

Дидактические игры для детей средней группы ДОУ

Для детей в возрасте от 4 до 5 лет характерны большая устойчивость внимания, интенсивное развитие процессов преднамеренного запоминания и припоминания, более совершенное зрительное, слуховое, осязательное восприятие. Они начинают различать довольно сложные формы предметов, звукосочетания. В этом возрасте увеличивается запас слов, развивается мышление: наряду с обобщением по внешним признакам дети начинают группировать предметы по материалу, качеству и назначению, устанавливают простейшие причинные связи в знакомых явлениях.

Исходя из возрастных особенностей детей, воспитатель отбирает дидактические игры, способствующие развитию личности ребенка. Широко используются игры, в процессе которых закрепляются, уточняются знания о свойствах предметов, их назначении. Так же как и в младшей группе, в игру включаются матрешки, башенки, шары, мозаика, лото разного типа, парные и разрезные картинки, лоскутки различных тканей, наконец, слово. Интересны игры, активизирующие движения, сочетающиеся с решением умственных задач. В таких играх, как «Найди свою пару», «Найди свой домик», дети бегают, разыскивая тот домик, к которому прикреплен одинаковый по цвету флажок, или товарища, у которого ленточка такого же цвета привязана к руке.

Дидактические игры в сочетании с движениями хорошо проводить со всей группой. В таких случаях труднее найти, скажем, свою пару, а это повышает интерес к игре, вызывает радость при достижении цели.

Роль воспитателя в организации игры детей средней группы меняется, хотя и здесь он продолжает наблюдать за ней и сам включается в игру. Все чаще роль ведущего поручается детям, правила игры теперь объясняются до ее начала. Ребята запоминают правила, если они даются четко, понятно, эмоционально, как и в младшей группе. Например, организуя игру «Найди предмет из такого же материала», воспитатель до начала рассматривает с детьми разные предметы из дерева, металла, пластмассы, резины, затем объясняет правила: предметы, сделанные из резины, следует положить в резиновую шапочку, а из пластмассы — на пластмассовый поднос, деревянные — в ящик, а металлические — на металлический поднос. Предметы надо искать по всей комнате; кто нашел, должен положить их на соответствующее место.

При первом проведении игры воспитатель берет на себя роль контролера, чтобы увидеть, кто ошибается. В следующий раз проверку правильности выполнения задания он поручает кому-либо из ребят. Необходимо, чтобы все поняли, что и как надо делать. Для этого можно задать вопросы: «Из какого материала мы будем находить и приносить на этот поднос предметы?» (Показывает пластмассовый поднос.) Дети отвечают: «Из пластмассы!» — «А сюда?» (Показывает деревянный ящик.) Дети отвечают правильно. Убедившись в том, что детям правила игры понятны, воспитатель предлагает поиграть; по сигналу все идут искать.

В процессе игры воспитатель внимательно следит за ее ходом, поведением детей, выявляет индивидуальные особенности ребят, что позволяет ему планировать индивидуальную работу не только в игре, но и в других видах деятельности.

При подведении итогов игры акцентируется внимание ребят на их успехах, если даже они были у кого-то и незначительными. Например, у одного следует отметить быстроту решения задания, у другого — старательность, настойчивость, у третьего — желание играть вместе с товарищем, договариваться, что будут вместе делать.

Анализ проведенной игры помогает воспитателю продумать усложнение ее содержания за счет включения новых материалов (стекла, тканей), а также правил игры: объединять играющих детей в звенья (чье звено больше найдет предметов за определенное время, начиная и кончая поиск по сигналу).

В средней группе вводятся чаще словесные игры не только с целью развития речи, но и для решения умственных задач на основе представлений: «Что подарили Наташе?», «Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое)?», «А что потом?» и др.

С расширением опыта и развитием речи детям средней группы становятся доступными словесные игры, проводимые в форме шутки. Например, игра «Бывает — не бывает»: правильный ответ — хлопают в ладоши, неправильный — грозят пальцами.

Таким образом, руководя играми детей, воспитатель и в этой группе использует разнообразные их виды, направленные на дальнейшее развитие сенсорных способностей ребят, знаний о природе и предметах окружающего мира, психических процессов, восприятия ощущений, мышления, речи, памяти, воли. У детей постепенно накапливаются качества отвлеченного, логического мышления.

Игры с предметами для детей 4-5 лет

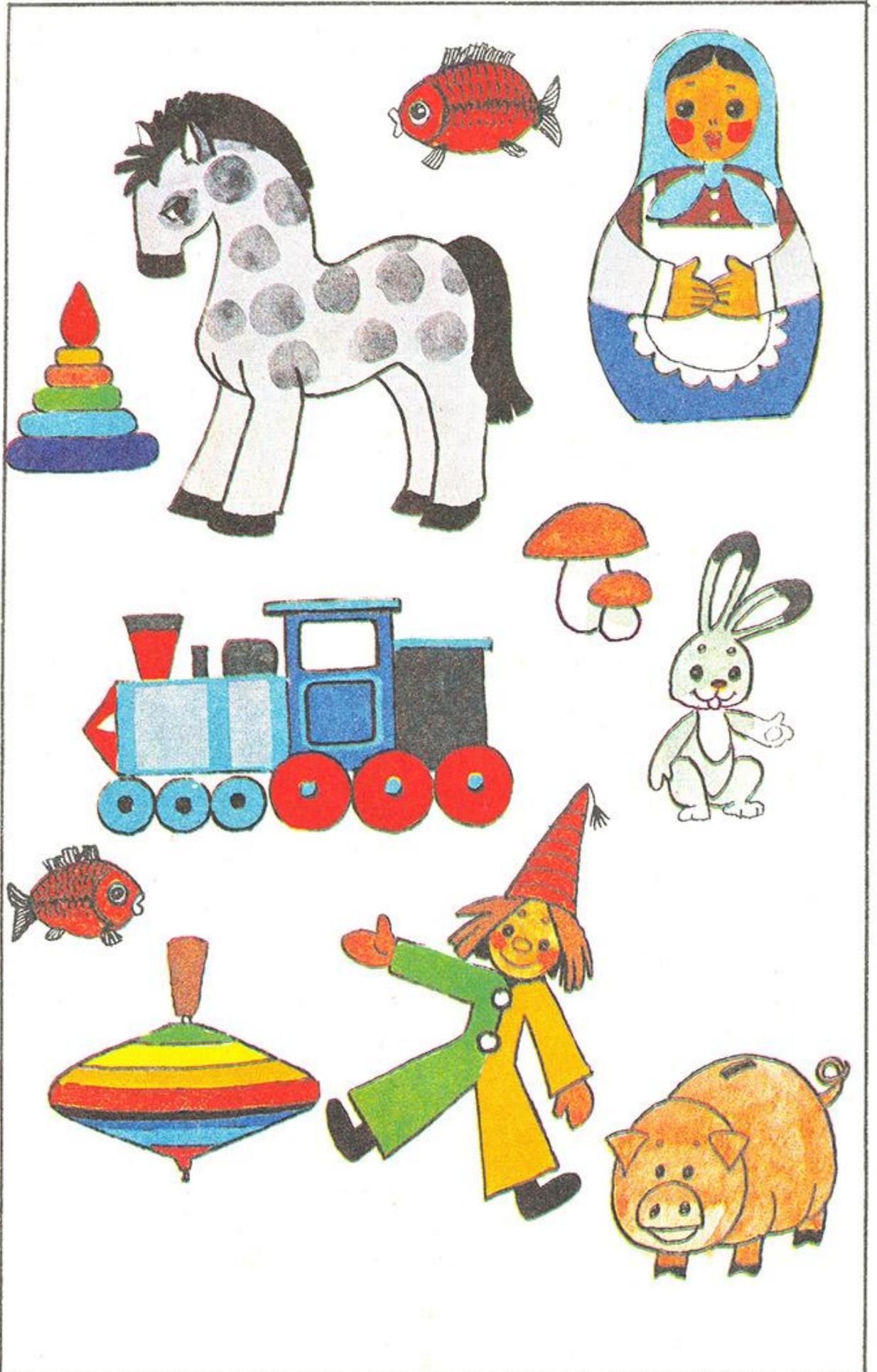
Из чего сделано?

Дидактическая задача. Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Игровое правило. Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.

Игровые действия. Угадывание на ощупь предмета, отгадывание предмета по описанию; поиск предметов, сделанных из разных материалов; группировка их по качеству; использование «чудесного мешочка».

Ход игры. Для этой игры подбирают предметы, сделанные из разного материала: деревянные, резиновые, пластмассовые, металлические, стеклянные (см. рис).



Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, в процессе которой уточняет знания детей о том, что все окружающие нас предметы сделаны из разных материалов; просит вспомнить, какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.

Затем педагог предлагает новую игру, в ходе которой дети должны называть, из чего сделан предмет, помещаемый ребенком в мешочек. Объясняет правила: нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сделан, и рассказать о нем так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его. Напоминает, что мешочек открывается лишь в том случае, если и тот, кто описывал предмет, и кто отгадывал, не ошиблись.

Для того чтобы все играющие учились определять предметы по материалу, воспитатель вторую половину игры проводит с другим содержанием, например, в разведчиков. Предлагает всем детям пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов, и положить их так: металлические — положить на поднос, сделанный из металла, деревянные — на деревянную дощечку, пластмассовые — на такой же поднос и т. д.

В конце игры воспитатель отмечает тех разведчиков, которые были наблюдательными, находчивыми, помогли товарищам найти нужный предмет:

— Молодцы наши разведчики! Были внимательными, ловкими, никто не ошибся в выполнении задания!

