ГДЕ СПРЯТАЛСЯ МИШКА?

Цель. Учить определять местонахождение предмета с помощью схемы.

Материал. Лист зеленого картона — полянка (40х30 см), на которой изображены дороги. На всех перекрестках и в конце дорог — по одной маленькой елочке; у начала дорог — цветы. 10 карточек (6х4 см), на которых стрелками указаны направления движения: от самого простого (снизу—вверх и направо; снизу — вверх и налево) до самого сложного (например, снизу —вверх, налево, вверх, направо, вверх, налево, вверх), продвигаясь по которым ребенок сможет найти игрушку. Маленькие фигурки зайца, медведя, лисы и волка.

Ход игры.

Вариант I. Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен материал для игры. Воспитатель объясняет правила: «Видите, это полянка, на которой растут елки и живут разные звери (показывает их). Звери любят прятаться под елками, а мы будем их искать. У нас есть карточки (показывает), которые помогут нам в поисках. Ведущий будет помогать зверушкам прятаться, а играющие — отыскивать их с помощью карточек. Вот так (показывает). За каждого найденного играющий получает фишку. Выиграет тот, кто наберет больше фишек».

В начале игры ребенок отворачивается от игрового поля, а ведущий (сначала это педагог) прячет под елку любого зверька. После этого играющий поворачивается, ему дается карточка, указывающая местонахождение зверя, и он идет его искать. Сначала предлагаются карточки с простыми схемами движения, и лишь постепенно задания усложняются. Когда первый участник справляется с заданием, в игру включается следующий и т.д.

Вариант II. В игре участвует ведущий и двое играющих. Первый играющий выбирает карточку, указывающую место, где спрячется зверек. Задача второго участника — спрятать по этой карточке любого зверя, например зайца. Первый ребенок отворачивается от игрового поля, а второй прячет зайца. После этого первый играющий берет карточку в руки и ищет зайца. Ведущий наблюдает за тем, чтобы оба участника игры действовали по правилам.

Вариант III. Играющие не только ищут место нахождения зверька, но и дают словесное описание пути движения к нему.

Усложнить игру можно введением правила осуществлять поиск зрительно, без помощи рук.

КТО БЫСТРЕЕ?

Цель. Развивать представление о движении в пространстве; ввести в активный словарь детей слова «быстро», «медленно», «далеко», «близко».

Материал. Наборы для конструирования разной величины и цвета. Две куклы и два мяча.

Ход игры.

Вариант I. Дети усаживаются полукругом. Перед ними на расстоянии 8—10 м расположены два стула, на каждом мяч. Рядом с детьми сидят две куклы. Воспитатель объясняет правила игры: «Посмотрите, на стульях лежат мячи, которые нужно принести Маше и Наташе (куклам). Участвовать в игре будут двое: один принесет мяч Маше, а другой — Наташе. Выиграет тот, кто быстрее принесет мяч кукле». В начале игры каждый участник встает рядом со своей куклой и по сигналу педагога приносит ей мяч. После этого дети определяют победителя и рассуждают о том, почему он выиграл. Дети должны прийти к выводу, что выигрывает тот, кто быстрее бежит. Сначала можно выбирать разных по темпераменту детей, а затем свобода выбора пары предоставляется самим детям.

Вариант II. Дети, объединившись в пары, по предложению ведущего строят дороги между кубами домами, находящимися на одинаковом расстоянии друг от друга. Устанавливают, что дороги одинаковой длины (по количеству кирпичей, из которых они построены). Затем двое играющих детей берут машины и по сигналу ведущего едут от

одного дома к другому. Остальные определяют, кто из них приехал раньше и почему. Если кто-то из детей скажет, что у разных машин может быть разная скорость, такой разговор следует поддержать.

Вариант III. Дети становятся друг за другом в две колонны и по сигналу ведущего начинают передавать по цепочке через голову мяч. Последний ребенок относит мяч кукле. Выигрывает та команда, которая первая справилась с заданием.

