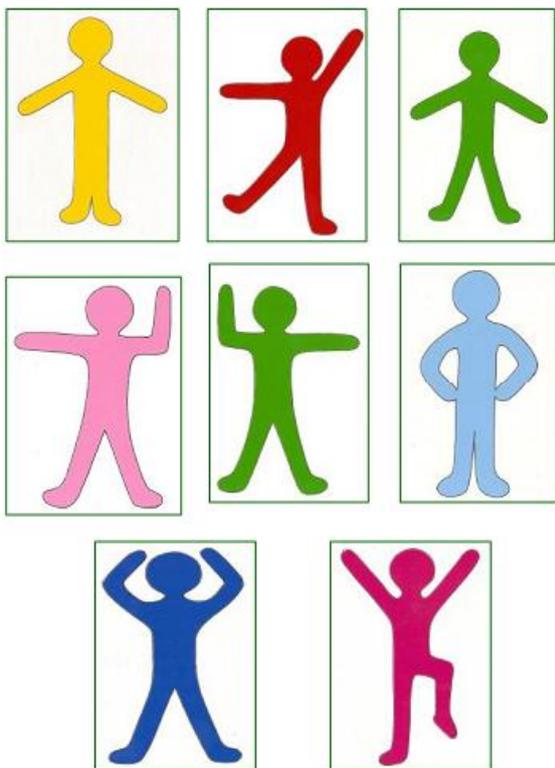


Картотека игр, направленных на разные образовательные области (3- 5 игр по каждой образовательной области)

Образовательная область – «Познавательное развитие»

«Забавные гимнасты»

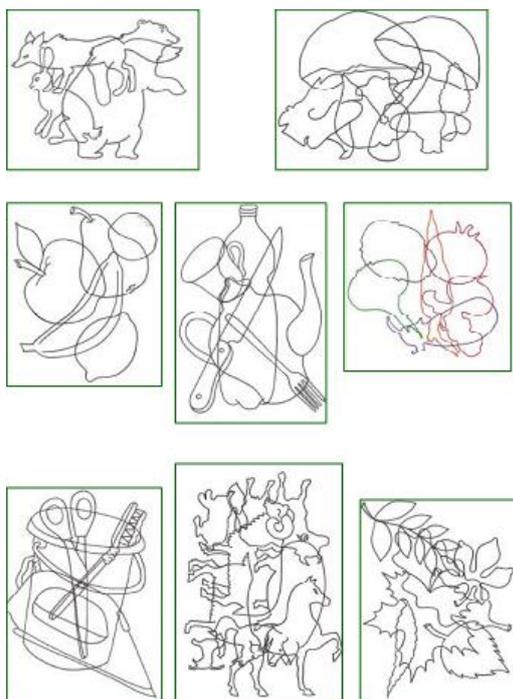


Цель: развитие внимания, пространственного восприятия, умения читать символы, общей моторики, координации движений, активизации на занятиях двигательной активности детей, повышение работоспособности.

Ход игры: детям поочередно представляются карточки с символическим изображением человечков в разных позах и предлагается выполнить то же движение, что и на карточке.

Для младшего и среднего дошкольного возраста показ каждой карточки сопровождается словесными пояснениями каждого положения символично изображенного человека.

«Зашумления»



Задачи: развивать память, внимание, мышление, воображение, быстроту реакции, зрительное и цветовое восприятие сложных форм, умение обобщать, классифицировать, анализировать сложные зашумленные изображения, закреплять навыки счета.

Ход игры: в зависимости от возраста дети получают карточки с разным количеством контурных изображений предметов:

Младший дошкольный возраст: 2 – 4 изображения

Средний дошкольный возраст: 5 – 7 изображений

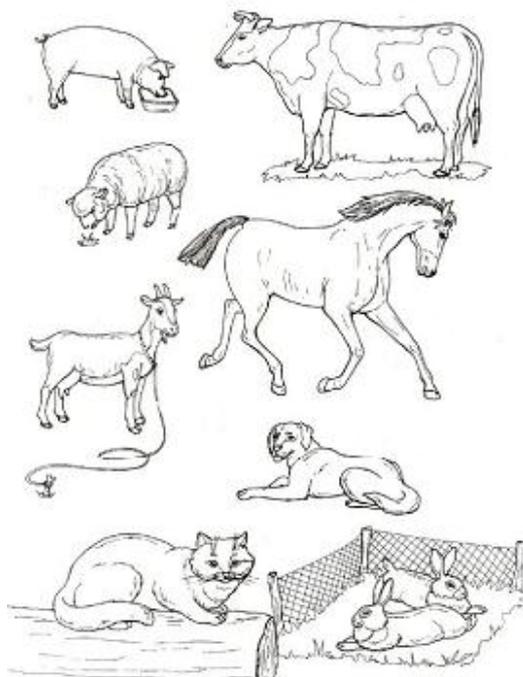
Старший дошкольный возраст: 8 – 12 изображений

На начальном этапе освоения игры детям можно предложить карточки с изображением контуров предметов разного цвета. Далее детям предлагаются карточки с крупным изображением предметов в одном цвете.