Усложнением игры может быть увеличение количества отобранных предметов, а также их не ярко выраженное качество.

Найди такую же

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы; находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

Игровое правило. Тот, кто нашел одинаковые игрушки, должен сказать об этом на ухо воспитателю. Громко называть одинаковые игрушки нельзя. Пусть все дети поищут и найдут их.

Игровые действия. Поиск одинаковых игрушек; действия по сигналу воспитателя.

Ход игры. Для данной игры подбирают разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые. В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.

— Дети, сегодня мы будем с вами учиться быстро выполнять задание; здесь стоят на столе игрушки. Я сосчитаю до трех, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые игрушки. Будьте внимательны! Раз-два-три! Одинаковых найди! — заканчивает воспитатель.

Дети, увидевшие две одинаковые игрушки, поднимают руки, а затем подходят к воспитателю и называют их. Чтобы усилить внимание играющих, воспитатель ставит игрушки (почти одинаковые) среди других (например, две матрешки, одинаковые по размеру, но в разных платочках). Затем дает сигнал:

— Раз, два, три! Одинаковых найди!

Дети сразу же пытаются назвать двух матрешек, но воспитатель напоминает о том, что игрушки должны быть совсем одинаковые.

Дети молчат. Далее воспитатель переставляет игрушки и незаметно ставит к грузовой машине, у которой зеленый кузов, такую же машину, у которой красный кузов, а матрешек ставит одинаковых, только подалеже друг от друга.

— Раз, два, три! Одинаковых найди! — говорит педагог.

Дети внимательно смотрят на все игрушки и находят двух одинаковых матрешек. Воспитатель привлекает чаще к этой игре детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав.

Новоселье куклы

Дидактическая задача. Упражнять детей в употреблении и понимании обобщающих слов: мебель, одежда, обувь, посуда, игрушки; воспитывать у детей доброжелательность, бережное отношение к игрушкам, желание играть со сверстниками.

Игровые правила. В комнату, где будет жить новая кукла, можно приносить только те предметы, которые относятся к одному слову, названному воспитателем. Предметы надо класть или ставить на определенное место.

Игровые действия. Устройство комнаты для новой куклы, поиск нужных предметов.

Ход игры. Воспитатель освобождает игровой уголок от всех игрушек и лишь оставляет на полу ковер. Все убранство и игрушки расположены на столах в стороне, у стены комнаты.

— У нас, ребята, сегодня новоселье. К нам приехала новая кукла Рита, и мы должны ей помочь устроить квартиру. Давайте познакомимся с новой куклой! — начинает игру воспитатель.

Дети рассматривают куклу, называют свои имена, знакомятся.

Педагог говорит:

— Вот теперь мы и поиграем в игру — новоселье. Рита посмотрит, как вы умеете играть. Правило игры такое: я буду называть предметы одним словом, а вы будете находить все нужные предметы и ставить их в комнату, где будет жить Рита. Будьте внимательны! Нам нужна будет мебель. Пойдут Света, Юля и Марина и найдут все, что нужно из мебели. А все остальные проверят, то ли они принесли.

Девочки находят предметы кукольной мебели, располагают их на ковре. Воспитатель продолжает руководить:

— Теперь пойдут Вова, Галя и Вика и принесут посуду — обеденную и кухонную. (Дети приносят посуду и ставят ее на стол и плиту. Все следят, чтобы делалось это аккуратно.) Обувь принесет другая группа детей. Что еще надо принести, чтобы Рите хорошо жилось у нас?

— Игрушки! Много игрушек! — говорят дети.

Ребята приносят игрушки и расставляют их на ковре, на полочках.

В этой игре закрепляются обобщающие понятия. И главное — воспитатель побуждает ребят к творческой игре: надо заботиться о новенькой, самостоятельно устроить ей комнату, поиграть с куклой, чтобы ей было хорошо в группе.

В такой игре воспитывается доброжелательность, аккуратность, умение самим оборудовать уголок для игры.

Магазин

Дидактическая задача. Учить описывать предмет, который надо купить, быть вежливым и внимательным друг к другу, усваивать нормы поведения в магазине: вежливо попросить, поблагодарить.

Игровые правила. Отгадывать по описанию покупку; тот, кто первым отгадал, идет за покупкой в магазин. С купленными предметами, игрушками дети потом играют.

Игровые действия. Загадывание, отгадывание, продажа и покупка предметов.

Ход игры. Воспитатель сообщает:

— Сегодня у нас открылся новый магазин. (До начала игры устраивают витрину с товарами, выбирают продавца.) Тот, кто пойдет в магазин и купит там игрушку, не показывает нам. Мы же будем просить: «Покажи, что ты купил». А нам будут отвечать: «Покажу, если отгадаете!»

Один из детей выбирает игрушку и рассказывает:

— Я купил такую вещь, которая нужна, чтобы светить в темноте, она металлическая, светит красным.

— Фонарик, — догадываются дети.

Первого покупателя называет воспитатель. Все дети сидят спиной к магазину. Покупатель вежливо здоровается с продавцом и просит его продать понравившийся ему предмет, указывает на него указкой. Продавец опускает в бумажный пакет покупку и вежливо говорит: «Пожалуйста!» Покупатель благодарит продавца и прощается.

— Витя, покажи, что ты купил, — просят дети.

— А вы отгадайте, тогда покажу, — говорит Витя.— Я купил такую маленькую вещичку. На стадионе судья с ним бегают, и если кто-то нарушит правило, он свистит.

— Свисток! Покажи!

Вова показывает свисток, а тот, кто первым отгадал — назвал свисток, идет покупать себе игрушку.

И так игра продолжается до тех пор, пока все ее участники купят игрушки. Закончить игру можно объяснением: «Магазин закрывается на обед». Дети, купившие игрушки, играют с ними, обмениваются друг с другом. Для игры надо выставлять забытые игрушки. Воспитатель может напомнить, как с игрушками можно поиграть. Например, сказать:

— Витя, когда будете играть на участке в хоккей, ты можешь теперь быть судьей. У тебя есть свисток.

Дети уже в группе договариваются, кто будет играть в хоккей.

Так через полученную («купленную» в магазине) игрушку намечается перспектива детской самостоятельной игры. Поэтому, подбирая игрушки, воспитатель продумывает возможность использования их в творческой игре. Это один из путей влияния дидактических игр на создание у ребят игрового замысла.

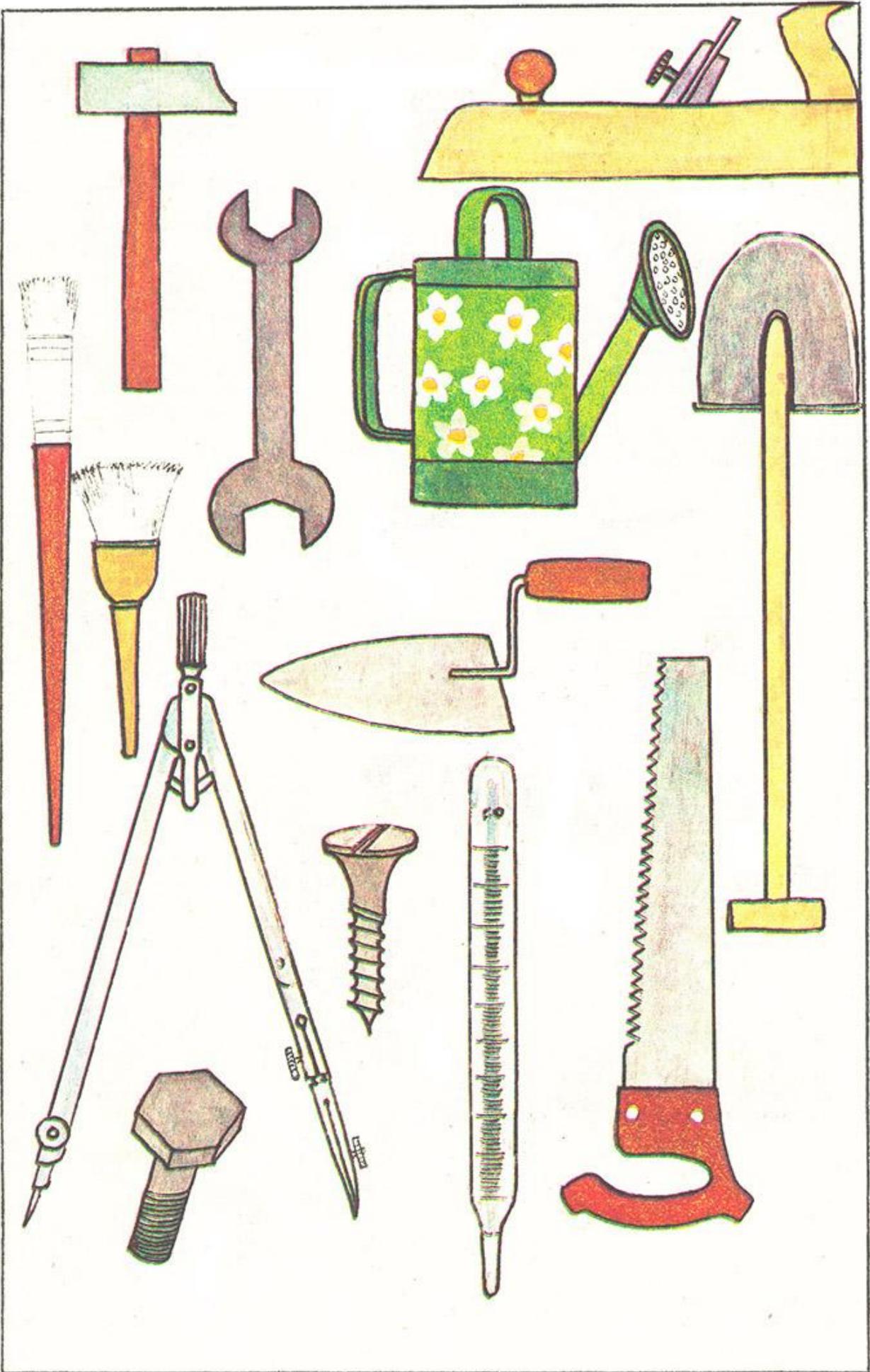
Что кому?

