

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №15 комбинированного вида

Картотека развивающих игр
для детей 4 -5 лет

Подготовила:
Киселева
Людмила
Владимировна
педагог-психолог
МАДОУ №15

Логические игры «Составь загадку»

Эта игра основана на известной психологической методике «4-й лишний». Экспериментатор предлагает испытуемому 4 картинки, среди которых три можно отнести к какой-то одной группе предметов или живых существ, а четвертую к этой группе отнести нельзя, и потому ее надо исключить. Например, 4 картинки: кастрюля, сковородка, чайник, стул. Три картинки (кастрюля, сковородка, чайник) можно объединить в одну группу, так как это — посуда, стул в эту группу предметов включить нельзя, потому что он к посуде не относится, следовательно, картинку «стул» надо исключить как неподходящую к остальным. Сначала с детьми проводится в виде игры на отгадывание загадок непосредственно методика «4-й лишний» (но желательно на другом стимульном материале). При этом преследуется цель — развить у ребят эмпирическое обобщение, то есть научить их классифицировать предметы по основным существенным признакам, или подводить под общее понятие. Обучаясь этой игре, сделанной из лото, дети знакомятся с такими общими понятиями, как «мебель», «посуда», «транспорт» и т. д. После того, как с этим вариантом игры все справятся хорошо, предлагается другой вариант, заключающийся в том, что ребята самостоятельно должны составить «загадку» на исключение четвертого лишнего. Все игроки разбиваются на пары, и каждый для другого составляет свою «загадку», причем по условиям игры требуется не просто исключить лишний предмет, но и *объяснить* свой *ответ*. Если ребенок затрудняется это сделать, то ответ и объяснение дает тот, кто придумал «загадку». Второй вариант игры позволяет лучше освоить процесс эмпирического обобщения, так как *требуется не* просто решение предложенной задачи, а самостоятельное составление таковой, что гораздо сложнее.

Игра проводится в виде соревнования.

Лодочки

Ребенку показывают картинку, где в виде человечков нарисованы красный и синий карандаши, стоящие возле реки. У берега реки находятся три лодки: красная, красно-синяя (наполовину красная, наполовину синяя) и синяя. Показывая на картинку, взрослый предлагает ребенку следующую сказочную задачу: «Красный и синий карандаши хотят вместе покататься по реке в одной лодке. У берега реки три лодки. Красному карандашу нравится лодка красного цвета, а синему карандашу нравится лодка синего цвета. Какую лодку им выбрать, чтобы они могли покататься вместе в одной лодке и чтобы и красный, и синий карандаши были довольны?»

Успешно справиться с этим заданием ребенок может только в том случае, если совместит данные сразу о двух объектах, содержащиеся в условии задачи (желания красного и синего карандаша), что позволит ему выбрать лодку красно-синего цвета.

Точки, снежинки, палочки

Перед ребенком кладут три ряда карточек по четыре в каждом. В первом ряду нарисованы точки, во втором — снежинки, а в третьем — палочки (см. рис. 1).

Взрослый показывает на первую карточку в первом ряду и говорит: «Посмотри, здесь нарисована одна точка. А здесь?» — спрашивает он, поочередно показывая на вторую, третью и четвертую карточки первого ряда. Ребенок отвечает, что на второй карточке нарисованы 2 точки, на третьей — 3 точки, а на четвертой — 4 точки. Затем взрослый показывает на первую карточку второго ряда и говорит: «Здесь нарисована одна снежинка. А здесь?» (Поочередно показывает на каждую следующую карточку второго ряда.) Ребенок отвечает, что на второй карточке

нарисованы 2 снежинки, на третьей — 3 снежинки, на четвертой — 4 снежинки. Тогда ведущий игры говорит: «Смотри, в первом и во втором ряду точки и снежинки расположены в определенном порядке, а в третьем ряду палочки расположены в беспорядке. Разложи карточки, на которых нарисованы палочки, в таком же порядке, в каком лежат карточки с точками и снежинками». Чтобы справиться с игрой, ребенку необходимо понять принцип построения первого и второго рядов, а затем перенести его на третий ряд. Но этот принцип фактически дается детям, так как они сами называют количественно возрастающую последовательность из точек и снежинок.

