

Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное учреждение детский сад «Ласточка» п. Двуречье, Кагальницкого района, Ростовской области.

ИГРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В МОЕЙ РАБОТЕ.

Карлашова Светлана Александровна

Воспитатель высшей квалификационной категории.

Дидактическая игра «Составь букет».

Автор: Карлашова Светлана Александровна

Дидактическая игра рассчитана на детей 4-5 лет.

Цели: - научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия;

- закрепить в речи детей обобщающие слова: теплые, холодные (цвета) – поупражнять в употреблении этих слов.

Игровой материал: я сделала 2 картинки. На каждой нарисовала цветочную вазу. В вазах зеленые стебли. На одной вазе узор теплого цвета, на другой – холодного. Головки цветов вырезала из картона разного цвета: голубые, синие, фиолетовые (холодные тона); желтые, красные, оранжевые (теплые тона).



ХОД ИГРЫ. Показываю детям картинки с вазами и предлагаю составить 2 букета: один из цветков теплого цвета, который напоминает цвет огня, а другой – холодных тонов, которые похожи на цвет неба, воды, льдин.



Вариантов игры несколько. Например: 4 – 6 детей разделить на команды (по 2 – 3 человека). Одна команда составляет букет из холодных тонов, другая – теплых. Цветы можно положить посередине стола. Выигрывает та команда, которая правильно и быстро составит букет.

Можно и так: картинки с вазами расположены посередине стола, рядом цветы. Каждый играющий берет одинаковое количество цветков, затем по моему сигналу начинают определять, в какую вазу нужно поместить тот или иной цветок. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно разложит свои цветы в вазы.



И еще вариант: вызываю 2 детей. Они находят нужные цветы и прикладывают их к концам стеблей, потом рассказывают о своих букетах, например: «Я составил букет из красных, оранжевых и желтых цветов. Мой букет из цветов теплых тонов». Или: « Мой букет из холодных тонов – голубых, синих и фиолетовых».

Моим ребятам очень понравилась эта игра. Они с удовольствием играют и соревнуются.

Дидактическая игра «Сказочные домики».

Цели игры: учить детей решать простые задачи на сложение и вычитание с использованием наглядного материала; закреплять прямой и обратный счёт в пределах 10; знакомить дошкольников с различными геометрическими фигурами; закреплять умение составлять слоги и читать их, подсчитывать количество слогов и звуков в словах.

Правила игры: дети играют как самостоятельно, так и под руководством воспитателя, выполняя различные задания. В одном домике «живут» цифры, геометрические фигуры, в другом-буквы. Геометрические фигуры могут располагаться и на дереве. Цветы на поляне помогают освоить счет и закрепить знания о цвете. Буквы и цифры удобно располагать на прозрачных полочках в нижней части домиков.

Дидактическая игра «Разрушь стереотип».

Автор: Карлашова С. А.

Мне бы хотелось рассказать об одном из приемов, который стал "изюминкой" нашей совместной с детьми творческой деятельности.

На одном из занятий я предложила детям загадку о белке, которую они слышали впервые: "Она прыгать не боится, она прыгать мастерица, не большой у нее рост, но зато пушистый хвост". Несколько дней спустя, проводя дидактическую игру "Кто быстрее угадает", не успела договорить вторую фразу, как услышала: "Это про белку". Такая мгновенная реакция моих воспитанников натолкнула меня на мысль придумать новую игру. Сначала предложила им вспомнить тех животных, которые, как белка, не

боятся прыгать и делают это весьма ловко. Дети начали наперебой называть лису, зайца, кенгуру, лягушку, обезьяну, льва, тигра. Проанализировав их ответы, я подвела их к выводу: по первым строчкам нельзя догадаться, о ком идет речь в загадке, нужно дослушать ее до конца. Потом вместе с детьми стали рассуждать следующим образом. В загадке сказано: "Она прыгать не боится." О ком из названных животных так сказать нельзя? О льве, зайце, тигре. Значит, если "она", то в ответе должно быть слово соответствующее местоимению "она» (зайчиха, львица, тигрица). Я поняла, что предлагаемая мною игра, нравится детям, и сочинила такой вариант: "Она прыгать не боится, она прыгать мастерица, обижает всех подряд: курочек, гусей, зайчат» (Лиса").

Так постоянным элементом наших занятий стала игра, которую я назвала "Разрушь стереотип". Я понимаю, что моему "сочинительству" далеко до совершенства, но, как говорится, игра стоит свеч: детям это нравится, они стали более внимательными и вдумчивыми, иногда сами предлагают темы для игры.