Дидактическая задача. Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Игровые правила. Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Игровое действие. Поиск нужных предметов.

Ход игры. У воспитателя на столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий — игрушки: набор медицинских инструментов «Доктор Айболит», набор инструментов для работы на огороде (грабли, лопата, тяпка), набор кухонной посуды, стиральная машина, утюг, пылесос, молоток, рубанок, гвозди, гаечный ключ (из конструктора) и др. (см. рис).



Воспитатель приглашает по одному участнику к своему столу. Тот берет какой-либо инструмент и называет его. Остальные дети должны назвать, кому что нужно для работы. Например, ребенок показал и назвал молоток. Дети хором отвечают: «Он нужен столяру, плотнику».

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти. Приглашенные к столу находят предметы и правильно называют их. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все орудия, нужные для труда людям разных профессий. Закончить игру можно так: дети делятся на две группы; одна группа называет орудия труда, а другая — профессии. Выигрывает та группа, участники которой ни разу не ошиблись.

Кто что слышит?

Дидактическая задача. Воспитывать у детей слуховое внимание, умение обозначать словом звуки (звонит, шуршит, играет, трещит и др.); развивать сообразительность, выдержку.

Игровое правило. Показывать предмет можно только после того, как дети правильно назовут и предмет, и звуки, которые он издает.

Игровые действия. Действовать со звучащими предметами. Не глядя на предмет, узнавать, какие предметы как звучат.

Ход игры. На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звонит колокольчик, шуршит книга, которую листают, играет дудочка, звучит пианино (игрушечное), гусли и др., т. е. все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат», — догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Предметы остаются за ширмой, потому что звуки можно повторять несколько раз (только тише). Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, машина сигналист, листья шелестят и др.

Узнай, что изменилось

Дидактическая задача. Упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др.; воспитывать наблюдательность, активное запоминание; развивать речь и активизировать словарь.

Игровое правило. Называют изменения в расположении предметов только те дети, на кого укажет Петрушка.

Игровые действия. Перестановка за ширмой предметов так, чтобы дети не видели; отгадывание с использованием кукольного персонажа.

Ход игры. В игре используется кукольный персонаж Петрушка. Веселый и озорной, он все время что-то переставляет, передвигает, а потом забывает и просит ребят подсказать ему, куда он поставил свои игрушки.

— Дети, к нам в гости пришел Петрушка и хочет с вами поиграть. Как мы будем играть? Петрушка, расскажи детям! — начинает игру воспитатель.

Петрушка появляется из-за ширмы, стоящей на столе воспитателя.

— Дети, сейчас мы будем с вами играть, — говорит Петрушка.— Я принес сюда игрушки: матрешку, пирамидку и куклу Машу. Посмотрите, где они стоят. Где стоит Маша?

— Посередине стола.
— А пирамидка?
— Справа от нее,— отвечают дети.
— А как можно сказать, где стоит матрешка?
— Она стоит слева от Маши.
— Запомнили, где стоят игрушки? Вова, скажи, где стоит Матрешка?
— Она стоит слева от Маши.
— Правильно. А где стоит пирамидка? Правильно. А кукла Маша между ними. Так, ребята? А теперь я закрою игрушки ширмой, что-то здесь переставлю, а вы отгадаете, что изменится. Хорошо?
Воспитатель закрывает ширмочкой свой стол и делает перестановку: кукла «перешла» к детям поближе, а сзади нее оказались рядом пирамидка и матрешка. Петрушка обращается к детям:
— Что изменилось здесь? Где стоит сейчас Маша? Отвечать будет только тот, кого я назову. Будьте готовы! Вова, скажи, где стоит сейчас Маша?
— Она стоит впереди.
— А матрешка с пирамидкой где? Скажи, Оля!
— Они стоят сзади куклы Маши.
— Правильно, ребята. А сейчас я опять что-то переставлю, и вы отгадаете. Опять закрывается ширма, но перестановка не сделана. Петрушка говорит:
— А сейчас кто назовет, что изменилось? Что я переставил?
Дети недоумевают:
— Ничего не переставил.
— Подскажите мне, ребята, где эти игрушки стояли раньше, — говорит Петрушка.

Дети повторяют:

— Они так и стояли: Маша впереди, а матрешка и пирамидка сзади.

Петрушка за ширмой переставляет игрушки, разговаривает с ними. Куклу сажает сбоку, а пирамидка с матрешкой остаются посередине стола. Дети отгадывают, называют слова сбоку, посередине, слева.

Игру можно проводить в том случае, если у детей имеются определенные знания и умения ориентироваться в пространстве. Петрушка повышает интерес к выполнению правила: отгадать изменение в расположении игрушек, помочь ему найти нужную игрушку.

Усложняя игру, воспитатель увеличивает количество игрушек, а также усложняет правила игры: рассказать обо всех изменениях, которые произошли с игрушками (в одежде, положении рук, ног куклы, величине пирамидки, матрешки и др.).

Что игрушка рассказывает о себе?

Дидактическая задача. Учить детей умению описывать предмет, выделяя его наиболее характерные признаки; развивать связную речь, умение внимательно слушать товарища, дополнять его рассказ.

Игровые правила. Вынимать игрушки по одной из коробки; рассказывать все об игрушке, что знаешь и видишь (другие дети дополняют).

Игровые действия. Поиск предмета, одинакового с описанным. Кто первым нашел, тот берет следующую игрушку для описания.

Ход игры. Для этой игры воспитатель подготавливает два комплекта игрушек (по паре каждой из игрушек). Один комплект он кладет в коробку, игрушки из другого комплекта раскладывает в комнате так, чтобы их надо было искать. (Это он делает еще до того, как дети сели играть.)

В начале игры воспитатель приносит и ставит на стол коробку. Дети еще не знают, что в ней, но появление коробки, загадочный тон педагога вызывают у них интерес к игре. Интерес еще больше усиливается, когда воспитатель предлагает угадать, что в коробке.

Воспитатель предлагает двум-трем детям вынуть из коробки все игрушки. Ребята рассматривают игрушки, расставленные на столе, по желанию берут их в руки.

После того как непосредственный интерес к игрушкам удовлетворен, воспитатель объясняет правила игры:

— Дети, мы уже играли по-разному: в магазин, «чудесный мешочек», а сейчас поиграем в игру, которая называется «Что игрушка рассказывает о себе?». Игра эта трудная, но, я надеюсь, вы с ней справитесь. Вот, смотрите: что это? (Показывает знакомый детям- синий шар, потом толкает его, и шар катится по столу.)

Дети отвечают:

— Шар, синий шар. Он катится.

— А как вы узнали? — спрашивает воспитатель.

— Да видно сразу! — весело отвечают дети.

— Правильно, шар сам рассказывает о себе, что он круглый, синий, катится, — подтверждает воспитатель.— Вот мы и будем смотреть на игрушки, можно даже постучать ими, сравнить их, взвесить на ладошке и сказать, что игрушка рассказывает о себе. Один будет рассказывать, а все слушать и замечать, все ли сказано. А потом мы пойдем по комнате и будем искать такую же игрушку, совсем, совсем одинаковую. Кто первым найдет и принесет ее на стол, тот возьмет игрушку из коробки и расскажет о ней.

Воспитатель уточняет, что приносить игрушку надо только одинаковую и искать ее по всей комнате. Кто первым увидел игрушку, бежит к столу, ставит ее, остальные возвращаются на свои места.

— Молодец, Костя, ты был очень внимательным. Выбирай теперь игрушку и расскажи ребятам о ней, — говорит педагог.

В начале игры воспитатель дает образец описания, преднамеренно опуская один из признаков, чтобы дать возможность кому-нибудь из детей дополнить. Во время описания игрушек детьми в случае затруднения он помогает:

Боря, возьми в одну руку мяч, в другую шар. Что можно сказать о шаре еще?

— Шар легче мяча, — догадывается мальчик.

Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки «расскажут» о себе и всем будет найдена пара.

Двигательная активность в игре предупреждает утомление детей, повышает их эмоциональный тонус, активизирует мышление, внимание и речь.

Кто скорее соберёт?

Дидактическая задача. Учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

Игровое правило. Собирать овощи и фрукты только в соответствии со значком на корзинке (на одной приклеена картинка «яблоко», на другой — «огурец»). Выигрывает та команда, которая быстрее соберет все предметы в корзинку и не ошибется.

Игровые действия. Поиск предметов, соревнование команд.

Ход игры. Обращаясь к детям, воспитатель напоминает им о том, что они уже знают многие овощи и фрукты.

— А сейчас будем соревноваться — чья бригада скорее соберет урожай. Вот в эту корзинку (указывает на картинку «яблоко») надо собирать фрукты, а в эту (где нарисован огурец) — овощи. Кто считает, что они собрали все, поднимет вот так корзинку. Все мы потом проверим, не забыли ли они что-нибудь в саду или на огороде.