Еще один возможный способ решения этой задачи — установление принципа построения ряда не по количественному возрастанию его элементов, а по восприятию гештальт-структур. Так, одна точка и одна снежинка зрительно соответствуют одной палочке, две точки и две снежинки — двум палочкам, три точки и три снежинки расположены в виде треугольника, а четыре точки и четыре снежинки — в виде квадрата.

Составь рассказ

Перед детьми раскладывается серия последовательных картинок в неправильном порядке. Играющим предлагается установить правильную последовательность картинок и составить по ним рассказ.

Игры, развивающие фонематический слух

Эхо

Перед игрой взрослый объясняет детям, что такое эхо. «Вы слышали когда-нибудь про эхо? — спрашивает он. — Чаще всего оно живет в лесу и в горах, но его никто никогда не видел, его можно только услышать. Эхо любит подражать голосу людей, птиц, зверей. Если вы попадете в горное ущелье и скажете: "Здравствуй, эхо!" — то оно ответит вам так же: "Здравствуй, эхо!" — потому что эхо всегда в точности повторяет то, что слышит». После этого рассказа детям предлагают поиграть в игру, в которой они по очереди будут исполнять роль эхо, то есть они должны будут в точности повторять любой звук, который услышат.

В качестве материала воспроизведения предлагаются отдельные звуки, звукосочетания, слова и целые фразы.

Расколдуй слово

Эта игра применяется для развития фонематического слуха и облегчает обучение звуковому анализу слова. Ведущий группы рассказывает детям сказку о злом волшебнике, заколдовывающем в своем замке слова. Заколдованные слова не могут уйти из замка, пока их кто-нибудь не освободит. Чтобы расколдовать слово, надо не более чем с трех попыток угадать его звуковой состав, то есть назвать по порядку звуки, из которых оно состоит. Сделать это можно только в то время, когда волшебника нет в замке. Если волшебник застанет в своем замке спасителя слов, то он заколдует и его. После сказочного вступления и условий игры ребятам объясняют, что такое звук, чем он отличается от буквы, и приводят несколько примеров звукового анализа. Затем дети распределяют между собой роли. Злой волшебник должен быть один, а спасителей слов может быть несколько. По ходу игры участники меняются ролями.

Трудность предлагаемых для «расколдовывания» слов должна возрастать постепенно. Вначале должны предлагаться совсем простые слова типа: «пол», «кот», «жит», «каша» и т. д. Все звуки слова должны произноситься ведущим очень четко, а гласные даже тянутся.

Эта игра проводится не в виде игры-соревнования, а как обычная сюжетно-ролевая игра. Как правило, ребята в ней с увлечением и азартом производят звуковой анализ слов, который в виде учебного задания им недоступен и неинтересен.

Игры, расширяющие кругозор и словарный запас ребенка

Краски

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!»

- Кто там?
- Покупатель.
- За чем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они приходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правила игры. Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению. Перед игрой ведущий группы должен познакомить детей с самыми разнообразными цветами и оттенками красок.

РЫБАЛКА

Игроки делятся на две группы. Они становятся друг против друга на расстоянии нескольких шагов. Одна группа — рыболовы (их меньше), другая — рыбы. В начале игры между ними происходит разговор:

- Что вы вяжете? — спрашивают рыбы.
- Невод— отвечают рыболовы, выполняя имитирующие движения.
- Что вы будете ловить?
- Рыбу.
- Какую?
- Щуку.
- Ловите!

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый рыболов старается поймать хоть одну рыбу. Игра повторяется, но называется другая рыба.

Правила игры. Ловить рыб можно только в границах моря. Рыба считается пойманной, когда рыболов дотрагивается до нее рукой.

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группу знакомит детей по книжкам и картинкам с разными видами рыб.

