка прислушаться к себе. Поинтересуйтесь у него, в какой бы цвет окрасил свое настроение, на какое животное или растение похоже его настроение? Если бы он испытывал радость, какого бы цвета она была? На какое животное или растение он был бы похож? Таким образом, нужно попросить описать ребенка разные эмоциональные состояния, включая негативные: гнев, обиду и т. д.

Нарисуйте контур человечка.

Теперь пусть ребенок представит, что он чувствует радость. Попросите его заштриховать цветным карандашом то место, где, по его мнению, в теле находится это чувство. Затем попросите малыша представить обиду, гнев, страх, счастье. Для этих эмоций выбирайте разные карандаши (для негативных – темные). Пусть ребенок объяснит, какой частью своего тела он ощущает эти эмоции, что их может вызвать.

Чтобы обсудить с ребенком способы выражения гнева, попросите ребенка ответить на такие вопросы: «Что тебя может разозлить? Что ты чувствуешь в состоянии гнева? Что ты сделаешь, чтобы не злиться?» Пусть ребенок каждое слово окрасит в свой, по его мнению, цвет.

Глава 8

Игры, развивающие речь и мышление

Развитие мышления и речи в дошкольном возрасте является неотъемлемой частью психического развития ребенка. В дошкольном возрасте у ребенка формируются умения анализа и синтеза. Уже с трехлетнего возраста ребенок начинает использовать в играх предметы – заменители, оперирует словами, усваивает правила игры. У ребенка-дошкольника возникают собственные понятия и представления, он начинает понимать логику рассуждений. Важной характеристикой интеллектуального развития к концу дошкольного возраста является сформированность внутреннего плана действий.

Развитие всех этих навыков происходит гораздо быстрее и прочнее, если использовать сюжетно-ролевые игры. Именно игра, являясь ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, позволит ускорить умственное развитие ребенка и подготовить его к школьному обучению.

День рождения

Цель: учить классифицировать предметы по цвету, форме.

Оборудование: 3 куклы, одетые в платья разного цвета – красное, желтое, зеленое, вырезанные из картона фигурки цветка, яблока, флажка красного, желтого и зеленого цветов.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: воспитатель говорит, что у кукол Маши, Даши и Кати сегодня день рождения.

Вариант 1.

– Посмотрите, какие они сегодня нарядные. А давайте, ребята, их порадуем и подарим подарки. Вот посмотрите, какие у меня красивые флажки, цветы, яблочки. Но наши куклы очень любят каждый свой цвет, у них даже платья разных цветов: У Машеньки – красное, у Дашеньки – желтое, а у Катюши – зеленое. Поэтому Машеньке давайте подарим красные цветочки, флажки, яблоки, Дашеньке – желтые, а Катюше – зеленые. И не забудьте пожелать им что-нибудь хорошее.

Воспитатель раздает детям по 3 рисунка разных цветов. Затем по его команде дети должны подойти к куклам и подарить подарок того цвета, какого у нее платье. Когда подарок вручается, ребенок должен сказать поздравительную фразу исходя из своего словарного запаса.

Вариант 2

Значение имеет не цвет, а форма, поэтому платья на куклах могут быть какие угодно.

– У наших кукол сегодня день рождения. А у нас есть для них подарки (показывает вырезанные из картона цветы, флажки, яблоки). Но куклы по секрету мне сказали, что Машенька очень хочет, чтобы ей подарили флажки, Дашенька – цветы, а Катюша – яблочки. Давайте мы так и сделаем.

Детям раздают подарки. Их задача – подарить каждой кукле именно тот предмет, который она любит. Как и предыдущий раз, ребенок должен сказать поздравление.

По окончании игры дети водят именинный хоровод «Как у Маши (Даши, Катя) на день рождения испекли мы каравай. Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай».

Юные садоводы и овощеводы

Цель: учить анализировать понятие, выделяя свойства предметов.

Оборудование: фрукты (можно использовать восковые муляжи) – яблоко, груша, слива, абрикос, овощи – морковь, картошка, редис, огурец (можно использовать и другие овощи и фрукты).

Возраст: 4–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям совершить прогулку в сад и (или) огород. На столе разложены овощи и фрукты.

Воспитатель говорит: «Вот какой богатый урожай собрали в этом году. И чего здесь только нет. А давайте посмотрим, какие вы хорошие садоводы-огородники. Я показываю вам овощ или фрукт, а вы должны назвать как можно больше его признаков. Кто назовет больше всех, тот получит приз. Вот, например, морковь – красная или желтая (у детей более старшего возраста уточняем – оранжевая), длинная, растет в земле, есть хвостик». У кого из детей окажется больше всего призов, тот признается лучшим садоводом или овощеводом.

Примечание: можно роль фруктов или овощей предложить исполнять детям. Тогда игру можно провести следующим образом. Ребенок тихо говорит воспитателю, кем он хочет быть. Воспитатель незаметно для других детей дает ему муляж этого предмета. Затем ребенок называет остальным детям признаки своего персонажа, например: «Я – круглое; красное или желтое, зеленое; расту на дереве, сочное, внутри семечки. Угадайте, кто я!» Задача ребенка дать такие признаки, чтобы остальные дети могли легко угадать, что это за объект. Если угадали, то водящий получает приз.

Подобные игры можно проводить и с использованием других, знакомых ребенку предметов. Например, мебель – «Лучший плотник», посуда – «Лучший повар», транспорт – «Лучший водитель», одежда – «Лучший портной» и т. д. При этом желательно оценивать не только количество называемых признаков, но и оригинальность ответов.

Мойдодыр

Цель: развивать образное мышление, распознавать предметы по описанию.

Оборудование: костюм Мойдодыра, деревянный брусок, узкая палочка, широкая палочка, кусок поролона, полоска бумаги – все по количеству играющих детей.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Хотите, я вам расскажу сказку об одном мальчике?» Воспитатель показывает рисунок, на котором изображен чумазый мальчик, и читает стихотворение И. Демьянова «Замарашка»:

Замарашка рук не мыл, месяц в баню не ходил.
Столько грязи, столько ссадин! Мы на шее лук посадим,
Репу – на ладошках, на щеках – картошку.
На носу морковь взойдет – будет целый огород!

Педагог говорит: «Этот мальчик очень не любил умыться. И вот однажды...» зачитывает отрывки из стихотворения К. Чуковского «Мойдодыр» о том, как от мальчика убежали его вещи и что сказал ему умывальник Мойдодыр.

...Рано утром на рассвете
Умываются мышата,
И котята, и утят,
И жучки, и паучки.

«А давайте, ребята, покажем, как умываются зверята. Правильно, они умываются лапками, крылышками. А что нам с вами нужно, чтобы от нас не убежали вещи (дети отвечают, педагог помогает)? Конечно, нам нужны мыло, мочалка, зубная щетка, расческа, полотенце. Вот как много всего. А давайте мы покажем, какие наши дети аккуратные, как чисто моют руки, лицо, умеют чистить зубы, расчесывать волосы».

Педагог вместе с Мойдодыром подзывает детей к столу, на котором разложены предметы, используемые как заместители мыла (деревянные бруски), зубной щетки (узкие палочки), мочалки (куски поролона), расчески (широкие палочки), полотенца (полоски бумаги). Воспитатель говорит: «Посмотрите на эти предметы. Они вам ничего не напоминают? Посмотрите на этот деревянный брусок. А что у нас такой же формы? Правильно, мыло. А вот эта палочка (показывает узкую палочку). Разве это палочка? Конечно, нет. Что же это (дети отвечают)? Молодцы, ребята. Это будет наша зубная щетка. А на что похож этот предмет? Посмотрите, какой он мягкий (дети отвечают, что на мочалку)». Таким же образом анализируются внешние свойства полотенца (полоски бумаги) и расчески (широкие палочки).

Далее воспитатель предлагает детям научить мальчика-грязнулю, как же надо умыться. Ребята разбирают предметы-заместители и имитируют процесс умывания. Взрослый наблюдает, в случае необходимости дает советы и приговаривает:

Мылом, мылом, мылом, мылом
Умывался без конца,
Смыл и ваксу и чернила
С неумытого лица.

«Вот какие чистые стали наши ребята, да и наш мальчик-грязнуля умылся (показывает рисунок, на котором изображен чистый мальчик). Видите, каким он стал чистым. Вот и одежда прибежала, и книжки вернулись. А что же умывальник-Мойдодыр? Посмотрите, дети, какой он радостный, как ему приятно, что все дети любят чистоту, такие опрятные и аккуратные».

Надо, надо умываться по утрам и вечерам,
А нечистым трубочистам – стыд и срам! Стыд и срам!
Да здравствует мыло душистое и полотенце пушистое,
И зубной порошок, и густой гребешок!
Давайте же мыться, плескаться, купаться, нырять, кувыркаться
В ушате, в корыте, в лохани, в реке, в ручейке, в океане, —
И в ванне, и в бане, всегда и везде – вечная слава воде!

В заключение Мойдодыр может поиграть с детьми в загадки и отгадки, которые имеют отношение к теме (для детей 4–5 лет).

В качестве литературного материала можно использовать следующие загадки.

Ускользает, как живое,
Но не выпущу его я.
Белой пеной пенится,
Руки мыть не ленится.

(Мыло)

Хвостик из кости, а на спинке – щетинка.

(Зубная щетка)

Чистый, зубастый, вцепился в чуб вихрастый.

(Гребешок)

Гладко, душисто, моет чисто.

(Мыло)

Мойдодыру я родня:
Отверни-ка ты меня,
И холодной водою
Живо я тебя умою.

(Кран)

Дождик теплый и густой,
Это дождик не простой,
Он без туч, без облаков
Целый день идти готов.

(Душ)

Можно также поиграть в игру «Я загадаю, а вы подскажите».

Чтобы кожа красиво блестела,
Мойте с мылом свое ... (тело).

Вымой меня ты поскорее,
Чистой хочется быть... (шее).

В кране нам шумит водица:
Мойте чаще свои... (лица).

Мыльные пузыри пускают от скуки,
Лучше чаще мойте с мылом... (руки).

Могут превратиться в когти
Неподстриженные ... (ногти).

Чтобы стать, как бобрята, зубастыми,
Чистите зубы лечебными ... (пастами).

Не страшна зубам щекотка,
Им нужна средней жесткости ... (щетка).

Чтобы красивой была прическа,
Пользуйтесь щеткой или... (расческой).

Новоселье

Цель: учить классифицировать предметы, делать обобщения, распознавать предметы по описанию.

Оборудование: игрушечные посуда, мебель, одежда, плита, шкаф, 4 стола.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Ребята, сегодня мы будем играть в новоселов. Посмотрите, как красив наш новый дом (обращает внимание на развешанные по группе шарики). Но вот беда. У нас здесь такой беспорядок, все вещи лежат в ящиках. Давайте, разложим все на свои места. Вот, посмотрите, какой красивый шкаф стоит у нас в коридоре (подводит детей к столику, на котором стоит игрушечный шкафчик). А это большая и красивая кухня (подходят к следующему столику, на котором помещена игрушечная плита). А вот в этих двух комнатах мы и будем жить, в одной – взрослые, в другой – дети (показывает на два стоящих рядом пустых столика). А скажите, дети, что мы должны отнести на кухню?.. Правильно, посуду. Что разместим в шкафу?.. Конечно, одежду. Ну а в жилых комнатах мы расставим мебель».

Воспитатель подводит детей к большой коробке (если детей много, то таких коробок может быть несколько), в которой лежат игрушечные посуда (вилки, ложки, тарелки, половник, кастрюля, чайник), мебель (стулья, стол, кровати, диван, кресло) и одежда (платья, брюки, рубашки, шуба, шапка).

Педагог объясняет детям, что одежду они должны отнести на тот столик, где стоит шкафчик; посуду, где находится плита, а мебель расставить по комнатам. Дети размещают предметы по «комнатам», воспитатель наблюдает, исправляет ошибки.

После того как работа завершена, воспитатель хвалит детей и предлагает отгадать загадки про те предметы, которые они размещали по квартире.

Во время игры можно использовать следующие загадки.

Сама не ем,
А людей кормлю.

(Ложка)

Из горячего колодца
Через нос водица льется.

(Чайник)

Четыре братца
Под одним шатром стоят.

(Стол)

По дороге я шел,
Две дороги нашел,
По обеим пошел.

(Штаны)

Четыре брата
Одним кушаком подпоясаны,
Под одной шляпой стоят.

(Стол)

С одного бока лес,
А с другого – поле.

(Шуба)

Дуйся, не дуйся,
Через голову суйся,
Попляши день-деньской —
И пойдешь на покой.

(Рубашка)

Сижу верхом,
Не знаю на ком,
Знакомца встречу —
Соскочу, привечу.

(Шапка)

С ногами – без рук,
С боками – без ребер,
С сиденьем – без живота,
Со спиной – без головы.

(Кресло)

В брюхе – баня,
В носу – решето,
На голове – пупок,
Всего одна рука,
И та – на спине.

(Чайник)

Есть спина,
А не лежит никогда.
Есть четыре ноги,
А не ходят и три.
Сам всегда стоит,
А всем сидеть велит.

(Стул)

Все голубки
Вокруг одной пролубки.
(Чашки и ложки)
Поевши, конь
В ясли пал.

(Нож)

Веселые звери

Цель: учить правильно и чисто проговаривать фразы.

Оборудование: маски-шапочки различных зверей в зависимости от содержания скороговорки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в веселых зверей. Распределяет роли, надевая на детей маски-шапочки. Педагог объясняет детям, что он будет произносить веселые фразы о животных, а все дети должны постараться как можно правильнее проговорить эти фразы. Не надо расстраиваться, если с первого раза не все будет получаться.

После того как дети заучат скороговорку, ребята-зверята, о которых идет речь, должны сплясать веселый танец. Можно начинать игру с 1–2 скороговорок, затем увеличивая их количество. Игра может продолжаться много раз, можно использовать различные скороговорки.

Шесть мышат в камыше шуршат.

Баран буян залез в бурьян.

У ежа и елки иголки колки.

У четырех черепашек по четыре черепашонка.

У гусыни усов не ищи – не сыщешь.

Проворонила ворона вороненка.

Куточка Ряба пестра, с носа востра. Уточка Белорудочка с носка плоска.

Хитрую сороку поймать морока, а сорок сорок – сорок морок.

Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа тупа.

Был баран белорыл, всех баранов перебелорылил.

Найди козлят

Цель: учить пользоваться картой.

Оборудование: 2–3 фигурки игрушечных козлят или фигурки, вырезанные из картона.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель подзывает к себе детей и рассказывает им сказку: «Жила-была коза со своими козлятами. Жили-не тужили, коза травку щипала, а козлята маму дома поджидали, когда она молочко принесет. Но вот однажды ушла коза в лес, сочную травку пощипать, а дверь-то и забыла запереть. А злобный волк тут как тут, только и ждал этого. Ворвался он в избушку, запихнул козлят в мешок и унес в свое логово. Ну а один умный козленок сумел передать зайчонку карту, где находится логово волка. Зайчонок эту записку принес мне и очень просил, чтобы вы, ребята, помогли спасти козлят. Они очень на вас надеются. Ну что? Поможем?» Предварительно воспитатель прячет два-три игрушечных козленка (можно также вырезать фигурки козлят из картона) в кукольном домике.

Дети рассматривают карту, где крестиком помечено логово волка. Игру можно проводить как в группе, так и на площадке. В зависимости от этого карты могут быть разными. Если игра проводится в группе, то на карте необходимо показать дверь, окна, предметы мебели (столы, стулья). Логово волка может размещаться, например, в кукольном домике.

Если игра проводится на площадке, то указываются вход на площадку, веранда, песочница, спортивные снаряды. Козлят можно спрятать на веранде или в песочнице.

Избушка,пусти

Цель: учить анализировать свойства предметов.

Оборудование: вырезанные из картона изображения овощей, фруктов, цветов, деревьев.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в волшебную избушку. Эта избушка всех из дома выпускает, а выпускает только того, кто принесет что-то съедобное. Часть детей – это избушка. Они встают вокруг и берутся за руки. Остальные дети находятся внутри круга. По команде взрослого избушка выпускает деток погулять и принести что-то к обеду (дети, исполняющие роль избушки, поднимают руки вверх). Дети гуляют по лесу. Вокруг них по полу разложены картонные фигурки различных овощей, фруктов, цветов, деревьев, грибов. Звучит веселая музыка. Музыка прекращается. Если рядом с ребенком оказался съедобный предмет, то он может его взять и пойти домой в избушку. Подойдя к избушке, ребенок произносит: «Избушка, избушка, пусти меня домой» и показывает предмет, который принес. Дети, исполняющие роль избушки, смотрят, если предмет действительно съедобный, то поднимают руки, впуская в дом, если несъедобный, то приседают, опуская руки. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не придут домой. После этого дети меняются ролями.

Пекарь Прокопий

Цель: научить детей четко произносить слова и фразы, пользоваться предметами-заменителями.

Оборудование: 3 белых халата, поварские колпаки, вырезанные из картона прямоугольник, овал, круг, трапеция, звезда, ромб.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: одновременно в игре участвуют 3 ребенка, остальные наблюдают, затем меняются ролями.

Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, откуда берется хлеб, который каждый день мы видим на обеденном столе. Дети отвечают. Если они затрудняются, то педагог помогает: «Хлеб пекут пекари из муки, а муку мелют на мельнице из зерна». Педагог произносит начало скороговорки:

– Козел – мукомол, кому муку молот? А кому не молот?

Дети в ответ говорят (с этой скороговоркой знакомятся заранее):

– От того, кому молот, получал пироги; от того, кому не молот, получал тумачи.

Воспитатель продолжает: «Затем муку надо замесить. Покажите, как надо месить муку (дети показывают). Получается тесто. Из теста лепят самый разный хлеб. Какой хлеб вы знаете? (дети отвечают). А теперь давайте поиграем в таких пекарей». Назначает троих детей на роль пекарей.

Воспитатель произносит скороговорку: «*Шли три пекаря, три Прокопия пекаря, три Прокопьевича*». Педагог просит детей повторить скороговорку. А пекари важной походкой направляются на работу. Затем пекари имитируют, как они месят тесто. Воспитатель говорит: «Ты, Прокопий, будешь печь батон, найди его среди фигур (ребенок должен выбрать овал), а ты, Прокопий (обращается ко второму ребенку), – буханку. Найди буханку (ребенок выбирает прямоугольник). Ну а ты, третий Прокопий, будешь печь баранку. Где она? (ребенок выбирает круг)». Далее воспитатель просит объяснить, почему дети выбрали именно эти фигуры.

Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает доучить скороговорки про пекарей: «*Говорили про пекаря, про Прокопия пекаря, про Прокопьевича. Батон, буханку, баранку пекарь испек спозаранку*». После того как дети заучили скороговорки, пекари вручают свой «хлеб» тем детям, которые будут пекарями. Игра повторяется.

Теремок

Цель: учить анализировать и соотносить предметы друг с другом.

Оборудование: нарисованные или вырезанные из картона 6 домиков-теремков разной величины; маски-шапочки мышки, лягушки, зайчика, лисы, волка, медведя.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: в игре участвует подгруппа детей. Предварительно дети знакомятся со сказкой «Теремок». Воспитатель просит детей вспомнить эту сказку. Дети коллективно вспоминают сюжет сказки. Воспитатель просит ответить, а почему же развалился теремок. «Правильно, все звери не могли в нем уместиться. Теремок был слишком маленький. А давайте, ребята, поиграем в свой теремок, только он у нас будет не один, а у каждого свой».

Взрослый распределяет роли между детьми. Задача детей – выбрать домик соответственно размерам своего персонажа.

В новом варианте сказка может звучать примерно следующим образом: «Бежит по полю мышка-норушка. Видит, стоит теремок. Она спрашивает: “Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?” Никто не отвечает. Вошла мышка и стала там жить. А по болоту лягушка скачет. Вдруг на кочке видит, стоит домик-теремок. Лягушка говорит: “Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?” Не услышала ответа. Вошла и стала жить. Бежит зайчик по лужайке. Глядь, а под кустиком теремок. Да такой ладный и аккуратный, ну как раз зайчику впору. Он и спрашивает: “Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?” Не дождался ответа. Так и у зайчика свой домик оказался. Бежит меж деревьев лисичка. Хвостиком виляет, собой любит. И вдруг – о, чудо! На краю опушки стоит ладный домишко. “Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?” Лисонька ответа не услышала. Вошла в теремок и стала жить. Так и волчок – серый бочок, и медведюшка-батюшка своими теремками обзавелись. И стали все звери мирно жить да поживать».

На протяжении всей сказки дети исполняли роли своих героев, имитировали их характерные движения и звуки, проговаривали фразы. Картонные домики размещались на столе. В ходе драматизации ребенок должен был подойти к столу и выбрать домик, подходящий для своего персонажа.

В игру можно играть несколько раз, меняясь ролями.

Море волнуется

Цель: учить классификации, выделять внешние свойства предметов, действовать по правилам.

Оборудование: набор карточек, на которых изображены фрукты, овощи, посуда, одежда, мебель. Количество наборов должно соответствовать количеству играющих детей.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: в основе лежит известная игра «Море волнуется». Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Море волнуется» и раздает каждому ребенку наборы карточек. Каждый набор обязательно включает по одному предмету из серии фрукты, овощи, посуда, мебель, одежда. Педагог говорит: «Сейчас мы поиграем в очень интересную игру. Я буду говорить такие слова: “Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три...”, а дальше вы должны быть очень внимательны, потому что я скажу, кого вам надо будет изобразить. Я могу попросить изобразить посуду, предметы мебели, овощи, фрукты или еще что-нибудь. Например, я сказала: “Море волнуется... чудесным фруктом на месте замри”. Вы должны будете поднять карточку, на которой нарисован фрукт, и попробовать его изобразить. Тот, кто поднял правильную карточку и очень похоже изобразил предмет, который у него на карточке, получает фишку. Кто в конце игры наберет больше всех фишек, тот выиграл и получит приз».

Найди друзей

Цель: учить соотносить предметы друг с другом, анализировать свойства предметов.

Оборудование: картинки с изображением различных птиц, рыб, домашних и диких животных. Количество картинок каждого вида должно соответствовать количеству играющих детей.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Посмотрите, дети, кто к нам пришел (появляется помощник воспитателя или ребенок старшей группы, одетый в костюм Водяного). Да это же Водяной к нам в гости пожаловал. А кто знает, где он живет? Правильно, в реке, пруду. Но что же он такой грустный?»

Водяной садится на стул и грустно поет:

Я Водяной, я Водяной,
Поговорил бы кто со мной,
А то мои подружки
Пиявки да лягушки.
Ах, жизнь моя жестянка!

Ведущий: «Ребята, давайте поможем водяному найти друзей в его пруду. Вот на столе лежат рисунки. Вы должны выбрать картинки, на которых нарисованы те, с кем может дружить водяной».

Задача детей – выбрать картинки с изображением рыб. Дети показывают рисунки педагогу. Если ребенок ошибся, воспитатель помогает с правильным выбором. После этого взрослый говорит: «Посмотри, водяной, как много друзей у тебя в пруду и ты можешь с ними поиграть и потанцевать».

Звучит веселая музыка. Дети перемещаются по комнате, имитируя движения рыб. Водяной танцует вместе с детьми, при этом звучит веселая музыка.

В следующий раз игра повторяется по тому же сценарию, но вместо водяного в гости к ребятам приходит Старичок-Лесовичок. Лесовичок говорит такие слова:

Я Старичок-Лесовичок,
Живу в глухом лесу я.
Вокруг коряга и сучок,
Вот и сижу, тоскую.

Дети должны выбрать из предложенных картинок те, на которых изображены дикие животные: заяц, лиса, волк, ежик, медведь. Затем все вместе танцуют. Каждый из детей имитирует движения того животного, чье изображение он выбрал.

Еще одним вариантом игры может быть приход к ребятам в гости Хозяюшки, которая горюет:

Ой, беда, беда, беда,
Обвалились ворота.
А зверята испугались,
По полям все разбежались.

Воспитатель предлагает детям помочь Хозяюшке собрать животных, которые жили у нее. Дети выбирают картинки с изображением домашних животных: кошка, собака, курица, корова, гусь, лошадь. Хозяйка радуется и вместе с ребятами-зверятами танцует веселый танец.

И еще один вариант этой игры – игра с Ветерком. В комнату вбегает Ветерок. Он машет руками и говорит:

Я легкий, легкий ветерок,
Лечу, где захочу я,
Но очень здесь я одинок,
Боюсь, что загрущу я.

Воспитатель предлагает помочь Ветерку. Задача детей – выбрать картинки с изображением птиц, а затем повеселиться вместе с Ветерком.

Путешествие во времена года

Цель: учить узнавать сезонные изменения в природе, пользоваться предметами-заместителями.

Оборудование: бескозырки по количеству играющих детей, стулья для постройки корабля, штурвал, лист ватмана, на котором нарисованы 4 острова: один окрашен в желто-красный цвет, другой – в белый, третий – в зеленый, а четвертый – в разные цвета.

Возраст: 4–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в кругосветное путешествие: «А чтобы вы поняли, какие острова мы должны встретить на своем пути, отгадайте загадку:

Ежегодно приходят к нам в гости
Один седой, другой молодой,
Третий скачет, а четвертый плачет.

(Времена года).

Педагог говорит: «Дети, мы сейчас отправимся в путешествие по временам года. Но для этого нам нужен корабль. А давайте все вместе его построим».

Дети расставляют стулья, имитируя корабль. Назначается один ребенок на роль капитана. Все готово к отплытию. Педагог предлагает детям посмотреть карту, на которой отмечено место старта. Дети намечают путь корабля, проведя линию последовательно через острова Осень, Зима, Весна, Лето. Корабль дает гудок и отправляется в путь. Ребенок-капитан крутит штурвал, исполняя свою роль.

