

**МКУ «Краснодарский научно-методический центр»**

# **ЛУЧШИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ**

из опыта работы дошкольных образовательных организаций города Краснодара



**СБОРНИК 3**

Авторы - составители:

*Кабанова Надежда Васильевна* – начальник отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ «Краснодарский научно-методический центр»;

*Шерстюк Ирина Олеговна* – главный специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ «Краснодарский научно-методический центр»;

*Филь Екатерина Александровна* – ведущий специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ «Краснодарский научно-методический центр».

Под общей редакцией

Фёдора Ивановича Ваховского – директора МКУ «Краснодарский научно-методический центр».

## ЛУЧШИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ

В сборник «Лучшие педагогические практики» дошкольного образования на территории муниципального образования город Краснодар вошли педагогические и методические находки дошкольных образовательных организаций, входящие в кластер «хорошее качество» по результатам проведения мониторинга МСОК ДО 2021 года.

Материалы сборника могут быть использованы в работе руководителей дошкольных образовательных организаций, старших воспитателей и педагогических работников дошкольного образования.

## Содержание

1.	Введение	3
2.	Квест-игра «В поисках планеты здоровья» для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет	4
3.	Развитие эмоционального интеллекта у дошкольников через формирование элементарных математических представлений у воспитанников	16
4.	Игры для развития логического мышления, воображения, зрительной памяти при помощи геометрических фигур для детей 4-5 лет	18
5.	Игры по финансовой грамотности дошкольников	23
6.	Конспекты игровых образовательных ситуаций	27
7.	Игры, направленные на формирование коммуникативной компетентности дошкольников старшего возраста	36
8.	Настольно-печатные игры своими руками	39
9.	Театрализованные игры на развитие эмоций дошкольников	41
10.	Театрализованные игры для детей младшего возраста	42
11.	Дидактическое пособие для детей раннего возраста «Сенсорная юбка»	44
12.	Особенные игры	52
13.	Методическое пособие «Мультиассоциативные пары»	55
14.	Дидактические игры	65

## **«Лучшие педагогические практики»**

Мы продолжаем представлять Серию успешных практик, в сборник вошли лучшие практические материалы по организации образовательной деятельности детей дошкольного возраста в дошкольных образовательных организациях муниципального образования город Краснодар в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Материалы сборника могут быть использованы в работе методистов и педагогических работников дошкольного образования.

Практический опыт реализации данных принципов в процессе организации образовательной деятельности детей дошкольного возраста представили педагоги дошкольного образования муниципального образования город Краснодар. В методическом пособии представлены квест - игры, авторские игры для использования в работе с детьми.

Материалы сборника будут интересны педагогам дошкольных образовательных организаций, родителям воспитанников и другим заинтересованным лицам.

**КВЕСТ-ИГРА**  
**«В ПОИСКАХ ПЛАНЕТЫ ЗДОРОВЬЯ»**  
для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет

*МАДОУ МО г. Краснодар*  
*«Детский сад № 68»,*

*Шостик Т.Н.* – старший воспитатель;  
*Бабич Н.В.* – инструктор по ФК;

**КВЕСТ-ИГРА «В ПОИСКАХ ПЛАНЕТЫ ЗДОРОВЬЯ»**

**Сюжет игры:** дети спасают разрушенную злодеями (Гастрит, Ожирение и Кариес) планету Здоровья с помощью найденных частей (осколков) планеты. Необходимо собрать все части планеты.

**Правила игры:** игра проводится одной командой (8 частей планеты, количество заданий-испытаний-8, количество игроков не менее пяти). Детям необходимо выполнить определённые задания-испытания. **При правильном выполнении испытания команда получает одну часть (осколок) планеты с описанием следующего задания.**

**1 этап: формирование у дошкольников внутренней мотивации к деятельности и планирование детьми их действий.**

Дети получают послание (видео звонок на ноутбуке) от жителей планеты Здоровья с просьбой о спасении их разрушенной планеты. Звучит голос за кадром на фоне изображения разрушающейся и исчезающей по частям Планеты Здоровья. (Приложение 1)

Принятие решения детьми о спасении планеты. Получение подсказки к выполнению задания 1: «В коридор выходи, в дверь направо заходи, лабиринт скорей пройди, часть планеты получи».