Цветы

Каждый играющий выбирает себе название какого-нибудь цветка (роза, лилия, нарцисс и т. п.). Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По жребию выбранный цветок, например роза, начинает игру. Он вызывает какой-нибудь цветок, например мак. Мак бежит, а роза догоняет его. Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет название какого-нибудь другого цветка, участвующего в игре. Убегает названный цветок.

Правила игры. Пойманный меняет свое название и снова включается в игру. Нельзя повторно придумывать одно и то же название цветка. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

Указания к проведению. Играющие могут называться цветами, зверями, рыбами, птицами и т. д. Каждый раз ведущий группу перед началом игры показывает детям картинки с изображением различных цветов, зверей, рыб, птиц и т. д. и рассказывает о них.

Птицы

Играющие по считалочке выбирают хозяйку и ястреба, остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: кукушка, ласточка и т. д. Прилетает ястреб. У него с хозяйкой начинается переключка:

- За чем пришел?
- За птицей.
- За какой?

Ястреб называет, например, кукушку. Она выбегает, ястреб ее ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.

Правила игры. Ястреб ловит только угаданную птицу.

Указания к проведению. До начала игры ведущий группу читает детям рассказы о различных птицах и показывает их на картинках.

Птицелов

Выбирают птицелова. Остальные дети становятся птицами, крику которых они могут подражать. Птицы встают в круг, в центре которого птицелов с завязанными глазами, кружатся вокруг него и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке, На зеленом дубочке. Птички весело поют, Ай! Птицелов идет! Он в
неволю нас возьмет,

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и он начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, название которой выбрал. Если птицелов угадает название птицы и имя игрока, то последний становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Указания к проведению. До начала игры ведущий группы разучивает с детьми крики различных птиц.

Путешественник

Выбирают путешественника. Участники игры садятся в круг. Один лишь путешественник остается в центре круга. Сидящие по кругу тихо, так, чтобы путешественник не слышал, выбирают для себя наименование знакомых городов или местностей. Путешественник вслух называет города, откуда и куда он хочет поехать. Например: «Я путешествую из Риги в Москву». Участники игры, выбравшие эти названия городов, встают и меняются местами. Путешественник старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто останется без места, продолжает путешествие, то есть становится путешественником.

Указания к проведению. Каждая игра может быть тематической. Например, одна игра может быть посвящена названиям улиц родного города. Другая — названиям городов своей страны, третья — названиям рек своей страны, четвертая — названиям *столиц* разных государств и т. д. Но перед каждой игрой надо разбирать с детьми тот конкретный материал, которому будет посвящена игра.

Земля, вода, огонь, воздух

Выбирают водящего, и играющие становятся вокруг него. Водящий бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если он сказал слово «земля», то тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. На слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово «воздух» — названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему.

Правила игры. Ошибающийся выбывает из игры.

Указания к проведению. До начала игры ведущий группу рассказывает детям об обитателях земной, водной и воздушной среды и показывает их на картинках.

Море волнуется

При помощи считалки выбирают капитана. Остальные дети садятся на стулья, поставленные по кругу. Капитан присваивает каждому играющему название какого-либо предмета из корабельной обстановки. Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы, необходимые для морского плавания. Названный капитаном «предмет» встает и следует за ним. Когда встали все игроки, капитан выкрикивает: «Море волнуется!» Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капитана «Море, утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится новым капитаном.

Правила игры. Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Занимать места можно только по сигналу. Садиться разрешается на любой свободный стул.

Указания к проведению. До начала игры ведущий группы должен познакомить ребят со старинными и современными кораблями, рассказать о парусниках и теплоходах, рассказать и показать, что такое капитанский мостик, рубка, каюта, иллюминатор, палуба и т. д.

У Мазаля

Участники игры по считалке выбирают деда Мазаля. Все остальные отходят от Мазаля и договариваются, какие движения будут ему показывать, имитируя определенные действия. Затем идут к Мазалю и говорят:

— Здравствуй, дедушка Мазаль,
С длинной белой бородой,
С карими глазами,
С белыми усами!

— Здравствуйте, детки!

Где вы были?

Что делали?

