

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждения –
детский сад комбинированного вида №115



Воспитатель: Карамова Ирина Владимировна

Екатеринбург, 2022

Игра 1. Первоклассник

Дидактическая задача. Закреплять знание детей о том, что нужно первокласснику для учебы в школе; воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование — кто быстрее соберет в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе у воспитателя лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной к школе группы скоро пойдут в школу и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру: выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей. В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо все складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнял эти правила в игре.

Игра 2. Подбери слово

Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

Игровые правила и игровые действия те же, что и в предыдущих играх.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы. Например: «Вспомните, что можно шить». Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т. д.». «Штопать?» - «Носки, чулки, варежки, шарф» «Завязывать?» - «Шнурки, веревочку, шарф, завязки» «Надвигать?» - «Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку». «Надеть?» - «Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки». Воспитатель называет заранее намеченные им слова. Дети дают ответы, подбирая слова, подходящие по смыслу.

Игра 3. Для чего нужен предмет?

Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, активность и самостоятельность мышления; закреплять знание детей о назначении предметов обихода, инструментов, орудий труда; воспитывать бережное отношение к ним.

Игровые правила. Рассказы детей о том, как можно один и тот же предмет использовать в разных случаях, обстоятельствах. Выигрывает тот, кто больше вспомнит вариантов применения одного и того же предмета. Он получает фишку.

Игровые действия. Поиск предметов, соревнование.

Ход игры. Воспитатель начинает игру с краткой вступительной беседы о предметах, как человек ими пользуется, как они помогают людям в жизни, в труде, как надо бережно к ним относиться. — Сейчас мы поиграем в такую игру, где вам надо будет найти в нашей комнате различные предметы и рассказать, зачем этот предмет нужен, как его можно использовать по-разному. (Предметы, инструменты, орудия труда — игрушки — раскладываются в разных местах комнаты так, чтобы их хорошо было видно.) Каждый из играющих, взяв предмет, садится на свое место. По вызову воспитателя ребенок называет предмет, рассказывает, как им пользуются, припоминает, что еще можно с его помощью делать. Все дети слушают и дополняют в случае необходимости ответ. Например, ребенок взял ведро. Он может рассказать так: «Это ведро. Оно нужно для того, чтобы в нем носить воду, поливать огород, в ведре можно переносить и песок, а доярки в ведре носят молоко». Или: «Это шланг. Из него поливают цветы, огород, дорожки. Через шланг можно перепрыгнуть, как через веревочку». Или: «Это веревка. Она нужна, чтобы ею привязывать, связывать что-то, на ней можно повесить качели, белье. Через веревочку можно скакать, сделать круг и делать всем вместе упражнения». Безусловно, не все эти возможности использования предметов дети сразу вспоминают. Но данная игра приучает их припоминать, извлекать из своего прошлого опыта необходимые знания, активно мыслить.

Игра 4. Кто потрудился?

Дидактическая задача. Расширять, уточнять знание детей о труде людей, воспитывать интерес к труду взрослых, уважение к ним.

Игровое правило. Группировать предметы по месту их производства: фабрика (завод) и колхоз (совхоз).

Игровое действие. Соревнование двух команд: «колхозники», «рабочие».

Ход игры. Для игры необходимо подобрать такие предметы, чтобы можно узнать, кто их сделал или вырастил: колоски, овощи, фрукты, коробочка хлопка, семена огородных растений, мед (в баночке), игрушки, одежда кукол, обувь, посуда, мебель. Все эти предметы лежат на столе.

Воспитатель поднимает предмет и спрашивает:

– Что это? Кто его сделал?

Дети хором отвечают:

– Рабочие! Предмет кладут в одну сторону на столе.

– А это что? Кто его вырастил?

– Колхозники! Предмет кладут на другую сторону стола.

Но вот воспитатель поднимает бублик.

– А это что?

– Бублик.

– Кто его испек?

– Рабочие пекарни.

– А из чего? (Кто вырастил пшеницу? Кто молот муку?)