Первоначально, детей просят определить, какие предметы, изображены на карточке, «перепутались». Далее дети называют «найденные» предметы и отсчитывают их при помощи счетных палочек.

На завершающем этапе освоения игры, дети должны не только назвать и запомнить изображенные на карточке предметы, но и разделить их на группы.

«Назови и раскрась домашних животных»



Цель: тренировать зрительное восприятие, навыки произвольного запоминания, развивать внимание, умение анализировать изображения, вычленять, классифицировать, обобщать, развивать цветовосприятие, навыки закрашивания.

Ход игры: дети получают карточки с изображением домашних животных. Ребенка просят внимательно рассмотреть картинку, дать названия известным ему животным, сказать, как их можно назвать одним словом.

Детям средней группы предлагается карточка, на которой изображено 3 – 5 животных.

Детям старшей группы предлагается карточка, на которой изображено 5 – 7 зверей.

Детям подготовительной к школе группы представляется карточка, на которой изображено до 10 животных.

На втором этапе игры дети должны не только найти и назвать, но и закрасить тех животных, которых они знают заданным педагогом цветом,

например: свинью – розовым, а кошку – оранжевым. Детей подготовительной к школе группы можно попросить не только закрасить всех животных цветными карандашами, но и обозначить цифрой общее количество изображенных зверей, закрашенных ими животных. Усложнения: - если дети старшей группы хорошо усвоили знания о лесных зверях, то можно попросить ребенка закрасить животных определенным цветом по характерным признакам, например: только копытных, только дающие молоко и т.д.

- детям подготовительной группы предложить выложить из счетных палочек знакомые названия домашних животных и обозначить цифрой количество букв в слов.

Образовательная область – «Речевое развитие»

1. развитие слухового внимания

«Где позвонили?»

Цель: определение направления звука.

Оборудование: звоночек (колокольчик или бубен, или дудочка и т.д.)

Описание игры: Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

2. развитие речевого слуха

«Лягушка»

Цель: узнать товарища по голосу.

Описание игры: Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянувши ножки,
Увидала комара,
Закричала

Тот на кого указал педагог, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква». По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

3. развитие фонематического слуха

«Кто больше слов придумает?»

Цель: активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование: мяч, фанты.

Описание игры: Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

«Кто летает?»

Цель: активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Описание игры: Дети становятся в одну линию ведущий объясняет правила игры: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее – самолет или воробей, - вы должны поднять обе руки вверх, если нелетающее – не поднимаете. Кто ошибется – выходит из игры.

- | | | |
|------------------|-----------|-----------|
| • Воробей. | • Собака. | • Змея. |
| • Ворона. | • Кошка. | • Облака. |
| • Пчела. | • Слон. | • Орел. |
| • Стрекоза. | • Ракета. | • И т.д. |
| • Божья коровка. | • Стол. | |

«Доскажи словечко»

Описание игры: Ведущий предлагает детям поиграть в загадки, где необходимо, внимательно слушая текст, угадать, договорить, добавит нужное по звучанию и по смыслу слово.

Всех он любит неизменно,
Кто б к нему ни подходил.
Догадались.
Это Гена, Это Гена... (Крокодил)

Всех на свете он добрей,
Лечит он больных зверей.
И однажды бегемота
Вытащил он из болота.
Он известен, знаменит –
Это доктор... (Айболит)

У отца был мальчик странный,
Необычный – деревянный,
На земле и под водой
Искал ключик золотой.
Его девочка Мальвина
Называла... (Буратино)

Вместо носа – пяточок,
Вместо хвостика – крючок.
Голос мой визглив и звонок,
Я весёлый... (Поросёнок)

Он и весел, и незлобен,
Этот милый чудачок.
С ним хозяин – мальчик Робин,
И приятель – Пятачок.
Для него прогулка – праздник,
И на мел – особый нюх.
Этот плюшевый проказник
Медвежонок... (Винни-Пух)

Сам он круглый, а не мяч,
Рта не видно, а кусач,
Голой ручкой не возьмешь,
А зовется это... (Ёж)

И в лесу мы, и в болоте,
Нас везде всегда найдете –
На поляне, на опушке.
Мы зеленые... (Лягушки)

Пышный хвост торчит с верхушки.
Что за странная зверушка.
Щелкает орешки мелко
Ну, конечно, это... (Белка)

Птица черная кружится,
«Кар! Кар! Кар!» - кричит и злится
Всем известная персона.
А зовут её... (Ворона)

Он всю зиму в шубе спал,
Лапу бурую сосал,
А прснувшись, стал реветь,
Это зверь лесной... (Медведь)

1. Музыкальное развитие

«Найди игрушку»

Игровой материал. Игрушки, соответствующие содержанию песен: зайчик, медведь, кошечка, петушок и т.д.; проигрыватель с пластинками программных произведений.

Ход игры. Игрушки лежат на столе. Полукругом сидят дети. Воспитатель предлагает послушать мелодию и выбрать (называет имя ребенка) соответствующую игрушку. Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной игрушки.

Игра может проводиться на занятии для закрепления знакомых произведений и в свободное от занятий время (лучше во второй половине дня).