Воспитатель говорит: «Впереди видна земля. Это остров. Давайте посмотрим по карте, как он называется (показывает на остров, окрашенный в желто-красный цвет). Кто догадался, как называется этот остров (дети отвечают). А послушайте загадку про этот остров:

Всех наградила,
Все загубила

(Осень).

Воспитатель: «Итак, дети, мы с вами приплыли на остров Осень. Предлагаю погулять по острову и назвать как можно больше признаков осени. Будем называть их по очереди. Кто не назвал, тот пропускает ход».

Дети перечисляют признаки, характеризующие осень. Далее им предлагается отгадать загадки, связанные с осенними явлениями природы.

Можно использовать следующий литературный материал.

Летели тени по затетени,
Малешеньки, пожелтешенки,
С вихрями осенними,
С забуйными ветрами.

Заплакали малешеньки,
Заплакали пожелтешеньки:
«Где наша дубравушка,
Где родная матушка!»

(Опавшие листья).

По полю рыщет, поет да свищет,
Деревья ломает, к земле траву приклоняет.
В селе мчится, в двери стучится,
Ворота отворяет, пыль поднимает.

(Ветер).

Посмотрю я в окошко:
Идет длинный Антошка.
Он с неба пришел,
Да и в землю ушел.

(Дождь).

Падают с ветки золотые монетки.

(Осенние листья).

Педагог совместно с детьми определяет самого активного ребенка. Теперь он будет капитаном. Воспитатель предлагает отправиться дальше в путь. Впереди остров, название которого скрыто в загадке:

Сердита матка, да прикрыла деток до красного дня пуховым
одеяльцем.

(Зима).

Педагог: «Посмотрите, дети, каким цветом нарисован этот остров на нашей карте. Правильно, белым. А почему? (Дети отвечают.) А какие еще зимние явления природы вы знаете?»

Как и предыдущий раз, дети отвечают, сохраняя очередность. Далее взрослый опять предлагает отгадать загадки, имеющие отношение к зиме.

Можно использовать следующий литературный материал.

Белый Тихон с неба спихан.
Где пробегает – ковром устилает.
Всю зиму гулял, а весной убежал.

(Снег)

Гуляю в поле, летаю на воле,
Кручу, бурчу, знать никого не хочу.
Вдоль села пробегаю, сугробы наметаю.

(Метель)

Стоит стар старичок среди рати одинок —
В сером сюртучке, в белом колпачке.
У избы он побывал – все окно разрисовал;
У реки погостил – во всю реку мост мостил.

(Мороз)

Висит за окошком
Кулек ледяной,
Он полон капли
И пахнет весной.

(Сосулька)

Одеяло белое не руками сделано,
Не ткалось и не кроилось,
С неба на землю свалилось.

(Снег)

Летит – молчит, лежит – молчит.
Когда умрет, тогда заревет.

(Снег)

Лежал, лежал, да в речку побежал.
На дворе горой, и в избе водой.

(Снег)

Без рук, без ног, а рисовать умеет.

(Мороз)

Не драгоценный камень, а светится.

(Лед)

Старик у ворот тепло уволок,
Сам не бежит, стоять не велит.

(Мороз).

Вырос лес, белый весь,
Пешком в него не войти, на коне не въехать.

(Морозный узор на окне)

Опять подводится общий итог, определяется победитель, который становится капитаном.

Следующий остров на карте окрашен в зеленый цвет. Дети угадывают название этого острова по цвету и по загадке:

Была белая да седая,

Пришла зеленая, молодая.
Словно пава летела, на ниву присела,
Распустила перья для всякого зелья.

(Весна)

Как и на предыдущих островах, дети соревнуются, кто больше всех назовет признаков весны. Педагог обращает внимание детей, что одно и то же явление может наблюдаться в разные времена года, например дождь. Просит детей рассказать, чем же отличается дождь осенью, весной и летом. После этого взрослый загадывает загадки:

Громко стучит, звонко кричит,
А что говорит, никому не понять
И мудрецам не узнать.

(Гром)

Крупно, дробно зачастил,
Всю землю напоил.

(Дождь)

Бежит бычок, золотой рожок.

(Лучик солнца)

Бежит, журчит.

(Ручей)

На этом острове также выбирается победитель, который направляет корабль на остров Лето.

Воспитатель говорит: «Посмотрите, какой красивый этот остров, как много самого разного цвета на нем. А почему?» Дети называют признаки лета и отгадывают загадки. Воспитатель опять обращает внимание детей на повторяющиеся явления природы в различные времена года.

Что выше леса, краше света, без огня горит?

(Солнце)

Сперва блеск, за блеском треск, за треском плеск.

(Молния, гром, дождь).

Поднялись ворота,
Всему миру красота.
Приказало солнце: «Стой,
Семицветный мост крутой».

(Радуга)

В синей чаще – алый мяч,
Он и светел, и горяч.

(Солнце)

Красная девушка по небу ходит.

(Солнце)

Растет в траве Аленка
В красной рубашонке.
Кто ни пройдет,
Всяк поклон отдает.

(Земляника)

Не птица, а с крыльями,
Не пчела, а над цветами летает.

(Бабочка)

По окончании отгадывания опять выбирается капитан, и корабль направляется домой. Воспитатель спрашивает детей, понравилось ли им путешествие, по каким еще островам им хотелось бы попутешествовать.

Матрешкины потешки

Цель: учить соотносить объекты по величине, развивать пространственное воображение.

Оборудование: платки, платочки, фартуки.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: в процессе подготовительной работы дети знакомятся со свойствами матрешки, усваивают, что игрушку можно собрать, лишь правильно соотнеся предметы по высоте.

Взрослый предлагает детям отгадать загадку:

Рядом разные подружки,
Но похожи друг на дружку.
Все они сидят друг в дружке,
А всего одна игрушка.

(Матрешка.)

Далее воспитатель предлагает детям поиграть в матрешек. Игра основана на тексте В. Д. Берестова «Матрешкины потешки».

Воспитатель делит детей на подгруппы: для детей 2–3 лет подгруппа состоит из 3 детей, для 3–4-летних – из 5 детей. Количество оставшихся детей должно соответствовать числу подгрупп.

Необходимое условие: в подгруппы подбирать детей разного роста.

Дети-матрешки подвязывают фартуки, надевают платки, берут в руку платочек. Воспитатель говорит:

Дуйте в дудки, бейте в ложки!
В гости к нам пришли матрешки.
Ложки деревянные, матрешечки румяные.

Входят матрешки. Воспитатель продолжает:

Как у нашей у хохлатки
Нынче вывелись цыплятки,
А из одной скорлупочки
Матрешки вышли в юбочке.

Воспитатель: «Посмотрите, дети, какие румяные и веселые гости к нам пришли. А кто скажет, где живут матрешки? Правильно, маленькая матрешка расположена внутри той, которая побольше, а эта – в еще большей и т. д. А кто мне поможет правильно расставить матрешек, чтобы они помещались друг в друга?»

Оставшиеся дети пытаются расставить матрешек по росту, начиная с самого маленького по росту ребенка. Если детей много, то каждый ребенок играет с отдельной подгруппой матрешек, если мало, то играют все вместе. Воспитатель сопровождает действия детей словами:

Шли подружки по дорожке, было их немножечко:
Две Матрены, три Матрешки и одна Матрешечка...
Мышку встретили подружки и попрятались друг в дружке.
А которая осталась, больше всех перепугалась.

После того как дети правильно расставят матрешек, воспитатель предлагает всем вместе поводить веселый хоровод:

Весь народ глядит в окошки:
Танцевать пошли матрешки.
Восемь водят хоровод, а девятая поет.

Игру можно завершить следующими словами:

Мы до полночи гостили, нас домой не отпустили.
Оставляют ночевать, завтра снова чаевать!

Игру можно повторить, поменяв детей ролями.

Помоги Незнайке

Цель: учить строить логические цепочки, развивать образное мышление, пополнять словарный запас.

Оборудование: лопатки, лейки, семена в пакетике, вырезанные из картона цветы.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, к нам в гости пришел Незнайка. Но что-то он очень печален. Незнайка, что случилось?» Появляется Незнайка (помощник воспитателя или ребенок старшей группы): «Какой же я невезучий. У всех моих друзей, коротышек из Цветочного города такие красивые цветы растут в саду, а у меня ничего не растет. Я и семена купил, да вот не знаю, как же мне их посадить. Что надо делать? Может, вы, ребята, знаете? Поможете мне?»

Педагог: «Ну что, дети, поможем Незнайке? Посмотрите, он приготовил лопатки, купил семена, и лейка у него тоже есть. Кто нам расскажет, что надо делать сначала?» Спрашивает одного из детей, который должен четко сформулировать, что сначала необходимо вскопать землю. Взрослый предлагает показать для Незнайки, как это надо правильно делать.

Далее другой ребенок показывает и подробно объясняет, что надо посеять семена в землю. Третий ребенок поливает из лейки землю там, где были посеяны цветы. Также дает подробное словесное объяснение. Четвертый ребенок размещает на месте посадки макет цветка, сопровождая свои действия словами. Незнайка благодарит детей за помощь и предлагает помочь ему засадить клумбу цветами.

Дети разбирают лопатки, лейки семена, воспроизводя последовательность действий. Воспитатель с Незнайкой следят за правильностью производимых операций. После того как дети «посадят цветы», Незнайка всех радостно благодарит, а воспитатель предлагает ему вместе с детьми отгадать загадки про цветы:

В огороде у дорожки стоит солнышко на ножке.

(Подсолнух).

Держит девочка в руке облачко на стебельке.

(Одуванчик).

Белые душистые шарики висят на стебельке, как фонарики.

(Ландыш).

Звенит звонок на тонкой ножке в фиолетовой одежке.

(Колокольчик).

В поле сестрички стоят, желтые глазки на солнце глядят,
У каждой сестрички – белые реснички.

(Ромашки).

Белая корзинка – золотое донце,

В ней лежит росинка и сверкает солнце.

(Ромашка).

Рос шар бел, ветер дунул – шар улетел.

(Одуванчик.)

Кто в садике живет?

Цель: развивать фантазию, речь детей.

Оборудование: аудиозаписи песен о домашних животных.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, представляете, к нам в детский сад прибежала мышка. Ей так у нас понравилось, что она решила остаться здесь жить. Но потом мышка сказала, что нашла себе местечко на кухне у одной хорошей семьи и будет жить там, но порекомендует наш садик своим приятелям. Как вы думаете, что мышка могла бы рассказать своим друзьям о нашем детском садике и о нас с вами?» По желанию выбирается ребенок и рассказывает историю, которую могла бы рассказать мышка, о том, какой просторный детский сад, какие в нем дружелюбные и веселые дети, как хорошо мышке жилось бы на кухне, что она могла бы там кушать. Педагог помогает ребенку, задает наводящие вопросы, остальные дети тоже могут помогать и подсказывать. Далее мышка может быть заменена другими персонажами: прилетела пчелка, прибежала кошечка, приполз жучок. Можно взглянуть на жизнь в детском саду глазами питомцев живого уголка.

Примечание: для детей в возрасте 5–6 лет игра проводится так же, по окончании игры дети перечисляют животных, которые могут жить в доме, вспоминают о них стихи, загадки, песенки.

Для прослушивания можно включить песенку «Котенок и щенок» (слова В. Викторова, музыка Т. Потапенко).

Какое слово пропущено?

Цель: развивать мышление.

Возраст: 2–5 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, нам пришло письмо от кота Леопольда, но вредные мыши перехватили конверт и прогрызли в нем дырки. Теперь непонятно, что написал нам Леопольд. Может быть, вы догадаетесь, о чем здесь идет речь?» Педагог читает стихотворение, пропуская слова, дети должны догадаться, какое слово нужно назвать.

Для игры можно использовать стихотворение Д. Хармса «Пирог».

Я захотел устроить бал,
И я гостей к себе...(позвал)

Купил муку, купил творог,
Испек рассыпчатый...(пирог)

Пирог, ножи и вилки тут,
Но что-то гости....(не идут)

Я ждал, пока хватило сил,
Потом кусочек ... (откусил)

Потом подвинул стул и сел
И весь пирог в минуту...(съел)

Когда же гости подошли,
То даже крошек...(не нашли)

Для игры можно использовать и любое другое стихотворение.

Вышли белки поиграть

Цель: учить детей устному счету, соотносить действия с текстом стихотворения.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: педагог читает стихотворение, дети по ходу чтения выполняют действия.

Белочки (Д. Спилберг)

Раз, два, три, четыре, пять, Вышли белки поиграть.	Выставляем пять пальцев
Одна куда-то подевалась,	Прячем руку за спину
Четыре белочки осталось.	Выставляем четыре пальца
А теперь, скорей смотри,	Прячем руку за спину
Их уже осталось три.	Выставляем три пальца
Ну и ну, какая жалость —	Прячем руку за спину
Только две у нас осталось.	Выставляем два пальца
Эта новость так грустна —	Прячем руку за спину
Осталась белочка одна.	Выставляем один палец

В конце педагог добавляет:

Пока мы с тобой считали,
Белочки от нас сбежали.

Что мы слышим

Цель: учить излагать свои мысли, развивать фантазию и образное мышление.

Оборудование: аудиозаписи со звуками природы – завыванием ветра и шумом моря или шелестом деревьев и голосами различных птиц и зверей – продолжительностью 5—10 минут.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Сейчас мы с вами будем слушать разные звуки. Я хочу, чтобы вы сосредоточились и очень внимательно слушали». Включается запись, дети слушают. Во время прослушивания воспитатель тихонько рассказывает: «Я слышу, как шумят листья, мне кажется, что я иду по лесу. Вокруг много деревьев. Вы слышите, как поют птицы? Как вы думаете, что это за птица? А вот, кажется, где-то что-то льется. Наверное, рядом река или ручей...» Педагог предлагает детям пофантазировать, увидеть то, чего не видно. Предлагает наводящие вопросы – определить, какое сейчас время суток, солнечно в лесу или нет. По окончании игры можно предложить детям нарисовать увиденную мысленно картину.

Высоко – низко, далеко – близко

Цель: учить детей определять положение предмета, используя понятия «низко», «высоко», «далеко», «близко».

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: предварительно воспитатель читает детям сказку «Машенька и медведь». После прочтения педагог обсуждает вместе с детьми сказку, затем говорит: «Вот так Машенька перехитрила медведя, она говорила ему, что высоко сидит и далеко видит, а на самом деле сидела в корзине за его спиной, и медведь нес ее домой, к бабушке и дедушке». Затем педагог предлагает поиграть. По желанию детей или при помощи считалочки дети выбирают водящего. Он должен выйти из игровой комнаты. Оставшиеся дети загадывают любой находящийся в помещении предмет, затем расходятся по всей комнате и располагаются в разных местах. Водящего приглашают войти в игровую комнату и объясняют, что дети загадали предмет, а он должен отгадать, что это за предмет. Водящий может спрашивать у детей далеко или близко, высоко или низко находится этот предмет. Он по очереди подходит к игрокам и задает им вопросы. Отвечающий на вопрос ребенок не должен в момент ответа смотреть на предмет, он может отвечать только словами «высоко», «низко», «далеко», «близко». Если игрок затрудняется и не может определить высоко предмет или низко, он может показать примерный уровень высоты, на котором находится предмет; если игрок не может сказать, далеко предмет или близко, он может ответить «не очень далеко». Когда водящий угадывает предмет, ребенок, который последним давал подсказку, становится водящим и игра продолжается.

Тик-так

Цель: развивать мышление, учить детей правильно называть время, развитие памяти.

Оборудование: вырезанная из картона большая стрелка.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в часы. Дети становятся в круг и берутся за руки, один из детей становится в середину круга и вытягивает вперед стрелку. Ребенок в середине круга движется по кругу, приговаривая: «тик-так, тик-так, тик-так». Педагог командует: «Стоп! Сколько времени?» Ребенок-Стрелка останавливается, а тот на кого укажет его рука, должен сказать: «Время часов, ... минут, ... секунд» (время называется произвольно). Ребенок-Стрелка должен громко повторить. Игра продолжается. Если ребенок называет неправильное время (двадцать восемь часов, например), он становится Стрелкой.

Указание: предварительно желательно провести беседу о часах, рассказать, какие часы бывают, дать детям послушать, как они тикают, объяснить, что у часов есть часовая, минутная и секундная стрелки и т. д.

Разные профессии

Цель: учить детей изображать пантомимой какие-либо действия.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям игру. Он будет читать стихотворения о разных профессиях, а дети должны пантомимой изобразить эту профессию. При помощи считалки выбирается несколько игроков, после прочтения стихотворения каждый игрок показывает свою пантомиму, остальные дети оценивают, у кого лучше получилось. Далее выбираются новые игроки и читается следующее стихотворение. Желательно, чтобы в игре поучаствовали все дети.

В игре можно использовать стихотворения Б. Заходера из серии «Строители».

Портниха

Целый день сегодня
Шью.
Я одела
Всю семью.
Подожди немного, кошка, —
Будет и тебе одежка.

Шофер

Качу,
Лечу
Во весь опор.
Я сам шофер,
И сам – мотор.
Нажимаю
На педаль —
И машина
Мчится вдаль!

Переплетчица

Заболела
Эта книжка:
Изорвал
Ее братишка.
Я больную
Пожалею:
Я возьму ее

И склею!

Строители

Пусть не сердятся родители,
Что измажутся строители,
Потому что тот, кто строит,
Тот чего-нибудь да стоит!
И неважно, что пока
Этот домик из песка!

Сапожник

Мастер, мастер, помоги —
Прохудились сапоги!
Забивай покрепче гвозди —
Мы идем сегодня в гости!

Мягкое и твердое

Цель игры: научить детей определять такие качества предмета, как «твердое» и «мягкое».

Оборудование: мягкие игрушки – тряпичные, меховые, поролоновые, резиновые (экологически чистые) и иные; игрушки из твердого материала – деревянные, металлические (из легких сплавов), пластмассовые (экологически чистые) и иные; одна большая коробка (красочная, обклеенная яркой, разноцветной бумагой или самоклеющейся пленкой); два столика (если нет, то две коробки поменьше, тоже красочные); две наклейки, изображающие что-то мягкое, например пушистого котенка или цыпленка, и твердое, например, кубик, машинку, пирамидку и др.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: игра проводится с небольшой группой детей от 2 до 2,5 лет (7–8 человек) и от 2,5 до 3 лет (9–10 человек). Вначале педагог раздает каждому ребенку по игрушке и говорит: «Посмотрите, детки, какие у вас красивые игрушки. Давайте с ними поиграем (обращается к ребенку, у которого машинка). Саша, покажи, как ты катаешь машинку» и т. д. Можно предложить детям поменяться игрушками. Если кто-то не захочет меняться, нужно предложить другую игрушку. Педагог идет за ширму или в другой конец комнаты, где спрятана коробка с другими игрушками, приносит ее и говорит: «Вот вам, дети, еще игрушки, мы тоже будем в них играть». Важно обратить внимание на то, чтобы дети не побросали свои игрушки и не побежали за новыми. Педагог говорит: «Возьмите, дети, свои игрушки и принесите мне. (Дети выполняют просьбу, педагог ждет, пока все принесут игрушки.) Важно также, чтобы в комнате была дружелюбная атмосфера; чтобы дети не потеряли интерес к игре. Педагог: „Ребята, пожалуйста, положите аккуратно свои игрушки вот в эту большую коробку к остальным игрушкам. Пусть игрушки познакомятся и подружатся“. Дети выполняют просьбу, некоторые могут это делать с неохотой или вовсе отказаться, тогда следует добавить: „Пока игрушки отдыхают, я расскажу вам про них. А потом вы снова можете взять те игрушки, какие захотите. Давайте и мы отдохнем“. Воспитатель ведет детей к стульчикам, рядами стоящими друг напротив друга, и помогает сесть. Педагог тоже садится на маленький стульчик. Около него по сторонам стоят столики (или коробки поменьше). Коробка с игрушками осталась стоять на полу напротив педагога.

Важно, чтобы педагог сидел на том же стульчике, что и дети, так как их глаза будут находиться почти на одном уровне во время общения. Педагог говорит: «Ребята, сейчас вы все трогали игрушки, вы почувствовали, что некоторые игрушки твердые на ощупь, а некоторые – мягкие. Вот у меня в руках машинка. Она мягкая или твердая?» Предлагает детям потрогать машинку, сжать ее пальчиками, дети отвечают. «А плюшевый медвежонок? Зайчик тоже мягкий, и котенок, но их нельзя сжимать так, им может быть больно, нужно бережно относиться к животным. Их можно погладить (показывает на игрушке). А теперь мы, не торопясь, подойдем к коробке. Выберите себе игрушку и принесите к столикам. Вот этот столик (показывает) для мягких игрушек, на нем нарисован цыпленок, он мягкий и пушистый. Сюда подойдут те ребята, у кого мягкие игрушки». В это время педагог может обращаться к тем детям, у которых мягкие игрушки: «Катюша, у тебя зайчик, он какой? (Девочка отвечает.) Погладь его, принеси вот к этому столику» (показывает). Дети кладут или сажают игрушки на определенные столики (или аккуратно по коробкам), пока в большой коробке не станет пусто. После этого дети еще раз подходят к столикам, сначала с мягкими игрушками, затем с твердыми, трогают их, определяют, что твердые игрушки не сжимаются, а мягкие сжимаются.

Обезьянка заболела

Цель игры: развить творческие способности, научить детей выражать свои эмоции, рассуждать на основе мини-спектакля.

Оборудование: маска или костюм обезьянки, детская кровать со всеми постельными принадлежностями или импровизированный диван из стульев, покрытых одеялом, 3 костюма матрешки для 3 девочек разного роста, костюм или шапочка пингвина (зайчика, мишки и т. д.), 2 костюма куклы (большие банты, пышные платья, туфли, носочки или колготки), 4 сделанные из бинтов формы: 2 – для рук, 2 – для ног. Для этого заранее (за день-два) наматывают бинты на руку (2 штуки), потом аккуратно снимают, получаются «варежки» из бинтов, так же делают «носочки» для ног, муляж банана или другого фрукта, книга.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: ребенок в костюме обезьянки играет на полянке: прыгает то на одной лапке, то на другой. Вдруг Обезьянка «занозила» левую лапку. «Ой», – воскликнула Обезьянка. Она хочет вытащить занозу, вытаскивает, дует на лапку. Прыгает дальше, ушибла заднюю лапку, потирает ушибленное место; прыгает снова и нечаянно «оцарапала» правую лапку и «прищипила» вторую заднюю лапку. Еле-еле дошла, «перевязала» (поочередно надела на «лапки» бинтовые «варежки» и «носочки») и легла на кровать. Обезьянка «плачет», приговаривает: «Ой! Зачем у меня четыре лапки? Одна болит, другая ноет, третья не движется, а четвертая чешется. Ой-ой-ой!». Приходят Матрешки, приносят банан. Обезьянка машет головой, не хочет есть.

1-ая Матрешка. Не плачь, Обезьянка, все заживет.

2-ая Матрешка. Скушай банан, Обезьянка, и все пройдет!

3-я Матрешка в это время гладит Обезьянку по голове ласково, бережно. Затем они прощаются и уходят. Обезьянке стало лучше.

Приходит Пингвин. Он принес книгу, чтобы почитать Обезьянке.

Пингвин. Здравствуй, Обезьянка. Решил навестить тебя. Почитать тебе книгу?

Обезьянка рада и соглашается. Она слушает, Пингвин читает. Затем Пингвин уходит.

Но вот пришли «куклы» Ляля и Галя.

Ляля. Ну вот, добегалась!

Галя. Ну вот, допрыгалась!

Ляля. Вот у нас ручки не болят, ножки целы, гуляем себе и гуляем.

Обезьянка сразу «вспомнила», что у нее болят лапки. Она сделала грустное лицо и, чуть не плача, смотрит на свои лапки.

Галя. Плакать нечего, мы тебе правду говорим.

И обе куклы ушли, даже не попрощавшись. Лапки у Обезьянки совсем разболелись. Но тут пришла девочка, маленькая Катя, и осторожно нарисовала на забинтованных лапках смешные рожицы. Обезьянка посмотрела на забинтованные лапки – и давай смеяться: «Ха-ха-ха! Какие у меня смешные лапки! Ха-ха-ха!» Катя стала тоже смеяться, а потом весело сказала: «Теперь твои лапки быстро заживут, и ты, Обезьянка, снова выйдешь гулять. Выздоровливай скорее!»

Катя ушла. Лапки обезьянки быстро зажили. Обезьянка осторожно сняла повязки, хотя ей не хотелось (когда снимала, она вздыхала, гладила лапки в повязках).

Появляются Матрешки, Пингвин, Катя, и все идут гулять. Куклы стоят в сторонке, им стыдно (изображают, как им стыдно: невеселые лица, глаза опущены, голова тоже слегка наклонена). Детям жалко кукол, они поняли, что поступили плохо, они прощают кукол, зовут с собой гулять.

На этом игра заканчивается. По окончании игры проводится небольшая беседа со зрителями – детьми, которые не участвовали в игре.

Беседа в основном состоит из таких вопросов: «Понравилась ли игра?», «Кто больше всех понравился?», «Почему?», «Кто не понравился?», «Почему?», «Как поступили бы вы на месте кукол?» и т. д.

Хочу игрушку

Цель игры: развивать умение выражать свои мысли.

Оборудование: игрушки.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: возьмите в руки какой-нибудь привлекательный предмет (игрушки разных цветов). Задача ребенка – уговорить вас отдать ему этот предмет. Вы можете отдать вещь, когда захотите. Игра состоит из двух частей. В первой части малыш может просить предмет как с помощью слов, так с помощью мимики и жестов. Во второй – только с помощью мимики и жестов.

После этого поменяйтесь с ребенком ролями. В эту игру можно играть не только вдвоем, но и парами.