МОЙ ВЕСЕЛЫЙ МЯЧ

Цель. Развивать умение ориентироваться на цвет и величину предмета одновременно.

Материал. Набор больших кирпичей и пластин красного, синего, зеленого и желтого цвета; мячи 2—3 размеров аналогичных цветов, шары.

Ход игры

Вариант I. Взрослый заранее строит из кирпичей зеленые, синие, красные и желтые ворота на расстоянии 1 метра друг от друга. Дети рассаживаются перед ними полукругом. Рядом корзина с мячами. Воспитатель объясняет правила игры: «Что это такое? (Мячи.) Какого они цвета? Каждый должен выбрать мяч, найти ворота такого же цвета и прокатить мяч под ними. Обратите внимание не только на цвет, но и на размеры мяча и ворот. (Показывает.) За каждый правильно подобранный мяч играющий получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек». Вначале в игре участвует двое, а затем четверо детей. Остальные помогают ведущему (педагогу) определять победителей. Потом играющие и зрители меняются ролями.

Вариант II. Воспитатель заранее строит из кирпичей и пластин три горки. Дети усаживаются перед ними и слушают объяснение: «Нужно взять мяч и попытаться угадать, до какого места он докатится, если его спустить с горки. В качестве контрольной метки следует установить на этом месте кирпич. Затем спустить с горки мяч и посмотреть, правильно ли угадано место его остановки, вот так (показывает). Выигрывает тот, кто угадает место остановки своего мяча».

Вариант III. Правила те же, но изменяется высота горки, и играющие определяют, ближе или дальше прокатится тот же мяч в зависимости от высоты горки.

Вариант IV. Правила те же, но игровая задача заключается в том, чтобы попасть мячом в шары, которые разложены перед горкой.

СДЕЛАЕМ БУКЕТ

Цель. Учить детей группировать одни и те же предметы по разным признакам.

Материал. По 8 красных и белых роз и гвоздик, 1 желтая роза. Две вазы для цветов.

Ход игры: Дети собираются вокруг стола, на котором стоят две вазы и лежат в произвольном порядке цветы. Вместе с воспитателем рассматривает цветы, называют их и определяют цвет. После этого педагог предлагает расставить цветы в две вазы, определяя способы группировки: так, можно розы поставить в одну вазу, а гвоздики в другую; можно сделать букет из роз и гвоздик, подобрав их по цвету — в одной вазе будут белые розы и гвоздики, а в другой — красные розы и гвоздики.

Затем воспитатель показывает детям желтую розу, и они вместе определяют, куда ее нужно поставить (в первом случае—к розам; а во втором —в любую вазу).

Можно предложить детям найти другие способы формирования букетов (красные розы и белые гвоздики; красные гвоздики и белые розы в разных соотношениях).

СОБЕРИ ПИРАМИДКУ

Цель. Знакомить детей со способом упорядочивания предметов по величине и цвету одновременно.

Материал. Набор пирамидок с 3—6 кольцами разного цвета.

Ход игры

Вариант I. Дети усаживаются вокруг стола. Педагог показывает пирамидку с 6 кольцами, разбирает ее и перемешивает кольца. Затем обращается к детям: «Как вы думаете, соберу я пирамидку с закрытыми глазами?» Выслушав предположения детей, закрывает глаза и начинает собирать пирамидку, попросив детей внимательно следить и сказать, если им будет допущена ошибка. После того как пирамидка готова, детям задаются вопросы: «Как мне удалось собрать пирамидку с закрытыми глазами? Что я делала? Как собирала пирамидку?» Выслушав детей, педагог подводит итог: каждый раз берется самое большое кольцо из тех, которые остались.