**2 этап: реализация детского замысла.**

**Задание 1. «Лабиринт здорового питания»** Цель: закреплять знания детей о полезных и вредных продуктах.

Команде необходимо правильно пройти лабиринт, состоящий из нескольких дорожек с полезными и вредными продуктами и получить первую часть планеты. (Приложение 2).

**Задание 2. «Викторина литературно-кулинарная»** Цель: закреплять знания о том, что полезно есть продукты с разным вкусом. Важно не использовать в пищу слишком много солёного, кислого, сладкого.

Детям предлагаются книги сказки из библиотеки Анны Петровны. Получить часть планеты участники смогут, если каждый придумает вопрос о продуктах питания, указанных в сказке. (Приложение 3).

**Задание 3. «Пирамида правильного питания»** Цель: совершенствовать полученные знания о сбалансированном питании и здоровом образе жизни.

Команде необходимо правильно собрать пирамиду из 4-х частей (1 часть- злаки и мучные изделия, 2 часть-овощи и фрукты, 3 часть-молочные и мясные продукты, 4 часть-жиры и сладости)

(Приложение 4).

**Задание 4. Игра «Магазин».** Цель: закреплять представление о том, какие продукты наиболее полезны и почему есть их необходимо регулярно, какие продукты не желательны для детского питания.

Необходимо правильно выбрать (купить) продукты в две тележки (1- полезные продукты, 2-вредные) и объяснить почему. (Приложение 5).

**Задание 5. Игра «Путаница»** Цель: продолжать знакомить детей с разнообразием витаминов их полезными свойствами и значением для организма.

Правильно распределить карточки с продуктами питания по содержанию в них витаминов А, В, С, D, Е. (Приложение 6).

**Задание 6. «Поварята»** Цель: закреплять представление о необходимости и важности регулярного питания, соблюдения режима питания, разнообразии меню.

Из карточек с различными блюдами составить дневной рацион. Можно выполнять всем вместе, или по отдельности: завтрак, второй завтрак, обед, полдник, ужин. (Приложение 7).

**Задание 7. «Очисти воду»** Цель: формирование представления о важности систематических занятий физическими упражнениями и спортом, об их положительном влиянии на развитие и здоровье. формировать представления о значении жидкости для организма человека.

За 5 минут успеть добраться до фильтра и очистить воду всем участникам команды. (Приложение 8).

**Задание 8. Викторина «Знатоки»** Цель: закреплять знания о правилах правильного питания.

Дети отвечают на вопросы. При правильном ответе участники делают шаг вперед к последней части планеты, на которой написано послание. «Спасибо вам, дети за помощь. Вы одержали победу над Кариесом, Ожирением и Гастритом, в этом вам помогли знания о правильном питании. Благодарим вас от души. Угощайтесь ароматными и полезными яблоками. В них сила земли, да ясного солнышка тепло». (Приложение 9).

**4 этап: проведение детской рефлексии по итогам деятельности.**

Планета собрана. Для чего мы ее спасли? Какое задание для вас было самым трудным? А с каким заданием вы справились без затруднений? У нас остались правила, которые находились вместе с частями планеты (конверты-советы). Кто помнит их? Что же с ними будем делать? (Предложения детей). Поделиться с другими детьми. Замечательно, что мы не только спасли планету, но и поделились правилами о правильном питании и здоровом образе жизни с друзьями.

## Приложение 1

**1 этап: формирование у дошкольников внутренней мотивации к деятельности и планирование детьми их действий.**

**Материал и оборудование:** ноутбук, запись послания.

В группе раздается видео звонок (на ноутбуке). Звучит долго и настойчиво, пока дети сами не обратят внимание. После того, как дети заинтересовались и поняли, откуда звук, педагог помогает открыть ноутбук и включается видео послание жителей планеты Здоровья.

Звучит голос за кадром на фоне изображения разрушающейся Планеты Здоровья.



«Здравствуйтесь ребята детского сада № 68 города Краснодара! Мы – жители красивой планеты Здоровье. Три злодея Гастрит, Ожирение и Карисес разрушили нашу Планету на маленькие осколки. И сейчас они движутся к вашей планете Земля.

Защитить планету Земля и найти все осколки планеты Здоровья, подвластно тем людям, которые вооружены знаниями о правильном питании и здоровом образе жизни. Если вы найдете все осколки планеты, то жизнь на планете восстановится.