После окончания игры – обсуждение. Пусть ребенок поделится с вами впечатлениями. Отметьте, как было легче просить предмет, какие действия партнера повлияли на решение отдать его, оцените те же чувства, которые испытывали игроки.

Глава 9

Игры, развивающие память

Трудно оценить роль памяти в психическом развитии ребенка. Именно благодаря памяти ребенок способен усваивать начальные знания об окружающем мире, о себе и своих родителях, овладевать нравственно-этическими нормами. В дошкольном возрасте именно через развитие памяти осуществляется умственное развитие ребенка в целом.

Ролевая игра является ведущим видом деятельности для детей дошкольного возраста, поэтому развитие памяти в этом возрастном периоде наиболее целесообразно осуществлять именно через игру.

В пособии представлены игры, способствующие развитию таких мнемических процессов, как запоминание, узнавание и воспроизведение. При этом учитывались различия в уровне сформированности процессов памяти у младших, средних и старших дошкольников.

Кто в каком домике живет?

Цель: узнавать знакомые объекты, учить соотносить их друг с другом.

Оборудование: рисунки с изображением собачьей конуры, небольшого куста, гнезда на дереве, норы в земле, дупла на дереве, маски-шапочки, имитирующие собаку, зайца, птицу, белку, лису.

Возраст: 2–6 лет.

Ход игры (проводится с группой детей): воспитатель рассказывает детям, в каких домиках живут звери и птицы, иллюстрируя свой рассказ показом домиков (конура – собака; небольшой куст – заяц; гнездо на дереве – птица; дупло – белка, нора – лиса): «Сейчас звери и птицы пошли погулять и покинули свои домики. Они так долго гуляли, что заблудились и теперь не могут найти дорогу домой. Давайте дети им поможем найти свои домики».

Воспитатель делит детей на группы. Каждая группа – это кто-то из животных. На головы детей надеваются шапочки с изображением их персонажей. Педагог раскладывает на столах картинки, иллюстрирующие домики. По сигналу воспитателя дети начинают гулять по «лесу» (можно использовать музыкальное сопровождение – сначала это веселая быстрая мелодия, которая постепенно замедляется). По хлопку педагога (музыка остановилась) дети должны подойти каждый к домику своих персонажей.

Примечание: для детей в возрасте 3–4 лет игра проводится так же, как и предыдущий раз, но маски-шапочки не используются. Дети должны не только найти свой домик, но и помнить, роль какого персонажа он исполняет.

Для детей в возрасте 4–6 лет начало игры такое же, как и ранее, но после того, как дети распределятся по «домикам», предлагается припомнить как можно больше загадок, поговорок, стихов про своих персонажей, сказок, где встречаются эти герои. Побеждает та команда, которая даст больше правильных ответов.

В качестве предварительной работы можно использовать следующий материал.

Верст не считал,
По дорогам не ездил,
А за морем бывал.

(Птица)

Черный, проворный
Кричит «Крак»,
Червякам враг.

(Грач)

Мать, отца не знаю,
Но часто называю,
Детей знать не буду,
Чужим сбуду.

(Кукушка)

Кто любит морковку
И прыгает ловко,

Портит в огороде грядки
И удирает без оглядки?

(Заяц)

Маленький, беленький,
По лесочку прыг-прыг!
По снежочку
Тык-тык!

(Заяц)

Не говорит,
Не поет,
А кто к хозяину идет —
Она знать дает

(Собака)

Пышный хвост торчит с верхушки,
Что за резвая зверушка?
Щелкает орехи мелко,
Ну, конечно, это...

(Белка)

Хитрая плутовка,
Рыжая головка,
Пушистый хвост – краса,
Кто это?

(Лиса)

Пришла из лесу птичница
В рыжей шубке
Кур посчитать.

(Лиса)

В сосне дупло,
В дупле тепло.
А кто в дупле
Живет в тепле?

(Белка)

С хозяином дружит,
Дом сторожит,
Живет под крыльцом.

(Собака)

Кто как кричит?

Цель: учить воспроизводить голоса животных, соотносить звуковой и зрительный образ.

Оборудование: картинки с изображением собаки, кошки, петуха, коровы, овцы.

Возраст: 2–6 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям картинки с изображением перечисленных животных, обращаясь с вопросом: «Давайте вспомним, кто из них как разговаривает?» Дети отвечают последовательно, по мере показа картинок. После этого педагог говорит: «А теперь давайте поиграем в игру “Кто как кричит”. Я буду задавать вопросы, а вы все вместе отвечайте». Воспитатель предлагает детям следующие фразы:

- Где вы мои котики, сытые животики? (дети хором отвечают «мяу-мяу»);
- Потеряла я щеночков, моих маленьких сыночков (дети отвечают «гав-гав»);
- Где же брат мой петушок, разноцветный гребешок (дети хором «ку-ка-ре-ку»);
- Где стада овец пасутся, как они мне отзовутся (дети «бе-бе-бе»);
- Кто пасется на лугу? Молочко нам даст к утру (если дети отвечают «корова», то надо спросить: «А как она разговаривает?»).

По окончании игры детям можно надеть маски-шапочки, и они под веселую музыку могут изображать своих персонажей: кошечки лапками умываться, петушки клюют зернышки, овечки и коровы щиплют травку, собаки охраняют весь двор, обходя его по периметру. При этом дети-животные разговаривают на «своих» языках.

Примечание: при проведении игры для детей 5–6 лет, педагог просит вспомнить загадки и стихи о животных. Тот ребенок, кто вспомнил, получает детали костюма того животного, о ком загадка. Воспитатель просит ребенка показать характерные движения этого животного, сымитировать его голос.

В качестве предварительной работы можно использовать следующий материал

На сене лежит,
Сама не ест
И другим не дает.

(Собака)

Вся мохнатенька,
Четыре лапки,
Сама усатенька.

(Кошка)

Не ездок, а со шпорами
Не сторож, а всех будит.

(Петух)

По горам, по долам,
Ходят шуба да кафтан.

(Овца)

Бел как снег.
Надут, как мех,
На лопатах ходит.

(Гусь)

Уронили мишку на пол,
Оторвали мишке лапу.
Все равно его не брошу —
Потому что он хороший.

А. Барто

Мамины помощники

Цель: учить запоминать последовательность действий и объектов.

Оборудование: детская посуда (тарелки, ложки, ножи, вилки), кукольная одежда (платья, носки, трусики, платочки), тапки, игрушечный утюг.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель исполняет роль мамы. Педагог говорит своим «детям»: «Мне надо идти на работу, а вы помогите убратся, помыть посуду, постирайте белье. Когда я приду с работы, вы мне все подробно расскажете». Воспитатель делит детей на подгруппы: одна часть детей моет посуду, другая – стирает и гладит белье. После этого «мама» уходит на работу (отходит в другую часть комнаты), а дети приступают к уборке. В группе в это время можно включить спокойную музыку. Воспитатель, наблюдая за детьми, делает пометки, кто и чем занимается. Затем мама приходит домой и подзывает своих деток: «Какие вы молодцы! Дома чистота и порядок, посуда сверкает, одежда выстирана и даже поглажена. А теперь расскажите, кто что делал?» Дети должны перечислить, чем они занимались, воспроизвести последовательность своих действий, что успели сделать.

Примечание: для детей в возрасте 5–7 лет начало игры протекает так же, как описано выше. После того как дети рассказали маме, кто и чем занимался, можно попросить детей вспомнить стихи о маме и маминых помощниках. В качестве подготовительной работы предлагается использовать разучить с детьми стихи Е. Благининой.

Мама песню напевала,
Одевала дочку.
Одевала, надевала
Белую сорочку.
Белая сорочка —
Тоненькая строчка.

Мама песенку тянула,
Обувала дочку.
По резинке пристегнула
К каждому чулочку.
Светлые чулочки
На ногах у дочки.

Мама песенку допела,
Мама девочку одела:
Платье красное в горошках,
Туфли новые на ножках...
Вот как мама угодила
К Маю дочку нарядила
Вот какая мама, золотая прямо.

(название)
Метлу взяла
И двор подмела
Всюду нос метла совала,
Но и я не отставала,

От сарая до крыльца
Подметала без конца.
Приходите, поглядите,
Хоть сориночку найдите.

(название)
Не мешайте мне трудиться
Я водицы притащу
И колодезной водицей
Всех, конечно, угощу.
Пейте, пейте, не жалеите.
А хотите – в лейку лейте,
Поливайте огород,
Он ведь тоже воду пьет.

(название)
Мы варили суп, суп
Из перловых круп, круп.
Получилась каша,
То-то горе наше.
Замесили тесто,
А оно – ни с места.
Замесили на дрожжах —
Не удержишь на вожжах.

(название)
По росточку точка в точку
В самый, самый, самый раз,
Точка в точку по росточку
Козлы сделаны для нас.
Мы теперь бревно осилим.
Пилим, пилим, пилим, пилим,
Раз-два, раз-два...
Будут на зиму дрова.

Веселый поезд

Цель: учить запоминать и воспроизводить стихотворный тест, последовательность событий.

Оборудование: маски-шапочки кота, чижики, собаки, петуха, обезьяны, попугая, окошко билетной кассы, стулья.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: перед началом игры зачитывается стихотворение С. Михалкова «Песенка друзей».

После прочтения педагог, обращаясь к детям, говорит: «Наступило лето. В городе стало жарко и душно. А давайте и мы с вами отправимся в далекие края, как и эти зверята». Воспитатель распределяет роли между детьми, надевая на них маски-шапочки. «А где же наш поезд? Да вот же он!» Воспитатель совместно с детьми строит поезд из стульев. «Для того чтобы ехать в поезде, надо купить билеты. А кто помнит, как поется в песенке, кто за кем следует?» Дети пытаются вспомнить припев, педагог помогает при затруднениях. Ребята-зверята «покупают» в кассе билеты в свои вагоны согласно содержанию стихотворения: кот – первый вагон, чижик – второй, собака – третий, петух – четвертый, обезьяна – пятый, попугай – шестой.

После того как дети расселись по своим стульям, поезд дает сигнал и трогается в путь. Воспитатель поет первый и второй куплеты, а дети вместе с воспитателем – припев. Затем поезд останавливается, и «зверята» выходят погулять. Они весело танцуют под быструю музыку. Но вот дается сигнал к отправлению в обратный путь. Дети рассаживаются по своим вагонам, поезд трогается. Воспитатель поет третий куплет песенки, и все вместе исполняют припев. И вот все приехали домой. Воспитатель спрашивает детей, хорошо ли они отдохнули, понравилось ли им. Желательно поговорить и о том, где они отдыхают с родителями, активизируя долговременную память.

После этого педагог еще раз поет (читает) песенку в полном объеме, а затем предлагает детям сделать это самостоятельно.

Вот так хозяйка!

Цель: учить запоминать и воспроизводить последовательный ряд образов.

Оборудование: маски-шапочки картошки, моркови, гороха, петрушки, свеклы, корзинка, игрушечные кастрюля, ложка и ножик.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: перед началом игры педагог зачитывает стихотворение С. Михалкова «Овощи».

Хозяйка однажды с базара пришла, хозяйка с базара домой принесла

Картошку, капусту, морковку, горох, петрушку и свеклу. Ох!..

Вот овощи спор завели на столе – кто лучше, вкусней и нужней на земле:

Картошка? Капуста? Морковка? Горох? Петрушка иль свекла? Ох!..

Хозяйка тем временем ножик взяла и ножиком этим крошить начала:

Картошку, капусту, морковку, горох, петрушку и свеклу. Ох!..

Накрытые крышкою, в душном горшке кипели, кипели в крутом кипятке:

Картошка, капуста, морковка, горох, петрушка и свекла. Ох!..

И суп овощной оказался неплох!

После прочтения педагог предлагает детям обыграть это стихотворение. Распределяет следующие роли между детьми: хозяйка, «картошка», «морковь», «горох», «петрушка», «свекла».

Хозяйке советуют взять корзинку и пойти на базар. Воспитатель предлагает всем детям напомнить, какие овощи она должна купить. Дети перечисляют. Затем хозяйка выбирает из группы детей нужные ей «овощи», причем в том порядке, в каком они перечислены в стихотворении. «Дети-овощи» следуют за хозяйкой. Воспитатель воспроизводит первую строку стихотворения, дети – вторую. «Овощи» начинают между собой разговор (дети имитируют беседу), педагог повторяет третью строку, дети – четвертую. Хозяйка берет игрушечный нож и делает вид, что крошит овощи. «Овощи» последовательно встают рядом с кастрюлей. А воспитатель совместно с детьми воспроизводят пятую и шестую строки стихотворения. Далее – седьмую и восьмую строки, а «дети-овощи» делают телодвижения, воспроизводя кипение.

После этого хозяйка берет ложку и демонстрирует, какой вкусный суп получился.

При повторе игры дети могут воспроизводить стихотворение без помощи воспитателя.

Примечание: если играют дети 5–6 лет, игра проводится так же, как и было описано выше, но по окончании игры можно устроить соревнования между детьми, кто больше вспомнит загадок про овощи.

Рекомендуется использовать следующие загадки.

Семьдесят одежек,
А все без застежек.

(Капуста)

Ни окон, ни дверей,
Полна горница людей.

(Огурец)

Сам алый, сахарный,
Кафтан зеленый, бархатный.

(Арбуз)

Сидит дед,
В шубы одет.
Кто его раздевает,
Тот слезы проливает.

(Лук)

Золотое решето
Черных домиков полно;
Сколько черных домиков,
Столько беленьких жильцов.

(Подсолнух)

Снаружи красна,
Внутри бела,
На голове хохолок —
Зелененький лесок.

(Редиска)

Желтая курица
Под тыном дуется

(Тыква)

Лежит Егор под межой
Накрыт зеленой фатой.

(Огурец)

Без рук, без ног,
Ползет на батог.

(Горох)

Сидит Ермошка
На одной ножке,
На нем сто одежек

И все без застежек.

(Капуста)

Телятки гладки
Привязаны к грядке,
Лежат рядками,
Зелены сами.

(Огурцы)

Зеленая курица
Под плетнем дуетса,
На боку лежит,
Во все стороны глядит.

(Арбуз)

Красна девица
Сидит в темнице,
А коса на улице.

(Морковь)

Сверху зелено,
Снизу красно,
В землю вросло.

(Морковь)

Кругла, а не месяц,
Желта, а не масло.
С хвостиком, а не мышь.

(Репа)

Алый сапог
В земле горит.

(Свекла)

Водители и пешеходы

Цель: знакомство с правилами уличного движения, развитие зрительной памяти.

Оборудование: макет светофора, пешеходный переход, рисунки, изображающие руль автомобиля, знаки: «Пешеходный переход», «Дети», «Проезд запрещен», «Поворот».

Возраст: 5–7 лет.

Примечание: игру целесообразно проводить в большом зале или на улице, где есть возможность расставить дорожные знаки, изобразить пешеходный переход, перекресток, на котором поставить ребенка с изображением светофора.

Ход игры: предварительно подготавливается зал для проведения игры. Педагог зачитывает начало стихотворения Э. Мошковской.

Автобусы бежали,
Пыхтели и жужжали, —
И все автомобили
Бежали и спешили.

И все мотоциклисты,
Все велосипедисты,
Все очень торопились,
Катились и катились.

Вдруг, откуда ни возьмись,
На самом перекрестке
Бараба-Бара-Баран.
Встал Баран, как истукан.
И все перепуталось!
Попо-перепопуталось!

Авто-цици-педисты!
Мотто-бубу-циклисты!
Вело-цици-онеры!
Милицыци-билисты!

Воспитатель спрашивает детей, почему случился такой переполох на перекрестке? Кто виноват? Что надо делать, чтобы такого не случилось? Дети отвечают, что надо знать правила уличного движения.

Воспитатель предлагает детям поиграть в водителей и пешеходов. Распределяет роли: часть детей становится водителями автомобилей, мотоциклов, велосипедов, другая часть – пешеходы. Один ребенок становится «светофором». Водители получают в руки руль.

Педагог обращается к детям: «А кто может сказать, как же правильно вести себя на перекрестке, чтобы не быть таким бараном? ... Правильно, нужно внимательно смотреть, какого цвета горит огонек светофора». Выслушиваются ответы детей, разбираются ситуации на дорогах. Далее предлагается для закрепления прослушать стихотворение В. Кожевникова «Светофор»:

Перейти через дорогу.
Вам на улицах всегда

И подскажут, и помогут
Говорящие цвета.
Красный свет вам скажет: «Нет!»
Сдержанно и строго.
Желтый свет дает совет
Подождать немного.
А зеленый свет горит —
Проходите, говорит.

С площадей и перекрестков
На меня глядит в упор
С виду грозный и серьезный
Долговязый светофор.
Он и вежливый, и строгий,
Он известен на весь мир.
Он на улице широкой
Самый главный командир.

У него глаза цветные
Не глаза, а три огня!
Он по очереди ими
Смотрит сверху на меня.
Я его, конечно, знаю,
Да и как его не знать!
Я отлично понимаю
Все, что хочет он сказать!..

Воспитатель еще раз опрашивает детей: «Что надо делать на красный сигнал светофора?.. Правильно, надо остановиться. А на какой свет можно переходить улицу?... На зеленый!»

«А что же мы будем делать, если светофора нет? Где правильнее перейти улицу?» Педагог объясняет детям значение знаков «Пешеходный переход» и «Осторожно, дети».

Пешеход, пешеход!
Помни ты про переход!
Подземный, наземный,
Похожий на зебру.
Знай, что только переход
От машин тебя спасет.

(автор?)

Воспитатель опрашивает детей, как и где нужно переходить улицу в отсутствие светофора.

Далее воспитатель рассказывает, что на дорогах есть и другие знаки дорожного движения, на которые обязательно должны обращать внимание и водители, и пешеходы. Он показывает детям, как выглядят знаки «Проезд запрещен», «Поворот», после чего детям предлагается поиграть в водителей и пешеходов, а воспитатель наблюдает, как дети усвоили правила уличного движения.

После того как игра окончена, дети возвращаются в группу. Педагог предлагает зарисовать те дорожные знаки, которые они увидели на «дороге».

Найди клад

Цель: учить запоминать схематическое изображение, стихотворный текст.

Оборудование: бутылка, внутри которой схема нахождения «клада», «клад» – коробочка с сувенирами для детей, макеты цветов, елочек, грибов для оформления «острова».

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: ведущий говорит: «Ребята, давайте поплывем на необитаемый остров. Будем плавать, загорать, играть в мяч. Согласны! Тогда в путь! А чтобы в пути было веселее, давайте выучим английскую песенку». Дети повторяют вслед за воспитателем стихотворение. Если ранее дети этот текст не слышали, то возможно заучивание лишь части стихотворения.

Плывет, плывет кораблик,
Кораблик золотой,
Везет, везет подарки,
Подарки нам с тобой.

На палубе матросы
Свистят, снуют, спешат,
На палубе матросы —
Четырнадцать мышат.

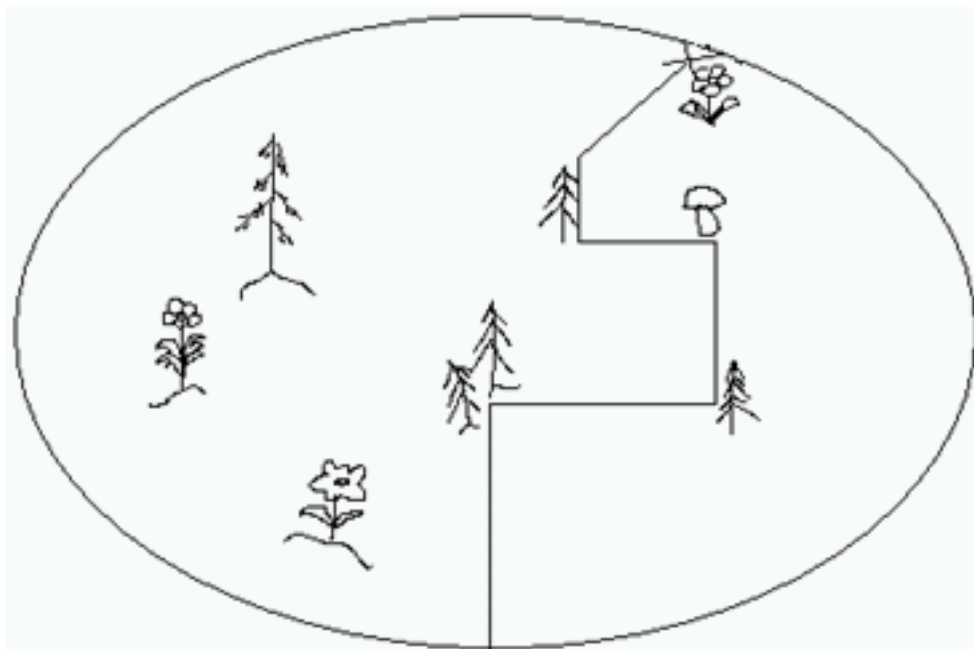
Плывет, плывет кораблик
На запад, на восток
Канаты – паутинки,
А парус – лепесток.

Соломенные весла
У маленьких гребцов.
Везет, везет кораблик
Полфунта леденцов.

Ведет кораблик утка,
Испытанный моряк.
«Земля! – сказала утка.
Причаливайте! Кряк!»

«Ну, вот мы и на острове. А что это там плавает? (взрослый достает бутылку, в которой находится схема нахождения клада). Ребята, посмотрите, а ведь здесь нарисован остров, где мы находимся. И где-то здесь спрятан клад. Наверное, его спрятали пираты, а чтобы не забыть, нарисовали план. Только вот бутылку смыло волной в море и прибило к берегу. Ну что, попробуем найти пиратский клад? Согласны? Только вот схему нам придется запомнить, потому что хитрые пираты нарисовали ее чернилами, которые на воздухе постепенно исчезают, чтобы никто, кроме них, не смог найти сокровища».

Дети внимательно изучают схему, пытаясь запомнить. Схема может выглядеть примерно следующим образом.



После нахождения клада взрослый вручает детям сувениры и предлагает вернуться домой. Дети садятся в корабль и плывут домой, при этом вспоминая английскую песенку про кораблик.

Найди нужный предмет

Цель: учить соотносить предметы друг с другом.

Оборудование: маски-шапочки зайца, белки, ежика, собаки, рисунки с изображением моркови, ореха, гриба, косточки.

Возраст: 2–6 лет.

Ход игры: перед детьми лежат картинки с изображением моркови, гриба, ореха, косточки. Воспитатель рассказывает детям, кто из зверей чем питается: зайчик больше всего любит морковку, белочке очень нравится щелкать орешки, ежик на своих иголках несет в норку грибы, ну а собачка больше всего любит погрызть сахарную косточку. Детям предлагается поиграть. Педагог каждому из детей предлагает роль кого-нибудь из зверей, надев на них соответствующие маски-шапочки. После этого дети, подходя к столу, выбирают изображение того предмета, который больше всего любит его персонаж.

Примечание: чем старше дети, тем большее количество персонажей можно вводить.

Если играют дети в возрасте 3–5 лет, то к оборудованию добавляются рисунки с изображением конуры, дупла на дереве, куста, норки в земле.

Детям предлагается установить тройную цепочку слов: животное – продукт питания – место обитания. Воспитатель спрашивает детей, где живут их герои. После обсуждения ответов детей им предлагается выбрать соответствующие логическим цепочкам картинки: собака – косточка – конура; заяц – морковка – куст; ежик – грибок – норка; белка – орех – дупло.

Если играют дети 5–6 лет, то карточки не используются. Ребенок, получив роль какого-либо персонажа, вспоминает все слова, которые могут иметь к нему отношение. Например, собака – конура, лай, косточка, хозяин; ежик – иголки, елка, грибы и ягоды и т. д. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество слов. При этом дети должны объяснить подобранный ими ряд слов. Например: собака живет в конуре, она лает, очень любит погрызть косточку. Если в дом лезет вор, то она защитит хозяина, и воры убегут... У ежика иголки, и у елки тоже иголки. Он собирает грибы, ягоды, нанизывает их на иголки и несет домой...

Чей подарок?

Цель: развивать кратковременную память.

Оборудование: рисунки детей, которые можно использовать в качестве подарка. Например, на занятии по рисованию дети рисуют цветы, которые воспитатель затем использует в игре.

Возраст: 3–5 лет.

Ход игры: игра проводится с подгруппой детей. Воспитатель говорит, обращаясь к детям: «Ребята, а вы знаете, что по дороге к вам я встретила грустного ослика Иа? А грустит он потому, что у него день рождения, но никто не подарил ему никакого подарка. Это ведь так обидно. А вы хотите его порадовать?» Дети отвечают согласием. Педагог напоминает о рисунках, которые дети нарисовали ранее и возвращает их авторам, чтобы они подарили ослику Иа.

В роли Ослика выступает один из детей. Грустный Ослик входит в комнату, понурился, приговаривая: «Никому я не нужен, никто не помнит о моем дне рождения. Никто не дарит мне подарки...»

Дети с радостными криками подбегают к Ослику: «Мы помним, помним. Мы тебя любим и приготовили тебе подарки».

Воспитатель: «Вот видишь, Иа, а наши ребята все помнят и приготовили тебе подарки, но и ты должен постараться. Попробуй запомнить, кто какой подарок тебе подарил». Ребята дарят свои рисунки, высказывают свои пожелания. Ослик благодарит. Чем старше дети, тем большее их количество может принимать участие в игре.

После того как все подарки розданы, ребенок, исполняющий роль ослика Иа, должен вспомнить, кому из детей какой рисунок принадлежит. После угадывания ослик приглашает всех детей весело отметить его день рождения. Дети вместе с воспитателем начинают водить хоровод, напевая: «Как на ослика именины испекли мы каравай. Вот такой вышины (поднимают руки вверх), вот такой нижины (приседают), вот такой ширины (разводят руки в сторону), вот такой ужины (сводят руки). Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай». Ослик делает свой выбор, и хоровод продолжается.