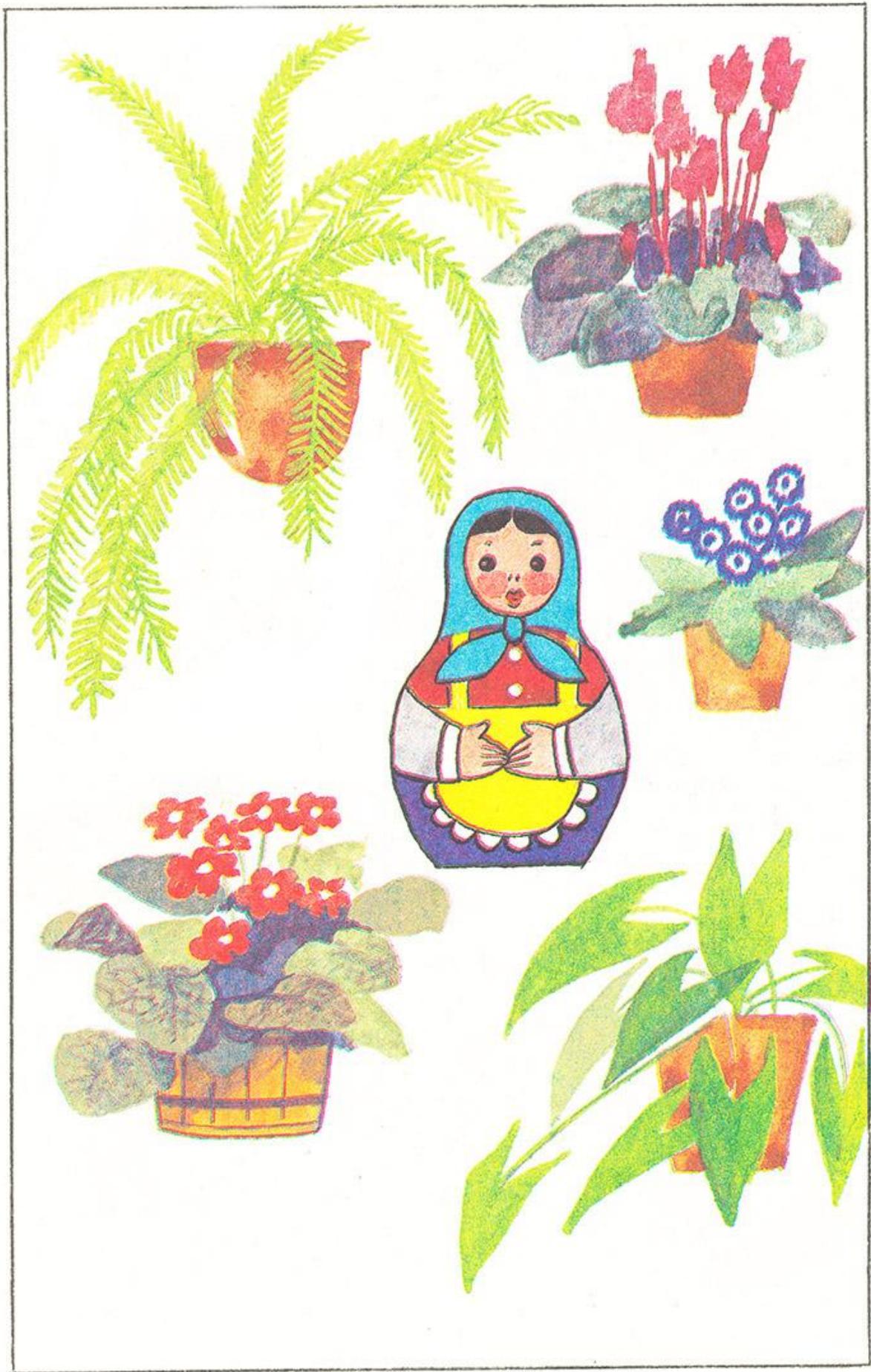
Овощи и фрукты воспитатель вместе с детьми раскладывает на полу (или на участке). Выбирают две бригады: овощеводов и садоводов (по 2—3 человека). По сигналу воспитателя (хлопок) дети собирают овощи и фрукты в

соответствующие корзинки. Чья бригада первой подняла корзинку, та и выигрывает (надо проверить, не ошиблись ли играющие, не попал ли в корзинку не тот овощ или фрукт). 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.

Горячо — холодно

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о растениях, находящихся в групповой комнате; воспитывать любознательность, находчивость; развивать связную речь.

Игровое правило. Матрешку можно взять только после того, как будет правильно названо растение, под которым она спряталась (см. рис).



Игровые действия. Поиск матрешки, название растения; при приближении к матрешке говорить слова «тепло, тепло!», при удалении от нее — «холодно, холодно!», совсем приблизиться — «горячо!».

Ход игры. Растения, находящиеся в групповой комнате, воспитатель ставит так, чтобы они хорошо были видны, некоторые переставляет на новые места, но так, чтобы к ним можно было легко подойти. Затем говорит:

— Дети, сегодня мы поиграем в новую игру. Она называется «Горячо — холодно». Чтобы не ошибиться, надо знать правила. Кто-нибудь из вас — водящий (мы выберем его считалочкой). Он выйдет за дверь, а мы спрячем матрешку под какое-нибудь растение. Когда скажем: «Заходи!», водящий будет искать матрешку. Если он ее увидит, то должен сказать, под каким растением она спряталась; только после этого ее можно взять. Мы будем помогать водящему искать матрешку: если он ушел от игрушки в другую сторону, далеко от нее, все вместе скажем: «Холодно, холодно!», если же он будет подходить ближе, скажем: «Тепло, тепло!» А если он близко подойдет к растению, где спряталась матрешка, скажем: «Горячо, горячо!» Значит, здесь надо искать игрушку. Давайте повторим это правило. (Вместе с детьми повторяет правило.)

Обращаясь к водящим, воспитатель напоминает о том, чтобы они прислушивались к словам, которые будут произносить дети. Игра начинается.

Выбирают считалочкой водящего, он выходит за дверь или отворачивается, чтобы не видеть, куда будут прятать матрешку. Прячут матрешку дети, это усиливает интерес к игре.

Для игры следует сначала взять 4 — 5, а затем до 8 растений, названия которых в средней группе должны хорошо знать, это герань обыкновенная, фуксия, вечноцветущая бегония, бальзамин («огонек»), азалия, китайский розан, колеус, алоэ, аспарагус, душистая герань, бегония реке.

Нашедший матрешку должен сказать: «Я нашел матрешку под душистой геранью» или: «Матрешка спряталась за аспарагусом». После этого он отдает матрешку воспитателю. Дети аплодируют тому, кто без ошибки выполнил задание. Воспитатель следит за речью ребят, правильными окончаниями слов: сбоку аспарагуса, сзади бальзамина, под бегонией.

Эта игра проводится после того, как у детей накоплены знания о комнатных растениях.

К дереву — беги!

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

Игровые правила. Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три, к дереву — беги!» Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдает свой фант, который в конце игры должен отыграть.

Игровые действия. Поиск нужного дерева, разыгрывание фантов.

Ход игры. Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит:

— Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об этом, когда поиграем в игру «К дереву — беги!». Кто ошибется и подбежит не к тому дереву, тот платит фант, а потом в конце должен отыграть его. Помните, как мы это делали: надо будет выполнить такое задание, какое мы придумаем. Так что будьте внимательными, не ошибайтесь!

У нас на участке есть красивое дерево. Оно зимой и летом одним цветом, пушистое, душистое, шишки на нем растут. На Новый год в гости к ребятам приходит...

Так начинает игру воспитатель, показывая пример, как надо описывать дерево.

— Раз, два, три! К этому дереву — беги!

Дети бегут к елке.

— Елочка, это наша елка! — радостно узнают в описании свое любимое дерево, возле которого они не раз устраивают праздник, водят хороводы.

— А сейчас Лена расскажет нам о каком-либо дереве. Лена, какое ты знаешь дерево? Не смотри на него, а расскажи, какое оно: высокое или низкое, какой ствол, листья, — предлагает воспитатель, вновь намечая план описательного рассказа.

После рассказа-описания Лены воспитатель дает команду: «Раз-два-три! К этому дереву — беги!» Здесь возможны ошибки детей: не к тому дереву подбежал, неправильно назвал. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на дерево, чтобы играющий понял свою ошибку. «Ошибся — плати фант! — напоминает о правиле воспитатель. (Фантом может быть любая вещь: платочек, значок, ленточка, стеклышко и др.) Так игра продолжается, пока не назовут деревья, которые растут на участке (до 10 деревьев). Игра заканчивается разыгрыванием фантов. Она пройдет живо и интересно, если будут придуманы занимательные задания.

— В этой корзине у нас фанты тех ребят, кто ошибся. Хотите отыграть их? Ну, тогда слушайте внимательно и быстро выполняйте все, что мы вам скажем.

Вызывает к себе более смышленного, находчивого из ребят и предлагает ему отвернуться. Вынимает из корзиночки ленточку Лены и спрашивает у отвернувшегося ребенка:

— Костя, скажи, что этому фанту делать?

— Попрыгать, как лягушка.

Лена встает и прыгает как лягушка, квакает.

— Хорошо. Получай свою ленточку.

— А этому что фанту делать? — спрашивает воспитатель, показывая детям значок Юли.

Водящий не знает, чей это значок. Он отвернулся.

— Пусть она сядет на пол и встанет, не помогая себе руками.

Юля пробует это сделать, но не сразу получается. Детям весело. Юля настойчиво добивается и встает без помощи рук.

— Получай свой значок! Молодец, Юля!

Так поочередно возвращаются фанты их хозяевам, и игра заканчивается хорошим, веселым настроением детей.