Так воспитатель подводит детей к самостоятельному умозаключению, что труд колхозников и рабочих тесно связан между собой, что труд одних людей зависит от труда других.

– Как же нам поступить? Куда положим бублики?

– И туда, и сюда! - предлагают дети.

– Правильно, дети.

Кладет бублики на стол. Когда предметы на столе разложены на две группы, воспитатель заключает эту часть игры словами:

– Все, что нас окружает, все предметы сделаны руками человека-труженика. Видите, как много мы сегодня рассмотрели и назвали предметов. Но их ведь значительно больше. Вот сейчас и поиграем так. У нас будет две команды: «колхозники» и «рабочие». Сейчас команды по сигналу «Начали!» будут собирать предметы в нашей комнате, так чтобы в одном конце комнаты было собрано все, что сделано рабочими, а в другом конце все, что выращено колхозниками. После сигнала «Стоп!» проверяется правильность отбора предметов по месту их производства. Выигрывает та команда, у которой не было ошибок. Ее приветствуют аплодисментами.

Игра 5. От зернышка до булочки

Дидактическая задача. Закреплять и систематизировать знания детей о том, как выращивают и производят хлеб; воспитывать уважение к труду хлебороба; активизировать словарь: сеялка, борона, валкоподборщик, элеватор, комбайн.

Игровые правила. Отбирать маленькие карточки и закрывать ими клеточки можно только после сигнала водящего.

Игровые действия. Разделение играющих на три бригады: «зернышко», «колосок» и «булочка». Соревнование — кто быстрее отберет нужные карточки с изображением машин, помогающих хлеборобам в их работе, и закроет ими пустые клетки на своем поле.

Ход игры. До начала игры дети рассматривают хлеб на поле. С детьми проводится краткая беседа о том, какой путь проходит хлеб от зерна до булочки, как много людей работает для того, чтобы у всех был хлеб. Хлеборобам помогают машины: трактор, комбайн; механизмы: сеялка, снегозадержатель, валкоподборщик, борона.

Сейчас мы поиграем так, чтобы вы вспомнили, как называются машины, когда, какие машины работают. Посмотрите на эти картины!

Воспитатель показывает три картины: поле ранней весной, летом и осенью. Дети объясняют, почему они считают, что на картине такие времена года.

У нас будет три бригады: «зернышко», «колосок» и «булочка» (в каждой бригаде по 2 - 3 человека). Картина, на которой изображено поле весной, выдается бригаде «зернышко», поле летом - бригаде «колосок», поле осенью - бригаде «булочка». На столе лежат картинки с изображением

разных машин, которые помогают хлеборобам. Вам нужно отобрать те, которые нужны в это время года. Начинайте! - объясняет правила воспитатель. - Выигрывает та бригада, которая правильно отберет, назовет машины и закроет ими пустые клетки. После обмена картинками можно ввести элемент соревнования - кто скорее отберет нужные картинки. Для того чтобы усложнить задание, при перемешивании картинок можно подложить такие, на которых изображены машины, используемые в данном виде труда, например, каток, бульдозер, подъемный кран. Выигравшая бригада получает фишку. В -конце игры подсчитывают фишки и объявляют победителей.

Игра 6. «По новым местам»

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений. Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место - разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним - считается проигравшим. Начинаем игру». Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню

Игра 7. Кто быстрее?

Дидактическая задача. Уточнять и расширять знания детей видах спорта: зимних и летних; воспитывать желание заниматься физкультурой, спортом, развивать быстроту реакции на сигнал, находчивость; расширять словарь детей.

Игровые правила. Поиск предметов и картинок с изображением разных видов спорта начинать только по сигналу водящего (свистку). Выигравшей команде вручается флажок какого-либо находящегося поблизости спортивного общества. С этим флажком команда делает круг почета.

Игровое действие. Поиск предметов по сигналу.