Воспитатель предлагает детям выбрать одну из пирамидок, снять со стержня все кольца, перемешать их и собрать с открытыми глазами. Необходимо подчеркнуть, что вначале они научатся собирать пирамидку с открытыми глазами, а затем с закрытыми. Главное, что собирать следует по правилу: надо выбирать самое большое кольцо из тех, которые остались. По ходу выполнения задания педагог напоминает, но не показывает способ сборки. За правильно собранную пирамидку ребенок получает выигрыш — фишку.

Усложнение игрового задания можно увеличивать количество колец в пирамидках.

Вариант II. Предложить сначала собрать пирамидку, начиная с самого большого кольца, а затем наоборот —с самого маленького.

Можно создать проблемную ситуацию, помогающую лучше понять способ упорядочения. Например, построив матрешек в ряд, предложить подобрать для них платочки, начиная с самой большой. После этого педагог обращается к детям: «Маленькая матрешка очень расстроена тем, что ей все достается в последнюю очередь. Как же сделать, чтобы чашку она получила первой?» Это поможет детям научиться упорядочивать предметы и по возрастанию, и по убыванию.

КУДА ПОЙДЕШЬ И ЧТО НАЙДЕШЬ

Цель. Учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление движения, обозначая его словами: вперед — назад, направо — налево.

Материал. Матрешка.

Ход игры:

Дети усаживаются полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Один из вас встанет передо мной, а другой спрячет матрешку. Затем первый играющий должен найти матрешку. Например, играть будут Коля и Миша. Коля спрячет матрешку, а Миша будет ее искать. Вот моя подсказка: «Иди вперед, остановись, поверни направо, иди вперед, ищи».

Усложнить игру можно, увеличивая пространство поиска за счет спальни, раздевальной комнаты и др. Можно включить в движение счет: «Сделай три шага вперед, остановись, поверни налево, сделай три шага, ищи». Можно передать роль ведущего ребенку, и тогда одновременно смогут играть трое детей: один водит, другой прячет предмет, а третий его ищет.

Игровая задача может быть упрощена путем «опредмечивания» направления движения: «Иди прямо, к окну, остановись, а теперь поверни налево, к шкафу» и т.д.

Предъявление игровых заданий разной сложности позволит всем детям принимать активное участие в игре. В нее можно включить и «зрителей», которые помогут ведущему определять место нахождения игрушки, ограничивая поле поиска словами «холодно» — «горячо».

НОВЫЙ, ПРОЧНЫЙ ДОМ

Цель. Учить детей соединять кирпичи, кубы, выстраивая их в одну линию; различать понятия: короткий —длинный, высокий — низкий.

Материал. Набор разных по цвету и величине кирпичей, кубов и призм. Фигурки трех поросят и волка. 2—3 домика разной конструкции.

Ход игры:

Воспитатель читает начало сказки С. Михалкова «Три поросенка»: «Жили-были на свете три поросенка. Три брата. Все одинакового роста кругленькие, розовые, с одинаковыми веселыми хвостиками. Даже имена у них были похожи. Звали поросят: Нуф-Нуф, Ниф-Ниф и Наф-Наф. Все лето они кувыркались в зеленой траве, грелись на солнышке, нежились в лужках.Вот наступила осень. Солнце не так сильно припекало, серые облака тянулись над пожелтевшим лесом.

«Пора нам подумать о зиме, — сказал как-то Наф-Наф своим братьям, проснувшись рано утром. —Я весь дрожу от холода. Мы можем простудиться. Давайте построим дом и будем зимовать под теплой крышей».

Детям показывают поросят, и они определяют, кто из них Ниф-Ниф, кто Наф-Наф, а кто Нуф-Нуф. Педагог предлагает помочь поросятам построить дома, чтобы они могли перезимовать. Затем вместе с воспитателем определяется место будущей постройки, а также строительный материал. Шесть детей строят дома для поросят (один дом строят двое) и два ребенка выкладывают дороги между домами, чтобы поросята могли ходить друг к другу в гости.