Педагог: А согласитесь ли вы проделать нелегкий путь, чтобы отыскать все осколки планеты? (Ответы детей)

Педагог: Найти осколки не так-то просто, для этого нужно пройти испытания, выполнить задания, при этом соблюдая правила: стараться быть внимательными, думать, рассуждать, на вопросы правильно отвечать, друзей выручать, что полезно для здоровья выбирать.

Вы готовы отправиться на поиски? Разрешите мне с вами поучаствовать в этом интересном испытании?

Голос за кадром: Отправляем вам подсказку «В коридор выходи, в дверь направо заходи, лабиринт скорей пройди, часть планеты получи».



Дети, следуя инструкции, выходят из группы в коридор, заходят в дверь направо, видят перед собой на полу лабиринт.

## ПЛАНЕТА ЗДОРОВЬЯ



## Приложение 2

### «Лабиринт здорового питания»

**Цель:** закреплять знания детей о полезных и вредных продуктах.

**Правила:** команде необходимо правильно пройти лабиринт, состоящий из нескольких дорожек с полезными и вредными продуктами и получить первую часть планеты. Дети сами определяют, с какого входа можно начать движение по лабиринту.

**Задание:** Чтобы добраться до планеты Здоровья и помочь ей, нужно пройти по лабиринту, но только по той дорожке, на которой есть полезные для здоровья продукты. Если вы, жители планеты Земля, найдёте правильную дорожку, то спасёте часть нашей планеты Здоровья со следующим заданием.

**План маршрута:** «В коридор выходи, в дверь направо заходи, лабиринт скорей пройди, часть планеты получи»

**Материал и оборудование:** картинки с полезными и вредными продуктами питания, ленты для построения лабиринта, в конце дорожки в сундуке находится часть разрушенной планеты Здоровья со следующим заданием, конверт – совет.

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! Если хочешь вырасти сильным, умным и красивым, заботься о своём здоровье: больше двигайся, гуляй на свежем воздухе, соблюдай режим дня, ешь полезные продукты»





### Приложение 3

#### «Викторина литературно-кулинарная»

**Цель:** Прививать детям любовь к литературе и чтению, закреплять знания о том, что полезно есть продукты с разным вкусом и что вредно употреблять в пищу слишком много солёного, кислого, сладкого.

**Правила:** участникам нужно придумать вопрос о продуктах питания, о которых упоминается в предложенной сказке.

**Задание:** «Чтобы спасти следующую часть планеты Здоровья нужно придумать вопросы о продуктах питания, по сказкам»

**План маршрута:** найти место, где очень много книг (библиотека Анны Петровны или книжный уголок в группе)

#### Этапы викторины

- 1) Участникам предлагаются книги:
  - А) Джанни Родари «Чиполлино»
  - Б) Шарля Перро «Красная шапочка», «Золушка»
  - В) Александра Пушкина «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»
  - Г) Льва Толстого «Лиса и журавль»
  - Д) русские народные сказки «Волк и лиса», «Гуси-лебеди»
- 2) Игроки вспоминают предложенные сказки, и какие продукты питания в них указаны.

- 3) Дети придумывают вопросы к предложенным сказкам о продуктах питания.
- 4) Один из участников озвучивает придуманные командой вопросы, если вопросы придуманы ко всем сказкам, то команда получает часть планеты Здоровья.

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! Полезно есть продукты с разным вкусом. Важно не использовать в пищу слишком много солёного, кислого, сладкого. Соблюдай режим дня, тогда ты будешь всё успевать и хорошо себя чувствовать»

**Материал и оборудование:** библиотека Анны Петровны или книжный уголок в группе; книги-сказки: «Чиполино», «Красная шапочка», «Золушка», «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», «Лиса и журавль», русские народные сказки «Волк и лиса», «Гуси-лебеди»; конверт-совет.

**Вопросы, которые дети могут составить:**

1. В какой сказке все герои овощи и фрукты?
2. Какой гостинец несла Красная шапочка своей бабушке?
3. Из какого овоща получилась карета?
4. От какого фрукта уснула царевна?
5. Чем угощала лиса журавля?
6. Чем угощал журавль лису?
7. Что лиса выбрасывала из саней?
8. Каким продуктом вымазался волк?
9. Что в сказке пекла русская печка?
10. Какая река спрятала девочку от гусей?