Ход игры. Воспитатель коротко беседует с детьми о спорте, его видах, о чемпионах, известных детям, уточняет понятия «зимний» и «летний» виды спорта, затем объясняет правила игры:

Сейчас мы разделимся на две команды, выберем считалочкой командиров. На одном столе вы видите картинку с изображением летнего вида спорта. Какой это вид спорта?

Это гребля, — отвечают дети.

Правильно, на этом столе лежит картинка, на которой изображен летний вид спорта. Посмотрим теперь, что нарисовано на другой картинке.

Это фигурное катание.

К какому виду спорта мы его отнесем?

К зимнему.

Дальше воспитатель объясняет правила игры:

У нас в комнате лежат разные предметы, которые используются в спорте, и картинки о спорте. Ваша задача - найти их и положить на свой стол.

Воспитатель приглашает к себе двух командиров и на ухо им сообщает, что одна команда будет называться «зима», а другая «лето». Каждый из играющих подходит к командиру и тихо спрашивает: «В какую команду идешь: «зима» или «лето»? Кончается сговор разделением детей на две команды так, чтобы играющих получилось поровну. Выбирают судью, ему вручают свисток. По сигналу судьи дети расходятся по комнате и ищут предметы и картинки, относящиеся к спорту, быстро кладут их на свой стол, также по сигналу возвращаются на место. Вместе с судьей проверяют правильность отбора предметов (шарики, мячи, обручи, ракетки, воланы, лук, клюшка и др.) и картинок, считают их количество. Команда, собравшая большее количество предметов и картинок, награждается спортивным флажком и во главе с командиром проходит под песню (марш) по кругу. Все болельщики приветствуют ее. Затем игра повторяется. Усложнение игры возможно за счет сокращения времени для поиска. После этого увлекательно проходят спортивные игры на участке, так как у детей создан определенный к ним интерес, и они теперь имеют для их проведения разнообразное оборудование.

Игра 8. Да - нет

Дидактическая задача. Учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Игровое правило. На вопросы водящего можно отвечать только словами «да» или «нет».

Игровое действие. Угадывание предмета посредством вопросов, даваемых в логической последовательности.

Ход игры.

Вариант 1. Воспитатель сообщает детям правила игры и объясняет название: — Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет в нашей комнате мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами. Сначала водящим буду я. Когда я выйду из комнаты, Вова скажет вам, какой предмет он предлагает загадать. Потом вы позовете меня.

Воспитатель выходит, потом заходит в комнату и спрашивает: «Этот предмет на полу?»

— «Нет».

— «На стене?»

— «Нет».

— «На потолке?»

- «Да».
- «СтеклЯнный? Похож на грушу?»
- «Да».
- «Лампочка?» — «Да».

Взяв на себя роль первого водящего, воспитатель учит детей логично ставить вопросы. Он разъясняет:

— Дети, вы заметили, как я спрашивала? Сначала я узнала, где находится предмет, а потом я узнала, какой он. Постарайтесь и вы так же отгадать.

Эта игра учит детей мыслить логично: если предмет не на полу, значит, он может быть на стене или на потолке. Дети не сразу делают правильные выводы. Бывает так: узнав, что этот предмет не на полу, ребенок продолжает спрашивать: «Стол?», «Стул?» Воспитатель в таких случаях помогает ребенку прийти к правильному умозаключению: «Ира, мы тебе ответили, что предмет не на полу. А где находится стул, стол?» — «На полу». — «Нужно было их называть?» — «Нет». — «Ты узнала, что предмет на стене. Посмотри, какие предметы на стене, и отгадай, что мы загадали», — предлагает воспитатель. «Он квадратный?» — «Да», — «В рамочке?» — «Да». — «На нем нарисованы цветы?» — «Да». — «Картина?» — «Да».