Настольно-печатные игры для детей 4-5 лет

Парные картинки

Дидактическая задача. Воспитывать у детей наблюдательность; умение находить в предметах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизировать словарь детей: похожие, разные, одинаковые.

Игровое правило. Отбирать только одинаковые картинки. Выигрывает тот, кто не ошибется.

Игровое действие. Поиск одинаковых картинок.

Ход игры. Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (10—12), все они разные, но среди них есть две одинаковые. Воспитатель просит кого-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные картинки откладывают в сторону. Затем воспитатель перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно подкладывает еще одну парную картинку. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но не одинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету и по форме, но одна с ручкой, а другая без ручки; два яблока одинаковых, но у одного есть черенок, а у другого его нет, т. е. у них слабо заметные признаки различия, которые дети не сразу замечают.

Игра проводится с небольшой группой детей так, чтобы все дети сидели с одной стороны стола и всем хорошо были видны картинки. Усложняя игру, можно предложить найти не одну пару, а несколько пар одинаковых картинок. Дети рассказывают о предметах, отмечают, чем они сходны, а чем отличаются.

Кто что делает

Дидактическая задача. Уточнять, закреплять знания детей о сельскохозяйственном труде; развивать мышление, смекалку, сосредоточенность, желание играть со сверстниками.

Игровое правило. Сбирать из отдельных частей целую картинку по видам сельскохозяйственного труда: тракторист пашет землю, комбайнер убирает хлеб, доярки доят коров, скотник ухаживает за животными, птичница кормит кур, колхозники пропалывают поле и т. д.

Игровые действия. Поиск нужных частей картинки; рассказывание о виде труда, изображенном на получившейся целой картинке. Соревнование — кто первым сложит картинку.

Ход игры. Игра начинается с краткой беседы о сельскохозяйственном труде, в ходе которой дети вспоминают о разных профессиях, машинах, помогающих сельским труженикам в их работе. Затем воспитатель напоминает правила игры, усвоенные раньше, в других играх с картинками. Усложнение в этой игре заключается в том, что число частей увеличивается до 10 — 12.

Здесь надо быть еще более внимательным, сообразительным. Выигрывает тот, кто первым сложил картинку. Он получает значок победителя, например звездочку.

Не ошибись!

Дидактическая задача. Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

Игровое правило. Выигрывает тот, кто первым сложил картинку (из шести частей) об одном виде спорта.

Игровые действия. Поиск нужных частей картинки, их складывание; соревнование.

Ход игры. У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу

разрезных картинок, но только разрезаны они иначе — в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры. Кто первым сложит целую картинку, тот и выигрывает.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям. Например, строитель: подобрать все инструменты, необходимые ему для работы, — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др.

На картинках изображены люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, строитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

Домино

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о средствах передвижения: автомобили, поезда, самолеты, вертолеты, теплоходы, катера, отмечать их особенности; продолжать воспитывать умение вместе играть, подчиняться правилам игры.

Игровые правила. Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: самолет к самолету, автомобиль к автомобилю, катер к катеру — и ни разу не ошибется; он получает фишку — красный кружок.

Игровые действия. Поиск нужных картинок, соблюдение очередности.

Ход игры. Для этой игры необходимо изготовить карточки, как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половины: на каждой из них изображены разные виды транспорта. Игра рассчитана на 4—6 участников. Карточек должно быть 24. Если играют четверо, раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино». Кто положит последнюю карточку, а у других они еще есть, тот и выигрывает, получает фишку. При повторении игры карточки перемешивают. Дети не глядя отсчитывают 4 — 6 карточек, и игра продолжается.

Лото

Дидактическая задача. Разрозненные знания детей о транспорте, пионерах, школе, домашних животных, о семье систематизировать; активизировать речь детей, упражнять в правильном назывании предметов, употреблять обобщающие слова: транспорт, домашние животные, школа, семья, пионеры.

Игровое правило. Правильно отбирать предметы и закрывать ими клетки на больших картах, на которых изображены улица города, пионерский лагерь, семья, школа, домашние животные.

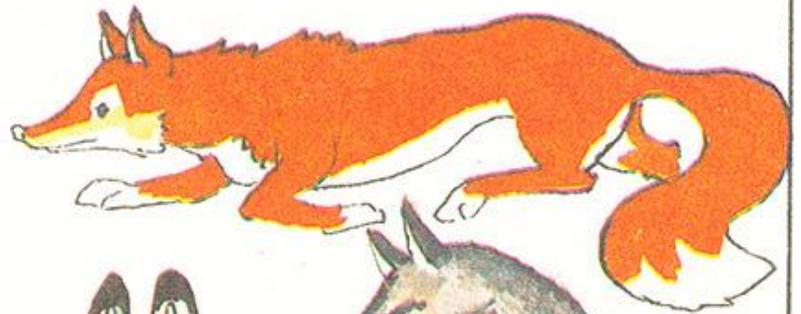
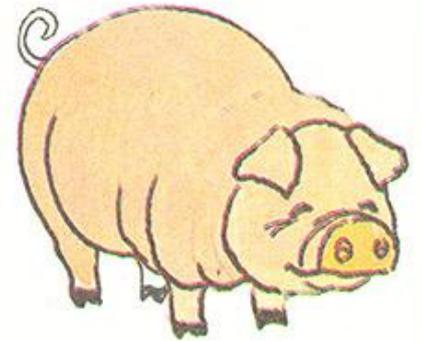
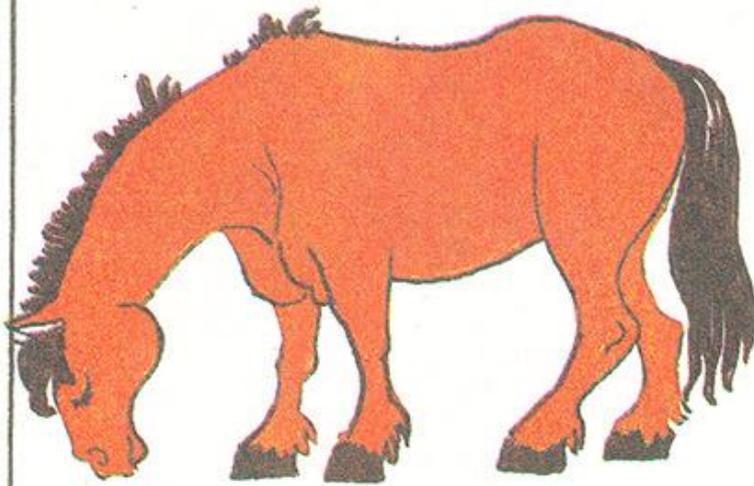
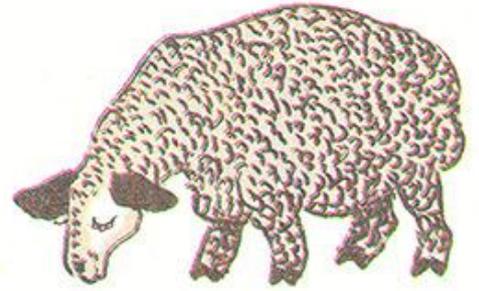
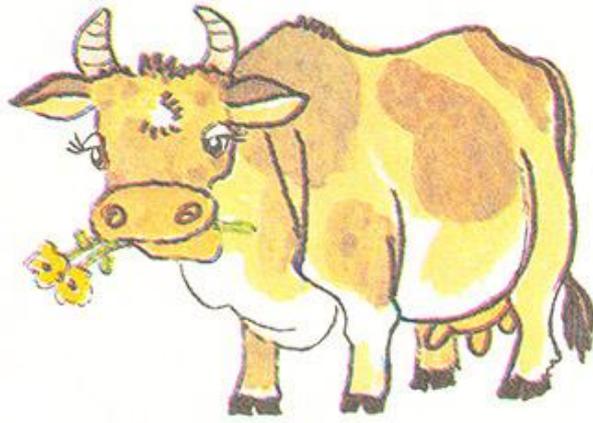
Ход игры. Карты дети берут сами. Выбирают водящего, по сигналу которого все начинают быстро искать маленькие карточки и закрывать ими клетки. Кто первым закроет все клетки, тот и выигрывает, получает фишку.

Игра повторяется несколько раз, при этом меняются карты. В конце игры подсчитывают: у кого оказалось больше фишек, тот и победил. Воспитатель не забывает напомнить детям, чтобы они все картинки положили в коробку, а ее убрали на место.

Охотник и пастух

Дидактическая задача. Упражнять детей в группировке диких зверей и домашних животных; учить правильно пользоваться обобщающими словами дикие звери, домашние животные; воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.

Игровые правила. Отбирать и помещать на фланелеграфе только те картинки, которые нужны охотнику или пастуху (см. рис). Кто раньше отберет все картинки, тот и выигрывает.



Игровые действия. Поиск нужных картинок; соревнование; использование фланелеграфа.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры:

— Сегодня у нас новая интересная игра. Называется она «Охотник и пастух». Кто такой охотник? Кто знает? (Дети отвечают.) Да, он охотится в лесу. вспомните, каких диких зверей вы знаете.

— Заяц, лиса, волк, медведь, белка, тигр, — перечисляют дети.

— Почему они называются дикими? — спрашивает ребят воспитатель. — Правильно. Потому что они живут в лесу, далеко от дома человека. Значит, кто охотится за дикими зверями?

— Охотник, — дружно отвечают дети.

— А кто такой пастух? — снова задает вопрос воспитатель. — Каких животных он пасет?

Дети отвечают, воспитатель просит всех ребят сказать хором слова домашние животные и дикие звери.