Итак, " Она прыгать не боится, она прыгать мастерица"

" Чудеса: своих детей носит в сумке, что при ней". (Кенгуру).

" Эту акробатку знают все ребятки: она и в цирке выступает, и бананы обожает". (Обезьяна).

" В доме радуются ей: и в помине нет мышей" (Кошка).

Или: "Хотя я шубку поменяю, все меня узнают"

" Прыгаю, скачу, играю; побегу - следы петляют". (Заяц).

" Время зря я не теряю, грибы и шишки запасаю" (Белка).

" За проделки и уловки все зовут меня плутовкой". (Лиса).

«Хожу в пушистой шубке, живу в густом лесу»

«...В дупле на старом дубе орешки я грызу». (Белка).

«...Прыгаю ловко, грызу морковку». (Заяц).

«...Я спряталась под елку, и зайчика там жду». (Лиса).

«Шелестя, шурша травой, проползает кнут живой»

«...Вот он встал и зашипел: проходи, кто очень смел». (Змея).

«...Хвост теряет, другой вырастает». (Ящерица).

«Этот зверь живет лишь дома, с этим зверем все знакомы»

«...Он в наших комнатах живет, и молоко из блюдца пьет» (Кошка).

«...Во дворе у нас живет, в миске косточку грызет». (Собака).

«...Хоть и нет на нем щетинки, это же морская... (Свинка).

« Каждый вечер так легко, она дает нам молоко»

«...Жует зеленую траву и говорит нам слово: «Му!» (Корова).

«...Говорит хозяйке: «Ме! Дай – ка, травки мне». (Коза).

«Серенькая шубка, остренькие зубки»

«...В подполье, в каморке, живет она в норке». (Мышь).

«...Это родственница мыши – и толще, и умней, и выше». (Крыса).

«Не кузнец, а с клещами, с длинными усами»

«...В реке живет, ходит задом наперед». (Рак).

«...В море он большом живет, по песку к воде идет». (Краб).

«В зоопарке, верь, не верь, проживает чудо – зверь»

«...Хобот кверху поднимает, всех из фонтана поливает». (Слон).

«...У него на носу рог, он зовется... (Носорог).

«...Кто в воду руку опустил, того укусит... (Крокодил).

«...Он высокий, он огромный, он похож на кран подъемный». (Жираф).

«...Белые коняшки, а на них тельняшки». (Зебры).

«...Он открыл огромный рот, да ведь это... (Бегемот).

Перфокарты к экологическому проекту

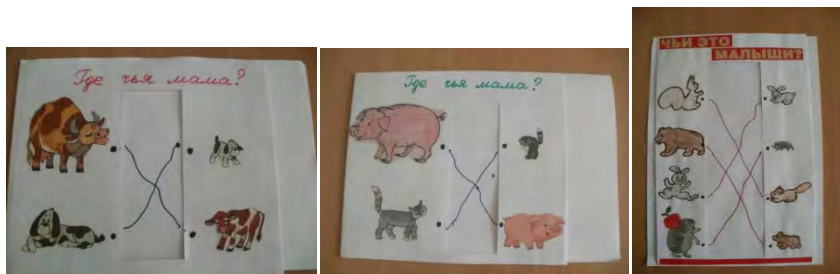
«Дикие и домашние животные».

Играя, дети познают мир природы, учатся правильно к нему относиться, выполнять разнообразные действия. В ходе реализации экологического проекта «Дикие и домашние животные» я использовала перфокарты. Может показаться, что работа с ними под силу только школьникам. Но для моих детей это превратилось в увлекательную и интересную игру. Предметные картинки для перфокарт мы вырезали вместе с детьми, проговаривая, кто изображен: дикие или домашние животные, мамы или их малыши.

Цель: закрепить названия домашних и диких животных; учить находить пары «мама-детёныш».



Сначала дети, отвечая на вопросы: "Где, чья мама?", "Чьи это детеныши?", определяли пары: мама-детеныш, а потом самостоятельно заполняли перфокарты, соединяя фломастером нужные картинки.



Моим ребятам очень нравится выполнять такие задания. Кроме того перфокарты способствуют умственному развитию детей, заставляют их думать, рассуждать и находить правильные ответы, на заданные вопросы.

«Знает вся моя семья, знаю ПДД и я».

Цели: - популяризация Правил дорожного движения;
- воспитание детей законопослушными гражданами на примере родителей.

Участники игры: дети, родители.

Оборудование: костюм светофора, микрофоны, дорожные знаки, разрезанные на пазлы для игры «Пазломания».

Описание игры:

Родители входят в помещение группы и рассаживаются полукругом. Дети стоят перед ними.