## Приложение 4

### «Пирамида правильного питания»

**Цель:** совершенствовать полученные знания о сбалансированном питании и здоровом образе жизни.

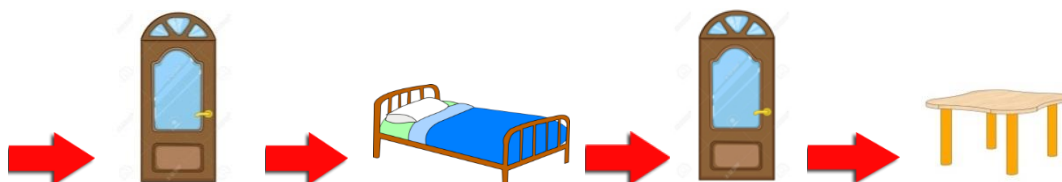
**Правила:** Команде необходимо правильно собрать из картинок пирамиду здорового питания из 4-х частей (1 часть - злаки и мучные изделия, 2 часть- овощи и фрукты, 3 часть-молочные и мясные продукты, 4 часть-жиры и сладости)

**Задание:** «Чтобы спасти ещё одну часть планеты Здоровья, нужно собрать пирамиду здорового питания, которую разрушили Кариес, Гастрит и Ожирение. В задании есть подсказка от жителей планеты Здоровья.

**Подсказка пирамида состоит из 4х частей:**

- в первой части (самой большой) находятся злаки и мучные изделия;
- во второй части овощи и фрукт;
- в третьей части молочные и мясные продукты;
- в четвёртой части (самой маленькой) жиры и сладости.

**План маршрута**



**Материал и оборудование:** картинки с полезными и вредными продуктами питания, макет пирамиды, в сундуке находится часть разрушенной планеты Здоровья со следующим заданием, конверт – совет.

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! Полезно есть разные продукты. Овощи, фрукты или ягоды полезно есть каждый день»



## Приложение 5

### Игра «Магазин»

**Цель:** закреплять представление о том, какие продукты наиболее полезны и почему есть их необходимо регулярно, какие продукты не желательны для детского питания.

**Правила:** Команде необходимо правильно выбрать (купить) продукты в две тележки (1-полезные продукты, 2-вредные).

**Задание:** «Чтобы спасти ещё одну часть планеты Здоровья, нужно в магазине разложить продукты по корзинкам: в зелёную корзинку - все полезные продукты, а в красную - вредные продукты».

**План маршрута:**

«Ребята отгадайте, куда Вам дальше придётся отправиться. На прилавке товары лежат, все разложенные в ряд? Это место находится в игровой комнате». (Игра «Магазин»)

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! Не забывай мыть руки перед едой и соблюдай другие правила гигиены»

**Материал и оборудование:** Игровой уголок «Магазин» с макетами продуктов питания, тележки или корзинки для продуктов разных цветов,

сундук, в котором находится часть разрушенной планеты Здоровья со следующим заданием, конверт – совет.

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! Необходимо есть разные продукты. Все овощи и фрукты, молочные продукты, мясо и рыбу, хлеб и крупы можно есть каждый день. Сметану, яйца, сыр, орехи, ягоды, растительное и сливочное масло можно есть в небольших количествах ежедневно или не каждый день. Торты, сладости не следует есть часто»



## Приложение 6

### Игра «Путаница»

**Цель:** продолжать знакомить детей с разнообразием витаминов и их полезными свойствами и значением для организма.

**Правила:** участники игры должны правильно распределить карточки с продуктами питания по содержанию в них витаминов А, В, С, D, Е.

**Задание:** «Ребята, чтобы спасти ещё одну часть планеты Здоровья, нужно правильно распределить продукты питания по содержанию в них витаминов. Кариес, Гастрит и Ожирение всё перепутали и жители планеты Здоровья не знают в каких продуктах содержатся витамины А, В, С, D, Е»

**План маршрута:** Задание нужно выполнить там, где находится спортивный инвентарь? (Физкультурный зал или уголок)

**Материал и оборудование:** Карточки с продуктами питания, таблички с названием витаминов, обручи по количеству витаминов, сундук для части планеты и конверт-совет.

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! Витамины находятся только в полезных продуктах, особенно много их в свежих овощах, фруктах и злаках»





## Приложение 7

### «Поварята»

**Цель:** закреплять представление о необходимости и важности регулярного питания, соблюдения режима питания, разнообразии меню.