— Итак, пастух пасет домашних животных, а охотник охотится за дикими зверями. Вот сейчас мы выберем для игры пастуха и охотника. Кто хочет быть охотником? А кто пастухом? (Для начала выбирает детей более активных.) Витя пастух, а Женя охотник. Хорошо. Теперь слушайте правила игры: на этой половине фланелеграфа, справа — луг, где пасутся домашние животные, а с левой стороны — лес, там живут дикие звери.

По сигналу «Ищите!» Витя и Женя будут брать и ставить на фланелеграф картинки с изображением животных. А вы, дети, следите за ними, правильно ли отобраны картинки. Если кто-то ошибется, значит, он плохой пастух или охотник.

Пастух и охотник выходят к столу. «Ищите!» — подает сигнал воспитатель. Для первого раза следует положить небольшое количество видов животных (4—5), в следующий раз надо добавить еще по 2—3 вида, чтобы усложнить задание.

В конце игры можно пересчитать, сколько диких зверей и сколько домашних животных. В игре карточек с изображениями диких зверей и домашних животных должно быть поровну.

Что лишнее?

Дидактическая задача. Учить детей замечать ошибки в использовании предметов; развивать наблюдательность, чувство юмора, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания об орудиях труда.

Игровое правило. Закрывать картонкой только ту картинку, которая лишняя. Выигрывает тот, кто первым обнаружит ненужный предмет.

Игровые действия. Находить и закрывать ненужные предметы.

Ход игры. На больших картах нарисованы люди разных профессий, а в клеточках — необходимые им для работы предметы и орудия труда. Среди них есть и такие, которые для этой профессии не нужны. Например, в центре — рисунок, на котором изображена медсестра, лечащая больного, а в клеточках нарисованы все необходимые для ее работы предметы и среди них гантели.

Играющие дети должны заметить и закрыть чистым квадратиком ненужный предмет. Здесь необходимо подобрать картинки со знакомыми детям профессиями: повара, дворника, шофера, комбайнера, строителя, учителя, продавца и др. Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

Когда это бывает?

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о частях суток; упражнять их в сопоставлении картинки с частью суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила. По слову, которое произносит воспитатель, показывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.

Игровое действие. Поиск нужной картинки.

Ход игры. На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия, игры на участке, сон, уборка групповой комнаты, катание на санках, приход родителей и др. К каждой части суток должно быть несколько сюжетов картинок. Дети выбирают себе каждый любую картинку, внимательно рассматривают ее. На слово утро все дети поднимают картинку и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, чистят зубы, завтракают, занимаются и др. Затем воспитатель говорит слово день. Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят. «Вечер», — говорит воспитатель, и дети поднимают соответствующие карточки.

— Почему ты показал эту карточку? — спрашивает воспитатель вызванного ребенка.

— Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно, — отвечает он.

«Ночь», — говорит воспитатель, и дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка — утро, голубая — день, серая — вечер, черная — ночь.

Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается так, чтобы слова назывались в обратной последовательности: воспитатель говорит, например, вечер, а потом утро, т. е. тем самым усиливает внимание к словесному сигналу.

Где это можно купить?

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»; промтоварные: «Обувь», «Одежда», «Ткани», «Детский мир», «Спортивный магазин»); учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

Игровое правило. Соотносить предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото». Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

Игровые действия. Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

Ход игры. В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, необходимые вещи, предметы, какие они знают магазины, как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова хлеб, молоко).

— А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны сказать, где, в каком магазине это можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить. Не спешите, внимательно посмотрите на картинку!

Раздав карточки, воспитатель дает сигнал: «Игру начинай!» Дети подходят к столу и кладут свои карточки на клетки большой карты. Там, где нарисован магазин «Молоко», кладут карточки с изображением бутылок, пакетов молока, сыра, масла, сметаны, творога и др. Воспитатель проверяет правильность действий детей, поощряет тех, кто правильно нашел нужный магазин.

Словесные игры для детей 4-5 лет

Где мы были, не скажем, а что делали, покажем

Народная игра

Дидактическая задача. Учить детей называть действие словом; правильно употреблять глаголы (время, лицо); развивать творческое воображение, сообразительность.

Игровое правило. Все дети правильно изображают действие, так, чтобы можно было догадаться, назвать его.

Игровые действия. Имитация движений, отгадывание; выбор водящего.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

— Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

— Что я делаю? — спрашивает он у детей.

— Дрова пилите.

— Давайте все будем пилить дрова. Приглашают водящего.

— Где вы были? Что делали? — спрашивает он. Дети отвечают хором:

— Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

— Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. Если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например, «танцуете», «рисуете», воспитатель добивается, чтобы все усвоили, как надо говорить правильно.

— Дети, что вы делаете? — спрашивает воспитатель.— Правильно сказал Вова: «Мы рисуем». Вова скажи правильно, что делают дети,— предлагает воспитатель.

— Они рисуют.

Мыши

Дидактическая задача. Развивать речевую и двигательную активность детей; вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Игровые правила. После слова хлоп мышеловка захлопывается, и пойманные мыши остаются в кругу, затем опять становятся в общий круг.

Игровые действия. Бег по кругу с изображением мышек; ловля по сигналу.

Ход игры. Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Мыши». Выберем мышек (3 — 4 детей), они будут бегать по кругу, убегать из круга и снова вбегать в него. А мы с вами будем мышеловкой.

Дети и воспитатель ходят по кругу и произносят такие слова:

Ах, как мыши надоели!

Развелось их, просто страсть!

Все погрызли, все поели.

Всюду лезут — вот напасть!

Берегитесь вы, плутовки!

Доберемся мы до вас.

Как поставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!

Дети и воспитатель держатся за руки, высоко поднимают их и пропускают мышек.

Когда воспитатель произносит слово хлоп, дети опускают руки, не выпуская мышек из круга. Кто остался внутри, считается пойманным и становится в общий круг.

Воробушки и автомобиль

Дидактическая задача. Упражнять детей в правильном звукопроизношении; вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Игровые правила. Воробушки прыгают только после слов «прыг, прыг, прыг»; улетают в свои гнезда только после сигнала автомобиля.

Игровое действие. Имитация летающих птичек.

Ход игры. Дети сидят на стульях в стороне от площадки, где будут летать воробушки. Воспитатель держит в руках руль и говорит:

— Дети, это руль. Я буду автомобилем. Автомобиль гудит: «У-у-у». Как сигналил автомобиль?

— У-у-у, — повторяют дети.

— Сейчас мы поиграем так, — продолжает воспитатель.— Я — автомобиль, а вы все воробушки. Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

Воробей с березы
На дорогу — прыг!
Больше нет мороза,
Чик-чирик!

Когда я скажу «прыг», вы встанете со стульев и попрыгаете тихонько на носочках по дороге (показывает на то место, где дети будут прыгать). Вместе со мной вы будете говорить: «Прыг, прыг, прыг». Когда я скажу «чик-чирик!», вы полетите, кто куда пожелает, будете махать крылышками и чирикать» «Чик-чирик!» А как услышите сигнал автомобиля, летите в свои гнездышки.

После объяснения игры воспитатель вместе с детьми выполняет все движения, но не стремится делать это первым. Пусть дети сами услышат слова «прыг», «чик-чирик» и начнут выполнять соответствующие движения.

Игра повторяется 2—3 раза. Затем, когда дети запомнят четверостишие, они могут играть самостоятельно.

Кто в домике живет?

Дидактическая задача. Закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

Игровое правило. Отвечать на вопрос «Кто в домике живет?» нужно только тем детям, кто сидит в домике (дети издают звуки животных, которых они изображают).

Игровые действия. Звукоподражание; имитация движений различных животных и птиц.

Ход игры. Воспитатель делит детей на несколько групп (сначала на 3, потом на 4—5). Дети изображают знакомых им птиц или животных.

Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое они изображают. Затем с каждой группой воспитатель повторяет те звуки, которые дети должны произносить. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит:

— Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?

Дети отвечают:

— Му-му-му.

— Ме-е.

- Мяу-мяу.
- Бе-е, бе-е.
- Га-га-га.
- Ко-ко-ко.

Воспитатель отгадывает, кто же в домике живет.

Если дети произносят звуки недостаточно хорошо (недостаточно четко и громко), воспитатель просит их повторить. Если на вопрос «Кто в этом домике живет?» дети отвечают: «Мы» или «Кошечки, собачки», воспитатель говорит: «А как кошечки мяукают?» И т. д.

Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается.

Не следует менять роли детей на одном занятии: это их путает, они забывают, кого надо изображать. Когда малыши усвоят правила игры, стучать в домики и отгадывать, кто там живет, может один из них.

Гуси

Народная игра

Дидактическая задача. Развивать у детей диалогическую речь, умение действовать по словесному сигналу, сочетать слова с действиями.

Игровое правило. Действовать только в соответствии с текстом стихотворения, по сигналу воспитателя.

Игровое действие. Имитация движений гусей.

Ход игры. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Гуси»: «Вы, дети, будете гусями, а я вашей хозяйкой. Вы пасетесь вот здесь на травке (указывает место, где дети могут ходить, «щипать травку»), а в этом углу будет мой дом.

Воспитатель объясняет детям ход игры.

Слова воспитателя

Тег-тег-тег, Дети вытягивают шеи, расставляют пальцы, машут руками.

Гуси белые, гуси серые,

Ступайте домой!

Гуси шеи длинные вытянули, Все вместе произносят:

Лапы красные растопырили, «Га-га-га! Не хотим домой. Нам и здесь хорошо!»

Крыльями машут,

Носы раскрывают.