Ребенок-ведущий: - Здравствуйте, мы ребята средней группы детского сада «Ласточка» хотим показать вам игру «Знает вся моя семья, знаю ПДД и я».

Сегодня вместе с нами будут играть наши родители. Но нужно выяснить, знают ли они Правила дорожного движения? А сейчас передаем слово нашим корреспондентам Светофорику и его помощнице.

Дети с микрофонами подходят к родителям и задают вопросы:

- На какой свет светофора можно переходить дорогу?

- Что такое «зебра»?

- Почему водителю нельзя разговаривать по телефону?

Родители отвечают на вопросы.

Помощница Светофорика благодарит родителей за правильные ответы: - Спасибо вам, родители за правильные ответы.

Мама ребенка предлагает детям игру: А теперь, ребята, мы проверим ваши знания и посмотрим, как вы знаете дорожные знаки. Предлагаем вам игру

«Паззломания». Правила игры: вам нужно быстро собрать разрезанный на пазлы дорожный знак и назвать его.

Подвижная игра «Беличья кладовка».

Цели: - учить детей быстро переключать внимание; развивать ловкость, быстроту; воспитывать умение соревноваться в команде.

ХОД ИГРЫ.

В игре участвуют четыре человека. В каждом углу зала или групповой комнаты ставится корзина. На полу рассыпаны «беличьи припасы». Первый участник собирает в свою корзину грибы, второй – орехи, третий – шишки, четвёртый – ягоды. Количество «беличьих припасов» должно быть одинаковым. Побеждает тот, кто первым соберёт свои припасы. Можно в этой игре разделить детей на команды.

Дидактическая игра «Волшебный мешочек».

Цель: учить узнавать предмет на ощупь по перечисленным признакам; закреплять названия овощей и фруктов.

ХОД ИГРЫ.

Сначала в мешочек воспитатель опускает овощи и фрукты, очень отличающиеся по форме. Потом воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, её детали, поверхность и просит детей найти то, что похоже «на шарик, но с длинным хвостом, твёрдое, негладкое». Дети по описанию ищут в мешочке предмет, называют его (свёкла), определяют, что это - овощ или фрукт.

Дидактическая игра «Вершки и корешки».

Цель: учить составлять целое из частей; развивать внимание, память, умение находить «свою» пару в игре; повторить названия овощей.

ХОД ИГРЫ.

Воспитатель раздаёт всем играющим детям карточки «корешки» и «вершки» овощей. По сигналу: «Все «вершки» и «корешки» перепутались. Раз, два, три – свою пару найди!» все дети подбирают себе пару. Можно предложить детям поменяться несколько раз «вершками» и «корешками».

Подвижная игра «Солнышко и дождик».

Цели: учить детей обозначать один предмет с помощью другого; развивать умение изображать отдельные действия в игровой ситуации.

ХОД ИГРЫ.

Дети стоят произвольно около воспитателя. Воспитатель говорит: «На небе солнышко», дети выходят из своих «домиков» («домиками» могут быть стульчики) и гуляют по группе (площадке). Когда воспитатель говорит:

«Дождик, скорее домой», дети бегут к своим «домикам» и прячутся в них, выглядывая в «окошки». Игра повторяется 2-3 раза. «Домики» можно нарисовать мелом или «домиком» может стать угол группы, отделённый скамье, натянутой верёвкой. Очень интересно проводить эту игру в музыкальном сопровождении.

Дидактическая игра «Чудесные превращения».

Цель: повторить названия геометрических фигур; развивать внимание, воображение, память.

ХОД ИГРЫ:

Из разных геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник и другие) дети изображают предметы и животных. Можно показывать игрушки, а потом их изображать. Или использовать стихотворения А. Барто и В. Берестова про животных: читаем стихотворение и изображаем животное.



Подвижная игра «С ветки на ветку» с музыкальным сопровождением.

ЦЕЛЬ: развивать умение внимательно слушать музыку и выполнить задание по её окончании; повторить названия деревьев; развивать память, внимание.

ХОД ИГРЫ:

Под музыку дети движутся по залу (группе). У каждого играющего в руках вырезанные из цветной бумаги листья. Когда музыка замолкает, играющие называют дерево, которому принадлежит тот или иной листок.

Игра малой подвижности «Летает – не летает».

Цель: повторить названия предметов, которые умеют летать; развивать внимание, мышление, память; выполнять простые физкультурные упражнения.

ХОД ИГРЫ.

Дети свободно стоят вокруг воспитателя. Воспитатель называет разные предметы. Если названный предмет умеет летать, то дети машут руками, если не умеет летать, то – стоят не двигаясь. Потом можно выбрать ведущим одного из детей и повторить игру.