

**Развивающие игры
в условиях дома и детского сада.**



Методический материал содержит рекомендации по организации развивающих игр в условиях дома и детского сада.

Методическое пособие адресовано для родителей и педагогов дошкольных учреждений.

Оглавление

Введение.....	4
Классификация развивающих игр.....	6
Рекомендации по организации игр.....	8
Рекомендуемые игры и развлечения.....	10
Приложения.....	23

Введение.

Ведущим видом деятельности является игра. Педагогическая практика подтверждает, усвоение новых знаний в игре происходит значительно успешнее, чем на учебных занятиях. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что в ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы ни замечает того, что он учится, хотя при этом он то и дело сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности. Если на занятии ребенок выполняет задание взрослого, то в игре он решает свою собственную задачу.

В современной дошкольной педагогике воспитательное и обучающее значение игры в принципе признается. Но в повседневной педагогической практике детского сада на игру фактически не остается времени. Причем используется она, как правило, лишь для закрепления знаний, полученных на занятиях. Такое искусственное разделение обучения на усвоение нового и закрепление усвоенного противоречит психологическим особенностям познавательного процесса в дошкольном возрасте. Знания, поданные в готовой форме и не связанные с жизненными интересами дошкольника, плохо им усваиваются и не развивают его. В игре же, как раз ребенок сам стремится научиться тому, что он еще не умеет. Однако огромные возможности развивающих игр, как правило, не используются. Репертуар таких игр очень беден и охватывает узкий круг задач (в основном это сенсорные игры). Особенно мало совместных игр, в которых участвует вся группа. Практически отсутствуют игры, направленные на развитие волевых, нравственных качеств личности и на формирование гуманных отношений между детьми.

Кроме того, нередко на занятии развивающая игра подменяется игровыми приемами, где преобладает активность взрослого, или простыми упражнениями.

Развивающая игра — это не любые действия с дидактическим материалом и не игровой прием на обязательном учебном занятии. Это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность. Она имеет свои побудительные мотивы и свои способы действий.

Предлагаемые мной развивающие игры характеризуются тем, что они содержат готовый игровой замысел, предложенный ребенку, игровой материал и правила (общения и предметных действий). Все это определяется целью игры, т. е. тем, для чего эта игра создана, на что она направлена. Цель игры всегда имеет два аспекта. 1) познавательный, т. е. то, чему мы должны научить ребенка, какие способы действия с предметами хотим ему передать; 2) воспитательный, т. е. те способы сотрудничества, формы общения и отношения к другим людям, которые следует привить детям.

В обоих случаях цель игры должна формулироваться не как передача конкретных знаний, умений и навыков, а как развитие определенных психических процессов, или способностей ребенка.

И, наконец, важной особенностью игры являются игровые правила. Правила игры доводят до сознания детей ее замысел, игровые действия и обучающую задачу.

Благодаря тому, что развивающая игра является активной и осмысленной для ребенка деятельностью, в которую он охотно и добровольно включается, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным достоянием, так как его можно свободно применять и в других условиях (поэтому необходимость в закреплении новых знаний отпадает). Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка.

Кроме того, многие игры учат детей действовать «в уме», мыслить, что раскрепощает воображение детей, развивает их творческие возможности и способности.

Важно отметить, что игра не возникает сама по себе. Кто-то должен открыть мир игры для ребенка, заинтересовать его им. Первый игровой опыт малыш приобретает в семье. Даже если там нет старших и младших братьев или сестер, родители вынуждены так или иначе играть с ребенком в раннем детстве, хотя бы для того, чтобы занять его!

Общение с родителями свидетельствует о том, что большинство из них искренне готовы участвовать в играх своих детей, но не знают, как это делать, потому что их этому никогда не учили. Наши наблюдения показали, что и без специального обучения, на основе консультаций воспитателей, родители при желании могут блестяще справиться с этой задачей. Мы считаем, что полноценное развитие игровой деятельности становится возможным лишь при условии двусторонних усилий в этом направлении – семьи и детского сада.

Классификация развивающих игр.

Сложным вопросом в теории развивающих игр является вопрос их классификации. До настоящего времени единая классификация не принята. Так игры классифицируют: по содержанию, по наличию или отсутствию игрового материала, по степени активности детей и т.д.

По содержанию развивающие игры делят на игры по ознакомлению с окружающим миром, развитию речи, развитию математических представлений, игры музыкальные и т.д.

По использованию игрового материала выделяют игры с игрушками и картинками, настольно-печатные, словесные.

По степени активности детей и воспитателя развивающие игры делят на три группы: игры-занятия, игры-упражнения, авторазвивающие игры.

Есть несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка. Классификация Пидкасистого П.И.

I группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.

IV группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх дети учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

V группа игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревнованиях, они путем сравнения показывают играющим уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Классификация развивающих игр:

1. Игры, которые направлены на развитие сенсорики:

Восприятие сложных форм: «Силуэты», «Угадай, что...», «Путаница».

Тактильное и зрительное восприятие геометрического размера и форм: «Палочки», «Рамки Монтессори», «Чудесный мешочек».

Цветовосприятие: «Цветные фонны», «Самолеты» и т.д.

2. Игры, которые способствуют развитию мелкой моторики:

«Танграм», «Сложи узор», «Рамки Монтессори».

Игры, связанные с обведением по трафарету или зарисовкой отдельных узоров и фигур.