**Правила:** из карточек с различными блюдами составить дневной рацион. Можно выполнять всем вместе, или по отдельности: завтрак, второй завтрак, обед, полдник, ужин.

**Задание:** Чтобы спасти ещё одну часть планеты Здоровья, нужно для жителей планеты Здоровья составить меню на целый день.

**План маршрута:** чтобы узнать, где выполнять задание составьте ключевое слово из предложенных букв, там же Вы найдёте часть планеты и следующее задание»

Буквы: **У, Н, К, Я, Х** (КУХНЯ), можно взять **А, В, Р, О, П** (ПОВАР)

**Материал и оборудование:** Игровой уголок «Кухня»; подносы с картинками блюд; карточки и таблички: завтрак, второй завтрак, обед, полдник, ужин; костюм повара; сундук, где находится часть разрушенной планеты Здоровья со следующим заданием, конверт – совет.

**Содержание конверта-совета:** «Запомни! На завтрак полезно есть каши. Обычно самое большое количество пищи за день человек съедает во время обеда. Сразу после обеда лучше всего выбирать спокойные занятия. На ужин полезно есть только лёгкую пищу, чтобы спокойно спать и хорошо отдохнуть»



## Приложение 8

### «Очисти воду»

**Цель:** формирование представления о важности систематических занятий физическими упражнениями и спортом, об их положительном влиянии на развитие и здоровье, формировать представления о значении жидкости для организма человека.

**Правила:** участникам выдают загрязнённую воду в бутылках, они с бутылкой в руках преодолевают расстояние с помощью 2-х обручей до столика с фильтром и очищают воду, всем участникам команды нужно успеть выполнить задание за 5 мин.

**Задание:** «Ребята, на планете Здоровья злодеи Гастрит, Ожирение и Кариес загрязнили воду. Чтобы помочь жителям планеты нужно по очереди, преодолевая расстояние с помощью 2-х обручей, перенести грязную воду в колбу с фильтром. Успеть за 5 минут»

**Текст в конверт-совет:** «Запомни: Человек должен выпивать в день 6—8 стаканов жидкости: молока, чая, соков и простой воды, вода должна быть профильтрованной или кипячёной»

**Реквизит к заданию:** песочные часы на 5 минут, 2 обруча, бутылочки 0,5 л по количеству участников, стол, поднос, прозрачный сосуд, фильтр.

**План маршрута:**



## Приложение 9

### Викторина «Знатоки»

**Цель:** закреплять знания о правилах правильного питания.

**Правила викторины:** Участники строятся на линии старт в шеренгу. Дети отвечают на вопросы. При правильном ответе все участники делают шаг вперёд. Нужно дойти до линии Финиш, где находится последняя часть планеты. В конце игры дети должны собрать все части планеты в одну.

#### Вопросы викторины

- 1) Что нужно сделать перед едой? (вымыть руки)
- 2) Какие полезные вещества есть в овощах и фруктах? (витамины)
- 3) Когда в яблоках больше витаминов весной или осенью? (осенью)
- 4) Какой витамин получает человек с помощью солнца? (Д)
- 5) Какая еда вредит зубам? (сладкая)



- 6) Для чего нужно есть чеснок? (чтобы не болеть)
- 7) Какой овощ улучшает зрение? (морковь)
- 8) Самая первая еда для младенцев? (молоко)
- 9) Какие продукты способствуют росту ребёнка? (мясные и молочные)
- 10) Из чего делают сыр? (из молока)

**План маршрута:** для выполнения следующего задания нужно отгадать загадку, и тогда вы узнаете, где нужно, построится в шеренгу, а затем начать выполнение следующего задания. *Загадка: Очень любят все подружки, ту прыгучую игрушку, пускай прыгают – не жалко, натренирует всех ... (скакалка)*

**Материал и оборудование:** Две линии из скакалок, сундук с последней частью планеты, конверт-совет, корзина с яблоками.

**Содержание конверта-совета** «Запомни: Полезно играть в подвижные игры. Занятия спортом развивают силу воли, учат быть настойчивым, решительным и смелым. Если ты занимаешься спортом, особенно важно соблюдать режим питания».

**Послание от жителей планеты:** «Спасибо вам, дети за помощь. Вы одержали победу над Кариесом, Ожирением и Гастритом, в этом вам помогли знания о правильном питании. Благодарим вас от души. Угощайтесь ароматными и полезными яблоками. В них сила земли, да ясного солнышка тепло».