«Подумай и отгадай»

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на которых изображены медведь, зайчик, птичка.

Ход игры. Детям раздают по одной карточке. На фортепиано или в грамзаписи звучит мелодия: «Зайчик» М. Старокадомского, «Медведь» В. Ребикова, «Воробушки» М. Красева. Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку. Например, после песни «Медведь» В. Ребикова поднимают карточку с изображением медведя.

2. изобразительная деятельность

Д/И «Замок»

Цель: Развивать чувства формы.

Материал: Картинки с изображением разных замков. Бумага. Фломастеры.

Задание: Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, и назвать из каких фигур состоит изображенный на картинке замок. Раскрасить картинку.

Д/И «Чего на свете не бывает?»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Задание: Педагог предлагает ребёнку нарисовать то, чего на свете не бывает. Затем просит рассказать, что он нарисовал и обсудить рисунок: действительно ли то, что на нём изображено, не встречается в жизни.

«Расследование»

Цель: развитие процессов внимания, памяти, наблюдательности. Развивает она также и аналитические способности ребенка, ну и, конечно же, коммуникативные навыки.

Для игры все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей и ставит его за чуть прозрачную занавеску. Затем все дети открывают по команде глаза, и ведущий объявляет, что они должны понять, кто стоит за занавеской (фактически, кого среди них не хватает). Вспомнив этого ребенка, дети должны вспомнить как можно больше деталей, связанных с ним – цвет глаз, одежду, дать как можно более точный портрет отсутствующего. Когда предположения закончатся, ребенок выходит из-за занавески, все могут увидеть и сравнить, насколько точным было их описание.

«Я знаю пять имен»

По правилам игры участники подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.) при этом считая: Дима-раз, Вася-два, Лёша-три и т.д.

Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название).

Если игрок ошибается или долго думает – мяч передается другому участнику. Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

«Вышли мыши как-то раз»

Ритмическая игра с высокой степенью эмоционального заражения. Облегчает включение в деятельность. Может использоваться как игра для развития интонационной стороны речи (темп, громкость).

Вышли мыши как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз-два, три-четыре,

Мыши дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон –

Убежали мыши вон.

Участники рассказывают стихотворение, сопровождая слова движениями (топают или хлопают ладонями по коленям поочередно правой и левой рукой). Со словами «страшный звон» можно, например, позвонить в колокольчик. Последняя строка произносится в быстром темпе.

«Нос к носу»

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», « Ухо к уху» и т.д.

«Сиамские близнецы»

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Количество играющих: кратное двум.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование — 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

Комментарий: на первых этапах игры временные ограничения можно снять, чтобы игроки могли получить опыт взаимодействия в паре без посторонних помех. В процессе игры взрослый может сопровождать действия участников комментариями по поводу необходимости договора в паре для достижения лучшего результата. После игры с детьми проводится беседа об их ощущениях, возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

Образовательная область – «Физическое развитие»

"Поезд"

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне – «паровоз», остальные — «вагоны».

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»).

«Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется.

Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей. Первое время воспитатель сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка. Вариант игры. После остановки поезда дети идут погулять. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну. Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне — находить свой «вагон».

«Найди себе пару»

Для игры нужно приготовить флажки по количеству детей. Половина флажков одного цвета – остальные другого. Дети получают по одному флажку. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке. По другому сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару.

В игре должно принимать не четное количество детей, чтобы один из играющих оставался без пары. Обращаясь к оставшемуся без пары, все играющие хором говорят:

«Ваня, Ваня не зевай себе пару выбирай».

Затем по удару бубна дети опять разбегаются, и игра повторяется

«У ребят порядок строгий»

По первому сигналу играющие разбегаются из шеренги в рассыпную и произносят речевку:

«У ребят порядок строгий,

Знают все свои места,

Ну, трубите веселее:

Тра-та та, тра-та- та».

По второму сигналу все быстро строятся в шеренгу. Сначала можно вставать на свободные места, но к концу года на свое место.

«Мой веселый звонкий мяч»

Дети становятся в круг воспитатель с корзиной маленьких мячей в центре. Все вместе произносим слова:

Мой веселый звонкий мяч

Ты куда помчался вскачь

Красный, жёлтый, голубой,

Не угнаться за тобой.

По окончанию слов воспитатель подбрасывает мячи вверх, так что бы они разлетелись в разные стороны. Дети должны быстро собрать их назад в корзину.

"Лягушки"

Посередине площадки чертят большой круг или кладут толстый шнур в форме круга. Группка детей располагается по краю круга, остальные садятся на стулья, расставленные по одной стороне площадки. Вместе с детьми, сидящими на стульях, воспитатель говорит следующие стихи:

Вот лягушки по дорожке.

Скачут, вытянувши ножки,

Ква-ква-ква, ква-ква-ква,

Скачут, вытянувши ножки.

Дети, стоящие по кругу, подпрыгивают, изображая «лягушек». По окончании стихотворения дети, сидящие на стульях, хлопают в ладоши (пугают лягушек); лягушки

прыгают в «болотце» — перепрыгивают через черту — и тихонько присаживаются на корточки.

При повторении игры роли меняются.