Графические игры - «Лабиринт», «Штриховка».

3. Игры, направленные на развитие наблюдательности, внимания, бдительности и памяти:

«Внимание», «Угадай, что...» и т.п.

Разнообразные варианты игры «Что изменилось?» на картинках, позах играющих детей, картинках, предметах.

4. Игры, направленные на развитие мышления:

Развитие абстрактного мышления: «Зарисуй сказку», «Вывески», «Человечки», «Погода» и т.д.

Игры на обобщение и классификацию: «Блоки Дьенеша», «Что лишнее», «Что чем было», игры с мячом и др.

Начальные математические представления: "Дроби", "Точечки".

Способность к синтезу, анализу, развитие логического мышления и пространственного воображения - «Продолжи ряд», «Найди лишнее», «Чего

не хватает», «Кирпичики», «План и карта», «Кукольная комната», «Кубики для всех», «Уникуб», «Палочки», «Сложи квадрат», «Сложи узор» и т.д.

5. Игры на развитие фантазии:

«Дорисуй фигурку», «Цветные подарки», «Мешок гнома».

«Монгольская игра», «Танграм», «Кляксы».

6. Развитие речи, сочинение и пересказ сказок:

«Хорошо-плохо», «Что случилось потом?», «Что было и что будет?» и т.д.

«Составь рассказ», «Опиши предмет», «Антонимы».

Увлекательные развивающие игры для детей приносят огромный вклад в развитие ребенка.

Отличительная особенность развивающих игр:

необходимо выполнить какое-то задание, а для того чтобы его выполнить, – необходимо подумать. Такие игры и игрушки развивают в детях речь, мышление, логику, мелкую моторику, упорство, творческие способности.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

-эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Рекомендации по организации игр.

Детей нужно подготовить к игре. Если сухо объяснить детям правила игры, сказать «играйте» и сидеть в стороне наблюдать, то наверняка никакой игры не получится. Надо настроить детей на игру, пробудить их интерес и поддерживать его на протяжении всей игры. Дети любят играть, стоит педагогу сказать волшебные слова «давайте поиграем», и настроение у малышей повышается. Взрослый, проводящий игру, должен создать дружелюбную и теплую атмосферу в детском коллективе, в течение игры внимательно следить, все ли дети заинтересованы, не причиняет ли игра кому-либо дискомфорт. В игру желательно вовлечь всех детей, но если ребенок стеснительный, нельзя насильно навязывать ему игру, лучше дать ему возможность понаблюдать за другими играющими детьми. Если такому ребенку интересна игра, через некоторое время он будет к ней готов, и тогда

можно будет постепенно привлечь его, сначала давая ему несложные задания. Также нельзя позволять активным и инициативным детям подавлять застенчивых малышей, таким детям полезны игры, развивающие выдержку.

Предлагая детям определенный сюжет игры, педагог должен быть готов к тому, что игра может уйти от своего первоначального замысла и развиваться совсем не так, как планировал взрослый. В таком случае не стоит настаивать, надо дать детям возможность построить свою игру, с собственной линией и сюжетом. Если, конечно, игра уходит в нежелательную сторону, например, в ней появляются элементы агрессии, педагог должен вмешаться и мягко подкорректировать ход игры. Если в ходе игры возникают ссоры и споры, если, к примеру, дети не могут договориться, кто будет выполнять какую-либо роль, педагог может предложить выбрать «По-справедливости», при помощи считалочки.

Другими словами, педагог может предложить, но не должен навязывать свою игру.

Успех игры заключается в том, чтобы дети приняли игру, захотели в нее играть. Если игра «не пошла», не вызвала должного интереса, стоит ее отложить на более позднее время, а может быть и пересмотреть, изменить в ней что-нибудь.

При проведении игры педагог должен быть терпеливым, не должен допускать никаких критических замечаний и, естественно, грубости. Нельзя ругать детей за то, что они не понимают какие-либо правила или не выполняют положенные действия. Некоторые игры предусматривают наказания за невыполнение действий в виде штрафных фишек с последующим выполнением заданий, придуманных детьми. Но и такие наказания можно применять только в группе детей с адекватной самооценкой, иначе такая игра может обидеть ребенка и испортить ему удовольствие.

Рольевые игры особенно сильно влияют на нравственное и духовное развитие ребенка, поэтому воспитателю не стоит допускать и тем более поощрять игры с имитированием отрицательных эмоций (с криками, руганью), не стоит тренировать детей в негативных отношениях. Игры должны проводиться в оптимистичной, дружелюбной, но спокойной обстановке, веселье не должно переходить в сильное возбуждение. Также не стоит выбирать монотонную, скучную манеру проведения игры – такая игра не принесет радости, а ведь в каждой игре важен не конечный результат, а сам процесс и получаемые в этом процессе переживания. Игра должна проводиться доброжелательно, динамично, речь педагога, жесты и мимика должны быть выразительными и яркими. Самая главная цель игры – приносить радость и дарить хорошее настроение.

В конце игры надо дать ребенку успокоиться, логически завершить игру. Не надо заставлять детей играть долго, особенности ребенка таковы, что он не способен на продолжительную деятельность. Например, 3-летний ребенок не может играть более 10–15 минут. Нельзя утомлять детей.

Игры периодически нужно повторять, при этом игра лучше запечатлевается, выполняет поставленные перед ней задачи и открывает себя со всех сторон.

Рекомендуемые игры и развлечения.