Гуси продолжают щипать травку, гулять по лугу. Когда дети выучат текст, хозяйкой может быть кто-либо из детей.

Гуси-гуси

Народная игра

Дидактическая задача. Развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы их речь была выразительной.

Игровое правило. Убегать от волка только после слов: «Ну, летите как хотите, только крылья берегите!»

Игровые действия. Имитируют пасущихся гусей. Хозяйка выручает пойманных гусей.

Ход игры. При помощи считалочки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка — в другом, волк — в стороне.

Слова хозяйки гусей Ответы гусей

Гуси! Гуси!

Га-га-га!

Есть хотите?

Да-да-да!

Ну, летите!

Нам нельзя!

Почему?

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой!

Ну, летите как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси бегут к хозяйке, а волк старается их поймать и увести к себе. Когда волк поймает несколько гусей, хозяйка ищет их, а затем выручает, предлагая убежать от волка. Волк их ловит, но всех поймать не может, кто-то убегает.

Сколько?

Дидактическая задача. Развивать у детей слуховое внимание, умение действовать в соответствии с текстом; упражнять детей в счете.

Игровое правило. Объединяться в пары, в тройки дети могут только после соответствующих слов стихотворения.

Игровое действие. Имитация движений зайца, жаворонка, лошадок, гребцов.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям послушать стихотворение:

Вот жаворонок с нивушки
Взвился и полетел.
Вы слышите, как весело
Он песенку запел?

Две лодочки по озеру
Широкому плывут;
Гребцы сидят на лавочках
И весело гребут.

Три зайца от охотника
Прыжками в лес бегут,
Скорей, скорее, зайчики,
В лесу вас не найдут!

Четыре скачут лошади,
Во весь опор летят,
И слышно, как по камешкам
Подковы их стучат.

Воспитатель спрашивает у детей, сколько было жаворонков на нивушке, сколько зайцев пряталось от охотника, сколько лодочек плыло по озеру, сколько скакало лошадей. Выслушав ответы детей, он предлагает поиграть:

— Я буду вам читать стихотворение, а вы будете изображать то жаворонка, то зайцев, то лодочки, то лошадей. Когда вы услышите слова о жаворонке, вы полетите по одному, а когда я скажу о зайцах, вы объединитесь по трое в одну группу и поскачете, как зайчики, в лес.

Воспитатель читает текст повторно. Дети выполняют соответствующие движения.

Слова

1-е четверостишие Имитируя полет жаворонка, дети бегают по комнате.

2-е четверостишие Дети объединяются в группы по трое и прыгают, как зайцы, по направлению к лесу.

3-е четверостишие Объединяются по двое и, изображая гребцов, гребут веслами.

4-е четверостишие Объединяются в группы по четыре и скачут, изображая лошадок.

Эта игра проводится в конце года.

Так бывает или нет?

Дидактическая задача. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Игровое правило. Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

Игровое действие. Отгадывание небылиц.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры:

— Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье.

Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

Примечание. Вначале в рассказ следует включать только одну небылицу, при повторном проведении игры количество небылиц увеличивают.

Зеркало

Народная игра

Дидактическая задача. Развивать речевую и двигательную активность детей.

Игровое правило. Стараться выполнять движение точно так, как показал водящий.

Игровые действия. Подражание действиям товарища. Придумывание разнообразных движений.

Ход игры. Дети становятся в круг. Выбранный при помощи считалочки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,

Друг за другом,

Эй, ребята, не зевать!

Что нам Вовочка (Анечка, Валечка и т. д.) покажет,

Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

Каравай

Народная игра

Дидактическая задача. Упражнять детей в правильном согласовании действий и текста; воспитывать понимание различной величины предмета; развивать речевую и двигательную активность.

Игровые правила. Движения должны совпадать с текстом. Водящего выбирает тот, кто стоит в кругу.

Игровые действия. Изображают каравай разной величины, танцуют, напевают плясовую мелодию.

Ход игры. Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель говорит:

— Дети, сегодня мы поиграем в игру «Каравай». День рождения сегодня у Вани. Мы будем ему читать стихотворение, а он будет стоять в кругу и слушать, как мы громко, правильно произносим все слова.

Слова

Как на Ванин день рожденья Ходят по кругу, затем останавливаются,
делают круг широким,
Испекли мы каравай.
Вот такой ... сужают круг,
Вот такой ... приседают все,
Вот такой ... руки поднимают кверху и хлопают в ладоши.
Вот такой ...

Каравай, каравай! Ваня подходит к Гале, выводит ее в круг. Дети прихлопывают в ладоши и напевают плясовую мелодию. Все в кругу пляшут.

Кого хочешь выбирай!

Эту игру хорошо проводить в дни рождения детей. Можно вспомнить и о тех, у кого только недавно был день рождения и первыми выбрать их в круг.

Коршун

Дидактическая задача. Упражнять детей в диалогической речи; учить быстро реагировать на словесный сигнал.

Игровое правило. Убегать от коршуна можно только после слов: «Чтобы твоих детушек клевать!»

Игровые действия. Коршуна выбирают считалочкой. Цыплята убегают от коршуна, он их старается поймать.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на наседок с цыплятами и уносят цыплят.

— Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убежать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном, — говорит воспитатель.

— Коршун, коршун, что ты делаешь? — спрашивает наседка.

— Ямочку копаю, — отвечает коршун.

— Что в ней ищешь?

— Камешек.

— Зачем тебе камешек?

— Чтобы носик точить.

— Зачем тебе носик точить?

— Чтобы твоих детушек клевать!

Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, — продолжает воспитатель.— Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место, обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться в лапы коршуну.

Роль наседки в первый раз берет на себя воспитатель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

Карусель

Дидактическая задача. Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Игровые правила. Темп бега должен соответствовать словам стихотворения. Уходить с карусели и возвращаться можно только по сигналу воспитателя.

Игровые действия. Изображают карусель, бег в разном темпе.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца:

- Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдём друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле, еле, еле, еле,

Завертелись карусели.
А потом кругом, кругом —
Все бегом, бегом, бегом.

Сначала пойдем медленно, а после слова «бегом» побежим по кругу. После того как я скажу слово «поворот», мы повернемся, возьмем веревку в левую руку и пойдем в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите,
Раз и два, раз и два —
Вот и кончилась игра.

Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается. Когда карусель остановится, вы сходите с нее (кладете веревку на пол), бегае по площадке, а по сигналу (удар в бубен, звонок) снова садитесь на карусель.

При повторении игры воспитатель может уже не становиться в круг, а только наблюдать за игрой и напоминать детям текст.

Зайка

Дидактическая задача. Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

Игровое правило. Убегают зайки только после слов «зайка прыг... и убежал».

Игровое действие. Имитация движений, характерных для зайчика.

Ход игры. На одной стороне площадки отмечают места зайцев, и каждый из детей становится на свое место. По сигналу воспитателя «Бегите в круг!» все дети собираются в круг, а один из зайцев, которого заранее выбирают считалочкой, становится в середину. Дети вместе с воспитателем сопровождают текст движениями:

Зайка беленький сидит, Дети стоят в кругу.

Он ушами шевелит, Начиная, со слов «вот так», поднимают руки к голове, поворачивают кисти то в одну, то в другую сторону.

Вот так, вот так

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть,

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп.

Надо лапочки погреть.

Начиная со слова «хлоп», хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять, Начиная со слова «скок», прыгают на двух ногах на месте.

Надо зайке поскакать.

Скок, скок, скок, скок,

Надо зайке поскакать. Воспитатель хлопает в ладоши, и дети разбегаются по своим «домам».

Кто-то зайку испугал,

Зайка прыг... и убежал.

Что сажают в огороде?

Дидактическая задача. Учить детей классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Игровое правило. Отвечать на вопросы водящего нужно только словами «да» или «нет».

Игровое действие. Кто ошибся, тот платит фант, который потом отыгрывает.

Ход игры. Воспитатель спрашивает:

— Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то,

что сажают в огороде, вы ответите «да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «нет». Кто ошибется, тот проигрывает.

Воспитатель начинает:

— Морковь.

Если кто-то поспешит и ответит неправильно, воспитатель может сказать: «Поспешешь, людей насмешишь. Будь внимателен!» Так же можно провести игры: «Накроем стол для гостей» (воспитатель называет столовую посуду), «Посадим сад», «Мебель», «Одежда» и др.

Какое время года?

Дидактическая задача. Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило. Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Игровое действие. Отгадывание времени года по стихотворению.

Ход игры. У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку.

— Да!

— Огурцы.

— Да!

— Свекла.

— Да!

— Сливы.

— Нет!

Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»* и открывает карточку, читает текст. Дети отгадывают.

Загадки

Дел у меня немало —
Я белым одеялом
Всю землю укрываю,
В лед реки убираю,
Белю поля, дома
Зовут меня... (Зима)

Я соткано из зноя,
Несу тепло с собою.
Я реки согреваю,
«Купайтесь!» — приглашаю.
И любите за это
Вы все меня. Я... (Лето)

Я раскрываю почки,
В зеленые листочки
Деревья одеваю,
Посевы поливаю,
Движения полна.
Зовут меня... (Весна)

Несу я урожай,
Поля вновь засеваю,
Птиц к югу отправляю,
Деревья раздеваю.
Но не касаясь сосен
И елочек. Я... (Осень)

Узнай по описанию

Дидактическая задача. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Игровое правило. Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.

Игровые действия. Игровая ситуация — получение подарка с различными предметами, загадывание, отгадывание. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает.

— Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладкое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его — вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла, как это называется», — подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (Стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать.)