— Где мы были, Вам не скажем,
А что делали — покажем!

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазаль отгадает, что они задумали, то играющие разбегаются, а дед ловит их. Тот, кого он поймает, становится новым дедом Мазалем.

Игры, развивающие внимание и память Пуговицы

Играют двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц, причем наборы абсолютно одинаковые. Внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется. Чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого выбираются эти пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле из четырех или шести клеток. Итак, игра начинается с тремя пуговицами на игровом поле из четырех или шести клеток. Начиная игру выставляет на своем поле три пуговицы из имеющегося у него набора. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая пуговица лежит, после чего первый игрок накрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своем игровом поле. Затем первый игрок открывает свое игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. С усложнением игры ограничение времени должно стать одним из условий игры.

Детям предлагается брать каждую пуговицу в руки (из тех, которые необходимо запомнить), рассматривать ее, *ощупывать, описывать внешний вид вслух*, затем также вслух объяснять себе, где пуговица лежит. Вначале вся эта процедура совершается вслух, через некоторое время шепотом, а потом про себя. Затем достаточно просто указания пальцем на пуговицу. При соблюдении такого способа запоминания результат, *как правило*, неплохой. Как только дети пытаются просто запомнить, опять могут начаться ошибки.

Исчезнувший предмет

На столе ставят несколько небольших игрушек. Ребятам предлагается запомнить, что находится на столе. Затем они отворачиваются, а ведущий прячет какой-то один предмет и предлагает участникам игры отгадать, какой предмет исчез.

Детям, для которых эта игра окажется трудной, целесообразно применить тот же способ запоминания, что и в предыдущей игре.

Что изменилось?

На столе ставят несколько небольших игрушек. Играющим предлагают запомнить, что и в каком порядке находится на столе. Затем они отворачиваются, а ведущий меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе.

Тем детям, для которых эта игра окажется трудной, целесообразно применить тот же способ запоминания, что и в предыдущих двух играх.

Хамелеон

Взрослый рассказывает детям, кто такой хамелеон. Объясняется, что это — ящерица, меняющая свою окраску в зависимости от того места, где она находится, чтобы ее не было заметно. Например, если хамелеон забрался на серый камень, то он станет серым, а если он сидит на желтом песке, то он станет желтым. Затем ведущий начинает задавать играющим вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть в зеленой траве, на коричневом бревне, на черном камне, на шахматной доске и т. д. Ребята должны быстро отвечать, после чего обсуждаются правильные и неправильные ответы.

Игра проводится в виде соревнования. В начале время ответа не учитывается, важно только правильно ответить. Но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ.

Указания к проведению. Перед игрой детей знакомят с цветами радуги и с другими цветами и цветовыми оттенками.

Примечание. В этой игре развивается умение ориентироваться в различных цветах (это важно, поскольку некоторые дети не знают названия цветов), умение внимательно слушать, скорость реакции и др.

Найди различия

Перед детьми кладут две картинки, кажущиеся на первый взгляд одинаковыми, но имеющие существенные различия. Играющие должны найти эти различия. Выигрывает тот, кто найдет больше различий.

Зашумленные картинки

Перед играющими кладут картинку, представляющую собой хаотично переплетенные линии. Но за этими линиями скрыто изображение, которое надо найти.

Сосед, подними руку

Играющие, стоя или сидя, образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает *стоять* (сидеть), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, то есть ту руку, которая находится ближе к игроку, находящемуся между

ними. Если кто-то из ребят ошибся, то есть поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

Сокол и лиса

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какие-нибудь более сложные движения руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. Неожиданно выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Лиса появляется по сигналу ведущего группы и ловит только тех детей, кто не присел.

Игровая

Выбирают водящего. Остальные дети встают в круг, в центре которого водящий, и берутся за руки. Они водят хоровод и говорят нараспев:

У дядюшки Трифона было семеро детей,
Семеро сыновей, они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели. Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять жесты водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым водящим.