Сценарий детского дня рождения "Пираты Карибского моря"

Для детей 6 -8 лет. Сценарий интересен как для мальчиков, так и для девочек. Гостей встречает Оракул-Калипсо (переодетая мама) и виновник (виновница) торжества в костюме одного из главных героев (Джека Воробья или Элизабет). Они объясняют, что сегодня детям предстоит стать пиратами и отправиться на поиск сокровищ.

Гости проходят в комнату, украшенную в стиле "Черной жемчужины". Детский спорткомплекс может с успехом изображать пиратский корабль. Если нет спорткомплекса, можно развесить черные паруса и пиратский флаг на шкафах и шторах. Можно изготовить даже корабельный штурвал.

Посвящение в пираты

Здесь гостям предстоят испытания на пригодность к пиратской службе. Уилл Тернер (переодетый папа) предлагает детям следующие задания:

Подпрыгнуть до потолка - гостю завязывают глаза, сзади него становится кто-то с доской или другой твердой поверхностью. Гость должен подпрыгнуть, он прыгает, но до потолка недостает. Просим подпрыгнуть еще раз, при этом над головой гостя поднимаем доску на такую высоту, чтобы гость мог до нее достать.

Найти тайник в темноте - гость ставится перед стулом с каким-нибудь предметом, отходит от него на 8-10 шагов, затем гостю завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя и пройти обратно до стула и взять предмет. Остальные гости могут давать советы в выборе направления.

"Упаковать мину" - два гостя становятся рядом, рука об руку. Соприкасающиеся руки им связывают, а свободными руками они вдвоем должны завернуть сверток в бумагу и обвязать его тесемкой.

Пройти через "лабиринт" - уже прибывшие гости составляют лабиринт из веревки, новый гость должен запомнить маршрут, затем ему завязывают глаза и тихонько убирают веревку.

Когда все испытания пройдены, Оракул-Калипсо помогает гостям нарядиться в пиратские костюмы (для этого заранее следует заготовить банданы, черные повязки на глаз, игрушечные кинжалы, пистолеты и т. п.). Когда пираты наряжены, можно приступать к поиску сокровищ.

Поиск сокровищ

Сначала пиратам предстоит собрать из фрагментов карту. Карту нужно изготовить заранее. На листе ватмана рисуем карту, смутно напоминающую силуэт квартиры. При этом шкаф можно назвать скалой, кухню - морем, гостиную - болотом, санузел - вулканом и т. п. Соответствующие таблички следует вывесить у входа в эти помещения.

Когда карта готова, разрезаем ее на кусочки неправильной формы и на обратной стороне этих кусочков рисуем различные предметы, необходимые пиратам: пистолет, бутылку рома, сундук, золотые монеты, свечу, штурвал корабля, компас, череп и кости и т. п.

Чтобы придать заданию дополнительную сложность, можно заготовить фрагменты-пустышки из другого листа ватмана. На них также рисуются предметы пиратской символики. Перед приходом гостей все эти фрагменты следует развесить на стенах и мебели в разных комнатах.

Когда карта собрана (для удобства ее можно скрепить скотчем), пираты отправляются на поиски клада. Путь будет трудным. Сначала нужно преодолеть болото при помощи двух листков бумаги - "кочек", перекладывая их по мере движения. Затем нужно проявить мастерство навигации: миновать рифы с завязанными глазами. Рифы изображают расставленные на полу бутылки с водой или пакеты сока.

Эти полосы препятствий можно устроить в коридоре или в прихожей, чтобы после их преодоления пираты оказались в другой комнате. На карте она может быть обозначена как Карибское море. Здесь нужно найти спрятанный

сундук, в котором будут даны указания о направлении дальнейших поисков. Это может быть еще одна, маленькая, карта или прямое указание (например, "искать в холодильнике"). В холодильнике на полке будет обнаружен еще один сундук (его роль может исполнять шкатулка), где вместо сокровищ пираты обнаружат зловещее послание Дэйви Джонса: "Сокровища похищены мной! Ищите их на "Летучем Голландце"". Для пущей убедительности можно добавить к посланию черную метку!

Пираты возвращаются в комнату, изображающую пиратский корабль, где их встречает ужасный Дэйви Джонс. Он обещает вернуть похищенные сокровища при условии, что пираты выполнят его задания.

Задания Дэйви Джонса:

Проверка смелости. Вызываем трех самых смелых и предлагаем разбить о лоб яйцо, одно из которых сырое! (На самом деле все три яйца - вареные, но дети этого не знают).

Проверка сообразительности. Дэйви Джонс задает гостям вопросы, отвечает тот, кто первым догадался.

Какой месяц короче всех? (Май - в нем всего три буквы)

Какая река самая страшная? (Река Тигр)

Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, так как он не умеет говорить)

Что стоит между окном и дверью? (Буква "и")

Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Что станет с зеленым мячиком, если он упадет в Желтое море? (Он намокнет)

Какой рукой лучше размешивать чай? (Чай лучше размешивать ложкой)

На какой вопрос нельзя ответить "да"? (Вы спите?)