Вариант 2. Можно предложить более сложный вариант. Воспитатель загадывает предмет, который находится за пределами комнаты: — Предметов, дети, очень много, и отгадать будет трудно, если вы не узнаете, на земле это или на небе, в доме или на улице, животное это или растение. Если дети несколько раз играли в эту игру, они быстро начинают подбирать вопросы и отгадывать задуманный предмет. Например, дети загадали солнце. Миша-отгадчик задает такие вопросы: «В доме? На улице? В огороде? В лесу? На земле? На небе?» Узнав, что предмет на небе, он задает следующие вопросы: «Воздух? Тучи? Снег? Воробьи? Ракета? Самолет? Солнце?» По его вопросам можно проследить ход логического мышления: узнав, что предмет находится на небе, он называет уже только те объекты, которые могут там быть.

Игра 9. Похож - не похож

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

Игровые правила. Для сравнения предметов по представлению брать только два предмета; отмечать как признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать два предмета, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож — не похож». Обращаясь к детям, он говорит:

Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем

похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. Вспоминайте. (Пауза.) У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать. Получивший камешек загадывает загадку, например такую: «Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе».

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Примеры загадок, придуманных детьми.

Галя. Ползли два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит. (Божья коровка и майский жук.)

Ира. Животные, оба проворные. Одно серого цвета, другое — рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бегают. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо. (Лисица и волк.)

Сережа. Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идет тихо. (Трактор и грузовик.)

Игра 10. Отвечай быстро

Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

Игровые правила. Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно можно только после того, как сказал нужное слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т. д. «Зеленый» — говорит воспитатель (делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зеленого цвета) и бросает мяч Вале.

«Лист»,— отвечает Валя и, сказав «голубой», бросает мяч Вите.

«Небо»,— отвечает Витя и говорит «желтый», бросая мяч следующему. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много. Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета. Например, начинающий говорит: «Деревянный»,— и бросает мяч. «Стол»,— отвечает ребенок, поймавший мяч, и предлагает свое слово: «Каменный». — «Дом»,— отвечает следующий играющий и говорит: «Стальной». — «Ложка». И т. д. В следующий раз за основной признак берется форма. Воспитатель говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему. «Солнце», — отвечает тот и называет другую форму, например, «квадратный», бросая мяч следующему игроку.

Тот называет предмет квадратной формы (окно, книга, платок) и предлагает какую-либо форму. Одну и ту же форму можно повторять несколько раз, поскольку многие предметы имеют одинаковую форму. При повторении игру можно усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

Игра 11. Придумай предложение

Дидактическая задача. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Игровое действие. Передача камешка.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди (по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им. Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

Игра 12. Охотник

Дидактическая задача. Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Игровые правила. Перешагнуть в следующую клетку можно только после того, как назовешь зверя. Победителем, хорошим охотником будет тот, кто дойдет до леса, назвав столько зверей, сколько по дороге в лес клеточек.

Игровые действия. Перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.

Ход игры. Где-нибудь на свободном месте в одном конце двора или площадки стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома — чем дальше, тем лучше — положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник — один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться за. . .» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «зайцем»; делает второй шаг: «медведем»; делает третий шаг: «. . волком»; четвертый шаг: «. лисцей»; пятый: «. . барсуком. . .». При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя два раза называть одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в охоту на птиц, то нужно называть только птиц. Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий.

Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной. Примечание. По принципу этой игры можно провести игру «Рыболов». Рыболов говорит: «Пойду на рыбалку и поймаю. . . щуку, карася, окуня». И т. д.

Игра 13. Кто больше назовет действий?

Дидактическая задача. Учить детей соотносить действия людей с их профессией; активизировать словарь; воспитывать умение быстро думать.