Рыбаки

Выбирают водящего, остальные дети — рыбаки. Они становятся в круг, в центре которого водящий. Он показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами.

Правила игры. Кто из играющих повторит движения неправильно, тот выходит из игры.

Полярная сова и евражки

По считалке выбирают полярную сову. Остальные играющие — евражки (зверьки-грызуны). Сова находится в углу площадки или комнаты.

Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают по площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Игры с фантами

Примечание. Фантом называется любая мелкая вещь: игрушка, ручка, карандаш и др. Все участники игры имеют по несколько фантов. Проигранные фанты отдаются водящему в игре, который хранит их у себя до момента «выкупа» фантов. Под «выкупом» понимаются какие-то действия играющего, которые он должен совершить по просьбе других детей. Происходит это следующим образом. В конце игры водящий обращается к игрокам и сообщает им, что сейчас будут «выкупаться» фанты. Выбирают игрока, который будет назначать «выкуп». Затем водящий берет чей-то фант и, не показывая его детям, спрашивает: «Что сделать этому фанту?» Назначающий «выкуп» должен придумать интересное

задание: спеть песню, прочесть стихотворение, загадать загадку, что-то изобразить и т. д. После того, как владелец фанта выполнит задание, он получает фант обратно. В случае отказа выполнить требуемое действие фант остается у водящего.

Черный, белый не берите, «да» и «нет» не говорите

Выбирают водящего. Он обходит играющих и говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Черный, белый не берите, «Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участником игры беседу, задавая разные провокационные вопросы с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: «черный», «белый», «да», «нет». Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся «выкупает» свой фант.

Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя.

Почта

По считалке выбирают водящего-почтальона. Он начинает переключку с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...
- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают, рисуют и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. А затем начинают «выкупать» фанты.

Птичка

Выбирается водящий. Все дети садятся в круг, в центре которого водящий. Он дает всем игрокам названия деревьев (дуб, клен, липа и т. д.). Каждый должен запомнить свое название.

Водящий говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты «выкупаются».

Правила игры. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группы должен познакомить ребят с различными породами деревьев, показать их на картинках, рассказать, где какое дерево растет.

Ригу-рагу

Выбирается водящий. Он стоит перед играющими. У всех пальцы сжаты в кулаки. Водящий трясет перед собой руками, сжатыми в кулаки, и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...» Затем высовывает большие пальцы, изображая рога, и называет, например: «Коза с рогами» или «Дом с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога.

Если названо животное без рогов или какой-то предмет, то дети не показывают пальцами рога. За ошибку платят фант. В конце игры фанты «выкупаются».

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группы должен познакомить ребят с различными животными, имеющими рога, рассказать о месте их обитания, показать на картинках.

Летит — не летит

Эта игра проходит за столом. По считалке выбирают водящего. Играющие кладут на стол пальцы. Водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего — платит фант. В конце игры фанты «выкупаются».

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группы разбирает с детьми, кто летает, а кто — нет; показывает картинки. Отдельно рассказывается о летающих птицах и насекомых, о летающих предметах, сделанных руками человека (самолет, ракета), о летающих сказочных существах (при этом читаются соответствующие сказки).

Дай ответ

Выбирают водящего. Игроки делятся на две группы, выстраивающиеся друг против друга. Водящий становится между ними. Обращаясь по очереди к каждой группе, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос водящего, тот платит фант. Например, водящий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!» — то он отдает фант. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем. В конце игры фанты «выкупаются».

Игры, развивающие моторику ребенка

Палочки

Палочки рассыпают на столе. Участники игры по очереди выбирают их, но так, чтобы рядом лежащие не сдвинулись с места. Если ребенок, неосторожно выбирая палочку, пошевелил соседнюю, он выходит из игры. Кто из играющих взял больше палочек, тот и выиграл.

Правила игры. Чтобы рассыпать палочки на столе, надо сначала зажать их в кулаке, а затем быстро разжать пальцы.

Поднимать палочки можно рукой или уже взятой палочкой.

Палочки делают одинаковой толщины (до 5 мм) и длины (10-15 см). На каждого играющего должно быть до 10 палочек.