## Развитие эмоционального интеллекта у дошкольников через формирование элементарных математических представлений у воспитанников

МАДОУ МО г. Краснодар

«Детский сад № 190»,

Беленкова Л.В. – заведующий ДОО;

Плешакова М.Н. – старший воспитатель;

Бойченко Н.В. – воспитатель;

Эмоциональный интеллект является важной составляющей познавательных способностей воспитанников. Эмоциональный интеллект – способность человека осознавать эмоции, достигать и генерировать их так, чтобы содействовать мышлению, пониманию эмоций и того, что они означают и, соответственно управлять ими таким образом, чтобы способствовать своему эмоциональному и интеллектуальному росту.

Эмоция – это нечто, что переживается как чувство, которое мотивирует, организует и направляет восприятие, мышление и действия. Дэвид Карузо писал, очень важно понимать, что «эмоциональный интеллект» — это не противоположность интеллекту, не триумф разума над чувствами, это уникальное пересечение обоих процессов».

Наша образовательная организация, МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190», является инновационной площадкой по развитию эмоционального интеллекта у дошкольников. Одним из направлений нашей инновационной деятельности является наработка практического материала по всем образовательным областям. Именно через интеграцию обеспечивается синтез образовательных областей, взаимосвязь разных видов деятельности и формирование интегральных качеств личности дошкольника в процессе воспитания. Интеграция способна объединять внутри себя образовательные области и обеспечивает необходимые условия для появления нового образовательного продукта, в создание которого включены и педагоги, и дети, и родители. Одним из таких продуктов являются дидактические игры и пособия по формированию элементарных математических представлений для детей дошкольного возраста, которые способствуют развитию эмоционального интеллекта.



### Дидактическая игра «Путаница»

Цель: закреплять знания цифр от 1 до 5. Развивать наблюдательность, внимание. Способствовать обогащению эмоциональной сферы ребёнка. Развивать умения узнавать, называть определённые эмоции.

Материал: цифры от 1 до 5 с разными эмоциями (весёлые, грустные, гневные, удивлённые,...)

Ход игры: цифры раскладывают на столе. Воспитатель объясняет, что цифры весёлые, грустные, дружелюбные, сердитые, злые, удивлённые, они хотят поиграть. Необходимо разложить цифры от 1 до 5 в порядке возрастания, в порядке убывания, по эмоциям (например: только грустные, только весёлые, разные эмоции, назвать и изобразить эмоцию цифр 3, 1, 5 и т.д.).



### Дидактическая игра "Найди и назови"

Цель: закреплять знания детей о геометрических фигурах, развивать умения распознавать, называть эмоции.

Материал: пиктограммы с разными эмоциями, цветные геометрические фигуры с разными эмоциями.

Ход игры: в игре могут играть 2-4 ребёнка. На столе раскладываются пиктограммы с различными эмоциями. Дети должны подобрать геометрические фигуры с такими же эмоциями, можно дать задание найти геометрические фигуры разного цвета и объяснить, какая эмоция на данной геометрической фигуре и разложить на карточке, назвать геометрическую фигуру расположенную в правом верхнем углу, в левом нижнем углу и т.д.



### Дидактическая игра «Дерево с яблочками»

Цель: закреплять умение детей соотносить цифру с количеством предметов, выполнять задание по схеме, ориентироваться в пространстве, развивать умения распознавать, называть эмоции.

Материал: игровая основа в форме дерева, схемы, комплект фигурок яблок с разными эмоциями, набор цифр до 5.

Ход игры: на игровую основу «дерево» разложить фигурки яблок с разными эмоциями в соответствии со схемой и подобрать цифру, которая обозначает количество яблок, выложенных на дереве.

### Дидактическая игра «Найди закономерность и вставь недостающую фигуру»



Цель: развивать умения детей строить простейшие закономерности, закреплять знания детей о геометрических фигурах, развивать умения распознавать, называть эмоции, внимание и логическое мышление.

Ход игры: Ребята выбирают таблицу с изображением разноцветных геометрических фигур с разными эмоциями.

Задача игроков найти закономерность в расположении геометрических фигур в таблице, назвать пропущенную геометрическую фигуру, какого цвета, с

какой эмоцией, изобразить эмоцию и поместить соответствующую геометрическую фигуру на таблицу.