В игру можно играть периодически, используя различные предметы в качестве «подарков», исполняя по очереди роль именинника. Игру можно усложнять, задавая вопросы: «А кто первым сделал подарок? А кто последним? А что сказал Сережа (Саша, Света), когда вручал свой подарок?»

Рукавичка

Цель: развивать кратковременную память, учить воспроизводить последовательность действий.

Оборудование: маски-шапочки или костюмы мышки, лягушки, зайца, лисички, волка, кабана, медведя, собаки.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в основе игры лежит украинская народная сказка «Рукавичка». Предварительно педагог знакомит детей с украинской народной сказкой «Рукавичка».

После прочтения воспитатель задает детям следующие вопросы:

- Назовите зверюшек, которые поселились в рукавичке?
- Кто первый нашел рукавичку?
- Кто прибежал после лисички (можно назвать любого персонажа)?
- Как еще можно назвать зайчика (по очереди перечисляются все герои сказки)?

Задача ребенка вспомнить вторые названия зверей: мышка-поскребушка; лягушка-попрыгушка; зайчик-побегайчик; лисичка-сестричка; волчок – серый бочок; кабан-кlyкан; медведюшка-батюшка.

После предварительной работы педагог предлагает детям поиграть в эту сказку. Распределяются роли, в том числе роль деда, потерявшего рукавичку, и его собаки. Задача детей – правильно воспроизводить последовательность заселения в рукавичку и называть двойные имена зверей. Фразы, не относящиеся к прямой речи детей, воспроизводит воспитатель.

Содержание сказки. Шел дед лесом, а за ним бежала собачка. Шел дед, шел, да и обронил рукавичку. Вот бежит мышка, вошла в эту рукавичку и говорит:

– Тут я буду жить.

А в это время лягушка – прыг-прыг! – спрашивает:

- Кто, кто в рукавичке живет?
- Мышка-поскребушка. А ты кто?
- А я лягушка-попрыгушка. Пусти и меня!
- Иди.

Вот их уже двое. Бежит зайчик, подбежал к рукавичке, спрашивает:

- Кто, кто в рукавичке живет?
- Мышка-поскребушка, лягушка-попрыгушка. А ты кто?
- А я зайчик-побегайчик. Пустите и меня!
- Иди.

Вот их уже трое. Бежит лисичка:

- Кто, кто в рукавичке живет?
- Мышка-поскребушка, лягушка-попрыгушка да зайчик-побегайчик. А ты кто?
- А я лисичка-сестричка. Пустите и меня!
- Иди.

Вот их уже четверо сидят. Глядь – бежит волчок и тоже к рукавичке, да и спрашивает:

- Кто-кто в рукавичке живет?
- Мышка-поскребушка, лягушка-попрыгушка, зайчик-побегайчик да лисичка-сестричка. А ты кто?

– А я волчок – серый бочок. Пустите и меня!

– Ну уж иди!

Влез и этот – уже стало их пятеро. Откуда ни возьмись – бредет кабан:

– Хро-хро-хро, кто в рукавичке живет?

– Мышка-поскребушка, лягушка-попрыгушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка да волчок – серый бочок. А ты кто?

– А я кабан-клыкан. Пустите и меня!

Вот беда, всем в рукавичку охота!

– Тебе ведь и не влезть!

– Как-нибудь влезу, пустите!

– Ну что ж с тобой поделаешь, лезь!

Влез и этот. Уже их шестеро, и так им тесно, что и не повернуться! А тут затрещали сучья: вылезает медведь и тоже к рукавичке подходит, ревет:

– Кто-кто в рукавичке живет?

– Мышка-поскребушка, лягушка-попрыгушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка, волчок – серый бочок да кабан-клыкан. А ты кто?

– Гу-гу-гу, вас тут многовато! А я медведюшка-батюшка. Пустите и меня!

– Как же мы тебя пустим? Ведь и так тесно.

– Да как-нибудь!

– Ну уж иди, только с краешку!

Влез и этот – семеро стало, да так тесно, что рукавичка того и гляди разорвется. А тем временем дед хватился – нету рукавички. Он тогда вернулся искать ее. А собачка вперед побежала. Бежала, бежала, смотрит – лежит рукавичка и пошевеливается. Собачка тогда: «Гав-гав-гав!» Звери испугались, из рукавички вырвались – да врассыпную по лесу. Ну, дед пришел и забрал рукавичку.

Подобный способ развития памяти через драматизацию литературных произведений может являться очень эффективным. Помимо простого запоминания содержания, дети должны четко запомнить и воспроизвести нужную последовательность действий.

Примечание: для детей 3–4 лет такой сказкой может являться русская народная сказка «Репка»; 4–5 лет – «Теремок» и др.

Петушок – золотой гребешок

Цель: развивать процесс узнавания, расширять объем зрительной памяти.

Оборудование: маска петушка, горошинки.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: игра проводится с подгруппой детей из 6–7 человек. Воспитатель рассказывает начало сказки «Петушок – Золотой гребешок». «Жили-были Кот, Дрозд да Петушок – Золотой гребешок. Жили они в лесу, в избушке. Кот да Дрозд ходят в лес дрова рубить, а Петушка одного оставляют». Затем педагог обращается к детям: «А как вы думаете, Петушку ведь грустно одному дома оставаться? А давайте мы с ним поиграем?» Дети соглашаются поиграть с Петушком. Назначается Петушок из числа детей.

Воспитатель объясняет правила игры. Ребята подходят к домику Петушка и поют ему песенку:

Петушок, петушок – Золотой гребешок,
Масляна головушка, шелкова бородушка,
Выгляни в окошко, дам тебе горошку.

Петушок выглядывает в окошко, дети протягивают ему горошек (предварительно раздаст воспитатель). Ребенок-Петушок делает вид, что склевал горошек, и скрывается за окошком. Дети опять поют песенку, но теперь у одного из детей горошка нет. Когда Петушок третий раз выглянет из окошка, он должен сказать, кто из детей не участвовал в игре предыдущий раз. Игру можно усложнять, меняя не одного, а двух, а затем трех детей.

Роль Петушка дети выполняют по очереди. После того как вся подгруппа поучаствует в игре, все вместе весело танцуют.

Веселые зверята

Цель: развивать двигательную память.

Оборудование: рисунки с изображением кошки, петушка, лошадки.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть детям в веселых зверей, предварительно проведя беседу о характерных движениях кошки, петушка, лошадки. Воспитатель спрашивает детей, как кошка умывается, лакает молочко из миски, потягивается на солнышке, как она разговаривает; взрослый вместе с детьми демонстрирует эти движения. Далее вспоминают характерные движения и звуки петушка: машет крыльями, клюет зернышки, ходит, высоко поднимая ноги, кричит ку-ка-ре-ку. Лошадка скачет, вскидывая голову, кричит иго-го.

После такой предварительной работы дети должны воспроизводить эти движения самостоятельно в ответ на стихотворный текст воспитателя и показ рисунка соответствующего животного.

В игре можно использовать следующие тексты.

Уж вы серые котятки
Умывайте быстро лапки,
И сметанки поедите,
И на солнце полежите.

Конь ретивый с длинной гривой
Скачет по полям то тут, то там.
А от потопа копыт
Пыль по полю летит.

Идет петушок, красный гребешок
Хвост узорами, сапоги со шпорами.
Двойная борода, частая походка.
Рано утром он встает, красны песенки поет.

(автор)

Военный городок на границе

Цель: развитие образной памяти.

Оборудование: реквизиты для сюжетно-ролевых игр «дочки-матери», «детский сад», спортивный инвентарь, военные рубашки, пилотки.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: игра предполагает большое количество ролей. Перед персонажами поставлены различные задачи. Часть детей – солдаты, 2–3 ребенка – командиры, 1 нарушитель границы, 2–3 девочки – жены командиров, часть детей – их дети, 1 ребенок – воспитатель в детском саду, возможны и другие роли. Необходима предварительная работа, в ходе которой дети знакомятся с сюжетом игры, заучивают материал, необходимый для проигрывания некоторых ролей, запоминают сказки.

Утро в военном городке. Командиры собираются на службу. Их жены кормят мужей завтраком. Просыпается отделение солдат. Один из них проводит зарядку (воспитатель заранее показывает этому ребенку несколько упражнений, а затем в ходе игры следит за их правильным выполнением). Командир отдает приказ заступить на охрану границы РФ. Два солдата во главе со своим командиром охраняют границу (обходят помещение по периметру). В это время с другой стороны появляется нарушитель. Он идет очень тихо, прячась за деревьями. Но все равно оставляет следы (можно вырезать из бумаги следы и оставлять их на полу). Оставшиеся солдаты занимаются спортом, маршируют под песню (заранее обговаривается песня, которую будут петь солдаты).

Нарушитель затаился, а пограничники увидели его следы, и командир посылает одного из солдат с докладом о происшествии. Донесение должно быть передано слово в слово. «Товарищ командир. Наряд пограничников при обходе границы обнаружили следы нарушителя. Группа идет по следу. Просим разрешения к задержанию и дополнительную помощь» (это сообщение командир должен заранее запомнить, чтобы передать своему подчиненному). Педагог следит за правильностью передачи сообщения.

Солдат прибегает в штаб с донесением. Высылается подмога, нарушителя задерживают и приводят в штаб. Командир допрашивает нарушителя (вопросы допроса обговариваются заранее):

- С какой целью вы нарушили границу?
- Что собирались делать на территории России?
- Как ваше настоящее имя?
- Гражданином какой страны вы являетесь?

Нарушитель на каждый вопрос говорит, что просто местный житель и ищет свою корову. Его помещают под арест до приезда более высокого начальства.

Параллельно разыгрывается линия мирной жизни. Мамы отводят своих детей в детский сад. Воспитатель, занимаясь с детьми, рассказывает им сказку (ребенок пересказывает как можно близко к тексту какую-либо знакомую сказку, например «Репка», «Курочка Ряба»). Мамы в это время занимаются домашним хозяйством: готовят, стирают, убираются в квартире. Педагог следит за правильностью и последовательностью действий.

Воспитатель говорит, что рабочий день близится к концу. Это сигнал для всех участников игры: мамы забирают домой детей из детского сада, командиры возвращаются домой, солдаты возвращаются в казарму, нарушитель сидит за решеткой.

Педагог говорит: «Ну, вот и завершился трудовой день. Все работали на славу, а теперь можно и отдохнуть». Дети все вместе танцуют под быструю музыку.

Можно разыгрывать лишь отдельные блоки игры, а затем объединять в единое целое. Возможно проигрывание лишь военной линии сюжета.

Вот такая Машенька

Цель: учить воспроизводить последовательность действий.

Оборудование: кукла Машенька, тазик, мочалка, кусок мыла, кружка.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: игра проводится либо индивидуально, либо с небольшой подгруппой детей.

Воспитатель говорит, как важно быть чистым и опрятным, а вот наша Машенька вернулась с прогулки, а у нее ручки грязные, личико чумазое.

Воспитатель: «А что же надо сделать, чтобы дочка Машенька стала чистой?» Дети отвечают. Воспитатель говорит: «Правильно, мы нальем в тазик водички и умоем дочке личико. А дальше что надо делать?» Дети, опираясь на собственный опыт, рассказывают последовательность умывания. Воспитатель говорит: «А кто вспомнит, какие слова говорит вам мама, когда купает вас?» Если никто из детей не дает ответа, то воспитатель предлагает выучить следующую потешку:

Водичка, водичка, умой мое личико,
Чтобы глазоньки блестели, чтобы щечки краснели,
Чтоб смеялся роток, чтоб кусался зубок.

После того как педагог выслушает ответы детей, он предлагает воспроизвести эти действия с Машенькой, сопровождая стихотворным текстом.

Игрушки в магазине

Цель: учить запоминать последовательность объектов, устанавливать соответствие между ними.

Оборудование: маски-шапочки игрушек: утенка, попугая, крокодила, лисенка, ежика, медвежонка, зайчонка.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям посетить магазин игрушек. Часть детей исполняет роль игрушек. Они размещаются каждая на определенном месте, которое определяет педагог.

Взрослый вместе с детьми приходит в магазин, где они внимательно рассматривают игрушки. Педагог останавливается возле каждой игрушки, называет ее, отмечает, какая она красивая, обращает внимание на то место, где стоит каждая игрушка. Затем дети уходят. Воспитатель объясняет, что наступил вечер, и магазин закрылся (можно уменьшить освещение в помещении). А вот игрушкам захотелось повеселиться. Дети-игрушки приходят в движение. Они танцуют, разговаривают, веселятся. Остальные дети в это время имитируют сон.

Воспитатель говорит: «Они веселились всю ночь и не заметили, как наступило утро. Но вот беда, игрушки не успели вернуться на свои полочки. Давайте, дети, поможем игрушкам найти свое место на полочках». Задача детей расставить игрушки так, как это было вначале игры.

Возможно, использовать другой вариант игры. После того как дети посетили магазин игрушек, воспитатель говорит: «К нам в магазин приходила бабушка и купила своей внучке (внучку) на день рождения в подарок игрушку». Одна из «игрушек» прячется (кто именно, дети не видят).

«А давайте угадаем, какую игрушку купила бабушка?» – спрашивает педагог детей. Ребята возвращаются в магазин и пытаются угадать, какую игрушку купили.

В игру можно играть много раз, меняя игрушку, вводя дополнительные игрушки, убирая по 2–3 игрушки. Желательно, чтобы дети и игрушки менялись ролями.

Свинки замяукали, кошечки захрюкали

Цель: развивать внимание, память.

Оборудование: красные штрафные фишки.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: педагог читает детям стихотворение К. Чуковского «Путаница».
(отрывок)

Замяукали котята:
«Надоело нам мяукать!
Мы хотим, как поросята,
Хрюкать!»
А за ними и утята:
«Не желаем больше крякать!
Мы хотим, как лягушата,
Квакать!»
Свинки замяукали:
Мяу, мяу!
Кошечки захрюкали:
Хрю, хрю, хрю!
Уточки заквакали:
Ква, ква, ква!
Курочки закрякали:
Кря, кря, кря!
Воробышек прискакал
И коровой замычал:
Му-у-у!
Прибежал медведь
И давай реветь:
Ку-ка-ре-ку!

После прочтения стихотворения воспитатель просит детей еще раз перечислить, как животные стали говорить: котята – хрюкать, свинки – мяукать, утята – квакать, курочки – крякать, воробей – мычать, медведь – кукарекать. Если дети затрудняются, педагог подсказывает. После того, как дети справятся с заданием, воспитатель предлагает поиграть. Дети становятся в круг. Педагог находится в центре круга, он произвольно выбирает ребенка и задает ему вопрос: «Что начали делать утята?» Ребенок должен ответить: «Квакать». Если ребенок ошибается, он получает красную штрафную фишку. Затем педагог обращается к другому ребенку и т. д. В конце игры подводятся итоги: кто из детей получил больше всех красных фишек. Дети, которые чаще других ошибались, должны выполнить задание, которое придумают для них другие дети.

Дама сдавала в багаж

Цель: развивать кратковременную память.

Оборудование: игрушечные диван, чемодан, саквояж, картина, корзина, картонка, собачка или картинки с изображением этих предметов сложенные в стопку по порядку.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: педагог читает детям стихотворение «Багаж». Затем педагог выясняет у детей, все ли перечисленные предметы им знакомы, если надо, объясняет значение незнакомых слов. Спрашивает детей, запомнили ли они перечень вещей, которые дама сдавала в багаж, и предлагает проверить. Он еще раз читает стихотворение, когда доходит до слов «диван, чемодан, саквояж...», дети начинают перечислять предметы и указывать на предметы или поднимать вверх картинки и показывать всем. Воспитатель помогает детям. Называть предметы можно хором, затем усложнить игру и предложить перечислять предметы одному ребенку, когда перечисление встречается в стихотворении в следующий раз – другому. Также можно поочередно всем детям произносить слова по очереди.

Багаж (С. Я. Маршак)

(отрывок)

Дама сдавала в багаж
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картину,
Корзину,
Картонку
И маленькую собачонку.

Выдали даме на станции
Четыре зеленых квитанции
О том, что получен багаж:
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картина,
Корзина,
Картонка
И маленькая собачонка.

Вещи везут на перрон,
Кидают в открытый вагон.
Готово. Уложен багаж:
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картина,
Корзина,

Картонка
И маленькая собачонка.

Но только раздался звонок,
Удрал из вагона щенок...

Что у меня есть

Цель: развивать кратковременную память детей.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: играют дети в количестве 2–3 человек. Один говорит: «У меня есть...», – называет любой предмет, например пылесос. Второй продолжает: «У меня есть пылесос и огурец». Следующий: «У меня есть пылесос, огурец и ключ». И т. д.

Глава 10

Игры, воспитывающие восприятие формы

Дети непрерывно изучают окружающий мир. Одним из основных способов его изучения является прикосновение. До годовалого возраста дети постоянно все хватают, трогают, гладят, пробуют на вкус. Поощряя ребенка и предоставляя ему возможность играть с разнообразными по форме и содержанию предметами, родители способствуют его успешному развитию. Учеными доказано, что речь ребенка и его сенсорный опыт взаимосвязаны.

Восприятие формы предметов является сенсорной основой любой практической деятельности. Без выделения формы нельзя правильно увидеть, а значит, и изобразить окружающие предметы. Восприятие и выделение формы происходит само собой, но если ребенку не надо специально выяснять форму предмета, четкого представления о предмете не формируется. Так, собирая пирамидку по цвету, ребенок не обращает внимания на ее форму. Четкие представления о форме предмета формируются после регулярного выполнения действий с предметами, обладающим тем или иным свойством, сравнением и сопоставлением. Этому нужно учить ребенка, начиная с младшей группы детского сада. В возрасте 3–4 лет ребенок способен различать 5–6 форм предметов (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник). Позже можно ввести такие фигуры, как трапеция, многоугольник.

Эталоном форм предметов являются геометрические фигуры. Изучение их в детском саду не ставит перед собой задачи узнать их математические названия, свойства и т. д. – дети должны уметь оперировать этими свойствами, уметь их применять на практике. Одним из наиболее эффективных способов такого обучения являются предложенные игры.

Какими бывают фигуры

Цель: дать детям представление о некоторых геометрических фигурах.

Оборудование: несколько кусков цветной толстой (диаметром не меньше 1 см) проволоки длиной примерно 40 см.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, сегодня ночью к нам в детский сад приходил волшебник. К сожалению, настоящие волшебники появляются только по ночам, а мы в это время крепко спим и не видим их. Но этот волшебник оставил нам несколько волшебных палочек. Из них можно делать всякие волшебные фигуры. Я тоже сейчас немножечко побуду волшебником. Вот, смотрите». Педагог на глазах у детей из проволоки делает круг. «Знаете, как называется эта фигура? Правильно, эта фигура называется „круг“. В жизни нам часто встречаются предметы круглой формы, какие? (Дети перечисляют, если не справляются, педагог помогает). Вот, смотрите – мяч, апельсин, тарелка». Называя предметы, воспитатель показывает их, обводит контуры предметов пальцем, дальше дети сами продолжают перечисление. Также воспитатель формирует из проволоки другие фигуры – квадрат, прямоугольник, треугольник, овал, многоугольник, вместе с детьми называя известные им предметы похожей формы.

Примечание: детей старше трех лет можно познакомить с трапецией, ромбом, рассказать о многообразии форм геометрических фигур – показать различные виды треугольников, овалов, прямоугольников, располагать фигуры на плоскости в различных вариациях. Иногда дети теряются, увидев прямоугольник, расположенный вертикально (т. е. основанием которого служит более короткая сторона) или треугольник, расположенный вниз вершиной, и не могут определить, какая это фигура. Не стоит заострять внимание на точных названиях разновидностей фигур, достаточно указать на общие признаки, к примеру у всех треугольников три угла, отсюда и название. Показывая детям фигуры, можно сказать, что овал – это растянутый круг, трапеция – это треугольник с отрезанным кончиком, прямоугольник – удлиненный квадрат, многоугольник похож на круг с уголками.

На что это похоже

Цель: научить соотносить окружающие предметы с простыми геометрическими фигурами.

Оборудование: картинки с изображениями различных известных детям предметов простой формы, как то: яблоко, солнце, круглые часы, тарелка, морковь, утюг, сосулька, пирамидка, стол, кубик, книга, дыня, пчелиные соты и т. д.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Мы с вами уже знаем, какими бывают фигуры. (Все вместе перечисляют названия известных фигур – круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, многоугольник). Давайте посмотрим на рисунки и скажем, на какие фигуры похожи изображенные на них предметы». Воспитатель поочередно показывает картинки. Дети все вместе называют этот предмет и говорят, на какую фигуру он похож.

В. Что это такое?

Д. Это яблоко.

В: На какую фигуру похоже яблоко?

Д. На круг.

В. Значит, какой формы яблоко?

Д. Яблоко круглой формы.

Таким образом происходит представление формы предмета как геометрической фигуры.

Примечание: для детей старше 4 лет можно использовать картинки с предметами более сложной формы, такими как домик (квадрат и треугольник), цветочек (круглая серединка, лепестками служат овалы), неваляшка (два кружочка разного размера), паровозик (прямоугольник с квадратными окошками и круглыми колесами), фотоаппарат (прямоугольник с круглым объективом) и т. д.

Сказка о курочке Рябе

Цель: закрепить знания о фигурах, развитие внимательности.

Оборудование: комплекты карточек с изображением квадрата, овала, круга, треугольника, прямоугольника для каждого ребенка.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель рассказывает детей за столиками или на полу и раздает им комплекты карточек. Педагог рассказывает шутливую сказку: «Жили-были дед и баба в своем прямоугольном домике. И была у них курочка Ряба. Снесла однажды курочка яичко, да не простое, а овальное. Дед бил-бил – не разбил. Баба била-била – не разбила. Бежала мимо мышканорушка с круглыми глазками, зацепила нечаянно яичко, оно упало на пол и разбилось. Плачет дед, плачет баба, а курочка своим треугольным клювиком и говорит: „Не плачь, дед, не плачь, баба, я снесу вам новое яичко, квадратное, такое точно никуда не укатится“. При упоминании в сказке геометрической фигуры дети должны взять картинку с изображением этой фигуры и положить перед собой (на столике или на полу) в ряд. В конце сказки все вместе проверяют, в каком порядке выложены фигуры, должны быть: прямоугольник, овал, круг, треугольник, квадрат.

Примечание: детям 6–7 лет можно предложить рассказать другую известную всем сказку с использованием геометрических фигур или придумать новую.

Квадратик и кругляшечка

Цель: закрепление соотношения предметов с фигурами формой квадрата и круга.

Оборудование: куклы – девочка Кругляшечка с круглым личиком и горошинами на платье и мальчик Квадратик; картинки с изображениями предметов круглой и прямоугольной формы – арбуз, мяч, обруч, воздушный шарик, книга, кирпич, многоэтажный дом, плитка шоколада и т. д.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель сидит за столом, перед ним лежат картинки, справа и слева находятся куклы Квадратик и Кругляшечка. Дети рассаживаются на стульчиках полукругом. Педагог говорит: «К нам сегодня пришли гости. Знакомьтесь, это Кругляшечка (указывает на девочку) и ее братик Квадратик (указывает на мальчика). Они очень веселые и дружелюбные ребята, но вот между собой постоянно спорят и что-нибудь делят. Вот сегодня никак не могут поделить картинки. Кругляшечка говорит, что вот эта картинка (воспитатель показывает детям картинку) должна быть у нее, а Квадратик тоже хочет такую. Придется нам придумать способ, как поделить картинки по справедливости». Дети с воспитателем обсуждают, как лучше поделить картинки. Может быть, перемешать и поделить поровну? Или, может быть, по очереди выбирать понравившиеся? В конце концов вместе находят способ: картинки, на которых изображено что-либо круглое, отдать Кругляшечке, а изображения предметов прямоугольной формы отдать Квадратику. Дети по очереди подходят к столу, берут в руки картинку, показывают всем, обводя фигуру пальчиком, и говорят, что на ней изображено и на кого больше оно похоже. После этого кладут картинку в сторону Квадратика или Кругляшечки.

Примечание: детям 4–5 лет можно предложить более сложные картинки: избушка Бабы-яги в лесу (домик имеет квадратную форму), дети, купающиеся в реке (круглое солнце над рекой) и т. д. 6–7-летние могут играть с картинками, на которых изображено несколько геометрических фигур, дети определяют, каких фигур больше и на этом основании делят картинки между куклами.

Найди гнездо

Цель: научить подбирать фигуры по образцу.

Оборудование: На большом листе толстого картона нарисовать большое дерево с гнездами. На месте гнезд аккуратно вырезать геометрические фигуры (по количеству детей в группе): квадраты, круги, треугольники. Все виды фигур должны быть одинакового размера. На вырезанные кусочки наклеить изображения разных птиц. Например, на треугольниках изображаются воробьи, на кружочках – совы, на квадратах – синицы.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель располагается за столом, возле него на наклонном щите лежит картонный лист с изображением дерева, на столе фигурки с птичками. Педагог рассказывает: «Вчера в лесу отмечали день рождения старого медведя. На празднике были все звери, птицы, букашки – в общем, все-все, только самых маленьких детенышей уложили спать. Когда праздник подходил к концу, был устроен особенный фейерверк, неопасный для деревьев. Потом все родители вернулись домой, и тут птицы обнаружили, что их маленьких детишек нет в гнезде. Оказывается, во время фейерверка малыши так испугались, что выпали из гнезда. Родители очень переживают, давайте поможем малышам вернуться домой, к маме и папе». Педагог показывает детям на разложенные у него на столе фигурки с изображениями птенцов и дерева, подчеркивает, что воробышки живут в треугольном гнезде, соята в круглом, синички в квадратном. Дети по очереди подходят к столу, берут одну из фигур, показывают ее всем, говорят, кто на ней изображен и находят на дереве место, на которое надо вставить этого птенца.