Воспитатель вспоминает:

— Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

Добавь слово

Дидактическая задача. Упражнять детей в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе; развивать ориентировку в пространстве.

Игровое правило. Отвечает только тот, кому бросит мяч воспитатель.

Игровые действия. Дети ищут правильные слова, обозначающие разные расположения в пространстве. Тот, кто поймал мяч, должен быстро дополнить предложения нужным словом.

Ход игры. Воспитатель говорит:

— Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова впереди меня и позади меня? (Уточняет и эти понятия.) А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол.) Я буду начинать предложение, называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова справа, слева, позади, впереди, отвечать, где этот предмет находится.

Воспитатель начинает:

— Стол стоит... (бросает мяч одному из играющих).

— Позади.

— Полочка с цветами висит... (бросает мяч другому ребенку).

— Справа.

— Дверь от нас...

— Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

— Какая рука у тебя ближе к окну?

— Правая.

— Значит, где находится от тебя окно?

— Справа.

Можно эту игру провести и так. Воспитатель произносит слова слева, справа, впереди, позади, а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола, так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок. Это усложняет решение игровой задачи, но дети успешно справляются с заданием, так как уже хорошо ориентируются в пространстве.

А что потом?

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Игровое правило. Называть в правильной последовательности все, чем дети занимаются в детском саду в течение дня.

Игровые действия. Кто ошибется, садится на последний стул (как в игре «Испорченный телефон»); передача камешка тому, кто должен отвечать.

Ход игры. Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

- Помните, мы с вами говорили на занятии о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести такой игровой момент: воспитатель поет песенку «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику». — «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

Игра проводится в конце года.

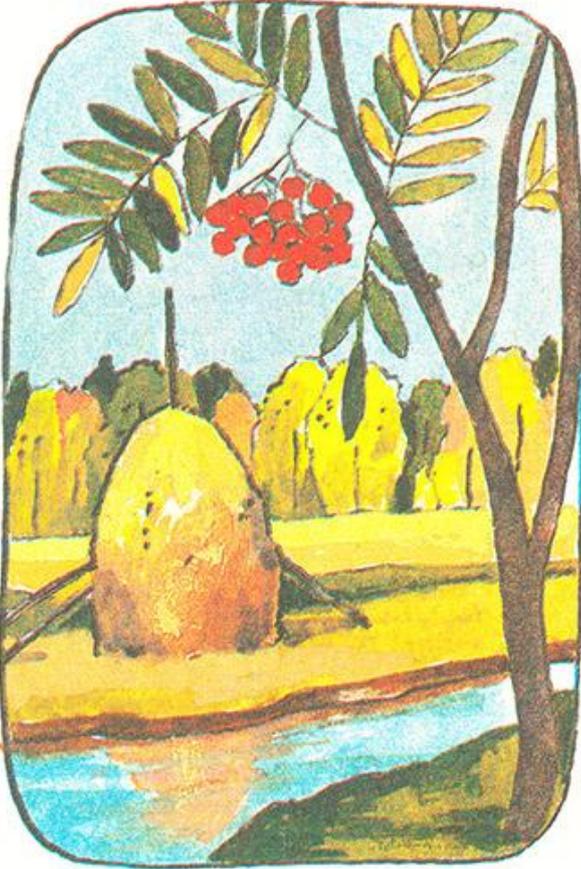
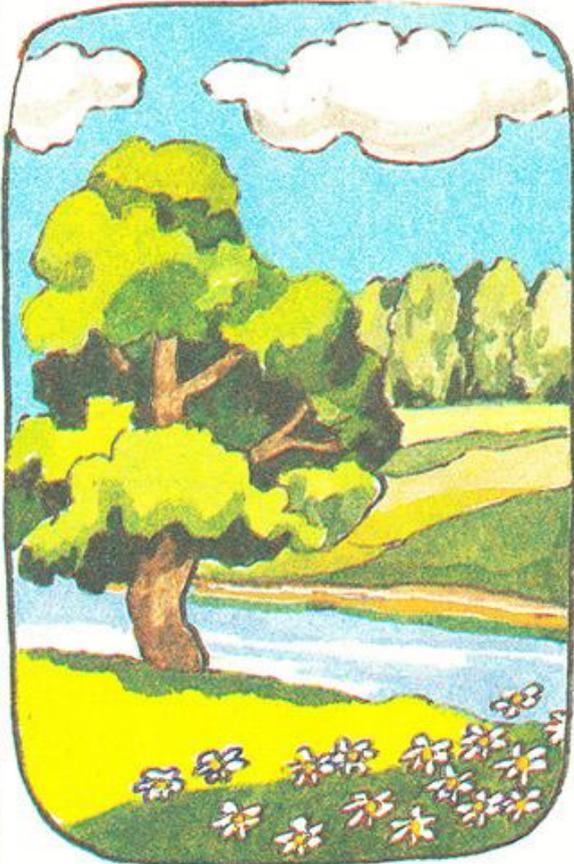
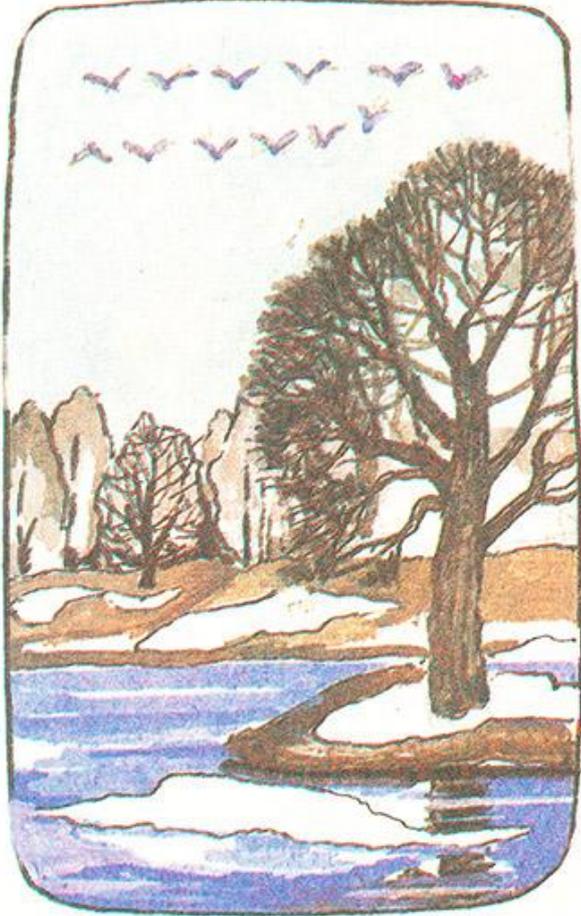
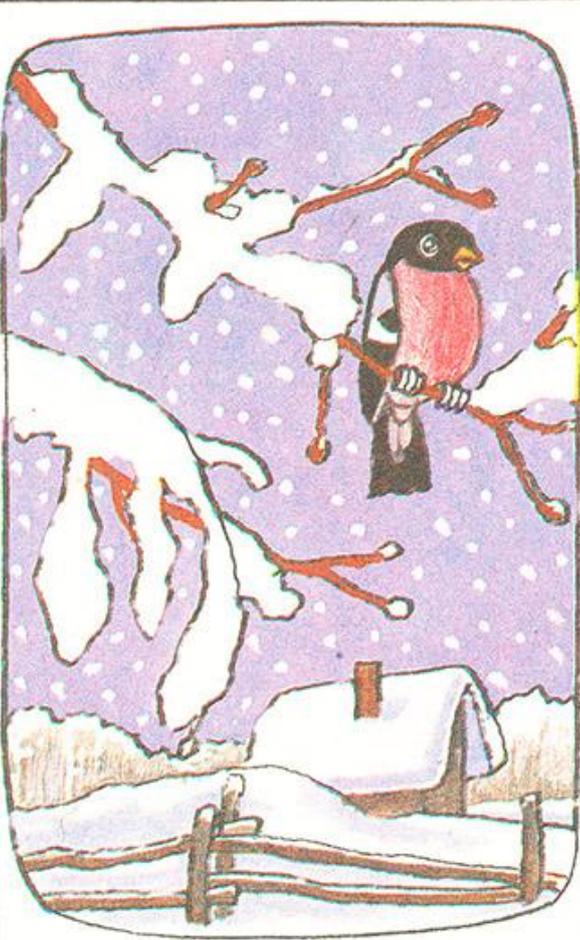
Когда это бывает?

Дидактическая задача. Уточнять и углублять знания детей о временах года.

Игровое правило. По сигналу воспитателя быстро называть признаки времени года.

Игровое действие. Передача камешка тому, кто отвечает.

Ход игры. Воспитатель спрашивает ребят, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека с временем года (см. рис).



— А теперь я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вова. Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например: «Весной тает снег». Потом он передает камешек рядом сидящему и тот вспомнит еще что-нибудь о весне.

Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

Какой предмет?

Дидактическая задача. Уточнять представления детей о величине предметов; учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма); развивать быстроту мышления.

Игровые правила. К одному слову нужно подобрать много предметов. Кто больше вспомнит слов, тот и выигрывает.

Игровые действия. Группировка предметов; поощрение победителей.

Ход игры. Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

— Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

— Длинный, — говорит воспитатель и передает камешек соседу.

— Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

— Широкий, — предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Эта игра проводится с детьми в конце года, когда они получили знания о величине предметов.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

— Красный.

Дети по очереди отвечают: флажок, шар, ягода, звездочка и др. Или:

— Круглый.

Дети отвечают: мяч, солнце, яблоко, колесо и др. Тех детей, которые назвали большее количество слов, следует похвалить.