Игровые правила. Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребенок не может вспомнить, он ударяет мячом о пол, ловит его и затем бросает назад ведущему.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов профессия, действия. Затем говорит: — Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Как вы думаете, какая профессия у Антонины Васильевны, которая нам готовит обед? (Дети отвечают: «Повар».) Назовите, какие вы знаете профессии. (Дети называют: «Шофер, учитель, сапожник, летчик и др.») Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Дети отвечают: «Варит, печет, жарит, перемалывает мясорубкой мясо, чистит овощи и др.») Сейчас мы поиграем с вами в игру «Кто больше назовет действий?» Я назову профессию, а вы вспомните все действия человека этой профессии. Воспитатель говорит слово «врач» и бросает мяч кому-либо из играющих. Дети отвечают: «Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции». «Портной». — «Наметывает, кроит, порет, утюжит, примеряет, шьет». И т. д. Воспитатель называет знакомые детям профессии: няня, прачка, шофер и др. Дети вспоминают, что делают люди этих профессий. Кто больше назовет действий, считается выигравшим.

Игра 14. Скажи по-другому

Дидактическая задача. Учить детей подбирать синоним — слово, близкое по значению.

Игровые правила: Называть только один синоним. Если ребенок не может вспомнить, он ударяет мячом о пол, ловит его и затем бросает назад ведущему.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет. «Большой», — предлагает воспитатель. Дети называют слова: «Огромный, крупный, громадный, гигантский». «Красивый». — «Пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный». «Мокрый». — «Сырой, влажный». И т. д. Готовясь к проведению игры, воспитатель заранее подбирает слова, имеющие ряд синонимов. Эти слова лучше записать, чтобы долго не припоминать, так как игра проходит в быстром темпе. Воспитатель может по

аналогии с этой игрой разработать другие игры, например, он называет какое-нибудь существительное, а дети подбирают к нему подходящие эпитеты. Так, к слову море дети подбирают эпитеты «спокойное, бурное, тихое, лазурное, грозное, штормовое, красивое, южное». Ребенка, который вспомнит больше слов, нужно похвалить.

Игра 15. Что изменилось?

Дидактическая задача. Воспитывать у детей наблюдательность, умение замечать незначительные, малозаметные изменения, происшедшие с предметами: заменили бантик на косичке у куклы, поменяли туфли, расстегнули пуговицу, подняли правую (левую) руку; объяснять связно, что изменилось.

Игровые правила. Отгадывает, что изменилось, тот, кому водящий бросает мяч. Если отгадал правильно, он становится водящим.

Игровые действия. Водящий делает за ширмой различные изменения в предметах; бросает мяч тому, кто будет отвечать.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Игра вам знакома. Но в этой игре, — предупреждает воспитатель детей, — надо быть особенно внимательным: изменения будут очень незаметными, вы все-таки постарайтесь их заметить и назвать. Первого ведущего выберем считалочкой, а потом ведущим будет тот, кто правильно отгадал, что изменилось. Отгадывает тот, кому ведущий бросит мяч. Поэтому будьте все готовы быстро и правильно отвечать». Выбранный считалочкой ведущий предлагает внимательно посмотреть на стол с предметами и запомнить их. Затем, закрыв ширмой предметы (или предложив всем детям закрыть глаза), что-то изменяет в одежде, в расположении частей тела (поднята рука, повернута голова куклы и др.). Затем он убирает ширму и дает возможность детям внимательно посмотреть на предметы. Все готовы?» — спрашивает он у ребят и бросает мяч кому-нибудь из них. Тот ловит его и отвечает. Если ответ правильный, он становится ведущим. Изменение надо делать одно, чтобы игра проходила более динамично и большее число детей активно играли. Если же поймавший мяч не ответил, он платит фант, а в конце игры или на прогулке фанты отыгрываются.

Игра 16. Не ошибись!

Дидактическая задача. Развивать быстроту мышления, закреплять знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Игровые правила. Получив в руки кубик, надо назвать одно какое-либо занятие, действие, которое делают в определенное время суток, затем, назвав любое время суток, передать кубик другому игроку.

Игровое действие. Передача кубика.