Примечание: детям старше 3 лет можно усложнить игру – разнообразить фигуры, делать их разного размера.

Найди формочку

Цель: учить детей зрительно сравнивать заданные фигуры.

Оборудование: фигурное печенье разных форм и формочки для его выпечки (печенье можно заменить фигурками, вырезанными из картона, а формочки – вырезанными трафаретами) для каждого ребенка, участвующего в игре.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: педагог показывает детям блюдо с фигурным печеньем и говорит: «Посмотрите, какое печенье испекла мама для своего сыночка медвежонка. Она приготовила тесто, взяла специальные формочки и вырезала из теста фигурки, а потом испекла их. Попробуйте угадать, какой фигуркой мама-медведица вырезала каждое печенье». Каждый из детей берет в руки печенье, определяет фигурку и указывает на нее. Затем печенье можно приложить к формочке и убедиться, что у них одинаковые формы.

Назови предметы

Цель: учить находить в окружающей обстановке предметы заданной формы.

Возраст: 4–5 лет.

Оборудование: окружающая обстановка, игрушки, вид из окна.

Ход игры: дети делятся на две команды. Одна из команд называется «Кубиками», вторая «Шариками». Задача детей – найти в помещении как можно больше предметов круглой и квадратной формы за определенный промежуток времени. Примерно через 2–3 минуты педагог просит детей подойти и назвать найденные предметы. Команды по очереди называют свои предметы («Шарики» – круглой формы, «Кубики» – квадратной) и указывают на них. Повторять одно и то же название 2 раза нельзя, например если назван и показан стол, то нельзя называть и показывать на другой. Выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

Скорее собери

Цель: учить различать формы предметов на ощупь.

Оборудование: равное количество мячиков и кубиков по количеству играющих детей.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: по желанию детей или при помощи считалочки выбирается 2 водящих. Им завязывают глаза, остальные дети берут в руки мячики и кубики и становятся в круг. Водящие с пакетами в руках обходят круг, дети протягивают им мячики и кубики, водящие должны сложить эти предметы в пакеты: один – мячики, другой – кубики. Выигрывает тот, кто быстрее собрал все предметы. Дети, стоящие в кругу, не должны подсказывать, что у них в руках. Педагог должен внимательно следить, чтобы дети с завязанными глазами передвигались аккуратно и не падали.

Составь фигуру из частей

Цель: формировать умение детей расчленять сложную форму предмета на элементы, соответствующие геометрическим фигурам, определять их размер, учить воссоздавать фигуры по образцу, на котором выделены все его элементы, воспитывать внимание, наблюдательность, усидчивость.

Оборудование: таблица с изображением зайца (выложено из семи частей), конверты с фигурами для игры – геометрические формы разных размеров.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель обращается к детям: «Давайте проведем игру “Составь фигуру из частей”. Достаньте фигуры из конверта и положите перед собой. Посмотрите на таблицу! Кто здесь нарисован? Да, это заяц. Его надо будет составить из частей так, чтобы ни одна из частей не заходила друг на друга. Кто правильно составит, тот выиграет». Чтобы не ошибиться, дети внимательно рассматривают фигуру зайца, из каких фигур составлена каждая часть, какого она размера. Дети работают. По желанию можно предложить выложить фигуру другого животного и предложить новый образец.

Сложи узор

Цель: научить детей из простых фигур создавать узоры и изображения различных предметов.

Оборудование: комплекты картонных фигур (по количеству детей в группе) – круг, квадрат, прямоугольник, овал, треугольник, бумага, цветные карандаши.

Возраст: 3–7 лет.

Указание: игру желательно проводить в зимнее время, когда на стекле ясно видны снежные узоры.

Ход игры: воспитатель показывает детям узоры на стекле. «Эти узоры нарисовал Дед Мороз. У него нет красок и фломастеров, поэтому он рисовал маленькими снежинками. Правда, красиво у него получается? А давайте и мы попробуем нарисовать узоры при помощи каких-нибудь фигурок». Педагог раздает детям геометрические фигуры и предлагает порисовать с помощью этих фигур. В качестве образца он предлагает несколько вариантов. Дети берут фигуры, прикладывают их к бумаге и обводят карандашом, затем раскрашивают. Детям старшего дошкольного возраста можно предложить рисовать не только узоры, но и предметы: елочку (три треугольника), снеговика (два кружочка), домик (квадрат и прямоугольник). Дети вспоминают предметы, похожие на предоставленные им геометрические фигуры, обводят фигурки, затем дорисовывают детали и раскрашивают полученные картинки.

Посмотри и сравни

Цель: учить зрительно оценивать фигуры.

Оборудование: картонные фигурки, изображающие грибы, орешки, ягоды малины, игрушечная белка.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: воспитатель говорит: «Сегодня к нам в гости пришла белочка. Что мы знаем о белочках? (Дети отвечают, что живет в лесу, любит орешки и т. д.) А это необычная белочка, она на глазок может определить, какой из предметов больше. Поэтому она всегда выбирает самые большие орешки, грибы и ягоды. А вы умеете? Давайте проверим». Педагог предлагает поиграть: «Сейчас я раздам вам разные фигурки. Вы должны посмотреть на них и на глаз определить, одинаковые они или нет». Дети по очереди подходят к воспитателю, выбирают фигурку, затем встают в круг. Один из детей становится в середину круга, показывает свою фигурку, а остальные пытаются определить, похожи их фигурки на образец или нет. Если ребенок считает, что похожа – выходит в середину круга. После этого педагог предлагает проверить, правильно ли дети определили. Но каким образом? Дети ищут ответ, если не находят, им помогает белочка – она подсказывает, что фигурки можно наложить друг на друга. Дети прикладывают свои фигурки к образцу и сравнивают. Потом ребенок с образцом по очереди подходит к детям, оставшимся в кругу, и сравнивает с их фигурками. Если ребенок ошибся и неправильно сказал, то выполняет задание, которое придумывают другие дети. Игру можно проводить несколько раз, перемешивая фигурки и раздавая их заново. Детям старше 4 лет можно предложить для игры похожие по форме, но отличающиеся размером фигурки. Чем старше ребенок, тем разнообразней могут быть фигуры.

Что в корзинке? (1 вариант)

Цель: научить определять предмет на ощупь.

Оборудование: корзинка, накрытая платком, различные предметы разных форм по количеству детей в группе – мячик, пирамидка, мягкая игрушка и т. д.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. «Я сейчас сложу в корзинку предметы, которые вы хорошо знаете». По одной кладет игрушки в корзину, показывая детям, дети проговаривают ее название, определяют ее свойства – размер, цвет, форму. Затем воспитатель накрывает корзину платком, по одному подзывает к себе детей и просит достать какой-нибудь определенный предмет. Ребенок просовывает руку под платок и на ощупь ищет названный предмет. В случае ошибки ребенок выполняет задание, которое ему придумают другие дети.

Примечание: детям старшего дошкольного возраста дают разнообразные игрушки различных форм, размеров и материалов.

Что в корзинке? (2 вариант)

Цель: научить определять предмет на ощупь.

Оборудование: корзинка, накрытая платком, различные предметы разных форм по количеству детей в группе – мячик, пирамидка, мягкая игрушка и т. д.

Возраст: 2–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. «Я сейчас сложу в корзинку предметы, которые вы хорошо знаете». По одной кладет игрушки в корзину, показывая детям, дети проговаривают ее название, определяют ее свойства – размер, цвет, форму. Затем воспитатель накрывает корзину платком, по одному подзывает к себе детей и просит достать любой предмет. Ребенок берет предмет в руку и описывает его на ощупь, остальные дети угадывают, что за предмет у него в руке. Педагог или дети могут задавать наводящие вопросы: гладкий предмет или шершавый, мягкий или твердый и т. д. Если никто не может угадать, ребенок достает предмет из корзинки и показывает его.

Примечание: детям старшего дошкольного возраста дают разнообразные игрушки различных форм, размеров и материалов.

Нарисуй на ладошке

Цель: учить детей изображать увиденную форму предмета.

Оборудование: маленький предмет круглой (мячик), квадратной (кубик) или треугольной (кусочек фигурной мозаики) формы.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, расставляет детей в ряд и говорит: «Мы с вами знаем много разных фигур. А умеете ли вы их рисовать? Давайте проверим. Сейчас я буду называть фигуру, а вы должны нарисовать ее в воздухе. Не торопитесь, старайтесь, а я буду проверять». Педагог называет фигуру, дети «рисуют» ее в воздухе, при необходимости педагог подходит к малышам, помогает. После того, как все дети справятся с заданием и нарисуют все известные им фигуры, воспитатель предлагает новую игру. Если дети знакомы с игрой «Испорченный телефон», воспитатель объясняет, что эта игра похожа, но вместо произнесения слова шепотом, надо нарисовать фигурку на ладони соседа; если такая игра не знакома детям, объясняет правила игры полностью. Дети выстраиваются в цепочку, стоящий с краю ребенок подходит к воспитателю, который незаметно для других показывает ему предмет. Ребенок определяет форму этого предмета, возвращается на место и рисует увиденную фигуру на ладошке своего соседа, тот передает ее дальше по цепочке. Последний в цепочке ребенок называет вслух нарисованную на его ладошке фигуру, а педагог показывает всем предмет, который видел первый в цепочке ребенок, и все вместе проверяют, изменилась фигура или нет.

Примечание: детям старшего дошкольного возраста игру можно усложнить – добавить фигурки овальной и прямоугольной формы. Следует объяснить, что детям при передаче изображения надо быть очень внимательными, чтобы не путать овал с кругом, квадрат с прямоугольником.

Художники

Цель: научить видеть в общей картине составляющие элементы.

Оборудование: картины (аппликации), состоящие из известных детям геометрических фигур. Например, аппликации с изображениями снеговика (из кружочков), парусника (из треугольников), многоэтажного дома (из прямоугольников и квадратов). Все эти картины развешиваются на стенах в игровом зале.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть и приглашает детей на экскурсию в «картинную галерею». На «выставке» представлены картины, составленные из известных детям геометрических фигур. Дети должны угадать автора картины – их трое: Овал Кругов, Квадрат Прямоугольников и Трапеция Треугольника. Детям объясняется, что Овал Кругов пишет свои картины при помощи кружков и овалов, Квадрат Прямоугольников используют квадраты и прямоугольники, а Трапеция Треугольника рисует треугольниками и трапециями. Дети по очереди подходят к картинам, рассматривают, из каких элементов картина состоит, обводят найденные фигуры указкой или пальчиком и называют автора картины.

Примечание: детям старшего дошкольного возраста задачу можно усложнить. Например, педагог говорит детям: «Вот посмотрите на эти картины. Художники решили пошутить и запутать нас. Один из них начинал картину, а потом отдавал другому дорисовать. Нам надо определить, кто же первый начал писать картину». Иначе говоря, дети должны определить, какая фигура в картине главная, а какая второстепенная. Воспитатель им в этом помогает. Например, в изображении домика главной фигурой является квадрат, в вагоне – прямоугольник, у тарелки – основным элементом является круг.

Игрушки спрятались

Цель: научить детей опознавать предметы по описанию.

Оборудование: заранее спрятанные в игровом зале игрушки.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Он рассказывает историю: «Сегодня ночью наши игрушки решили поиграть в прятки. Они так увлеклись, что не заметили, как настало утро и поэтому не успели вернуться на свои места. Все они остались там, где спрятались. Надо помочь игрушкам вернуться на место. Но как же их найти? Игрушки оставили нам свои подсказки, они-то и помогут нам найти игрушки. Готовы к поискам? Тогда начнем. Вот записка от куклы Алины (педагог делает вид, что читает): “На квадратном стоит круглое, я – за ним”. Что же это может быть? Что же это за круглое на квадратном?» Педагог задает наводящие вопросы, оглядывается по сторонам, дети пытаются отгадать, ищут круглые и квадратные предметы в игровом зале, находят ответ – круглый аквариум на квадратном столике. «Ну, какие вы молодцы! Я сам(а) долго бы искал(а). Посадите Алину на ее место на тумбочке, и давайте продолжим. Вот письмо от мишки. Он на верху бооо-льшого прямоугольника...». Дети отгадывают – на шкафу, с помощью воспитателя достают мишку и усаживают на место. Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки не будут найдены. В зависимости от возраста игроков описания могут быть более или менее сложными.

А у тебя есть?

Цель: научить находить геометрические фигуры в окружающей обстановке.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть. Игровой зал делится пополам линией (можно провести линию мелом или по возможности использовать рисунок на покрытии пола). При помощи считалки выбирается ведущий. Все дети переходят на одну сторону линии. Ведущий называет любую известную ему геометрическую фигуру (круг, квадрат, прямоугольник, овал, треугольник, трапецию) и спрашивает: «А у тебя есть?». Дети должны найти похожий предмет в игровом зале, за окном или на себе и показать его ведущему. Дети по очереди подходят к ведущему, называют предмет и проходят на другую сторону. Например, ведущий называет прямоугольник. Один из детей может назвать слово «книга», другой – показать свой кармашек прямоугольной формы, третий – указать на окно и т. д. Одинаковые предметы можно называть только один раз (например, если в группе несколько столов, слово «стол» можно назвать только один раз). Если ребенок не может назвать ни одного предмета, он должен пробежать на другую сторону незаметно для ведущего. А ведущий все время должен быть начеку, если он успевает коснуться рукой перебегающего, пойманный ребенок выбывает из игры. Ведущий может ловить игроков, только бегая вдоль линии. После того как все дети перейдут или перебегут на другую сторону, выбирается новый ведущий, и игра продолжается.

Собери картинку

Цель: научить детей находить одинаковые линии.

Оборудование: разрезанные разными кривыми линиями пополам картинки с изображением известных детям персонажей.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, у Чебурашки приключилось несчастье. Старуха Шапокляк пробралась в его комнату и разрезала его любимые картинки на части. Чебурашка очень расстроен, даже крокодил Гена не может его успокоить. Давайте поможем Чебурашке и соберем картинки, а крокодил Гена склеит их так, что не будет ничего заметно». Педагог раздает детям половинки картинок, дети пытаются найти парные. Воспитатель хвалит детей, быстрее всех справившихся с заданием, и поощряет затрудняющихся.

Убери лишнее

Цель: закрепить знания о формах предметов.

Оборудование: игрушки различных форм – круглые (мячик, воздушный шарик, неваляшка, снеговик, кольцо, черепаха и т. д.), прямоугольные (кубик, деталь конструктора, книга, маленький кукольный столик и т. д.), треугольные (пирамидка, муляж морковки, треугольный клоунский колпак) и т. д.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть. Сначала он предлагает детям повторить названия известных им фигур, дети называют фигуры, рисуют их в воздухе пальчиками. Затем воспитатель показывает детям приготовленные игрушки по одной, дети говорят названия игрушек, говорят, на какую фигуру похожи игрушки. После этого воспитатель составляет ряд из игрушек – мячик, неваляшка, воздушный шарик, кубик, игрушечная тарелка – и говорит: «Одна из игрушек здесь лишняя. Какая же?» Дети пытаются ответить на вопрос и объясняют, почему именно эта игрушка лишняя. Если возникают затруднения, воспитатель помогает, все вместе выясняют, что лишним предметом является кубик, так как он квадратный, а все остальные игрушки имеют круглую форму. После этого педагог создает новый ряд и игра продолжается. В конце игры воспитатель может предложить детям рассортировать игрушки по форме. Для детей старше 5 лет педагог, составляя ряд предметов, чередует игрушки разных форм. Задача детей – определить, каких форм больше (круглых, прямоугольных, треугольных) и убрать из ряда лишние игрушки.

Примечание: в данной игре игрушки квадратной формы рассматриваются как прямоугольники.

Живая гирлянда

Цель: закрепить знания о фигурах, развить внимательность, быстроту.

Оборудование: различные гирлянды.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: педагог показывает детям различные виды гирлянд и обращает внимание детей на то, что гирлянды состоят из различных фигурок. После этого предлагает поиграть. Дети делятся на три группы: «Кружочки», «Квадратики» и «Треугольники». Воспитатель надевает на каждого значок с изображением соответствующих фигурок. После этого начинается игра: группы становятся в три колонны, педагог начинает собирать гирлянду. Он произносит названия фигур, дети, стоящие первыми в колонне, услышав название своей фигуры, выбегают и становятся в ряд. Если ребенок замешкался, пропустил свою фигурку, он уходит в сторонку, после игры дети придумывают ему задание, которое он должен выполнить. Дети должны соблюдать тишину, не подсказывать друг другу. Чем старше дети, тем динамичнее проводится игра.

Примечание: игру лучше всего проводить в преддверии Нового года, когда игровой зал украшен гирляндами.

Угадай, что у меня есть

Цель: научить описывать предметы по их свойствам – форме, размеру, цвету.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: воспитатель выстраивает детей в круг и предлагает поиграть: «Давайте поиграем в такую игру. Каждый из нас загадает предмет. Рядом стоящий должен угадать, о каком предмете идет речь. А мы будем давать нужные пояснения». Дети загадывают предметы. Воспитатель поясняет, что загаданный предмет должен быть не очень сложным, чтобы ребенок смог описать его форму, величину и цвет несколькими словами. Один из детей начинает игру. Он обращается к своему соседу: «Я тебе кое-что подарю, но что – не скажу». Тот задает вопросы: какой оно формы, из чего сделано, большое или маленькое, какого цвета. Ребенок отвечает, стоящий рядом должен догадаться, о каком предмете идет речь. После того как ребенок правильно угадывает загаданный предмет, он обращается к следующему игроку с описанием загаданного им предмета.

Игра с кубиками

Цель: научить детей изображать различные фигуры при помощи кубиков.

Оборудование: наборы кубиков с изображениями сказочных героев (например, Красной Шапочки).

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: дети рассаживаются за большим столом или на полу, воспитатель раздает им наборы кубиков и спрашивает: «Ребята, расскажите, что можно сделать при помощи кубиков?» Дети отвечают – сложить картинку, построить крепость и т. д. Педагог говорит: «А Красная Шапочка говорит, что ими еще можно рисовать! Как? Вот смотрите». Педагог берет несколько кубиков, формирует из них круг. Затем показывает, что из кубиков можно выложить квадрат и треугольник. Дети пытаются повторить, педагог помогает детям, если у них самих не получается или контуры фигур выходят неровными.

Примечание: если играют дети в возрасте 3–4 лет, игра проводится так же, но затем воспитатель подключает фантазию: в круге «рисует» кубиками улыбку и два кубика ставит на место глазок. Получается веселая рожица. Затем педагог советуется с детьми, какие еще рисунки можно выложить, например паровозик, домик и т. д. Дети совместными усилиями выкладывают эти фигуры при помощи кубиков.

Если играющим детям по 6–7 лет, воспитатель сначала показывает детям несколько образцов рисунков, которые можно сложить из кубиков, затем предлагает детям пофантазировать и выложить другие рисунки. Такую игру можно применять и при изучении детьми букв. При помощи кубиков выкладываются известные детям буквы. Кубики для каждой буквы выкладываются в той последовательности, в которой эти буквы пишутся на бумаге.

Вместо кубиков хорошо использовать бочонки от лото, элементы крупной круглой мозаики и другие некрупные предметы одинаковой формы.

Космические путешествия

Цель: учить классифицировать предметы по форме.

Оборудование: надувные шарик.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель собирает вокруг себя детей и сообщает, что сейчас они совершат космический полет на планету, которая называется «Шарик». «А что вы можете сказать о шарике? Какой он?... Правильно, круглый. Так вот планета так называется, потому что все предметы на ней круглой формы. Ну что, полетели?»

Дети вместе с взрослым имитируют полет, давая звуковое сопровождение, перемещаясь по комнате. В это время помощник воспитателя размещает по периметру группы надувные шарик.

Воспитатель говорит: «Наш звездолет совершил мягкую посадку на планете „Шарик“. Предлагаю совершить прогулку по этой планете». Дети вместе с взрослым обходят помещение группы, педагог обращает внимание ребят на предметы круглой формы, подчеркивая их принадлежность к планете «Шарик».

После прогулки все вместе опять возвращаются домой. Педагог предлагает детям походить по комнате и найти те предметы, которые они могли встретить во время космического путешествия.

Задача детей – найти в помещении предметы округлой формы.

Каждый раз дети могут путешествовать на разные планеты. Например, после путешествия на планету «Пирамидка», дети ищут вокруг себя (в помещении или на улице) предметы треугольной формы, а после посещения планеты «Домик» ищут предметы квадратной или прямоугольной формы.

Игру можно усложнять по мере увеличения количества признаков, которые детям необходимо найти в окружающем мире. Например, дети ищут предметы круглой формы, темные (так выглядят предметы на планете «Шарик» ночью) и т. п.

Глава 11

Игры, развивающие восприятие качеств величины

Ознакомление дошкольников с цветом, формой, величиной, качеством предмета позволило создать систему игр и упражнений по сенсорному воспитанию, направленных на совершенствование восприятия ребенком характерных признаков предмета.

Необходимость воспринимать величину предметов (их длину, ширину, высоту) возникает уже в младшем дошкольном возрасте, так как в этот период у детей проявляется интерес к окружающим предметам, ребенок стремится действовать с предметами. Дети учатся сравнивать и соизмерять предметы по высоте, ширине, длине. Благодаря этому приему у детей устанавливается связь между образом и словом, обозначающим данное качество, в результате чего дети отчетливо и осознанно воспринимают величину предмета.

Предлагаем вашему вниманию игры, целью которых является выделение величины как основного признака предмета и развитие умения устанавливать различия в высоте, длине и ширине предмета.

Игра с шариками

Цель: учить детей различать форму шара и его размеры – большой и маленький, развивать сенсорное восприятие, мускулатуру кистей рук.

Оборудование: ящик, в стенках которого имеются круглые вырезы большого и малого размера (с одной стороны ящик открыт), шары разного размера (большие и маленькие) с расчетом, что большие шары не могут провалиться в маленькие отверстия.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: Воспитатель приглашает детей поиграть. Объясняет, как пользоваться игрушкой. Вот большой шар (дает детям подержать его, он не уместится в ладошке), а это маленький шарик (его можно спрятать в ладошке – дает детям подержать его). Шарики можно катать (кладет маленький шарик на ящик, он катится). Но попадает в дырочку и проваливается. Достанем его из ящика. А теперь покатаем большой шарик, он не провалился в маленькую дырочку. А маленький упал. Дети достают шарики и опускают в отверстия то большой, то маленький шарик. Некоторые дети сами называют размеры шаров и отверстий.

Строим башню из кубиков

Цель: учить детей правильно использовать различия в размерах предметов, развивать конструктивные способности детей, воспитывать аккуратность в работе со строительным материалом.

Оборудование: на каждого ребенка по 5 кубиков разного размера, одинакового цвета.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям построить из кубиков высокую башню. Сначала воспитатель показывает, как это делается, сопровождая свои действия словами: «Сначала поставим самый большой кубик, на него ставим кубик чуть поменьше, сверху ставим кубик еще меньше чем этот, а на самый верх поставим самый маленький кубик. Вот башенка и готова». Дети повторяют за действиями воспитателя. Воспитатель помогает тем, кто затрудняется, побуждая детей к употреблению слов «большой», «маленький».

Собираем башню из колец

Цель: учить детей различать размеры колец и располагать их в определенном, постепенно убывающем порядке, воспитывать интерес к игре, усидчивость.

Оборудование: по 5 колец разного размера на каждого ребенка (разного цвета).

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: Воспитатель раздает детям колечки и предлагает построить башню из них. Показывает, как это нужно правильно делать, комментируя свои действия. Дети начинают собирать башню, а воспитатель помогает тем, кто затрудняется. По окончании работы дети любят свои постройки. Воспитатель поощряет тех детей, которые сопровождают свои действия словами, употребляют прилагательные «большой», «маленький», «самый маленький».

В гости к бабушке

Цель: закреплять знания и умение детей в сравнении двух предметов по длине путем приложения, воспитывать интерес к игре.

Оборудование: фланелеграф, силуэт домика, 2 узкие полоски разной длины и разного цвета, фигурка Красной Шапочки, силуэт Волка. Раздаточный материал для детей – конверты с вложенными силуэтами домиков и двумя полосками разной длины и разного цвета, матрешки.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: Воспитатель сообщает детям, что к ним в гости зашла Красная Шапочка. Она шла в гости к своей бабушке и заблудилась. Ей надо помочь. К бабушкиному дому ведут 2 дороги. Одна длинная, другая короткая. Но на короткой дороге ее ждет Серый Волк. И Красная Шапочка не хотела бы с ним встретиться. Давайте поможем Красной Шапочке выбрать длинную дорожку. Воспитатель на фланелеграфе в центре размещает бабушкин дом, к нему ведут 2 дороги (длинная и короткая) разного цвета. Что надо сделать, чтобы узнать какая дорога длиннее, а какая – короче (наложить одну полоску на другую)? Какая дорожка длиннее? Зеленая. Значит, Красной Шапочке нужно идти по зеленой дорожке, чтобы не встретить Волка. По просьбе воспитателя ребенок показывает Красной Шапочке длинную дорожку. Затем воспитатель предлагает детям взять конверты, в которых находятся силуэт дома и 2 дорожки (полоски) разной длины. Воспитатель раздает детям маленькие матрешки и предлагает помочь матрешкам найти сначала короткую дорожку, а затем длинную, чтобы сходить в гости к своей бабушке. Дети самостоятельно выбирают нужную дорожку и комментируют свои действия. Они обыгрывают ситуацию.