При необходимости воспитатель помогает детям в работе, в ответ на просьбы детей советует, из каких деталей лучше строить стены дома, из каких —крышу, как увеличить высоту, длину или ширину дома и др.; задает вопросы типа:

«Поместится ли поросенок в доме? Удобно ли ему входить в дом? Достаточна ли ширина дорог? Как ее можно увеличить?»

Когда дома построены, воспитатель говорит детям, что поросятам очень весело и они поют песенку: «Хоть полсвета обойдешь, обойдешь, обойдешь, лучше дома не найдешь, не найдешь, не найдешь! У меня хороший дом, новый дом, прочный дом. Мне не страшен дождь и гром! Дождь и гром, дождь и гром!»

Затем воспитатель продолжает читать сказку: «Три храбрых братика пошли гулять. По дороге они пели и плясали, а когда вошли в лес, то так расшумелись, что разбудили волка, который спал под сосной.

Что за шум? — недовольно проворчал злой и голодный

волк и поскакал к тому месту, откуда доносились визг и хрюканье маленьких, глупых поросят.Ну, какие тут могут быть волки! — говорит в это время Ниф-Ниф, который волков видел только на картинках.

Вот мы его схватим за нос, будет знать! — добавил Нуф-Нуф, который тоже не видел волка. И братья опять развеселились и запели: «Нам не страшен серый волк, серый волк! Где ты ходишь, глупый волк, старый волк, страшный волк?»

И вдруг они увидели настоящего живого волка! Бедные поросята не могли даже пошевелиться от страха. Волк приготовился к прыжку, щелкнул зубами, моргнул правым глазом, но поросята опомнились и, визжа на весь лес, бросились наутек. Никогда им не приходилось так быстро бегать! Сверкая пятками и поднимая тучи пыли, поросята неслись каждый к своему дому. После этого они решили построить один большой дом на всех, чтобы скрыться от волка».

Педагог предлагает желающим построить прочный и большой дом для всех поросят, а они выберут самый подходящий и поселятся в нем. По окончании строительства поросята рассматривают дома. Каждый строитель хвалит свой дом, но поросята выбирают самый большой и прочный. На новоселье они поют песенку: «Никакой на свете зверь, хитрый зверь, страшный зверь, не откроет эту дверь, эту дверь, эту дверь!»

ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК?

Цель. Развивать представление о движении в пространстве: вперед назад, вверх вниз, налево направо; умение использовать схематическое изображение пути движения.

Материал. Два картонных листа бумаги (30 х 20 см), в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три домика. Внизу на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три кружка красного, зеленого и синего цвета. От кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и круги, от которых они начинаются. На втором листе дороги — черной тушью. Направления движения на пересечениях дорог указаны стрелками. Помимо этого в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

Ход игры:

Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал. Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

ДЕНЬ И НОЧЬ КРУЖАТСЯ

Цель. Развивать представление о суточном цикле.

Материал. Круг с изображением перехода ночи в день и дня в ночь. Репродукции картин Н. Рериха: «Гонец» (ночь), «Святой остров» (утро), «Три радости» (день), «Бедапроведник» (вечер). Можно взять репродукции других художников, на которых изображено разное время суток. Четыре картинки с изображением деятельности детей в разное время суток.

Ход игры:

Вариант I. Воспитатель показывает знакомое детям изображение перехода ночи в день и дня в ночь. В беседе уточняется последовательность наступления разных периодов суток, особое внимание уделяется восходу и заходу солнца, утро и вечер рассматриваются как границы перехода тьмы в свет и обратно.

Вариант II. Детям предлагается рассмотреть репродукции картин Н. Рериха. При этом они свободно обмениваются впечатлениями. Далее к обсуждению подключается воспитатель, который задает вопросы типа: «Как вы думаете, что здесь нарисовано? Утро или день? Как вы догадались? Почему вы так думаете?» После определения времени суток на каждой из картин они раскладываются по кругу.