### Планшет «Логико-Малыш»

Цель: закрепление и систематизация представлений детей об эмоциях и способах их проявления, развитие мышления, воображения, умения правильно, последовательно и связно выражать свои мысли.

Материал: планшет «Логико-Малыш», наборы карточек со сказочными персонажами, которые демонстрируют разные эмоции, с изображением эмоций человека, изображение сюжетных картинок, при которых возникает та или иная эмоция.

Описание игры: ребенок выбирает карточку из комплекта, вставляет карточку в планшет вопросной стороной к себе, рассматривает 6 изображений на основном поле и 6 изображений пиктограмм-эмоций в правом вертикальном ряду, находит между ними логическую связь - подбирает пары: выбирает одно изображение основного поля, находит фишку соответствующего цвета и передвигает ее к правильному ответу в правом ряду карточки. Таким образом, выполняет остальные задания. Далее переворачивает карточку для проверки результата. Цвета фишек на планшете и кружков на карточке должны совпасть.

В случае ошибки необходимо вернуть фишку на исходное место, перевернуть карточку и найти правильное решение. Снова проверить результат на ответной стороне.

Вывод: благодаря использованию данных игр у дошкольников развивается социальный и эмоциональный интеллект, эмоциональная отзывчивость, сопереживание, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к сообществу детей и взрослых.

### Игры для развития логического мышления, воображения, зрительной памяти при помощи геометрических фигур для детей 4-5 лет

МАДОУ МО г. Краснодар  
«Центр - детский сад № 199»,  
Дараган Л.А. – воспитатель;

**Актуальность:** Логика, логическое мышление – понятия, о которых, казалось бы, рано говорить в дошкольном возрасте. Ведь умея логически рассуждать, анализировать, обобщать, делать правильные выводы обладает не каждый взрослый, а что уж говорить о дошкольнике! Зачем это ребёнку?



Дело в том, что навыки и умения, приобретенные в младшем дошкольном возрасте, служат фундаментом для получения знаний и развития познавательных способностей в более старшем возрасте. Важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребёнку, не овладевшему приёмами логического мышления, труднее будет даваться учёба – решение задач, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребёнка, снизится интерес к учению. Учитывая, что детям 4-6 лет присуще наглядно-образное мышление, то для формирования логической компоненты их мышления целесообразно использовать задачи наглядного содержания, коими являются задания с геометрическими фигурами. Овладев логическими операциями, ребёнок становится более внимательным, мыслит ясно и чётко, умеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

**Цель:** - повышение уровня логического мышления с использованием игровых приемов при решении задач геометрического характера, мыслительных операций, умения рассуждать, развитие интеллектуальных возможностей детей, использование дидактических игр развивающего характера, развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

**Задачи:**

1. Обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, классификации, систематизации, смысловому соответствию.
2. Развивать умение оперировать абстрактными понятиями, рассуждать, устанавливать причинной – следственные связи, делать выводы.
3. Воспитывать у детей потребность умственно напрягаться занимаясь интеллектуальными задачами, интерес к познавательной деятельности.

**Игра «Повтори картинку».**

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развивать логическое мышление, сообразительность.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображением рисунков из геометрических фигур с тремя уровнями сложности. Геометрические фигуры.

**Описание:** Начинаем игру с легкого уровня сложности выбираем карточку и предлагаем ребёнку повторить рисунок при помощи геометрических фигур.

**Комментарий:** Так же можно провести соревнование: кто соберёт быстрее. В дальнейшем переходим к карточкам более сложного уровня.



### Игра «Волшебники».

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие мышления, воображение.

**Игровой материал и наглядные пособия:** листы с изображением геометрических фигур.

**Описание:** детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

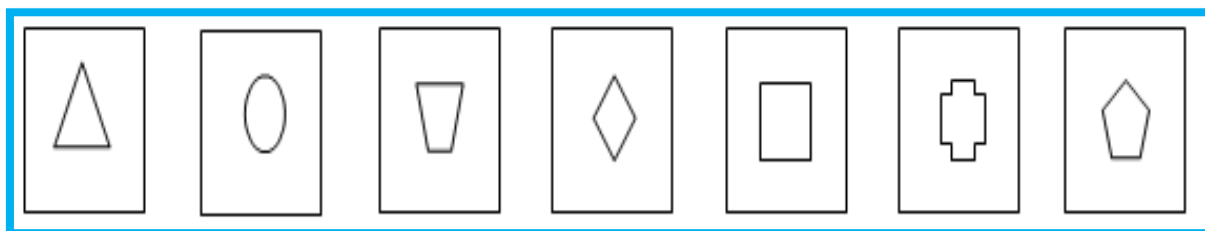
### Игра «Что пропало?»