Бирюльки

Играющие рассыпают бирюльки (разные мелкие предметы) на столе и вытаскивают их по одной палочкой с крючком на конце так, чтобы не задеть рядом лежащий предмет. Если крючок, которым поднимают бирюльки, прикрепить к шнурку, то подцепить предмет будет еще сложнее.

Выигрывает тот, кто больше вытащил бирюлек. Игра заканчивается, когда все бирюльки будут разобраны.

Дорожки

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешая друг другу и не наталкиваясь на впереди бегущего.

Указания к проведению. Длина дорожки должна быть не менее 3 м. Игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первым из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

Стая уток

Играющие становятся в шеренгу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Они слегка сгибают ноги в коленях и кладут на них руки. По сигналу все начинают в полуприседе быстро продвигаться вперед до обозначенной черты — «озера» (10- 15 м), не меняя положения рук и ног. Побеждает та утка, которая первой достигнет озера (перейдет черту).

Правила игры. Тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук и ног, считается проигравшим.

Колечко

Выбирается водящий. Играющие стоят в шеренгу, держа руки впереди лодочкой. В руках у водящего лежит небольшой блестящий предмет (колечко, фантик из фольги). Водящий идет вдоль шеренги и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Я иду, иду, иду, всем колечко вам кладу, Ручки крепче зажимайте. Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом отходит и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а остальные дети должны постараться задержать его.

Правила игры. После слов: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком.

Игры, развивающие ориентацию в пространстве

Примечание. До того, как играть с детьми в игры этого раздела, их надо научить определять правую — левую руку и соответственно правую — левую сторону. Для этого целесообразно использовать метод поэтапного формирования умственных действий, предложенный П. Я. Гальпериным (1974, 1985). Окончательное закрепление требуемых навыков происходит в предлагаемых играх.

Найди клад

Цель игры: научить ребенка ориентироваться в пространстве (повернуть направо или налево).

Ведущий группы предлагает детям отыскать клад (в качестве клада прячется какой-то предмет), ориентируясь на говорящий дорожный указатель. Роль указателя исполняет взрослый,

сообщающий детям, что их ждет на том или другом направлении пути. Ребенок должен выбрать дорогу, ориентируясь на следующие высказывания:

«Направо пойдешь — клад найдешь, налево пойдешь — сам пропадешь».

«Налево пойдешь — клад найдешь, направо пойдешь — сам пропадешь».

Взрослый держит в каждой руке, указывающей направление дороги, по табличке. На одной из них нарисован сундук, а на другой сундук, перечеркнутый крестообразным знаком. Для каждого следующего игрока местоположение клада меняется в случайном порядке. Проигравшие дети (выбравшие неправильное направление пути) выбывают из игры, а нашедшие клад сохраняют его у себя до конца игры, поэтому в качестве клада хорошо использовать различные привлекательные игрушки. Клад должен быть спрятан так, чтобы ребята не видели его местонахождение и не знали, где он находится. Для этого в тот момент, когда взрослый прячет клад, все играющие ребята должны отвернуться.

До начала игры ведущий группы предлагает детям представить себя различными сказочными персонажами, отправившимися в путь на поиски клада. Таким образом, данная игра приближается к сюжетно-ролевой.

Когда дети хорошо будут справляться с этим вариантом игры, то предлагается усложненный вариант.

Усложнение игры идет по нескольким направлениям.

1. Местоположение клада смещается относительно исходного по кругу: на 90° , 180° , 270° , 360° . Соответственно смещается и говорящий указатель. Это делается для того, чтобы дети не запоминали «право» и «лево» относительно каких-то предметов в комнате, а должны были каждый раз самостоятельно определять направление в пространстве.