Каким гребнем нельзя причесываться? (Петушиным)

Мужчина вел большой грузовик. Фары не горели, луны тоже не было, фонари вдоль дороги не светили. Женщина стала переходить дорогу перед машиной, но водитель ее не задавил. Как ему удалось разглядеть ее? (Был день)

На какое дерево садится ворона во время дождя? (На мокрое)

Из какой посуды нельзя ничего съесть? (Из пустой)

Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)

За чем мы едим? (За столом)

Когда машина едет, какое колесо у нее не крутится? (Запасное)

Почему, когда захочешь спать, идешь на кровать? (По полу)

До каких пор можно идти в лес? (До середины - дальше идешь из леса)

Когда человек бывает деревом? (Когда он со сна - "сосна")

Почему корова ложится? (Потому что не умеет садиться)

Может ли дождь идти два дня подряд? (Нет, так как ночь разделяет дни).

Проверка находчивости. Изобразить изжеваную жвачку, коробку из-под торта, одноногую Барби, ручку с закончившимся стержнем.

Наконец Дэйви Джонс говорит, что все условия выполнены, кроме одного: сокровища нужно выкупить. Он вызывает 3-5 добровольцев и каждому на ухо сообщает, что будет выкупом (всем разное, например: мешок с миллионом долларов, килограмм конфет, карета и т. п.). Выбранный человек

должен пантомимой объяснить остальным, что это такое. После того, как все угадано и выполнено, Дэйви Джонс отдает сокровище пиратам. Сокровищем может служить сундук, набитый шоколадными монетами или другими призами.

Советы по изготовлению костюмов

Парик для Джека Воробья можно сделать из старых нейлоновых гольфов или колготок черного цвета, нарезанных вдоль. Подойдут также черные перчатки. Можно сплести косички из мотка черной пряжи. На косички нужно нанизать разноцветные бусины.

Парик для Дэйви Джонса сделать сложнее. Для этого понадобятся 3-4 пары старых колготок серого цвета. Внутрь нужно всунуть длинные полоски поролон. Резинкой колготки натягиваются на голову, так чтобы "щупальца" свисали вниз.

Схемы. Карты.

Заранее составьте несложную "старинную" карту участка леса, парка или вашей дачи. "Зашифруйте" объекты, которые необходимо обнаружить: место, где можно найти гнездо, муравейник, необычное дерево, старый пенек и т.п. Пусть ребенок попробует прочесть карту и выполнить ваше задание (найти старинный клад, "сундук" с драгоценностями, сокровища гномов). Свой путь отмечайте стрелками. На дачном участке такие задания ваш сын или дочь могут выполнить сами.

Вам придется потрудиться заранее, но в итоге получится интереснейшее и запоминающееся развлечение. Начать стоит с создания очень упрощенной схемы квартиры (желательно сделать ее цветной, так ребенку будет веселее ее изучать). Если проявить немного фантазии, у вас может получиться подобие настоящей пиратской карты! Пусть наполненная водой ванна станет тихой гаванью, кухня – местом для хранения пиратских припасов, спальня – дикими джунглями, а гостиная – песчаным пляжем. Потом останется просто спрятать где-нибудь «клад» (им может быть что-то вкусненькое, новые карандаши, краски, пластилин или игрушка) и задания на пути к нему.

На карте отметьте местонахождение первого задания, после выполнения которого будет указано место, где спрятано следующее. Объясните малышу смысл вашей карты, и – вперед, на поиски клада!

Подобную игру, кстати, можно проводить на любом детском празднике. В том числе и в Новый год! Компания ребятшек будет с упоением бегать по квартире в поисках «сокровища». В качестве клада можно будет припрятать символические подарки для каждого маленького гостя. Возможен и обратный вариант: карту или план участка вы составите вместе с ребенком. Изучение и составление различных карт, схем, умение их читать развивает абстрактное мышление, учит ориентироваться в пространстве.

«Игра в стиле геокэшинг»
(Подготовительная группа)

Цель:

научить детей играть в геокэшинг.

Задачи:

развивать символическую функцию мышления в процессе овладения элементами системы составления карт (условными обозначениями)

создать условия для игры – геокэшинг, обогащая её содержание путём жизненного опыта детей, их кругозора, интереса к социальному миру, разнообразных знаний о нём

поддерживать детскую инициативу в игре

поддерживать стремление следовать логике игры, подчиняясь правилам, вытекающим из её особенностей

способствовать возникновению в игре дружеских партнёрских взаимоотношений

Оборудование:

схема группы,

алгоритм действий по игре,

контейнер с ценными предметами – «клад» (по количеству детей),

образцы штриховки,

фломастеры, карандаши,

нарисованные человечки, выражающие настроение,

схема слова «ВЕСНА»,

листочки со словом весна для штриховки.

I. Здравствуйте, ребята!

Вы знаете, что культурный человек, когда приходит в гости должен поздороваться. А знаете ли вы, как приветствуют друг друга люди в других странах?

В Японии – кланяются,

в Америке – хлопают друг друга по плечу,

в Израиле – говорят «Мир вам»,

в Замбези – хлопают в ладоши,

в Италии – посылают воздушный поцелуй,

в Европе – пожимают руку и говорят «Здравствуйте», при этом называют своё имя.

II. Я хочу предложить вам поиграть со мной в интересную игру. Называется она геокэшинг. Это английское слово, состоит оно из двух частей «гео» - земля, «кэш» - клад, т.е. геокэшинг означает – поиск клада в земле. Сегодня мы будем искать с вами клад.

Правила игры :

В контейнер кладут ценную вещь, которая и будет называться кладом.

Затем клад прячут в секретное место – тайник: в городе, в деревне, в лесу, в поле... Так как мы в группе, подскажите, куда здесь можно спрятать наш клад? (выслушиваются предложения детей, затем клад прячется).