В лес по ягоды

Цель: закреплять умение детей сравнивать 2 предмета по длине путем приложения, воспитывать внимание и выдержку.

Оборудование: 4 кубика – опора для моста, дощечки разной длины, игрушечные медведь, зайчата и др.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям построить мостик, подобрать 2 дощечки одинаковой длины. Дети приносят дощечки, а воспитатель путем прикладывания проверяет, одинаковые ли дощечки. Почему вот эти дощечки не подходят друг к другу? Потому что она длиннее, вот какой конец у нее выступает (показывает детям). А вот эти дощечки одинаковые по длине, ни один конец дощечки не выступает – они равны по длине. Мостик построен. Воспитатель предлагает детям построить еще один мостик. Дети самостоятельно строят его. Затем воспитатель сообщает детям: «Про наш мостик узнал косолапый Мишка, он давно уже собирается в лес, полакомиться ягодами, но через речку не пройти без мостика. Давайте проводим его через мост». Дети обыгрывают ситуацию. Через второй построенный мост в лес могут идти и другие зверята.

Нарядим кукол

Цель: закреплять умения детей сравнивать предметы по длине и находить равные, упражнять в завязывании ленточек.

Оборудование: Куклы, коробочка с лентами разной длины.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям нарядить своих кукол, ведь скоро они отправятся в гости к другим ребятам. Их надо причесать и завязать красивые ленточки. Но вот здесь в коробке так много разных ленточек, так что сначала нужно навести порядок: в одну сторону отложить ленточки одной длины, в другую – ленточки другой длины. После того как дети справятся с заданием, они с помощью воспитателя завязывают куклам бантики, играют с ними.

Кто внимательнее

Цель: закреплять знания детей о способах сравнения предметов по ширине, воспитывать желание довести начатое до конца.

Оборудование: 2 коробочки, одинаковые по длине, высоте, разные по цвету и ширине, ленточки, одинаковые по длине, разные по ширине, скакалки для перешагивания ручейков.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель показывает детям 2 коробочки разного цвета. Они одинаковые по высоте и длине, но разные по ширине. Эту коробочку подарил нам Незнайка. И еще он прислал нам много разных ленточек. Все они разные. Воспитатель спрашивает, как узнать о том, одинаковой ли они длины. Вызванный ребенок прикладывает ленточки по длине, убеждается, что они одинаковые по длине. Воспитатель предлагает проверить одинаковые ли ленточки по ширине, какая из них шире, а какая – уже. Она прикладывает ленточки по ширине и показывает детям. Что одна сторона ленточки выступает, значит, она шире, а другая уже. Дети начинают сравнивать ленты. Воспитатель предлагает поднять широкую (узкую) ленточку, помахать ею. Затем дети сравнивают коробочки и убеждаются, что одна из них широкая, а другая узкая. В узкую коробочку дети складывают узкие ленты, а в широкую – широкие. Затем воспитатель приглашает детей на прогулку. Но на дороге встречаются ручейки. Дети перешагивают через них. Через какой ручеек можно легко перешагнуть, а через какой – трудно? Почему? Один ручеек широкий, а другой узкий.

Угостим подружек чаем

Цель: закреплять умения детей сравнивать два предмета, контрастные по высоте, пользуясь приемом приложения, воспитывать заботливое отношение, желание играть в коллективе.

Оборудование: 2 куклы разной высоты (одна ниже другой на 8—10 см), 2 стульчика разной высоты, чашка и стакан.

Возраст: 3—4 года.

Ход игры: в гости к детям приходят две куклы: Оля и Таня. Они здороваются с детьми. Воспитатель говорит, что девочки поспорили, кто из них выше ростом. Как можно разрешить их спор? По вызову воспитателя ребенок измеряет рост кукол. Он ставит их спиной друг к другу и определяет, кто из них выше. «Ну вот мы и помогли девочкам разрешить их спор, — говорит воспитатель, — а теперь давайте угостим Олю и Таню чаем.» Дети усаживают кукол за стол, причем высокую куклу сажают на высокий стульчик и наливают ей чай в стаканчик, а куклу, что ниже ростом, усаживают на низкий стульчик и наливают ей чай в чашку. Свои действия дети комментируют, обозначают результаты сравнения словами «выше», «ниже», «высокий», «низкий». Они продолжают играть с куклами, идут с ними на прогулку и т. д.

Уложим кукол спать

Цель: закрепить умение сравнивать два предмета по длине, ширине и высоте приемом приложения друг к другу, воспитывать доброжелательность, усидчивость.

Оборудование: 2 куклы, разные по росту, 2 кровати разной длины, 2 стула разной высоты, 2 простыни разной длины, 2 одеяла разной ширины.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: В гости к детям приходят две куклы. Они знакомятся с ними, играют. Дети угощают их вкусным печеньем, чаем. Дети и не заметили, как пришла пора отдохнуть куклам. Их надо уложить в кровать. Так как эти куклы разные по росту, им надо правильно подобрать кровать и постель. Дети с помощью воспитателя выполняют это задание. Из коробочки они достают простыни, одеяло, сравнивают их и застилают постель, правильно укладывают кукол спать. Воспитатель следит за речью детей, акцентируя внимание на то, чтобы они правильно употребляли слова результата сравнения: «выше – ниже»; «шире – уже»; «длиннее – короче».

Птенец в гнезде

Цель: учить визуально различать предметы по величине, воспитывать заботливое отношение, расширять знания детей о птицах.

Оборудование: парные фигурки одинаковых, но различающихся по величине разных птичек: пара воробьев, голубей, сов, скворцов, ворон, галок т. д.

Возраст: 2–4 года.

Ход игры: предварительно перед прогулкой педагог предлагает детям посмотреть сегодня на улице на птичек и покормить их. С собой берут крошки хлеба, семечки, зернышки. На прогулке воспитатель и дети рассыпают корм для птичек (воробьев или голубей), наблюдают за ними. Педагог объясняет, что птицы очень пугливы и не любят, когда громко кричат или подходят к ним слишком близко. Можно рассказать детям, как называются эти птички, где они живут, чем питаются. Если нет возможности показать детям птиц на улице, можно показать птиц из живого уголка (попугайчиков, канареек) или же просто показать детям энциклопедию про птиц, рассказать, какие птички водятся в вашей местности. После возвращения с прогулки педагог читает детям стихотворение про птенца.

Птенчик (П. Нефедов)

Вот несчастье, вот беда:
Выпал птенчик из гнезда.
Он лежит в траве густой,
От испуга чуть живой.
Я над птенчиком склонился:
– Как же ты, дружок, свалился?..
Я кормил его, поил,
Он весь день со мною был.
За день птенчик мой подрос,
А когда вернулся папа,
Он в гнездо его отнес.
Я сказал птенцу: – Сиди
и спокойно маму жди!

После прочтения воспитатель предлагает детям поиграть. Дети становятся в круг, и педагог раздает им фигурки с изображениями птичек. Педагог говорит: «У вас в руках сейчас карточки с изображениями птичек. У этих птиц, как и в стихотворении, тоже потерялись детки. Давайте поможем мамам и малышам найти друг друга». Дети должны быстрее найти пару – похожих друг на друга маленькую и большую фигурки птичек. После того как все пары будут собраны, воспитатель хвалит детей и благодарит их от имени птичек.

Бабочки и гусеницы

Цель: научить детей сортировать предметы по величине, учить быстро и обдуманно выполнять свои действия.

Оборудование: фигурки яблок и цветов, возрастающие по величине.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: дети делятся на две команды: у одной название «Бабочки», у другой – «Гусеницы». Для игры используется три стола. На одном из них располагаются фигурки яблок и цветочков, на два других команды будут раскладывать свои фигурки. Дети выстраиваются в две колонны. По команде воспитателя игра начинается: дети, стоящие в колоннах первыми, подбегают к столу, выбирают самую большую из лежащих там фигурок: «Бабочки» – фигурку цветка, «Гусеницы» – фигурку яблока, подбегают к своему столу и кладут туда фигурку на левый край стола, затем возвращаются в колонну и встают в конец. Следующая пара детей выбирает из оставшихся фигурок самые крупные, бегут к своему столу и кладут свои фигурки после тех, что уже лежат. Игра продолжается до тех пор, пока все фигурки не будут сложены по убыванию. После этого проверяется порядок выложенных фигур, исправляются ошибки, если они есть. Побеждает та команда, которая первой без ошибок справилась с заданием или сделала меньше ошибок, чем соперники.

Калинка и малинка

Цель: научить детей сортировать предметы по величине, учить быстро и обдуманно выполнять свои действия.

Оборудование: вырезанные из картона комплекты фигурок калины и малины, возрастающие по величине.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: играющие дети делятся на две команды: у одной команды название «Калинка», у второй – «Малинка». Для игры используется три стола (если фигурки крупные, можно использовать пол). Все картонные ягоды перемешиваются и раскладываются на одном из столов в произвольном порядке, по одному столу распределяется каждой команде. Дети становятся в две колонны. Педагог объясняет цель игры: надо сложить на столе фигурки своей команды по принципу возрастания, т. е. слева должна лежать самая маленькая фигурка, после нее – побольше и т. д. По команде педагога игра начинается, по одному ребенку из каждой команды подбегают к столу, берут лежащую на самом краю фигурку, соответствующую названию их команды, подбегают к своему столу и кладут фигурку на стол. Следующий ребенок кладет следующую фигурку в зависимости от ее размера слева или справа от уже лежащей на столе и т. д. Игра продолжается, пока все фигурки не будут выложены на столах. Побеждает та команда, которая первой безошибочно разложила фигурки по возрастанию.

Строим башню

Цель: учить детей строить башню из пяти кубов, располагая их в убывающем порядке. Развивать моторику пальцев, аккуратность в работе со строительным материалом. Активизировать словарь детей: самый большой, большой, чуть поменьше, еще меньше, самый маленький.

Оборудование: по 5 кубиков разного размера на каждого ребенка.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель просит детей построить башню из кубиков. Чтобы она не упала и не качалась, надо правильно ее построить. Дети вместе с воспитателем рассматривают кубики, показывают самый большой, самый маленький. Уточняют, в какой последовательности строить башню, чтобы она была устойчивой. По окончании работы дети рассказывают, как они это сделали. Воспитатель предлагает взять другие игрушки по желанию и поиграть рядом со своей постройкой.

Чем отличаются картинки

Цель: закреплять умение детей находить различия на двух одинаковых картинках, развивать глазомер детей, воспитывать внимание, наблюдательность.

Оборудование: 2 одинаковые картинки – сюжет один, но разница в том, что на одной из них некоторые предметы различаются по величине, т. е. какой-то предмет выше предыдущего, какой-то – толще, а третий – вообще короче и т. д. 4–5 комплектов картинок.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель вывешивает 2 одинаковые на первый взгляд картинки на доску и предлагает детям найти отличия. Дети внимательно рассматривают и называют по очереди различия. За каждый правильный ответ воспитатель раздает фишки. Таким же образом дети рассматривают другие картинки. Игра продолжается. Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

Сделай так, как на картинке

Цель: учить детей выкладывать предметы при помощи деталей разной величины, использовать в работе картинку-образец, воспитывать внимание, развивать мускулатуру рук.

Оборудование: конверты, на которых изображены аппликацией следующие картинки: снеговики – большой и маленький, цыплята, грибы разных размеров, кораблики, вагончики. Внутри каждого конверта – необходимые геометрические фигуры разных размеров.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель предлагает детям конверты. Внутри конверта волшебные фигурки, которые могут превратиться в картинки, которые нарисованы на конверте. Дети складывают картинки, а воспитатель наблюдает за качеством работы – картинка должна соответствовать образцу. По окончании работы дети рассказывают, как они складывали картинку, в какой последовательности, детали каких размеров использовали. Затем воспитатель предлагает детям поменяться конвертами и заново сложить картинки.

Угадай, что получилось

Цель: учить детей изображать различные предметы с помощью палочек разной длины, формировать умение изображать предметы, опираясь на образец, воспитывать усидчивость.

Оборудование: картинки-образцы, на которых нарисованы разные предметы (дерево с листьями, дом, расческа, лопата, флажок, предметы мебели: стул, кровать, телевизор и т. д.), палочки разной длины для всех играющих.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Обращает внимание на то, что у нее на столе лежит много палочек. Вместе с детьми они отмечают, что эти палочки разного размера: одни короткие, другие длинные. Из них можно выложить разные предметы. Воспитатель показывает, как можно выложить окошко и др. воспитатель вместе с детьми рассматривают картинки-образцы. Затем он предлагает детям взять палочки и выложить любые предметы. Дети начинают работать. После того как они все сделали, все вместе рассматривают изображения и отгадывают, на что похоже и какие палочки были использованы.

Угостим зайчат морковкой

Цель: упражнять детей в сравнении размеров предметов, отличающихся длиной, шириной, высотой, воспитывать внимание.

Оборудование: игрушка зайца и маленьких зайчат, два подноса: один пустой, а на другом крупные и мелкие морковки (сделанные из глины) по количеству играющих детей.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает угостить зайчат морковкой. Вот как много морковок мы собрали с огорода. Воспитатель предлагает одному ребенку найти самую длинную и толстую морковь, а другому ребенку – самую короткую и тонкую. Затем раздает всем детям по морковке. Дети, сидящие рядом, сравнивают свои морковки: у кого длиннее, у кого короче (толще и тоньше). Воспитатель предлагает угостить зайчиху длинной и толстой морковкой, а зайчат – короткой и тонкой. Дети кладут свои морковки на подносы. Обобщая ответы детей, воспитатель подчеркивает, что морковки разных размеров – и большие, и маленькие. Дети самостоятельно продолжают играть с зайцами.

Найди такую же

Цель: упражнять детей в нахождении на глаз и путем приложения предметов, равных по длине, ширине, расширение словарного запаса детей: «длина», «ширина», «равные по длине (ширине)», «длиннее», «короче», «шире», «уже».

Оборудование: у каждого ребенка по 4 ленточки одинакового цвета, разного размера, среди которых 2 ленточки равны по длине и ширине.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель говорит детям, что их в гости пригласила Мальвина: «Вы хотите навестить ее? Давайте приготовим ей подарок. Как вы думаете, что больше всего любит Мальвина?» Дети перечисляют свои догадки. «У Мальвины очень красивые длинные волосы – давайте подарим ей ленточки, чтобы она заплетала косички, завязывала красивые бантики». Воспитатель раздает детям по четыре ленточки и говорит, что из них нужно выбрать две одинаковые по длине и ширине ленточки. Дети сравнивают ленточки и выбирают одинаковые. Воспитатель следит за тем, чтобы действия детей сопровождались словами из активного словаря данной игры.

Кто быстрее

Цель: упражнять детей в сравнении предметов по длине, ширине, высоте и объему в целом. Воспитывать внимание, желание победить, учить правильно согласовывать существительные с прилагательными.

Оборудование: большие и маленькие кубы, длинные и короткие полоски, высокие и низкие пирамидки, широкие и узкие дощечки, толстые и тонкие карандаши – по 5 штук каждого предмета.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: в группу входит Буратино и предлагает детям игру «Кто быстрее выполнит задание». Дети соглашаются. Воспитатель предлагает сначала рассмотреть, что Буратино приготовил для игры. Сначала рассматривают кубы, отмечают то, что они разные по размеру – большие и маленькие. Таким же образом рассматривают пирамидки, полоски, дощечки, карандаши. Дети выясняют, что эти предметы различаются и по длине, ширине, высоте. После этого воспитатель предлагает детям найти и принести Буратино высокие пирамидки, тонкие карандаши, широкие дощечки и т. д. Буратино отмечает тех детей, кто ни разу не ошибся. После выполнения задания воспитатель предлагает детям познакомить Буратино с другими игрушками в группе.

Убери полоски на место

Цель: упражнять детей в раскладывании предметов в порядке возрастания длины, способствовать развитию глазомера – учить на глаз находить предметы длиннее, короче других, равные по длине.

Оборудование: 3 коробочки разноцветные, на которых нарисовано по одной полоске разной длины. У детей полоски разной длины (как и на коробках, только другого цвета).

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: дети сидят за столом полукругом. Перед ними разложено по 3 полоски разной длины и разного цвета. Воспитатель приносит 3 коробочки и ставит перед детьми. Он обращает внимание детей на полоски, нарисованные на коробках. Рассматривая, воспитатель просит показать полоску такой же длины, как и на коробке. Затем вызывает по очереди детей и предлагает им в каждую коробку положить полоску, равную по длине той, которая нарисована на коробке. В ходе работы некоторым детям предлагает проверить правильность выбора: приложить свою полоску к нарисованной на коробке. В заключение воспитатель обращает внимание, что в первой коробке оказались самые длинные полоски, во второй – короче, в третьей – самые короткие. Отмечает, что все дети дружно навели порядок, убрали полоски на место.

Угостим медведя медом

Цель: упражнять детей в сортировке по толщине, расширить словарный запас детей: «самый толстый (тонкий)», «толще», «тоньше».

Оборудование: 3 коробочки с нарисованными бочонками меда разной толщины, у каждого ребенка по 3 бочонка (силуэт) одинакового размера, но разные по толщине.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель спрашивает детей, помнят ли они сказку про трех медведей. Предлагает вспомнить, как их зовут. Дети называют имена медведей. Воспитатель спрашивает, что больше всего любят медведи, и предлагает отослать мед медведям: «Вот в эти коробочки мы соберем бочонки с медом». Дети рассматривают картинки на коробках и показывают точно такие же. Затем они раскладывают по коробкам бочонки, соответствующие рисунку. Если дети ошибаются, они могут проверить правильность выполнения задания путем приложения к оригиналу. Работа выполнена, посылки будут отправлены медведям в лес. Михаил Потапович получит мед в самом толстом бочонке, Настасья Петровна – в бочонке потоньше, а Мишутка – в самом тоненьком бочонке, так как и сам он еще маленький.

В лес за елочкой

Цель: научить детей сравнивать предметы по высоте с заданным образцом и друг с другом, расширить словарный запас: высокий, самый высокий, пониже, низкий, самый низкий.

Оборудование: фланелеграф, на котором расположен лес – елочки, разные по высоте (по 5 штук каждого размера), полоски бумаги (5 штук), соответствующие размерам елочек.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что сейчас они пойдут в лес за елочкой. А в лесу растут ели разной высоты. Среди них есть очень высокие, пониже, еще ниже и совсем низенькие. Надо будет найти в лесу елочку такой же высоты, как длина вот этой полоски. По вызову воспитателя дети выбирают елки заданной высоты, проверяя свой выбор путем приложения полоски к елочке. Каждый ребенок принес из леса елку, а теперь их нужно посадить в другое место. В первом ряду посадим самые низкие елочки, во втором – чуть выше, в третьем – елочки еще выше, и дальше – самые высокие елки. С заданием справились, воспитатель отмечает самых активных детей, тех, кто не ошибался.

Посади цветы в клумбу

Цель: развивать глазомер, закрепить умение различать предметы по высоте.

Оборудование: на фланелеграфе расположены цветы, разные по высоте (и высокие, и низкие) по количеству играющих детей, напротив на полу изображены клумбы – 2 штуки.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель приглашает детей поиграть и объясняет, что на полянке выросло много разных цветов. Дети рассматривают, отмечают, что они все разные по высоте, показывают высокие и низкие цветы. Затем воспитатель предлагает пересадить цветы в клумбу рядом с домом, чтобы можно было любоваться этими цветами, ухаживать за ними. Но пересадить их нужно очень быстро. Иначе цветы могут погибнуть. Воспитатель парами вызывает детей и предлагает одному ребенку посадить в клумбу все высокие цветы. А другому в другую клумбу – низкие. Кто быстрее это сделает, не допустив ошибки, получает фишку. Игру продолжают другие дети. Побеждает тот, кто больше набрал фишек.

Скопируй башню

Цель: учить детей анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения, развивать сенсорное восприятие, воспитывать усидчивость, внимание.

Оборудование: Кубики разных размеров по 8 штук каждому ребенку, 5 карточек с изображением башен, построенных по-разному.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель раздает детям кубики и сообщает, что они будут строить башни не простые, а такие, какие нарисованы на картинке. Показывает детям картинку, внимательно рассматривают ее, затем начинают строить. Выигрывает тот, кто первым построил башню в точном соответствии с картинкой. Игра продолжается – дети строят башню по другой картинке.

Помоги Незнайке исправить ошибку

Цель: учить детей сравнивать две картинки и находить между ними различия, воспитывать внимание, умение на глаз сравнивать предметы по величине.

Оборудование: похожие парные картинки с небольшими отличиями. Отличия заключаются в том, что на картинках некоторые предметы имеют разную величину.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: дети сидят на стульчиках перед доской. Воспитатель вывешивает 2 картинки, предлагает их рассмотреть и объясняет, что на обеих картинках нарисовано почти одно и то же. Но одну картинку рисовал настоящий художник, а другую нарисовал Незнайка и ошибся. Педагог предлагает детям помочь Незнайке найти ошибки. Дети по очереди называют различия. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Воспитатель помогает детям, затем размещает перед детьми вторую пару картинку, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Примечание: рекомендуется сравнивать 3–5 картинок в зависимости от темпа ответов детей. Игра может повторяться неоднократно на разном материале.

Мы строители

Цель: учить детей составлять разные дома, опираясь на контурное изображение построек, воспитывать внимание, развивать фантазию детей, закреплять умение подбирать детали для постройки нужной величины.

Оборудование: карточки с контурными изображениями построек сложной формы (домов с разными крышами, пристройками) – 4 схемы, детали, вырезанные из цветной бумаги, разных размеров (прямоугольники, квадраты, круги, треугольники, трапеции).

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель говорит детям, что сегодня они будут строить дом по чертежу. Показывает детям схему, все рассматривают ее, вместе предлагают варианты постройки. В конце выполненной работы подводят итог, соответствует ли постройка предложенной схеме. Точно так же рассматриваются остальные рисунки и чертежи. В этой игре можно использовать самые разнообразные схемы и рисунки.

Подарим кукле бусы

Цель: закреплять умения детей на глаз различать величину предметов, учить располагать бусинки (кружки) в строго синхронном порядке – две маленьких, одна большая или наоборот, воспитывать терпение, умение доводить начатое дело до конца.

Оборудование: кружки разного размера и разного цвета, длинная нить.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям сделать в подарок для куклы бусы. Обращает внимание детей на то, что на столе у каждого лежат длинная нить и много разноцветных кружков разного размера. Подумайте, в каком порядке можно разложить бусинки, чтоб получилось красиво. Дети предлагают свои варианты. В конце они рассматривают бусы и отмечают самые красивые.

Найди и расскажи

Цель: закреплять знания и умения детей в сравнении предметов по величине, развивать наблюдательность, мышление и речь.

Оборудование: заранее подготовить различные предметы и разместить их в групповой комнате в разных местах: куклы разного роста, ленточки, одинаковые по длине, но разные по ширине, кубики, разные по величине, стульчики – высокие и низкие, карандаши – толстые и тонкие и т. д.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и не похожих друг на друга. Сегодня они будут находить предметы, которые похожи друг на друга, но чуть-чуть отличаются. Воспитатель объясняет правила игры: нужно пройти по комнате, выбрать два одинаковых предмета, но отличающихся друг от друга по высоте. Дети находят эти предметы и возвращаются на стульчики. Затем они по очереди рассказывают о своих выбранных предметах, что в них общего и в чем различие. Затем дети получают другое задание – найти предметы, разные по толщине (длине, ширине). Игра продолжается.

Выложи картинку

Цель: учить детей схематически изображать различные предметы или сюжеты с помощью палочек разной длины, развивать творчество, фантазию детей.

Оборудование: картинки с изображением разных предметов, палочки разной длины.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: дети, глядя на изображение отдельных предметов, составляют из палочек сюжетные картинки. Воспитатель предлагает им придумать еще детали, чтобы картинка получилась интересней. После того как дети выполнили задание, они рассматривают картинки, отмечают самые интересные, рассказывают, что изображено на картинке.

Выполни задание

Цель: учить сравнивать два предмета по длине, ширине, высоте, толщине, воспитывать внимание, умение согласовывать существительное с прилагательным.

Оборудование: предметы разных размеров (ленточки, бруски, дощечки, коробки, книги, тетради и т. д.).

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Он раскладывает на столе предметы разных размеров, дает ребенку один предмет и просит найти предмет длиннее, чем этот (короче, уже, шире, выше, толще, тоньше и т. д.)

Елочки в ряд

Цель: закреплять умения определять размеры предметов на глаз, правильно располагать их в возрастающем и убывающем порядке, развивать мускулатуру рук.

Оборудование: Комплект из 7 елочек, разных по высоте, на каждого играющего ребенка.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Сначала вместе с детьми рассматривают елочки, отмечают, что они все разные по высоте. Детям предлагается выстроить все елочки в ряд, начиная с самой маленькой (затем наоборот). Побеждает тот, кто быстрее и правильнее выполнит задание. При этом дети должны рассказать, как они выполнили задание.

Кто больше назовет

Цель: закреплять представления детей о качествах величины предметов, развивать память, сообразительность.

Оборудование: фишки.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Дети рассаживаются полукругом на стульчики. Воспитатель объясняет правила игры. Отвечать на вопросы нужно спокойно, не выкрикивая, прежде чем ответить, надо подумать. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше всех фишек. Вопросы могут быть самыми разными, но направленными на определение величины предмета. Например, что бывает широким? Дети перечисляют варианты ответов: море, юбка, плот, карман и т. д. Что бывает длинным (узким, коротким, толстым, высоким и т. д.)?

Выбери лыжи

Цель: закреплять умение сравнивать предметы по высоте. Воспитывать желание помочь тем, кто затрудняется.