Ход игры. Воспитатель проводит с детьми беседу, закрепляя их знания о разных частях суток. Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем воспитатель предлагает игру:

— Дети, давайте теперь с вами поиграем вот так. Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспомните, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете? Дети вспоминают: — Просыпаемся, здороваемся, умываемся, чистим зубы, причесываемся. — Правильно, — говорит воспитатель.— Но во время игры будет отвечать только тот, кому я положу кубик, и назвать можно только одно действие («иду в детский сад», или «делаю гимнастику», или «занимаюсь»); назвавший передает кубик другому играющему. Если кто-то не вспомнит и ничего не скажет, он должен стукнуть кубиком о стол и передать его дальше. Тогда он считается проигравшим. Будьте внимательны, не ошибитесь!

Воспитатель называет разные части суток, дети отвечают.

Эта же игра может проводиться по-другому. Воспитатель называет различные действия детей, а они должны ответить лишь одним словом: день, утро, ночь, вечер. Например, воспитатель говорит: «Завтракаю», — и кладет кубик играющему. Тот быстро отвечает: «Утром». Воспитатель: «Смотрю телевизор». Дети могут назвать два слова: «Днем», «Вечером».

Игра 17. Кузовок

Дидактическая задача. Развивать слуховое внимание; активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет; кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

Ход игры. Играющие усаживаются за стол. Воспитатель ставит на стол корзинку (коробку, ящик), затем спрашивает:

— Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок?

— Не знаем.

— В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. (в начале игры педагог объясняет, что класть предмет не надо, достаточно назвать его и сделать при этом соответствующее движение.) Например, замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, воротничок, комок, колобок, крючок. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаст своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаст кузовок дальше. Запомнили условие? Начнем играть!

Первый взял кузовок и сказал:

— Кладу в кузовок цветок.

Второй сказал:

— А я — грибок.

Третий сказал:

— А я — молоток.

Четвертый сказал:

— А я — спичек коробок.

— Шел, шел кузовок, и вдруг положили в него яблоко, — продолжает игру воспитатель.

Услышав это, дети говорят:

— Не клади яблоко в наш кузовок.

— Почему?

— Да потому, что яблоко не оканчивается на -ок, — отвечают дети. Кто обмолвился, отдает фант. Кузовок вновь передают из рук в руки. Игра заканчивается разыгрыванием фантов. Продолжая игру, можно называть слова и с другим окончанием (например, на -ка, -ек), но условие остается то же: не ошибаться и не «класть» в кузовок предметов, в названиях которых другие окончания.

Игра 18. Только на эту букву

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о букве и звуке; воспитывать слуховое внимание, быстроту реакции на слово.

Игровые правила. Называть слова только на ту букву, которую выбрал ребенок. Кто ошибется и скажет слово не на задуманную букву, платит фант, затем отыгрывает его в конце игры.

Игровые действия. При правильном ответе делать один хлопок в ладоши, при неправильном — поднять фант.

Ход игры. Воспитатель объясняет детям правила игры, обращая их внимание на то, что в игре надо быть очень внимательным. Каждый должен выбрать себе какую-нибудь букву, на вопрос ведущего находить и называть слово, которое начинается на выбранную букву. Например, Вася выбрал букву А. Водящий спрашивает его:

— Как тебя зовут?

Что должен ответить Вася? Он должен назвать любое имя, которое начинается. . . На какую букву?

— А! — отвечают хором дети: Алеша, Андрей!

Убедившись, что правила игры детьми усвоены и каждый выбрал себе букву, воспитатель продолжает игру, спрашивает ребенка:

— Какая твоя буква? — А. На все следующие вопросы этот ребенок должен отвечать словами с буквой А, быстро, не раздумывая. Воспитатель спрашивает:

— Как тебя зовут?

— Андрей.

— Как твоя фамилия?

— Азбукин.

— Откуда ты приехал?

— Из Астрахани.

— Куда ты едешь?

— В Астрахань.

— На чем ты поедешь?

— На автобусе.

— Что там растет?

- Арбузы.
- А еще что?
- Абрикосы.
- Какие птицы водятся?
- Аисты.
- А какие звери?
- Архары.
- Кто тебя встретит дома?
- Алеша.
- Какой подарок ты ему привезешь?
- Альбом.