Для этой игры необходима карта местности. Нам нужно отметить то место на карте, куда мы спрятали клад (работа с картой).

Предлагаю приступить к игре.

Дети делятся на 2 команды.

Команда N1 выходит за пределы группы и выполняет задание (выполнение разного вида штриховок).

Команда N2 остаётся в группе, получает контейнеры – «клады», прячет их и делает отметки на карте.

Затем команды меняются:

команда N2 уходит за пределы группы выполнять задание - по штриховке, команда N1 возвращается в группу; дети получают ценные предметы для замены в кладе, рассматривают карту, находят клад команды N2. Идёт обсуждение находки – клада команды N1.

В группу приглашаются все дети.

Детям команды N2 предлагается проверить свои контейнеры с кладом.

Был ли найден их клад? (проверка кладов детьми).

Что изменилось и что это значит? (клад был найден).

Обсуждение находки – клада команды N2.

Вы научились искать клад с помощью карты. Хочу познакомить вас с другим способом поиска клада. Это поиск по приметам. В этом случае кладом может быть не предмет, а например слово.

Я задумала определённое слово, затем записала его буквами на схеме, предлагаю мой клад – слово отгадать.

Описывается внешность одного из детей группы. Остальные участники определяют его по заданным приметам. Первая буква имени ребёнка является ответом (А).

Предлагаются остальные приметы, по которым дети отгадывают слова Еда, Стул, Ноги, Волосы.

Прочтите то слово, которое у нас получилось.

А

Е

С

Н

В

Дети переставляют буквы в слове.

В

Е

С

Н

А

Почему именно это слово я спрятала? (ответы детей, беседа о весне). Следующее задание – слово ВЕСНА для каждого ребёнка.

Предлагается заштриховать каждую букву разными видами штриховок.

Дети выкладывают на ковре выполненные работы и рассматривают их.

Предлагается положить свою работу около человечка по своему настроению.

Подведение итогов занятия. Что узнали, научились, интересно ли было...

Я спрятала ещё один клад в группе среди наших гостей. Вы посмотрите внимательно на гостей, а я опишу этого человека.

По описанию дети находят гостя и получают сюрприз.

Найди клад

Цель: учить запоминать схематическое изображение, стихотворный текст.

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

Возраст: 5–7 лет.

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

Плывет, плывет кораблик,

Кораблик золотой,

Везет, везет подарки,

Подарки нам с тобой.

На палубе матросы

Свистят, снуют, спешат,

На палубе матросы —

Четырнадцать мышат.

Плывет, плывет кораблик

На запад, на восток

Канаты – паутинки,

А парус – лепесток.

Соломенные весла

У маленьких гребцов.

Везет, везет кораблик

Полфунта леденцов.

Ведет кораблик утка,

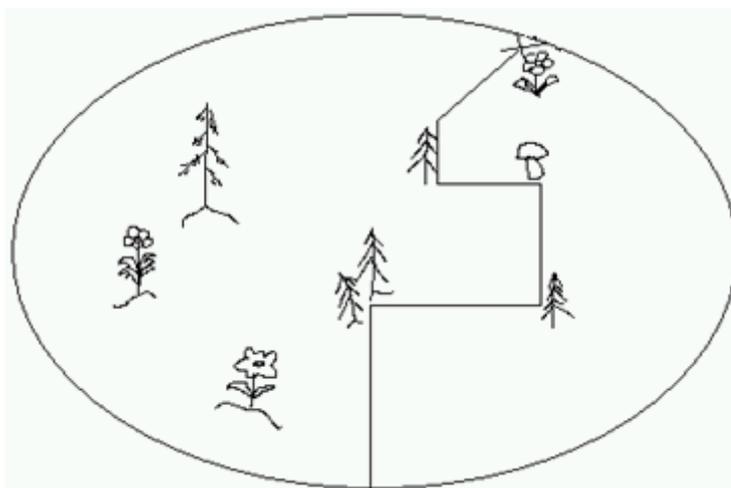
Испытанный моряк.

«Земля! – сказала утка.

Причаливайте! Кряк!»

«Ну, вот мы и на острове. А что это там плавает? (взрослый достает бутылку, в которой находится схема нахождения клада). Ребята, посмотрите, а ведь здесь нарисован остров, где мы находимся. И где-то здесь спрятан клад. Наверное, его спрятали пираты, а чтобы не забыть, нарисовали план. Только вот бутылку смыло волной в море и прибило к берегу. Ну что, попробуем найти пиратский клад? Согласны? Только вот схему нам придется запомнить, потому что хитрые пираты нарисовали ее чернилами, которые на воздухе постепенно исчезают, чтобы никто, кроме них, не смог найти сокровища».

Дети внимательно изучают схему, пытаясь запомнить. Схема может выглядеть примерно следующим образом.



После нахождения клада взрослый вручает детям сувениры и предлагает вернуться домой. Дети садятся в корабль и плывут домой, при этом вспоминая английскую песенку про кораблик.

Утро в военном городке.

Командиры собираются на службу. Их жены кормят мужей завтраком. Просыпается отделение солдат. Один из них проводит зарядку (воспитатель заранее показывает этому ребенку несколько упражнений, а затем в ходе игры следит за их правильным выполнением). Командир отдает приказ заступить на охрану границы РФ. Два солдата во главе со своим командиром охраняют границу (обходят помещение по периметру). В это время с другой стороны появляется нарушитель. Он идет очень тихо, прячась за деревьями. Но все равно оставляет следы (можно вырезать из бумаги следы и оставлять их на полу). Оставшиеся солдаты занимаются спортом, маршируют под песню (заранее обговаривается песня, которую будут петь солдаты).