2. На пути сказочного персонажа, которого изображает ребенок, до того, как он дойдет до основного указателя дороги, встречаются различные препятствия, которые можно благополучно миновать, только используя подсказку, куда идти — направо или налево. Так, перед путешественником внезапно встает скала, которую можно обойти по узенькой тропинке справа (слева). А потом дорога доходит до реки, через которую можно переправиться вброд, находящийся слева (справа). Затем надо пройти через дремучий лес и не попасться злему волшебнику, для чего в лесу надо сначала идти направо (налево), потом налево (направо), а затем опять направо (налево) и т. д. Если ребенок не может воспользоваться подсказкой, то есть выбирает неправильное направление пути, то он проигрывает и дальше игру не продолжает.

3. Миновав всевозможные препятствия, путник подходит к дорожному указателю, который на этот раз молчит и показывает только одно направление дороги, где находится клад (в руке у взрослого табличка с сундуком). Но пойти по нужной дороге путешественник сможет только в том случае, если правильно назовет направление пути: направо или налево. Если он ошибется, то проигрывает.

Примечание. Выступая в роли указателя, взрослый стоит к играющему лицом и сообщает местонахождение клада (направо или налево), исходя из того, куда должен идти ребенок. Так, если взрослый держит в левой руке табличку с рисунком сундука, то ребенку он сообщает, что клад находится направо, и наоборот.

Когда ребенок сам должен назвать направление пути (направо или налево), ориентируясь на указатель, то он называет направление соответственно тому, куда он пойдет. Так, если взрослый, стоя лицом к ребенку, держит в правой руке табличку с рисунком сундука, то ребенок называет направление «налево», и наоборот.

Подсказки по преодолению препятствий даются безлично. Путешественник слышит голос, идущий сзади него (для этого взрослый в этой части игры стоит позади ребенка).

Волшебная страна

Цель игры: научить ребенка понимать зеркальное отражение направлений «направо — налево».

Ведущий группы предлагает детям отправиться в путешествие по волшебной стране, где все звери и птицы умеют разговаривать. Ребятам предлагается по очереди дойти до замка, где томится заколдованный принц — правитель волшебной страны. Принц превращен злым волшебником в зверя (выбирается животное, которое есть в виде игрушки). Расколдовать принца сможет тот, кто сумеет добраться до замка и пройти в центр находящегося в нем лабиринта, где находится принц. Добраться до замка очень сложно, потому что злой волшебник выставляет на пути спасателей одно препятствие за другим. Но на помощь путнику приходят обитатели этой страны, которые подсказывают ему, как обойти препятствие, потому что они хотят, чтобы принц скорее вернулся в свой дворец и, как раньше, стал управлять волшебной страной.

Ведущий группы предлагает ребенку закрыть глаза, повернуться три раза на месте и сказать: «Крибле-крабле-бумс». После этого глаза можно открыть, и ребенок окажется в волшебной стране.

Взрослый рассказывает ребенку, куда тот попал, и описывает препятствие, которое надо обойти. Он также исполняет роли всех разговаривающих животных.

Сначала путешественник попадает в дремучий лес, через который идут много тропинок, но только одна из них выведет из леса к реке. Перед путником на ветку дерева садится сова и говорит: «**Справа от меня** тропинка, по которой надо идти». Если ребенок пойдет по тропинке, которая будет идти справа от него самого (а от совы это будет слева), то он заблудится в лесу и выйдет из игры. Если ребенок правильно выберет путь, то он выйдет к реке, через которую надо переправиться на другой берег.

На берегу слева и справа находятся привязанные лодки. Здесь к спасателю подбегает ежик и говорит: «Слева от меня находится хорошая лодка, в ней ты сможешь переправиться на другой берег. Не ошибись, другая лодка дырявая, и ты в ней утонешь». Если ребенок выберет лодку, которая будет находиться слева от него самого (а от ежика это будет справа), то он не доберется до другого берега и выйдет из игры. Если он правильно выберет лодку, то благополучно переправится на другой берег, где увидит два шатра.

В шатрах на столах стоят вкусная еда и напитки. Уставший путник хочет отдохнуть и поесть, но тут к нему подбегает заяц и говорит: «Не ходи в левый от меня шатер, если ты съешь там еду, то заснешь и не проснешься, иди в правый от меня шатер». Если ребенок все же выберет правый от себя шатер (левый от зайца), то он считается заснувшим и вышедшим из игры. Если он правильно выберет шатер, то, подкрепившись и отдохнув, он продолжает путь.