Затем воспитатель обращается к другому ребенку (букве) и задает ему подобные вопросы. Бывает так, что кто-то из участников игры на вопрос «Как тебя зовут?» назовет свое имя или ошибется в названии города, куда должен поехать, дерева, цветка, птицы, все играющие поднимают фанты. Если один и тот же участник игры ошибется и во второй раз, его просят что-нибудь сделать: поскакать на одной ножке вокруг стола, залезть под стол и три раза прокричать «кукареку» и т. п. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на вопросы ведущего.

Игра 19. Кто больше заметит небылиц?

Дидактическая задача. Учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Игровые правила. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

Игровое действие. Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл.)

Ход игры. Дети садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки. Воспитатель объясняет правила игры: — Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница». В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит еще одну небылицу — положит вторую фишку рядом и т. д. Кто заметит больше небылиц, тот и выиграет. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу. Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

ПУТАНИЦА

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!»
Только зайнышка Был пайнышка:
Не мяукал И не хрюкал —
Под капустою лежал,
По-заячьи лопотал
И зверюшек неразумных
Уговаривал: «Кому велено чирикать —
Не мурлыкайте!
Кому велено мурлыкать —
Не чирикайте!
Не бывать вороне коровою,
Не летать лягушатам под облаком!»

К. Чуковский.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек, называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз. Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, так как игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

Примечание. В игре можно использовать и другие небылицы, например,

РАДОСТЬ

Рады, рады, рады
Светлые березы,
И на них от радости
Вырастают розы.
Рады, рады, рады
Темные осины,
И на них от радости
Растут апельсины.
То не дождь пошел из
И не град,
То посыпался из облака Виноград.

И вороны над полями
Вдруг запели соловьями.
И ручьи из-под земли
Сладким медом потекли.
Куры стали павами,
Лысые — кудрявыми.
Даже мельница — и та
Заплясала у моста.
Так бегите же за мною
На зеленые луга,
Где над синею рекою облака
Встала радуга-дуга.
Мы на радугу вскарабкаемся,
Поиграем в облаках
И оттуда вниз по радуге
На салазках, на коньках!
К. Чуковский.

ШУТКА

У нас в переулке есть дом с чудесами, —
Сходите, взгляните — увидите сами:
Под белую шторкой на первом окошке
Лежат и на солнышке греются кошки.
В соседнем окошке, на радость ребятам,
Пять рыбок серебряных плавают рядом.
А в этом окошке — поют канарейки.
А в этом — вьюнки зеленеют на рейке.
А в этом окошке собака большая
Спокойно лежит, никому не мешая.
Вот девочка с куклой сидит на окошке,
А рядом играет старик на гармошке.
Здесь мальчик читает веселые книжки.
Здесь бабушка вяжет носки для мальчишки.
Но знает Володя какое-то слово,
Он шепотом скажет его — и готово!
Собака садится играть на гармошке,
Ныряют в аквариум рыжие кошки,
Носки начинают вязать канарейки,
Цветы малышей поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучкина бабушка в куклы играет,
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихоньку их у мальчишки.
Теперь во дворе мы не знаем покоя.
Какое же слово? Какое? Какое?.

3. Александрова.

Пан и сказочник

Присел Янка на корточки перед тарелкой и начал рассказывать:

— И чего, панок, на свете не бывает! Вот такой случай со мной вышел однажды. Было это в то время, когда мой отец еще и на свет не родился. Жил я с дедом. Делать дома нечего, вот дед и отдал меня к одному хозяину пчел пасти. А было у того хозяина целых пятьдесят колод (ульев) пчел. Надо каждый день поутру пересчитать их и на пастбище гнать. А вечером пригнать, опять пересчитать, подоить да в ульи загнать. И хозяин мне твердо сказал: «Ежели ты хоть одну пчелу потеряешь, то не заплачу тебе за целый год».