Нарушитель затаился, а пограничники увидели его следы, и командир посылает одного из солдат с докладом о происшествии. Донесение должно быть передано слово в слово. «Товарищ командир. Наряд пограничников при обходе границы обнаружили следы нарушителя. Группа идет по следу. Просим разрешения к задержанию и дополнительную помощь» (это сообщение командир должен заранее запомнить, чтобы передать своему подчиненному). Педагог следит за правильностью передачи сообщения.

Солдат прибегает в штаб с донесением. Высылается подмога, нарушителя задерживают и приводят в штаб. Командир допрашивает нарушителя (вопросы допроса обговариваются заранее):

- С какой целью вы нарушили границу?
- Что собирались делать на территории России?
- Как ваше настоящее имя?
- Гражданином, какой страны вы являетесь?

Нарушитель на каждый вопрос говорит, что просто местный житель и ищет свою корову. Его помещают под арест до приезда более высокого начальства. Параллельно разыгрывается линия мирной жизни. Мамы отводят своих детей в детский сад. Воспитатель, занимаясь с детьми, рассказывает им сказку (ребенок пересказывает как можно близко к тексту какую-либо знакомую сказку, например «Репка», «Курочка Ряба»). Мамы в это время занимаются домашним хозяйством: готовят, стирают, убираются в квартире. Педагог следит за правильностью и последовательностью действий.

Воспитатель говорит, что рабочий день близится к концу. Это сигнал для всех участников игры: мамы забирают домой детей из детского сада, командиры возвращаются домой, солдаты возвращаются в казарму, нарушитель сидит за решеткой.

Педагог говорит: «Ну, вот и завершился трудовой день. Все работали на славу, а теперь можно и отдохнуть». Дети все вместе танцуют под быструю музыку.

Можно разыгрывать лишь отдельные блоки игры, а затем объединять в единое целое. Возможно проигрывание лишь военной линии сюжета.

Охотники за буквами

Цель: развитие способности удерживать долговременное внимание, сосредоточенно, не отвлекаясь работать над поставленной задачей.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: журналы, газеты, рекламные плакаты с достаточно крупным шрифтом, цветные фломастеры или маркеры.

Ход игры: взрослый предлагает ребятам пойти на охоту. Объектом охоты объявляется какая-нибудь буква или цифра. Каждому охотнику выдается фломастер. Добыча считается пойманной, если буква (цифра) обведена в кружок или подчеркнута. Если в игре участвуют несколько игроков, то игра проводится на скорость. Выигрывает тот участник, у которого за меньшее количество времени набралось больше всего добычи.

Делали вот так!

Цель: развивать у детей ловкость, проворность, сосредоточенность и целенаправленное внимание.

Возраст: 6–7 лет.

Оборудование: карточки ведущего, на которых схематично нарисованы человечки в различных позах (человечек держит руки вверх, человечек повернулся направо, человечек присел и т. д. Всего 10–12 карточек).

Ход игры: считалкой выбирается ведущий. Ведущий встает в центре круга, образованного детьми, взявшимися за руки. Дети движутся по кругу, хором декламируя стихи:

У Агафьи, у старушки

Жили в маленькой избушке

Сорок дочерей, сорок сыновей.

Ничего не пили, ничего не ели,

По лавочкам сидели, делали вот так...

Ведущий достает одну из карточек, дети стараются как можно быстрее принять такое же положение тела, как и у человечка на картинке. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не покажет все карточки.

Звездочет

Цель: развитие объема внимания, способности к быстрому переключению внимания.

Возраст: 5–7 лет.

Оборудование: фонарик, затемненная комната, экран или свободная от предметов интерьера стена.

Ход игры: взрослый назначает ребенка самым главным звездочетом и сообщает ему, что сегодня ночью на небе необыкновенно хорошо будут видны звезды. Ему, главному звездочету, сегодня будет поручена очень

ответственная работа. Нужно успеть сосчитать все звезды, а то ведь некоторые из них падают и гаснут. Далее взрослый гасит свет и направляет луч света на стену, включая и выключая фонарик. Луч от фонарика можно направлять в разные стороны. Сияние звезды может длиться долго, или она может лишь чуть сверкнуть. Темп сияния звезд зависит от быстроты реакции малыша и от его умения считать.

Наборщики

Цель: учить детей работе в коллективе, достигать поставленную цель, длительное время удерживать устойчивое целенаправленное внимание, развивать в детях самостоятельность.

Возраст 5–6 лет.

Оборудование: буквы русского или латинского алфавита (в случае, если дети изучают факультативно английский язык) большого формата, наклеенные на картон.

Ход игры: воспитатель рассказывает детям, что в древности люди писали книги от руки, книг было мало, были они дороги, да и не все люди умели писать и читать. Потом люди изобрели печатный станок и стали печатать книги в типографиях. Там работают наборщики – рабочие, собирающие тексты из букв. Ребята сегодня тоже смогут попробовать себя в роли наборщиков, но собирать будут не целые тексты, а отдельные слова. Далее каждой команде выдают карточки с напечатанными буквами. Из этих букв дети и должны будут сложить слова. Количество детей в команде и количество букв в загаданном слове (а соответственно и карточек) должны совпадать. Соревнующимся командам необходимо давать приблизительно равные по сложности задания. В первом варианте игры дети знают слово, которое им предстоит собирать, во втором слово они не знают, поэтому прежде, чем сложить буквы, нужно догадаться, что именно предстоит собирать.