На этот раз перед ним болото, через которое есть тропинка, но ее надо знать. Тут перед спасателем оказывается лягушка, которая говорит: «Иди влево от меня и увидишь тропинку». Если ребенок пойдет налево от него самого (то есть от лягушки направо), то он утонет в болоте и выйдет из игры. Если он пойдет правильно, то благополучно перейдет болото и выйдет на поляну, на которой стоит замок волшебника.

Путник входит в замок и попадает в лабиринт, в центре которого находится заколдованный принц. По лабиринту путешественника сопровождает мышонок, который бежит впереди и предупреждает, куда надо свернуть.

Если играющий без ошибок пройдет лабиринт до центра, то он увидит заколдованного принца (спрятанного игрушечного зверька). "Теперь надо произнести волшебное заклинание, и принц снова станет принцем к всеобщей радости. Если ребенок, проходя лабиринт, хоть раз ошибется, то он выходит из игры, так и не освободив принца.

Примечание. «Проходя» лабиринт в роли мышонка, взрослый неподвижно находится в стороне от ребенка и сообщает ему направление движения по лабиринту.

Перед тем, как ребенок начнет двигаться по лабиринту, взрослый объясняет ему, что мышонок бежит впереди в том же направлении, что и путник, а потому его указания «направо—налево» соответствуют направлению пути ребенка. Отсюда следует, что при прохождении лабиринта играющему не требуется осуществлять зеркальное отражение указанного направления пути, чтобы понять, куда повернуть.

Зазеркалье

Цель игры: научить ребенка правильно воспринимать зеркальное отражение собственного тела.

Ведущий группы рассказывает детям, что в зеркале мы видим свое отражение с точностью до наоборот. Так, если, смотрясь в зеркало, человек поднимет правую руку, то его отражение поднимет левую руку. Если человек закроет левый глаз, то его отражение закроет правый глаз. Если человек наклонит голову направо, то его отражение наклонит голову налево и т. д. Рассказав это, взрослый ставит перед детьми зеркало и предлагает им самостоятельно убедиться в справедливости его слов. После этого устраивается соревнование, в котором побеждает тот, кто смотрясь в зеркало, ни разу не ошибется, определяя и называя, какая сторона (правая или левая) зеркального отражения отвечает на те или иные движения самого ребенка.

Говорящее зеркало

Цель игры: научить ребенка правильно воспринимать зеркальное отражение собственного тела.

Дети становятся парами друг против друга. Один ребенок — «зеркало». Он должен не только зеркально отражать движения своего партнера, но и словесно обозначать свои движения, как отраженные в зеркале движения другого ребенка. Так, если первый ребенок поднимает правую руку, то «зеркало» отражает зеркально его движение и говорит: «Я поднимаю левую руку». Если первый ребенок отставляет в сторону левую ногу, то «зеркало», повторяя зеркально движение, говорит: «Я отставляю в сторону правую ногу» и т. д.

Зеркальное отражение

Цель игры: научить ребенка правильно воспринимать зеркальное отражение собственного тела.

Дети становятся парами друг против друга. Один ребенок — «зеркало». Он *начинает* игру, показывая какое-то движение. Другой ребенок должен назвать и показать то движение, которое он должен был совершить, *чтобы* получилось *такое* зеркальное отражение. Например, «зеркало» вытягивает вперед правую руку. Его партнер говорит: «Я вытянул вперед левую руку». «Зеркало» закрыло правой рукой левый глаз. Его партнер говорит: «Я закрыл левой рукой правый глаз» и т. д.

Зеркало

Цель игры: научить ребенка правильно воспринимать зеркальное отражение собственного тела.

Двое играющих встают друг против друга. Один ребенок — «зеркало». Он должен зеркально повторять движения другого.

Список литературы:

1. Гуткина Н.И. «Развивающие игры для детей дошкольного возраста», М. 1992 г.