Оборудование: 5 картинок с изображением детей разного роста, 5 картинок с изображением лыж разной длины.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель раздает детям комплекты картинок с изображением детей и лыж. Сообщает, что дети решили покататься на лыжах, но не знают, кому какие лыжи нужно выбрать. Давайте поможем им выбрать правильные лыжи. Дети анализируют свой выбор. Рядом с картинкой ребенка они ставят картинку с подходящими для него лыжами.

Сколько шагов

Цель: учить определять расстояние на глаз, развивать глазомер детей, воспитывать терпение, выдержку.

Оборудование: фланелеграф, кружки большие и маленькие – по 8 штук. *Возраст:* 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям измерить расстояние в комнате от одного места к другому. Спрашивает детей, чем можно это сделать. Измерять расстояние будут шагами. Дети по очереди измеряют расстояние от стенки до двери. Количество шагов каждого ребенка отмечают кружками на фланелеграфе. В заключение дети вместе с воспитателем делают вывод, что количество шагов зависит от того, какого роста ребенок. Если человек высокий, значит, у него шире шаг, поэтому у него получилось меньше шагов от стенки до двери и, наоборот, чем ниже человек ростом, тем шаг у него уже и он проходит это же расстояние с большим количеством шагов.

Дополни предложение

Цель: закреплять умение детей составлять длинные предложения, воспитывать внимание, сообразительность, стремление победить, развивать мышление.

Оборудование: фишки для правильных ответов.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям дополнить названное предложение. Воспитатель называет предложение «Дети гуляют». Сколько слов в предложении? (2). Кто дополнит это предложение, чтоб оно стало длиннее? (Дети гуляют в лесу). Кто придумает предложение еще длиннее (Дети с собачкой гуляют в лесу) и т. д. После каждого названного предложения дети считают количество слов в нем. Победит тот, кто составит самое длинное предложение.

Магазин одежды

Цель: учить детей по схематическому изображению подбирать похожую модель, воспитывать внимание, закреплять умение на глаз определять величину предмета.

Оборудование: комплект карточек, на которых изображен какой-нибудь предмет одежды: брюки, кофточка с длинными и короткими рукавами, узкая юбка, широкая юбка, пальто, шорты и т. д. Все эти изображения контурные, без деталей.

Для каждой карточки подбирается по 3–4 варианта детального изображения данного предмета, но все они отличаются по цвету, крою, соотношению деталей.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Вот здесь магазин одежды. Чего только здесь нет! Дети рассматривают разные модели одежды. Замечают, что некоторые модели похожи друг на друга. Например, у одних одинаковая длина рукавов, у других узкие юбки, но они разные по длине и т. д. По желанию дети выбирают Продавцов. Остальные – Покупатели. Покупатели получают карточки – схемы с изображением предмета одежды и идут за покупкой. В магазине вместе с Продавцом они подбирают нужную модель. Проверяют, не ошиблись ли они. Если Продавец ошибся, то Покупатель становится Продавцом, Продавец – Покупателем. Игра продолжается. Воспитатель следит за речью детей, при необходимости подсказывает правильный вариант.

Собери фигуру

Цель: учить детей составлять разные фигуры из отдельных деталей различной величины, развивать глазомер детей, воспитывать усидчивость, желание довести начатое дело до конца.

Оборудование: карты – образцы с контурными изображениями предметов, комплекты деталей, разных по размеру, из которых можно сложить фигурки.

1. Мостик (7 деталей). Длинный прямоугольник (основное покрытие), два больших квадрата, два средних и два маленьких квадрата.

2. Самолет (5 деталей). Два прямоугольника (крылья и хвост), два треугольника (нос и часть хвоста), трапеция (корпус).

3. Ракета (6 деталей). Большой треугольник (основная часть ракеты), два маленьких треугольника (крылья), три кружка разной величины (иллюминаторы).

Примечание: если играют дети в возрасте 6–7 лет, воспитатель предлагает детям собрать разные фигурки, показывает картинки по очереди. Дети рассматривают, из каких деталей состоит данная фигура. Затем они получают комплект деталей и собирают точно такую же фигуру. Когда все выполняют задание по первой картинке, воспитатель отмечает тех детей, кто это сделал быстрее и правильнее других. Затем вывешивается другая картинка, и игра продолжается.

Подумай и ответь

Цель: упражнять детей в установлении отношений между тремя предметами по величине (по представлению).

Оборудование: пирамидка из трех колец. Три картинки – аппликации пирамидок (ответы к задачам).

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель ставит на стол пирамидку и спрашивает, как составлена пирамидка, в каком порядке расположены колечки, что можно сказать о величине второго колечка снизу, что можно сказать о величине второго и третьего колечка, второго и первого, третьего и первого. После этого убирает пирамидку и предлагает детям решить задачу: Девочка собрала пирамидку из трех колец, расположила их по порядку от самого большого до самого маленького. В каком порядке она нанизала колечки на стержень, если красное колечко больше синего, а синее больше зеленого? Затем девочка составила пирамидку из трех других колечек. В каком порядке она расположила колечки, если зеленое больше желтого, а красное меньше желтого? Выслушав ответы, воспитатель показывает картинку-аппликацию с соответствующей пирамидкой. Дети проверяют, правильно ли они ответили.

Какой полоски не хватает

Цель: упражнять в установлении отношений между предметами по ширине, развивать глазомер детей.

Оборудование: фланелеграф, к нему 7 полосок, равных по длине, но разных по ширине.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель размещает на фланелеграфе семь полосок в ряд по порядку от самой широкой до самой узкой так, что нижние их края оказываются на одной линии. Чем отличаются эти полоски друг от друга? Сколько их всего? Как составлена лесенка из полосок разной ширины? Первая – самая широкая, вторая – уже и т. д. Воспитатель предлагает показать пятую по счету полоску и сказать, каких по счету полосок она уже, а каких – шире. Затем воспитатель просит детей закрыть глаза, убирает одну полоску и спрашивает детей, какая по счету полоска спрятана. Дети должны не только сказать, которой полоски не хватает, но и объяснить, как они догадались.

Что изменилось

Цель: развивать умение детей на глаз различать величину предмета, воспитывать внимание, наблюдательность.

Оборудование: на столе стоят разные игрушки – пирамидка, елочка, кубик, машина, зайчик, рыбка, книга, пачка карандашей.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель приглашает детей поиграть, объясняет задание. На столе много разных предметов. Дети внимательно рассматривают, называют эти предметы. Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и в это время вместо маленькой елочки ставит высокую, а потом угадать, что изменилось. Дети замечают, что елочка другого размера, она выше предыдущей. За правильные ответы, воспитатель раздает фишки. Таким же образом происходит замена кубов (большой на маленький), карандашей (узкая пачка на широкую) и т. д. Побеждает тот, у кого больше правильных ответов.

Матрешки на дне рождения

Цель: учить различать размеры предметов, развивать внимательность, память.

Оборудование: матрешки разных размеров.

Возраст: 2–5 лет.

Ход игры: дети рассматривают матрешек, определяют, какая из них самая большая, какая поменьше и т. д. Смотрят, как можно поместить матрешек друг в друга, и дают им имена. Например, в игре используется пять матрешек. Самая большая – Матрена, поменьше – Алена, следующая – Катерина, еще меньше – Варвара, самая маленькая – Машенька. Затем педагог рассказывает историю, а дети, услышав имя матрешки, поочередно берут в руки указку и показывают на матрешку. История может быть примерно такой. «Собрались как-то матрешки на день рождения к своей подруге тряпичной кукле. Приготовили подарки. Матрена испекла вкусный пряник, Алена сшила фартучек, Катерина сделала платочек, Варвара смастерила бусы, а Машенька нарвала в саду букет ромашек. Пришли сестры к подруге. Та их на пороге встречает: “Здравствуй, Матрена! Здравствуй, Алена! Здравствуй, Катерина! Здравствуй, Варвара! Здравствуй, Машенька! Как я рада вас видеть!” Стали сестры подарки дарить: Матрена – пряник, Алена – фартучек, Катерина – платочек, Варвара – бусы, а Машенька цветы вручила. Поблагодарила их кукла и стала чаем угощать. Самую большую чашку дала... Кому? (Дети подсказывают – Матрене). Поменьше... (Алене). Еще меньше... (Катерине). Еще поменьше... (Варваре). Самую маленькую... (Машеньке). Долго сидели подруги в гостях у куклы, чай пили, разговаривали, но пора и домой идти. Провожает их кукла: “До свидания, Матрена! До свидания, Алена! До свидания, Катерина! До свидания, Варвара! До свидания, Машенька! Приходите еще ко мне в гости”. Попрощались сестры и домой пошли: впереди Матрена, за ней – Алена, дальше – Катерина, за Катериной – Варвара, а самой последней – Машенька».

Примечание: детям 4–5 лет игру можно усложнить – матрешек можно называть не по порядку, а вразнобой.

Глава 12

Игры, развивающие внимание

Внимание, несомненно, играет огромную роль в развитии ребенка, в его повседневной деятельности. Без устойчивого внимания невозможна ни игровая, ни учебная деятельность, тем не менее зачастую малыши не способны долго удерживать внимание на каком-либо предмете. Этому умению нужно обучать. Это обучение должно проходить в виде занимательной игры, вызывать у детей интерес и доставлять удовольствие. Нельзя допускать в играх монотонности, скуки: однообразие утомляет детей. Представленные игры направлены на развитие качеств внимания – объема, концентрации, устойчивости.

Поезд

Цель: развитие устойчивого целенаправленного внимания, памяти.

Оборудование: 3–5 игрушек-зверюшек, паровозик с вагончиками, ширма.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям о том, что игрушки собрались в отпуск. Они собрали чемоданы и приехали на вокзал. Каждая игрушка поедет в отдельном вагоне. Дети рассаживают зверей, устраивают их поудобнее. Одновременно с этим воспитатель дает установку на запоминание, кто в каком вагоне едет. Далее паровозик с игрушками убирается из поля зрения детей. И воспитатель просит вспомнить, кто из зверюшек ехал в каком вагоне. «Поезд прибывает на станцию “Зайцево”. В каком вагоне едет у нас зайчик? Двери какого вагона надо открыть? На несколько секунд шторы ширмы приподнимаются, и из вагона “выходит” зайчик. На следующей остановке вышла лисичка, да вот досада – забыла в вагоне зонтик. В каком вагоне она ехала? На следующей станции на перроне продают мед. Кто, ребятки, захочет его купить? Ну конечно, медведь. А он из какого вагона?»

Игра продолжается до тех пор, пока все звери не сойдут на своих остановках.

Лабиринт

Цель: развитие внимания, мышления, терпения, аккуратности.

Оборудование: упругая веревка длиной около 3 м, разрезанная на 3 части, 3 приза (конфеты или наклейки, на усмотрение взрослого), стол, достаточно просторный для того, чтобы разложить веревку.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: к одному из концов веревки взрослый прикрепляет приз, другой конец веревки остается свободным, с него начнется игра. Все 3 части веревки, образуя петли, переплетая между собой в некоторых местах, укладывают на столе. Вызванный участник игры пальчиком или указкой прокладывая себе путь, пытается как можно быстрее добраться до приза. В случае удачи он получает приз. И далее игру продолжает другой участник. Примечание: иногда желание получить приз так велико, что ребенок выбирает не правильную «дорогу», а самую короткую. В этом случае можно организовать строгое жюри, состоящее из самых внимательных детей.

Примечание: для детей более младшего возраста можно взять веревочки разных цветов, и тогда проходить лабиринт станет намного легче.

Мой любимый цвет

Цель: развитие внимания, терпения, памяти. Эта игра направлена на развитие долгосрочного устойчивого внимания.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: в игру играют в течение всего дня. А итог подводится вечером. Совместным решением или по желанию ребенка выбирается какой-нибудь цвет, например желтый. В течение всего дня ребенок будет замечать предметы желтого цвета, встретившиеся ему дома, на прогулке, в детском саду. За каждый найденный предмет он будет получать жетон. От количества собранных жетонов будет зависеть его приз. Например, за 7 жетонов ребенок получает леденец, а за 27 жетонов – мороженое. Если в игру играют сразу несколько участников, в нее добавляется элемент соревнования, и жетон достанется первому участнику, заметившему предмет нужного цвета.

Загадочные отпечатки

Цель: развитие внимания к мелочам, работа над переключением внимания, над формированием произвольного внимания.

Оборудование: листы белой бумаги, гуашь, широкие кости для рисования, различные предметы, имеющие плоскую подставку и делающие хороший отпечаток.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: участники игры делятся на две команды. Втайне друг от друга они заготавливают отпечатки различных предметов. Первая команда показывает отпечаток, вторая команда совместными усилиями угадывает. Затем вторая команда предъявляет свой отпечаток. Выигрывает команда, которая угадает большее количество отпечатков.

Угадай, кто здесь прошел

Цель: работа над развитием внимания, мышления, памяти.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: карточки с изображением зверей, карточки с изображением их следов, карточки с домами, в которых живут звери.

Предварительная подготовка: поговорите с детьми о том, где какой зверек живет, как он передвигается, покажите нарисованные в книгах или энциклопедиях следы разных зверей. Расскажите об охотниках-следопытах.

Ход игры: детям сообщают, что они сегодня отправляются в лес на фотоохоту. Если ребята сумеют определить, по следам зверька, найдут его дом, они получают в подарок его портрет. Далее воспитатель раскладывает на столе следы, а дети по размеру и особенностям расположения угадывают, чей это след и где дом зверька. Тот кто первый угадает, получает фотографию зверька и право первому посмотреть на следующие следы.

Рукавичка для петрушки

Цель: развитие внимания, преодоление детской неорганизованности.

Оборудование: вырезанные из белого картона рукавички (по 1 для каждого участника игры), цветные элементы будущего узора (круги, квадраты, треугольники).

Возраст: 4–6 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает, что настала зима, на улице стало холодно, люди стали одеваться в теплую одежду. А у Петрушки беда – он потерял свою рукавичку. Далее детям предлагается помочь незадачливому Петрушке. Воспитатель достает рукавичку-образец и предлагает детям «связать» для Петрушки точно такую же, чтобы образовалась пара. Воспитатель обращает внимание детей на расположение орнамента, а затем убирает образец. Как только работа детьми будет завершена, воспитатель достает свою рукавичку-образец и, прикладывая к работе ребенка, просит сравнить их. Если узор на рукавичке собран неверно, ребенку дают время на исправление.

Найди свое место

Цель: формирование произвольного внимания, умения управлять своим поведением, развитие умения играть в команде.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: 5 флажков разных цветов, карточки с нарисованными флажками, на каждой карточке флажки располагаются в разной последовательности.

Ход игры: воспитатель раздает детям флажки и показывает карточку, объясняя при этом, что флажки, которые держат дети, и флажки на карточке должны совпасть по месторасположению. Далее дается команда «Стройся!», и дети начинают занимать свои места. В эту игру могут играть две команды. В этом случае победит команда, которая построилась не только правильно, но и быстро.

Сосны, елочки, пенечки

Цель: развивать у детей умение управлять своим вниманием, преодолевать неорганизованность, импульсивность поведения.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: воспитатель просит детей построиться в круг, взявшись за руки. Дети начинают движение по кругу. В качестве сопровождения игры может звучать негромкая музыка. Неожиданно воспитатель дает команду «Елочки!». Дети, продолжая движение по кругу, поднимают руки над головой, показывая, какие высокие выросли елочки в лесу. Воспитатель дает команду «Сосны!». Дети, продолжая движение по кругу, разводят руки в стороны, показывая какие длинные ветки выросли на соснах. По команде «Пенечки!» дети продолжают движение в полуприседе. Воспитатель чередует команды. Игра продолжается до тех пор, пока к ней сохраняется интерес.

Тринадцать

Цель: развитие реакции, устойчивого целенаправленного внимания.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: мяч средних размеров, помещение, в котором могли бы разместиться 13 игроков, вставших в круг на некотором расстоянии друг от друга.

Ход игры: поговорите с детьми о счастливых и несчастливых приметах. Спросите, в какие из них и почему верят дети. Расскажите им об удивительном числе 13. Все участники игры должны уметь считать до 13. Участники встают в круг, перебрасывают друг другу мяч, хором считают до 13. «Счастливчик», поймавший тринадцатый мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется лишь один участник.

Угадай, кто

Цель: развитие целенаправленного устойчивого внимания, умения управлять своим поведением и вниманием.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: листы белой бумаги в клетку, фломастеры.

Ход игры: ребенок удобно усаживается за столом, ставит в центре листа точку, а затем начинает рисовать отрезки в том направлении, которое указывает педагог. Например, от выбранной точки рисуем вверх отрезок, состоящий из одной клетки, поворачиваем направо и рисуем отрезок, состоящий из двух клеток. В результате у вас могут получиться зайчик, цветок или черепаха. Попросите ребенка вспомнить про нарисованного героя загадку или стишок.

Цезарь

Цель: научить ребенка распределению внимания, т. е. умению выполнять несколько действий одновременно, формировать произвольное внимание.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: любой музыкальный инструмент, способный издавать отрывистые звуки, игрушки или картинки, изображающие зверей.

Ход игры: воспитатель знакомит детей с историческим фактом, подтверждающим необыкновенные способности Гая Юлия Цезаря делать несколько дел одновременно. Воспитатель предлагает детям тоже попробовать сделать одновременно два дела, а именно запомнить, сколько раз зазвучит музыкальный инструмент, и сколько картинок покажет педагог. Далее в группе устанавливается тишина, дети сосредотачиваются и начинают считать. Побеждают те участники игры, которые назовут правильный ответ.

Поймай мяч

Цель: развитие реакции, целенаправленного внимания, сосредоточенности.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: мяч средних размеров, открытая игровая площадка.

Ход игры: ведущий бросает игрокам мяч, но ловить его можно, только если он брошен в полной тишине. Если же ведущий, бросая мяч, закричит: «Лови!», «Держи!» или даст любую другую команду мяч нужно отбить, а не ловить. Нарушивший правило участник выбывает из игры.

Охотники за буквами

Цель: развитие способности удерживать долговременное внимание, сосредоточенно, не отвлекаясь работать над поставленной задачей.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: журналы, газеты, рекламные плакаты с достаточно крупным шрифтом, цветные фломастеры или маркеры.

Ход игры: взрослый предлагает ребятам пойти на охоту. Объектом охоты объявляется какая-нибудь буква или цифра. Каждому охотнику выдается фломастер. Добыча считается пойманной, если буква (цифра) обведена в кружок или подчеркнута. Если в игре участвуют несколько игроков, то игра проводится на скорость. Выигрывает тот участник, у которого за меньшее количество времени набралось больше всего добычи.

Самый зоркий

Цель: развивать целенаправленное внимание, работать над умением удерживать устойчивое внимание, распределять его.

Возраст: 3–7 лет.

Оборудование: серии картинок на разные темы, например «Мебель», «Животные», «Цветы» и т. п.

Ход игры: воспитатель сообщает о том, что людям многих профессий нужно быть очень зоркими и внимательными. Сегодня все в группе узнают, кто же из ребят сможет выполнить все задания и ни разу не ошибется при этом. Воспитатель объясняет, что сейчас он будет показывать не одну, а сразу несколько картинок. Запоминать их нужно сразу все, да еще не перепутать очередность их показа. После показа картинок воспитатель спрашивает: «Какую картинку я показал второй, а какая была пятой?» Больше 5 картинок в одной группе предметов использовать не имеет смысла, так как у детей этого возраста не слишком развит объем памяти и удерживать большое количество предметов они еще не могут.

Найди лишний предмет

Цель: учить детей внимательно наблюдать и анализировать, удерживать свое внимание на конкретном задании.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: карточки прямоугольной формы, на которые наклеены картинки (например, жираф, слон, носорог, лев, кенгуру или яблоко, груша, слива, апельсин, огурец).

Ход игры: ребенку предлагается внимательно посмотреть на картинки, ответить, знает ли он этих животных, знает ли он, где они живут, что едят? Затем нужно спросить у ребенка, нет ли здесь лишней картинки? Почему именно эта картинка кажется ему лишней? Выслушав ответы детей, педагог подводит итог сказанному и убирает лишнюю картинку. Игра продолжается с другими карточками.

Я Мороз – красный нос

Цель: научить детей ловкости, сосредоточенности. Научить детей преодолевать свою неорганизованность, импульсивность.

Возраст: 3–6 лет.

Ход игры: выбирается с помощью считалки водящий – Мороз. Остальные дети рассаживаются на маленькие стульчики вокруг. Мороз ходит по кругу, иногда меняя направление движения, приговаривая слова:

Я Мороз – Красный Нос,
Бородой до пят оброс,
Я Мороз – Красный Нос,
Заморожу детям

Мороз называет какую-нибудь часть тела, например руки, и старается дотронуться до рук участников игры. Дети же не позволяют этого сделать и прячут руки за спину. Далее Мороз пытается заморозить уши, шею, щеки, пятки...

Делали вот так!

Цель: развивать у детей ловкость, проворность, сосредоточенность и целенаправленное внимание.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: карточки ведущего, на которых схематично нарисованы человечки в различных позах (человечек держит руки вверх, человечек повернулся направо, человечек присел и т. д. Всего 10–12 карточек).

Ход игры: считалкой выбирается ведущий. Ведущий встает в центре круга, образованного детьми, взявшимися за руки. Дети движутся по кругу, хором декламируя стихи:

У Агафьи, у старушки
Жили в маленькой избушке
Сорок дочерей, сорок сыновей.
Ничего не пили, ничего не ели,
По лавочкам сидели, делали вот так...

Ведущий достает одну из карточек, дети стараются как можно быстрее принять такое же положение тела, как и у человечка на картинке. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не покажет все карточки.

Звездочет

Цель: развитие объема внимания, способности к быстрому переключению внимания.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: фонарик, затемненная комната, экран или свободная от предметов интерьера стена.

Ход игры: взрослый назначает ребенка самым главным звездочетом и сообщает ему, что сегодня ночью на небе необыкновенно хорошо будут видны звезды. Ему, главному звездочету, сегодня будет поручена очень ответственная работа. Нужно успеть сосчитать все звезды, а то ведь некоторые из них падают и гаснут. Далее взрослый гасит свет и направляет луч света на стену, включая и выключая фонарик. Луч от фонарика можно направлять в разные стороны. Сияние звезды может длиться долго, или она может лишь чуть сверкнуть. Темп сияния звезд зависит от быстроты реакции малыша и от его умения считать.

Веселый зоопарк

Цель: развитие целенаправленного устойчивого внимания.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: совместным решением дети выбирают для игры нескольких животных, которых можно встретить в зоопарке. Для игры достаточно выбрать 4–5 животных. Участники игры договариваются между собой о том, как они будут изображать то или иное животное. Например, изображая крокодила, дети будут сводить и разводить прямые руки прямо перед собой (словно крокодил открывает и закрывает пасть). Показывая жирафа, будут поднимать вверх правую руку, демонстрируя длинную шею жирафа. Показывая кенгуру, будут складывать руки на животе, изображая сумку, и при этом подпрыгивать на месте. Показывая пингвина, будут топтаться на месте, опустив голову вниз. Не берите для игры животных с трудно произносимыми названиями. Перед игрой убедитесь, что все участники запомнили, как именно изображается тот или иной зверь, и дайте несколько пробных команд. Далее считалкой выбирается ведущий, он будет называть животное, а дети быстро вспоминать и изображать. Темп игры выбирается в зависимости от возрастной категории детей: малышам – помедленнее, а старшим – побыстрее.

Вызов номеров

Цель: научить ребенка управлять своим поведением и вниманием.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: участники игры разбиваются на 3 команды. Каждой команде присваивается какое-либо смешное имя и номер: № 1 – «Пончик», № 2 – «Головастик», № 3 – «Пузырь». Команды, взявшись за руки, выстраиваются на одной линии и ждут своего вызова. Ведущий встает на некотором отдалении от команд так, чтобы его могли видеть и слышать все участники. Он по очереди вызывает каждую команду. «Первая!» – командует ведущий. Команда поднимает руки вверх и хором кричит свое название. Далее ведущий вызывает вторую команду, затем третью, а потом начинает вызывать команды вперемешку, даже несколько раз одну и ту же, усыпляя бдительность других команд.

Папа привез из командировки...

Цель: научить ребенка управлять своим вниманием и поведением.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель уточняет у детей значение слова «командировка» и спрашивает, приходилось ли ребятам или их родственникам путешествовать, уезжать ненадолго куда-либо? Привозили ли они или взрослые из поездок сувениры? Приятно ли получить неожиданный необычный подарок? В ходе игры дети узнают, что в командировке был папа, он привез дочке куклу (ведущий демонстрирует покачивание сложенных на груди рук), сыну – ружье (ведущий складывает руки, прицеливаясь), маме – электрическую мясорубку (движение кисти руки по кругу и характерный жужжащий звук), а бабушке – китайского болванчика (покачивание головой от правого плеча к левому). Далее ведущий должен убедиться, что все дети запомнили названные подарки и научились координировать их с движениями. Для тренировки он дает несколько пробных команд. Ведущий объявляет: «Папа привез из командировки ... (делает выразительную паузу) ... ружье!». Дети тут же принимают стойку стреляющего человека, прицеливаясь из воображаемого ружья. Ведущий объявляет «Папа привез из командировки... куклу». Дети начинают укачивать воображаемую куклу. Далее темп игры возрастает. Дети, совершившие неправильное движение, допустившие ошибку, из игры выбывают. Ведущий для усложнения игры может «ошибаться», показывая совсем не те движения. В результате в конце игры остаются только самые внимательные дети.

Поищи и сосчитай

Цель: научить детей среди множества окружающих предметов выделять главные, сосредотачивать свое внимание на мелочах, видеть отдельные части предметов и предметы в целом.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: в эту игру можно играть на прогулке или в поездке, привлекая его внимание к окружающей обстановке. Игра проходит в форме беседы. Взрослый обращает внимание ребенка на женщину с сумкой и предлагает ребенку сосчитать всех людей вокруг, у которых в руках есть сумки, портфели, пакеты. Когда ребенок справится с этой задачей, предложите ему сосчитать всех присутствующих людей в очках и т. д.