Прятки с использованием плана комнаты

Данная игра развивает мышление и пространственное ориентирование. Нарисуйте план комнаты, например, детской (эта комната будет наверно не только самой интересной, но и самой сложной, ведь там всегда много всего). Спрячьте заранее несколько предметов, которые будут искомыми «подарками» и заранее сориентируйтесь на плане комнаты (можно едва заметно отметить места простым карандашом).

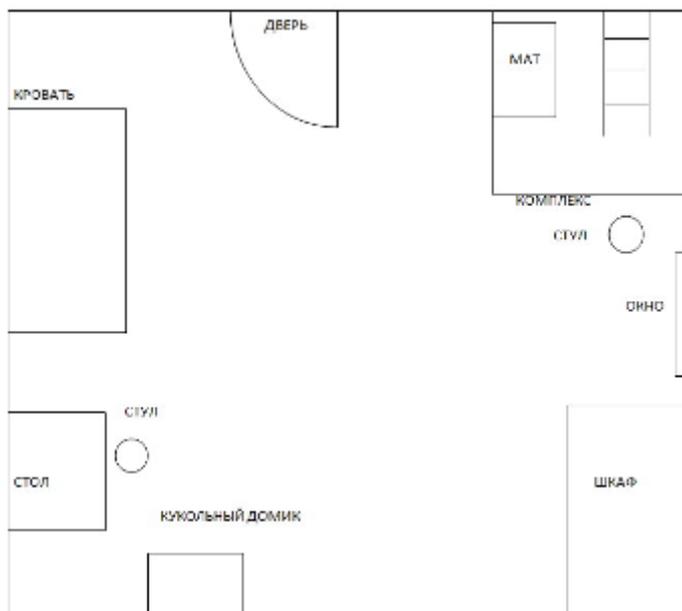
Сюжет игры: У наших игрушек Новый год. К ним пришел Дед Мороз. Но прежде чем отдать им подарки, он все подарки спрятал... Вот такой загадочный Дед Мороз... Ах нет, он вовсе не загадочный, он просто решил проверить тебя на сообразительность. Насколько ты горазд справиться с этим заданием и помочь игрушкам... А то ведь они без подарков останутся...

Рассмотрите вместе план и найдите соответствия с реальной комнатой. Отметьте первый искомый подарок на карте фишкой (в качестве замены можно вырезать красный круг из цветного картона) и дайте задание ребенку найти подарок, пользуясь планом.

Детям постарше можно предложить игру без сюжета с Дедом Морозом, а играть по очереди: ведущий прячет игрушку и соответственно указывает ее местоположение на плане комнаты. Другой игрок ищет, потом игроки меняются.

Если вы думаете, что ребенок не вполне готов читать план как таковой, на первых порах можно нарисовать предметы похожими на реальные, т.е. вместо квадрата нарисовать кресло и т.п. Но впоследствии лучше все-таки сделать план с подписями.

Для усложнения заданий можно рисовать больше предметов на плане, а также увеличить пространство игры и нарисовать больше комнат на плане. Также могу предложить такой вариант: искать предмет в два этапа. Сначала ищем местонахождение предмета на плане с помощью фраз-подсказок (используйте точные формулировки, например, «подарок в верхней правой части плана», «ищи между дверью и лестницей»...), затем находим предмет в комнате, ориентируясь по плану.



В игру можно также играть с детьми на празднике (кто быстрее найдет) и даже развлечь взрослых гостей, если придумать задания позаковыристее.

Развиваем: математическое мышление, логику, память, усидчивость и речь.

По нашему примеру это выглядит таким образом:

Ребенок встает к двери лицом, пока вы прячете клад. Вы рисуете путь и даете план ребенку для помощи. Далее вы проговариваете задание:

- Встань спиной к двери. Пройди прямо до стула и затем повернись налево. Пройди прямо и встань между матом и стулом. Повернись направо, пройди до стула и повернись еще раз направо. Иди прямо до тех пор, пока не окажешься между кроватью и столом. Повернись налево и ищи клад.

Затем вы меняетесь, и ребенок рисует путь, проговаривает вам задания-инструкции, а вы идете и ищете.

Активно проговаривайте пространственные предлоги и наречия, добивайтесь того же от ребенка (вправо, налево, назад, прямо, между, слева от, рядом с, на, под, перед, позади, вдоль, через и т. д).

Поиск сокровищ

Сначала пиратам предстоит собрать из фрагментов карту. Карту нужно изготовить заранее. На листе ватмана рисуем карту, смутно напоминающую силуэт квартиры. При этом шкаф можно назвать скалой, кухню - морем, гостиную - болотом, санузел - вулканом и т. п. Соответствующие таблички следует вывесить у входа в эти помещения.

Когда карта готова, разрезаем ее на кусочки неправильной формы и на обратной стороне этих кусочков рисуем различные предметы, необходимые пиратам: пистолет, бутылку рома, сундук, золотые монеты, свечу, штурвал корабля, компас, череп и кости и т. п.

Чтобы придать заданию дополнительную сложность, можно заготовить фрагменты-пустышки из другого листа ватмана. На них также рисуются предметы пиратской символики.