Однажды пригнал я пчел с пастбища, пересчитал: нету одной пчелы... Я бегом назад — пчелу искать. А уже вечереть начало. Я туда, я сюда — нету пчелы. Вдруг слышу — где-то пчела ревет. Смотрю — за рекой семь волков напали на мою пчелу. А она, бедняжка, от них изо всех сил отбивается, не сдается. Бросился я на помощь пчеле. Прибежал к реке — нет переправы. Что делать? А тут вот-вот волки пчелу разорвут. Я, долго не раздумывая, схватил себя за чуб, раскачал — и гопля через реку! Но до другого берега не долетел — упал посреди реки и, как камень, пошел ко дну. Опамятовался кое-как и начал искать дорогу, чтобы наверх выбраться. А тут, как назло, на дне реки кто-то костер развел да такого дыму напустил, что прямо глаза ест, даже рыба носом сопит и дороги из-за дыма не видать. Иду это я ощупью, глядь — медведь стоит. ... Добрался я до хвоста и за него ухватился. Испугался медведь, да как рванется наверх — ну и вытащил меня. Сам бросился с перепугу в лес, а я на берегу остался, да не на том, что надо. Тут схватил я себя за чуб, раскачал еще посильней, чем первый раз, — прыг на другой берег!

Перескочил я на другой берег, да с разбегу так грохнулся оземь, что по самый пояс увяз. Я и туда и сюда — не выбраться. Без лопаты, думаю, ничего не поделаешь. Побежал домой, схватил лопату — и назад. Откопал себя и бегу на помощь пчеле

Белорусская народная сказка
(Отрывок)

Игра 20. «Слушай хлопки»

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все

должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

Игра 21. Из чего и кем сделано?

Дидактическая задача. Уточнять знания детей о том, что их платья и костюмы сделаны из хлопчатобумажной ткани.

Игровые правила. Слушать внимательно рассказ педагога, по ходу показывать картинку, иллюстрирующую рассказ.

Игровые действия. Путешествие туда, где растет хлопок; где из хлопка изготавливают хлопчатобумажные ткани — в «ситцевое царство». Путешествие на фабрику одежды, где из ткани шьют платья и костюмы. Показ картинок, соответствующих содержанию рассказа воспитателя.

Ход игры. Для игры нужны картинки, изображающие хлопковые поля, хлопок (цветок с коробочкой хлопка); большие машины, отвозящие хлопок на фабрики, очищающие хлопок от семян; прядильно-ткацкие фабрики, ткачих, изготавливающих полотно; художников, делающих рисунки для тканей; печатные машины, наносящие рисунки на ткани. Образцы хлопчатобумажных тканей: ситец, сатин, бязь и др. Картинки, на которых нарисована разная одежда из ситца.

До начала игры воспитатель раздает детям эти картинки, затем говорит: — Знаете ли вы, из чего сделаны ваши платья, костюмы? Посмотрите внимательно! Многие из них сшиты из хлопчатобумажной ткани. Хлопок, из которого сшита одежда, растет там, где много тепла и солнца. Первое наше путешествие и будет в солнечный Узбекистан, где растет хлопок. (Дети рассматривают растения хлопчатника и плоды — коробочки с белым пушистым хлопком.) Эти коробочки собирают и отправляют на очистительные фабрики. (Показ картинки.) Там хлопок расчесывают щетками и пересылают на прядильные фабрики. Прядильные машины прядут нити и наматывают их на веретена. (Показ картинки.) Из ниток ткачихи ткут ткань. (Показ картинки.) Художник придумывает рисунок на ткань. (Показ картинки.) Так получается ситец или сатин. (Показ тканое разными рисунками.) Из этой ткани шьют разную одежду. (Показ картинки.) Воспитатель в конце игры отмечает тех детей, кто внимательно слушал рассказ, своевременно показывал картинки. После этой игры можно предложить сшить для кукол одежду из ситца или сатина, из разных лоскутов.

Игра 22. «Описываем различные свойства предметов»

Цель: Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете. Например, «яблоко». Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.

«Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

Игра 23. «Что это за птица?»

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.