Наборщики

Цель: учить детей работе в коллективе, достигать поставленную цель, длительное время удерживать устойчивое целенаправленное внимание, развивать в детях самостоятельность.

Возраст 5–6 лет.

Оборудование: буквы русского или латинского алфавита (в случае, если дети изучают факультативно английский язык) большого формата, наклеенные на картон.

Ход игры: воспитатель рассказывает детям, что в древности люди писали книги от руки, книг было мало, были они дороги, да и не все люди умели писать и читать. Потом люди изобрели печатный станок и стали печатать книги в типографиях. Там работают наборщики – рабочие, собирающие тексты из букв. Ребята сегодня тоже смогут попробовать себя в роли наборщиков, но собирать будут не целые тексты, а отдельные слова. Далее каждой команде выдают карточки с напечатанными буквами. Из этих букв дети и должны будут сложить слова. Количество детей в команде и количество букв в загаданном слове (а соответственно и карточек) должны совпадать. Соревнующимся командам необходимо давать приблизительно равные по сложности задания. В первом варианте игры дети знают слово, которое им предстоит собирать, во втором слово они не знают, поэтому прежде, чем сложить буквы, нужно догадаться, что именно предстоит собирать.

Самый внимательный

Цель: активизировать мыслительные процессы, в игровой форме добиться от детей устойчивого внимания. Развивать целенаправленное внимание.

Возраст: 3–7 лет.

Оборудование: игрушки средних размеров, привлекающие внимание, кусок материи, чтобы накрыть все игрушки одновременно, небольшой столик.

Ход игры: воспитатель расставляет на столе игрушки, попутно уточняя их размер, цвет и т. д. Дети пересчитывают игрушки, стараясь запомнить их количество. Воспитатель уточняет у нескольких детей, какие игрушки они видят перед собой. Он просит детей запомнить, где какая игрушка сидит, какая рядом с какой. Затем воспитатель жестом заправского фокусника накрывает все игрушки и, приговаривая волшебные слова, незаметно для детей прячет или переставляет одну из игрушек. Когда «фокус» заканчивается, воспитатель узнает у детей, что пропало или изменилось. Выслушав ответы детей, воспитатель возвращает игрушку на место, и игра продолжается.

Кривое зеркало

Цель: научить детей удерживать внимание, быть сосредоточенными в течение довольно длительного срока, сохранять устойчивое внимание.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель уточняет у детей значение выражения «отражается, как в кривом зеркале». Выслушав ответы детей, педагог подводит итог: кривое зеркало все искажает, показывает неправильно. Выбирается ведущий.

В ходе игры выбранный ведущий будет показывать различные движения, давать различные команды. Например, присели, встали, улыбнулись, поставили руки за голову, попрыгали на месте. А участники игры будут выполнять его приказы наоборот. Например, ведущий говорит: «Руки вниз!», а участники игры поднимают их вверх. Ведущий командует: «Замерли на месте!», а дети побежали. Тот ребенок, который ошибется и выполнит указание ведущего правильно, а не наоборот, из игры выбывает. Затем выбирают нового ведущего, и игра продолжается.

Путаница

Цель: в шуточной форме показать детям на конкретном примере, как важно быть внимательным и какая может получиться путаница из-за неправильно подобранных слов, учить детей концентрировать свое внимание на деталях, удерживать высокую концентрацию в течение всей игры, учить детей вслушиваться в речь.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: стихи Н. Матвеевой «Путаница» или любые другие, содержащие информацию в искаженном виде.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что сейчас он прочитает необычный стишок, в этом стишке все перепуталось. Нужно очень внимательно слушать, чтобы разобраться, где правда, а где ложь.

Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаю повторять.
В печке выпечен бутон,
А в петлицу вдет батон,
По траве ползет бидон,
Молоко течет в бетон,
А на стройке есть питон.
Нет, не так! Нет, не так!
Подскажите сами, как?

После прослушивания стихотворения дети высказывают свои мысли, объясняя, что, по их мнению, было неверным. В заключение игры нужно рассказать стихотворение, исправив все ошибки.

Угадай, кто

Цель: развитие умения удерживать свое внимание на тех или иных предметах и их отдельных деталях, размерах и свойствах.

Возраст: 4–6 лет.

Оборудование: несколько игрушек, расставленных на столе прямо перед ребенком.

Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на игрушки, стоящие на столе, и говорит, что позволит поиграть с игрушкой, если ребенок будет слушать внимательно и угадает, о какой игрушке идет речь. Далее взрослый начинает описывать размер, цвет, форму и материал, из которого сделана загаданная игрушка. Если ребенок угадывает, он получает игрушку, если нет, игру можно начать сначала.

Угадай, где

Цель: развитие умения удерживать свое внимание на отдельных деталях или предметах, местах их расположения.

Возраст: 3—5 лет.

Ход игры: ребенка сажают на стульчик в центре комнаты, где он только что играл. Естественно, вокруг него много разбросанных игрушек. Игрушки нужно убрать, организовав следующую игру. Взрослый говорит: «Посмотри вокруг себя. Я скажу тебе, где лежит игрушка, а ты поднимешь ее и бросишь мне прямо в руки. Я положу игрушку на место».

Далее взрослый говорит, что загаданная игрушка лежит справа от ребенка. Если ребенок правильно находит загаданный предмет, он перекидывает его педагогу, и он убирает его на место. Если же ребенок ошибается, он встает со стульчика и сам относит игрушку на место.

Повторяй да не зевай!

Цель: развить умение распределять внимание, учить сосредоточенности.

Возраст: от 6 лет.

Ход игры: в игру играют всем детским коллективом. Дети встают, образуя круг. Ведущий игры становится в центре круга. Он договаривается с детьми о том, что они будут выполнять любое его указание, но только в том случае, если он скажет: «Пожалуйста». Если ведущий дает команду без этого слова, она становится недействительной, и ее выполнять не нужно.

Игра ведется в довольно быстром темпе. Ведущий может и сам выполнять свои команды, подбадривая детей, а иногда и путая их. Как вариант этой игры можно использовать и другую установку, например участники договариваются, что ни при каких условиях не будут выполнять команду ведущего «Руки вверх!». Дети, которые при выполнении задания ошибутся, из дальнейшей игры выбывают.

Загадочный язык

Цель: формирование устойчивого внимания.

Возраст: от 7 лет.

Ход игры: участники игры договариваются между собой о том, что сегодня они будут целый день общаться на загадочном, никому, кроме них, не понятном языке. Для того чтобы создать загадочный язык, достаточно выбрать какой-либо легко произносимый слог и вставлять его в каждое слово. Например, выбираем предложение: «Мама моет раму». И вставляем в него после каждого слога «ля». У нас получается: «Малямаля моляетля ралямуля». Для того чтобы разговаривать на таком языке, нужно немного потренироваться, а для того чтобы понимать такой язык, нужно слушать фразы, пропуская условленный слог.

Пони цирковые, пони озорные

Цель: развитие слепопроизвольного внимания, умения управлять своим вниманием и поведением.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: все участники игры делятся на пары: в каждой паре Пони и Кучер. Пони выполняют команды ведущего, а Кучер контролирует правильность и точность выполнения команд. В начале игры Пони бегут друг за другом, идут шагом, разворачиваются, кланяются, несутся галопом и т. п. Когда же ведущий даст команду «Пони, разбегайтесь!», Лошадки быстро разбегаются по площадке в разные стороны. На слова ведущего «Кучер, запрягай!» Пони как можно быстрее должны найти своего Хозяина и встать с ним в пару. В следующем круге игры Пони и Кучер меняются ролями. Роль ведущего в этой игре выполняет взрослый, так как необходимо каждый раз для пони придумывать новые задания, а детям этого возраста такая нагрузка еще не по силам. Во время игры ведущий должен следить за четким выполнением всех команд. Если Пони при выполнении команд ошибается, Кучер получает штраф, например выбывает из одного круга игры. Если есть возможность, игру можно украсить красивой атрибутикой: надеть на пони уздечки с бубенчиками или хомуты с цветами и лентами, а кучеру надеть шляпу.

Лиса и заяц

Цель: развитие устойчивого внимания, преодоление неорганизованности детей, формирование послепроизвольного внимания, развитие быстроты переключения внимания.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: перед началом игры считалками выбирают Лису и Зайца. Все участники игры встают в круг, берут друг друга за руки. Заяц находится внутри круга, а Лиса – за кругом. Лиса старается войти в круг и поймать Зайца, но участники игры не дают ей этого сделать, закрывая проходы, опуская руки или приседая. Если же Лисе все же удалось пробраться в круг, участники немедленно выпускают из круга Зайца. Заяц оказывается снаружи, и теперь участники стараются не выпустить из круга Лису. Если же Лисе каким-то образом удастся из круга выбраться, Зайцу придется спасаться бегством. Как только Зайца поймали (а для этого Лисе достаточно коснуться его плеча), выбирается новая пара. Игру можно усложнить, выбрав одного Зайца и двух Лис.

Обруч

Цель: развитие внимания, ловкости.

Оборудование: обруч самого большого диаметра.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: считалкой выбирается водящий. Далее все участники игры встают в круг и держатся обеими руками за обруч. Водящий стоит внутри круга. Он переходит от одного участника к другому, стараясь коснуться его рук. Но участники внимательны и вовремя убирают руки с обруча, пряча их за спину. Как только водящий отходит, игрок сразу же возвращает руки на место, иначе обруч упадет. Если же водящий окажется проворней и ударит игрока по руке, они меняются местами: игрок станет водящим, а водящий – игроком. После этого игра продолжится.

Правила игры следующие.

1. Участники игры должны держать обруч обеими руками.
2. Обруч во время игры не должен падать на землю. Если он упал, игра приостанавливается и выбирается новый водящий.
3. Руки на обруч ставятся сразу же после отхода водящего, без промедления.

Летает – не летает

Цель: развитие целенаправленного внимания, самостоятельности.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель рассаживает ребят на стульчики вокруг себя полукругом на достаточном для игры расстоянии друг от друга и рассказывает детям о насекомых, птицах, животных, умеющих летать. Спрашивает, умеют ли люди летать и что придумали и изобрели люди для того, чтобы летать. Обобщив ответы детей, он объясняет правила игры. Когда дети услышат название предмета или живого существа, способного летать, они поднимут руки, разведут их в стороны, имитируя полет, помашут руками вверх и вниз. Если же названный предмет или живое существо летать не могут, руки должны остаться на коленях. Воспитатель начинает называть предметы, стараясь по возможности зарифмовать их:

Летит, летит воробей, летит, летит муравей.

Летит, летит оса, летит, летит колбаса.

Летит, летит орел, летит, летит осел.

Летит, летит бабочка, летит, летит бабушка.

Летит, летит ворона, летит, летит корова...

Дети, слушая слова воспитателя, сами определяют, какие предметы летают, а какие нет.

Нужно махать крыльями или оставить руки на коленях. Дети, совершающие ошибки, из игры выбывают. В конце остаются самые внимательные.

Сороки

Цель: развитие внимания, ловкости.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: выбирается ведущий. Дети строятся в два круга. Первый круг, ближний к центру – гнезда, второй круг – Сороки. Количество птиц и гнезд должно совпадать. Ведущий игры произносит такие слова: «Сороки летели, на поляну тихо сели, погуляли, повернулись, а потом домой вернулись». Водящий бежит по внешнему кругу, собирая за собой всех Сорок, имитируя движения полета, меняя направление движения. После слов ведущего «домой вернулись» каждая Сорока как можно быстрее стремится добраться до своего гнезда. А «бездомный» водящий тоже старается занять одно из свободных гнезд. Оставшаяся без гнезда Сорока становится новым водящим. Игра продолжается.

Тайный советник

Цель: научиться управлять своим поведением, проявлять терпение, в течение длительного времени удерживать целенаправленное внимание.

Возраст: 7 лет.

Ход игры: дети выбирают водящего, затем просят его на пару минут удалиться, а в это время участники игры выбирают тайного советника. Во время игры он будет главным действующим лицом. Он будет подавать детям команды, которые они будут немедленно выполнять. Водящий же будет пытаться после внимательного наблюдения определить, кто же он, этот советник. Дети встают в круг, возвратившийся водящий находится в центре. А участники игры, взявшись за руки, начинают движение в правую сторону. При этом они не забывают зорко следить, не дал ли тайный советник какую-либо команду. Водящий же наблюдает за детьми, не выдаст ли кто пристальным взглядом или поворотом головы тайного советника. Как только советник окажется за спиной у ведущего, он меняет направление движения или поднимает руки вверх или придумывает другое движение. Задача участников – как можно быстрее уловить перемену, начать новое движение, при этом не выдав своего товарища. Если водящий правильно назовет имя и укажет на тайного советника, то водящим становится бывший советник, водящий становится обычным игроком, а тайного советника избирают вновь. После этого игра продолжается.

Курятник

Цель: развитие внимания, ловкости, собранности.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: обруч самого большого диаметра, пластмассовая упаковка в виде яиц (количеством на 1 меньше, чем участников игры), музыкальное сопровождение (ритмичная музыка).

Ход игры: на полу в центре зала кладется обруч, внутрь кладутся яйца. Все участники игры встают друг за другом вокруг обруча и начинают движение по кругу под музыку. Когда музыка остановится, каждый участник присаживается и берет яйцо. Участник, оставшийся без яйца, из игры выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник. Он и будет победителем.

Угадай букву

Цель: преодоление неорганизованности детей, работа над развитием внимания, сосредоточенности.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: дети рассаживаются на стульчиках. Взрослый сообщает, что сегодня они поиграют в новую игру. Дальше все вспоминают сказки, в которых волшебники и феи с помощью волшебной палочки творили различные чудеса. Взрослый говорит, что у него, к сожалению, нет волшебной палочки, зато есть карандаш-великан. Им можно писать буквы в воздухе. Потом взрослый поворачивается к детям спиной и довольно медленно пишет любую букву русского или латинского алфавита (при условии, что дети изучают язык факультативно), четко прорисовывая линии. Тот, кто быстрее всех угадает загаданную букву, сам становится «волшебником» и получает право загадать и нарисовать в воздухе следующую букву.

Рассеянный воспитатель

Цель: проверить внимательность.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: мячик.

Ход игры: педагог предлагает детям почитать рассказ. Дети слушают и по ходу рассказа должны указать на ошибки воспитателя. Педагог просит детей быть повнимательнее, потому что рассказ неразборчиво написан, и можно ошибиться. Педагог делает вид, что читает, дети его поправляют. Рассказ может быть примерно таким: «Жил-был на свете мальчик Маша. (Дети поправляют, что это имя девочки). Ах, ну да, конечно же, его звали Даша. Нет? Да, да, его звали Миша. Я ошиблась(ся). И был у Миши велосипед, новенький, блестящий, круглого цвета. Что, таких цветов не бывает? Велосипед был синего цвета. Это колеса у него были круглого цвета. (Дети поправляют, что колеса были круглой формы, а не цвета). Вышел однажды Миша во двор со своим велосипедом покататься, а к нему подбежали мальчики и девочки, живущие в этом дворе, и стали просить покататься на его мотоцикле. Ой, какая я сегодня рассеянная! Не на мотоцикле, а на велосипеде. Спасибо, что поправили. А Мише стало жаль велосипеда, он и говорит: “Не дам, вы его поцарапаете или сломаете”. Дети обиделись, отошли от Миши и стали играть в разные игры. Миша прокатился разок-другой, и ему надоело. Остановился он и стал смотреть, как другие дети играют. А они его в игру не позвали. Потому что хорошо быть жадным. Какие вы молодцы! Конечно же, я неправильно сказала, жадным быть нехорошо».

Примечание: вместо рассказа можно взять стихотворение с небылицами.

Вы послушайте, ребята,
Моей сказки небогатой
От Конька-Горбунка
И медведя-плясунка:
Уж как пестрая свинья
На дубу гнездо свила.
Гнездо свила, детей вывела.
Шестьдесят поросят
По сучочкам сидят.
Поросята визжат,
Полететь хотят.
Полетели, полетели.
Уж как по небу медведь летит.
Медведь летит,
Головой вертит.
А несет-то он коровушку,
Черно-пеструю, белохвостую.
А коровушка мычит
Да хвостищем-то вертит!
Знай медведю кричит:
– Давай вправо,
Давай влево,
А теперь вот напрямик!

Ответ за другого

Цель: проверить внимательность, научить детей различать правую и левую стороны.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: мячик.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть и проверить, какие они внимательные. Дети встают в круг, воспитатель находится в центре круга. Сначала все вспоминают, где находятся правая и левая стороны. Затем все дети определяют, кто стоит слева от них. Игра начинается – воспитатель задает любой вопрос одному из детей и бросает ему мячик, ребенок должен поймать его, а стоящий слева ответить на вопрос. Вопросы могут быть самыми разными. Например педагог спрашивает ребенка: «Как тебя зовут?» Сосед слева должен ответить: «Его зовут Сережа». Или: «Какого цвета елка?» Ребенок, стоящий слева от поймавшего мяч, отвечает: «Елка зеленого цвета». Начинать игру стоит в медленном темпе, но по мере того как дети освоятся, вопросы следует задавать все быстрее и быстрее. В конце концов дети начинают ошибаться: или начинают отвечать за себя, или забывают отвечать за стоящего справа. Ошибившись, ребенок выбывает из игры. В конце игры остаются самые внимательные.

Примечание: игра носит юмористический характер, педагог должен объяснить детям, что при проведении игры в быстром темпе ошибки неизбежны и дети не должны расстраиваться по поводу выбывания из игры.

Зайка на лужайке

Цель: развивать внимательность, ловкость, быстроту.

Оборудование: игрушечные заяц и лиса.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель задает детям вопрос: «Почему все зайчики лис боятся?». Дети отвечают, педагог помогает им: «Потому что лисы охотятся на зайчиков и хотят их съесть». Педагог предлагает детям поиграть в игру, в которой лиса будет догонять зайчика. В игре должны принимать участие четное количество детей. Педагог предлагает одному из детей выбрать, кем он будет: Зайчиком или Лисой. К примеру, ребенок хочет быть Зайчиком, тогда все дети, идущие через один от этого ребенка, будут Зайчиками, остальные, тоже идущие через одного, соответственно Лисами. Дети проводят переключку, чтобы уяснить, кто из них Заяц, а кто – Лиса.

Одному из детей-Зайчиков воспитатель дает в руки зайчика и объясняет, что дети должны передавать его по кругу через одного (т. е. только игрокам-зайчикам). С противоположной стороны круга педагог дает ребенку-Лисе игрушечную лисицу, ее дети тоже должны передавать через одного. По команде педагог дети начинают передавать игрушки по кругу, игра заканчивается, когда лиса «догонит» зайчика. После этого детей можно поменять ролями и начать игру заново. После игры можно предложить детям вспомнить стихотворения, сказки, мультфильмы про лис и зайцев.

Примечание: педагог должен объяснить детям, что игру надо вести честно, дети-Лисы не должны препятствовать передаче игрушечного зайца детьми-Зайчиками и, наоборот.

Волк и лиса

Цель: научить детей переключать внимание с выполнения одного действия на другое, развивать ловкость и быстроту.

Возраст: 2–3 года.

Оборудование: шапки-маски с изображением волков и лис по количеству детей в группе.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть. Дети делятся на две команды: одна команда «Волки», другая – «Лисы». Дети надевают на головы шапки-маски с изображением животных. Педагог объясняет правила игры: по команде «волки» Волки должны догонять Лис, по команде «лисы», наоборот, Лисы догоняют Волков. Включается негромкая веселая музыка, педагог дает команду «волки», дети в шапочках волков догоняют Лис, пойманные дети выбывают из игры, отходят в сторону отдыхать. Примерно через минуту воспитатель командует «лисы», дети-Лисы догоняют Волков. Игра заканчивается, когда большая часть игроков выйдет из игры. Оставшиеся дети объявляются самыми ловкими и быстрыми.

Примечание: игру можно проводить для детей среднего и старшего дошкольного возраста, при этом темп игры должен постепенно нарастать, команды воспитателя сменять друг друга все чаще. Также можно усложнить игру: намеренно запутывать детей, например два раза подряд отдавать команду «волки».

Замечай и считай

Цель: развитие внимания, реакции.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: в игру можно играть во время долгой поездки или прогулки. Нужно договориться заранее о том, какие предметы вы будете замечать на дороге: переходы, постовых, светофоры или синие машины. Играть необходимо наперегонки, развивая быструю реакцию. Увидев какой-либо предмет, его необходимо как можно скорее включить в счет. Кто больше заметит и быстрее сосчитает, тот и победил в этой игре.

Не перепутай цвет

Цель игры: развитие внимания, быстроты реакции, умения четко разграничивать цвета.

Оборудование: стулья, майки, шорты разных цветов.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: играют две команды по 5–7 человек. В конце зала на стульях раскладывают для каждой команды по количеству участников комплекты, состоящие из майки и шорт двух цветов (например, красный и синий). По сигналу ведущего первые номера бегут к стульям, надевают, например, красные шорты и синие майки, и как можно быстрее возвращаются в шеренгу. Вторые номера должны одеваться в другом варианте: синие шорты и красные майки и возвратиться на прежнее место и т. д.

Выигрывает команда, которая раньше закончит эстафету.

Собери урожай овощей

Цель игры: развитие внимания.

Оборудование: овощи, обручи.

Возраст: 2–3 года.

Ход игры: выстраиваются две равные команды из 5–7 игроков. В конце зала разложено по три обруча и по две кучи с овощами (морковь, свекла, огурец).

По команде ведущего первые игроки команды бегут и раскладывают в каждый обруч по одному овощу и возвращаются в конец шеренги. Далее к овощам бегут вторые номера и проделывают то же самое. Выигрывает команда, которая быстрее выполнила задание.

Заключение

Приведенные в этом сборнике игры имеют возрастную адресованность, которой может руководствоваться педагог, но не следует забывать, что все дети обладают разным темпераментом, складом характера и уровнем развития, поэтому указанный для каждой игры возраст может служить только примерным ориентиром. Педагог в первую очередь должен учитывать особенности детей своей группы.

Детей нужно подготовить к игре. Если сухо объяснить детям правила игры, сказать «играйте» и сидеть в стороне наблюдать, то наверняка никакой игры не получится. Надо настроить детей на игру, пробудить их интерес и поддерживать его на протяжении всей игры. Дети любят играть, стоит педагогу сказать волшебные слова «давайте поиграем», и настроение у малышей повышается. Взрослый, проводящий игру, должен создать дружелюбную и теплую атмосферу в детском коллективе, в течение игры внимательно следить, все ли дети заинтересованы, не причиняет ли игра кому-либо дискомфорт. В игру желательно вовлечь всех детей, но если ребенок стеснительный, нельзя насильно навязывать ему игру, лучше дать ему возможность понаблюдать за другими играющими детьми. Если такому ребенку интересна игра, через некоторое время он будет к ней готов, и тогда можно будет постепенно привлечь его, сначала давая ему несложные задания. Также нельзя позволять активным и инициативным детям подавлять застенчивых малышей, таким детям полезны игры, развивающие выдержку.

Предлагая детям определенный сюжет игры, педагог должен быть готов к тому, что игра может уйти от своего первоначального замысла и развиваться совсем не так, как планировал взрослый. В таком случае не стоит настаивать, надо дать детям возможность построить свою игру, с собственной линией и сюжетом. Если, конечно, игра уходит в нежелательную сторону, например, в ней появляются элементы агрессии, педагог должен вмешаться и мягко подкорректировать ход игры. Если в ходе игры возникают ссоры и споры, если, к примеру, дети не могут договориться, кто будет выполнять какую-либо роль, педагог может предложить выбрать «по-справедливости», при помощи считалочки.

Другими словами, педагог может предложить, но не должен навязывать свою игру.

Успех игры заключается в том, чтобы дети приняли игру, захотели в нее играть. Если игра «не пошла», не вызвала должного интереса, стоит ее отложить на более позднее время, а может быть и пересмотреть, изменить в ней что-нибудь.

При проведении игры педагог должен быть терпеливым, не должен допускать никаких критических замечаний и, естественно, грубости. Нельзя ругать детей за то, что они не понимают какие-либо правила или не выполняют положенные действия. Некоторые игры предусматривают наказания за невыполнение действий в виде штрафных фишек с последующим выполнением заданий, придуманных детьми. Но и такие наказания можно применять только в группе детей с адекватной самооценкой, иначе такая игра может обидеть ребенка и испортить ему удовольствие.

Ролевые игры особенно сильно влияют на нравственное и духовное развитие ребенка, поэтому воспитателю не стоит допускать и тем более поощрять игры с имитированием отрицательных эмоций (с криками, руганью), не стоит тренировать детей в негативных отношениях. Игры должны проводиться в оптимистичной, дружелюбной, но спокойной обстановке, веселье не должно переходить в сильное возбуждение. Также не стоит выбирать монотонную, скучную манеру проведения игры – такая игра не принесет радости, а ведь в каждой игре важен не конечный результат, а сам процесс и получаемые в этом процессе переживания. Игра должна проводиться доброжелательно, динамично, речь педагога, жесты и мимика должны быть выразительными и яркими. Самая главная цель игры – приносить радость и дарить хорошее настроение.

В конце игры надо дать ребенку успокоиться, логически завершить игру. Не надо заставлять детей играть долго, особенности ребенка таковы, что он не способен на продолжительную деятельность. Например, 3-летний ребенок не может играть более 10–15 минут. Нельзя утомлять детей.

Игры периодически нужно повторять, при этом игра лучше запечатлевается, выполняет поставленные перед ней задачи и открывает себя со всех сторон.