Перед приходом гостей все эти фрагменты следует развесить на стенах и мебели в разных комнатах.

Когда карта собрана (для удобства ее можно скрепить скотчем), пираты отправляются на поиски клада. Путь будет трудным. Сначала нужно преодолеть болото при помощи двух листков бумаги - "кочек", перекладывая их по мере движения. Затем нужно проявить мастерство навигации: миновать рифы с завязанными глазами. Рифы изображают расставленные на полу бутылки с водой или пакеты сока.

Эти полосы препятствий можно устроить в коридоре или в прихожей, чтобы после их преодоления пираты оказались в другой комнате. На карте она может быть обозначена как Карибское море. Здесь нужно найти спрятанный сундук, в котором будут даны указания о направлении дальнейших поисков. Это может быть еще одна, маленькая, карта или прямое указание (например, "искать в холодильнике"). В холодильнике на полке будет обнаружен еще один сундук (его роль может исполнять шкатулка), где вместо сокровищ пираты обнаружат зловещее послание Дэйви Джонса: "Сокровища похищены мной! Ищите их на "Летучем Голландце"". Для пущей убедительности можно добавить к посланию черную метку!

«Искатели приключений»

Эта игра заинтересует даже взрослых, а дети, желательно, чтоб были постарше. Здесь придется подключить логику и мышление. Такая игра требует предварительно подготовки. Дома продумайте весь сценарий игры, желательно, чтоб история была интригующей, например, про пиратов, которые спрятали сокровища. Затем сделайте некие послания, в которых укажите время и место встречи. Началом игры станет поиск пиратской карты. Карту сделайте с учетом местности, где находится ваш дом, вот здесь большое дерево и т.д. Положите ее в пластиковую бутылку, и найдите подходящее место, чтоб ее спрятать. Продумайте несколько подсказок, которые дадут правильное направление для поиска карты. Когда ребята обнаружат карту, пора на поиски сокровищ. По указанным пометкам участники будут приближаться к цели. Еще более интересной станет игра, если вы по маршруту спрячете что-то интересное, например, загадки-подсказки, или вещь пирата. Апогеем игры, конечно, станет клад. Но и здесь ребят ждут сюрпризы, пираты не отдадут свой клад без боя (на роль пиратов подойдут родители). Поверьте, что такое приключение надолго запомнится как детям, так и взрослым.

Развивающая игра - путешествие «В поисках пиратского клада».

Программные задачи:

- закрепить умение ориентироваться на местности, используя карту-схему;
- формировать умения по условным обозначениям раскодировать зашифрованные слова;
- закрепить состав числа 10;
- закрепить обратный счет в пределах 15;
- расширить знания о профессии археолога;
- закрепить умения работать в группах, уметь договариваться.

Материал к игре:

Карта-схема, закодированная азбука, бутылка с картой, монеты, сачок, мини-клад, 3 сундучка, капсулы от киндер-сюрпризов, совочки, бинокль, пиратские принадлежности, шоколадное печенье «Еврики».

Ход игры:

Ребята, сегодня, когда я шла на работу, возле дверей нашла клочок вот этой бумажки, вся грязная, обгорелая. А Виктор Петрович рассказал мне, что видел ночью на нашем участке каких-то людей, ему показалось, что они были в банданах и с черными повязками. Вам хочется узнать, кто у нас был на участке? И что это за бумажка? Давайте вместе разбираться.

Рассматриваем карту.

Идем на участок, где на дереве висят капсулы с заданиями: закодированные слова: сундук, пираты, клад. Дети с помощью закодированной азбуки расшифровывают слова и читают их.

Ребята, как вы думаете, что значат эти слова? И кто их оставил? Ответы детей.

Посмотрите, на дереве что-то висит, кто может достать?

Кто же это мог оставить? Ответы детей.

Давайте дальше разбираться по карте. Смотрите, какие-то стрелочки указывают вот на этот треугольник, вы что-нибудь понимаете? Я нет, и какие-то цифры написаны.

Поняла, надо с помощью обратного счета дойти до этого треугольника.

Кто умеет считать от 15 до 1. Все, ну тогда пошли.

Дошли до корабля, сели, выбрали капитана, и в путь.

Песня «По морям, по волнам.....»

Капитан видит за бортом, как что-то плещется, дети вылавливают сачком бутылку со вторым обрывком карты. Рассматривают ее, стрелки указывают направление на соседний участок.

Ребята, вперед, на поиски неизведанного!

Идут по карте, доходят до деревьев, где в дупле спрятан мини-клад, а в норе сундук с заданием: произвести обмен монет в пределах 10.

Дети делятся на 3 группы, чья группа первая выполняет задание, ведет раскопку мини-клада. Напомнить о правилах раскопки и уточнить, как называют людей ведущих раскопки. Гости следят за выполнением задания.

В сундуке лежит задание: закодированное слово «песок». Капитан декодирует слово и дети бегут в песок. Копают и находят сундук с пиратскими принадлежностями, золотыми монетами и 3 обрывком плана.

Воспитатель склеивает карту, дети определяют место следующего клада и бегут на спортивный участок, где в куче листвы находится сладкий приз (еврики).

Наша игра закончена, все молодцы, всем спасибо!

Давайте ребята пройдем на наш участок, может, мы еще что-нибудь найдем, может, пираты еще что-нибудь закопали. Вперед, на поиски сокровищ!