Вариант III. Педагог сообщает, что он будет показывать картинки, на которых отображена деятельность детей в разное время суток. Они должны догадаться, какое время суток изображено, и «по секрету» сказать это воспитателю. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Например, воспитатель показывает картинку, на которой изображена спящая девочка, рядом лежат кукла и мишка, в окно видны звезды и луна. Дети определяют, что на картинке изображена ночь. Затем показывается картинка с восходящим солнцем и детьми, делающими зарядку (утро). На следующей картинке видны играющие на поляне дети, высоко в небе светит солнце (день). И, наконец, на последней — солнце уходит за горизонт, и дети идут с родителями домой (вечер). В конце игры занятия педагог просит детей ответить, что идет следом за вечером.

ЛЕТИ, ЖЕЛТЫЙ ЛЕПЕСТОК

Цель. Развивать представления о недельном цикле.

Материал. 7 разноцветных кругов. Красочный календарь на текущий год.

Предварительный этап. Дети рассматривают изображения радуги, называют семь ее цветов, затем слушают отрывки из произведения В. Караваева «Цветиксемицветик». Игру занятие лучше провести во вторник.

Ход игры:

Вариант I. Воспитатель организует непринужденный разговор о том, какой день недели сегодня, какой был вчера, и в какой день взрослые не идут на работу, а дети в детский сад. Рассматривают календарь и определяют, каким цветом выделено воскресение. С помощью педагога последовательно называют дни недели, начиная с понедельника.

Вариант II. Педагог предлагает детям обозначить дни недели цветными кругами, чтобы их легче было запомнить, и выложить ряд из цветных кругов —дней недели (начиная с понедельника). Затем дети упражняются в назывании дней недели и обозначении их определенным цветом, отвечая на вопросы типа: «Каким кружком мы обозначили вторник? Какой день недели обозначает голубой круг?» За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры занятия дети с помощью взрослого последовательно называют дни недели, начиная с понедельника, указывая на кружок, которым обозначен день.

После этого воспитатель предлагает подумать, какой день недели наступает после воскресенья. Выслушав ответы детей и наградив правильные двумя фишками, предлагает сделать из кругов, не меняя их последовательности, цветик семицветик.

У НАС ПОРЯДОК

Цель. Развивать умение ориентироваться в многообразии предметов, объединять их по назначению; ввести в активный словарный запас обобщающие слова.

Материал. Два комплекта карт. В первый комплект входит 8 больших карт с изображением шкафов: для белья, в том числе постельного, для кухонной, столовой, чайной посуды, верхней одежды и полки для обуви; изображение спальни и гостиной. Во второй комплект входит по 5 маленьких карточек с изображением верхней одежды, нижнего и постельного белья, обуви, кухонной, столовой и чайной посуды, мебели для спальной и гостиной — всего 40 маленьких карточек.

Ход игры:

Вариант I. Ведущий раздает детям большие карты (маленькие оставляет у себя) и объясняет правила игры: «Дети, посмотрите, что нарисовано на этой маленькой карточке! (Например, показывает карточку с изображением шубы.) Теперь внимательно рассмотрите, что нарисовано на ваших больших картах. Тот, у кого есть место для шубы, должен об этом сказать (шубу надо повесить в шкаф для одежды), после чего он получит эту карточку и положит ее на большую карту. Каждый из вас должен набрать 5 маленьких карточек». Выиграют те, кто первыми их соберут.

Вариант II. Маленькие карточки перемешиваются и поровну распределяются между играющими детьми. Большие карты остаются у ведущего. В процессе игры он показывает большую карту, а те, у кого есть подходящие к ней маленькие карточки, должны назвать изображенные предметы и отдать их ведущему.

Усложнение игрового задания введение правила назвать не только предмет, но и место, куда его надо положить. (Например, кастрюля, ее ставят в кухонный шкаф.) Выигрывает тот игрок, который первым отдаст все маленькие карточки ведущему.