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие зрительной памяти и внимания.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Описание:** Выставляются карточки с изображением геометрических фигур одного цвета. Дети запоминают порядок их расставления. Затем одна фигура убирается, а дети определяют, какой фигуры не стало.



### Игра «Платок для бабушки».

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие логического мышления, способность к анализу.

**Игровой материал и наглядные пособия:** 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.) фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером.

**Описание:** Предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент: по образцу, по собственному замыслу, под диктовку (оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу»).

### **Игра «Нарисуй двумя руками»**

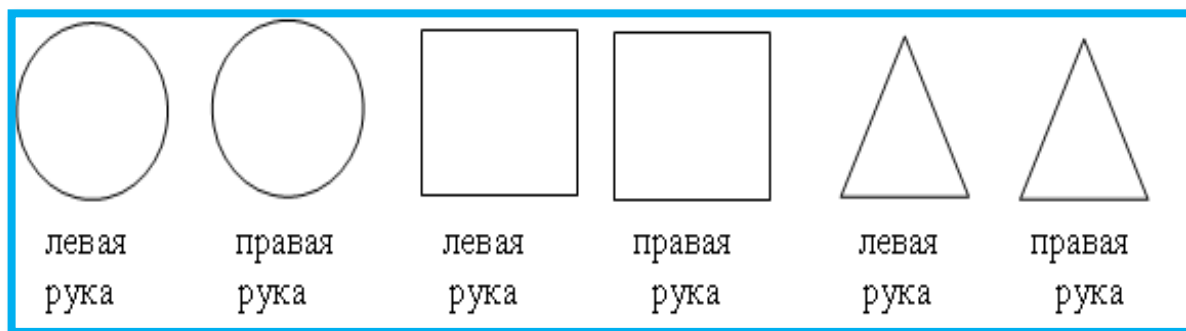
**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** Развитие координации движений и графических навыков.

**Игровой материал и наглядные пособия:** тетрадь и карандаш

**Описание:** Нарисовать в тетради одновременно обеими руками фигуры: круги, квадраты, треугольники.

Педагог показывает на доске, как это делается, а затем дети приступают к самостоятельному выполнению задания.



### **Игра «Расскажи про свой узор»**

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие пространственного представления: слева, справа, вверху, внизу.

**Игровой материал и наглядные пособия:** Картинки с узорами

**Описание:** У каждого ребёнка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу — круг, в левом верхнем углу — квадрат. В левом нижнем углу — овал, в правом нижнем углу — прямоугольник, в середине — круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию.

### **Игра «Чиним одеяло»**

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

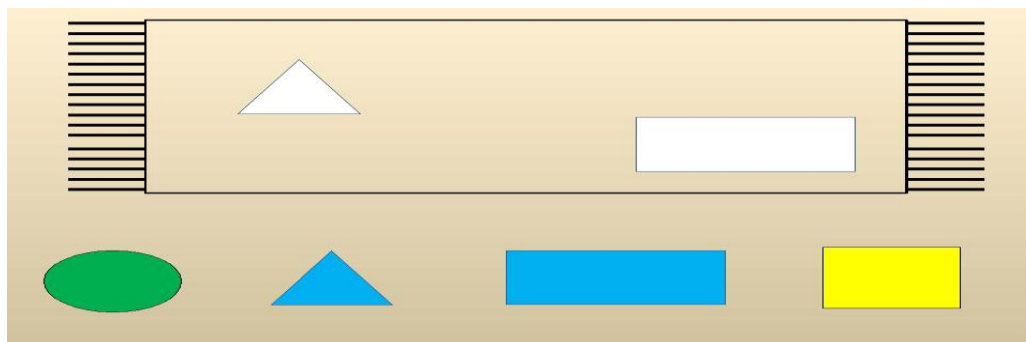
**Цель:** Продолжать знакомить с геометрическими фигурами.

**Игровой материал и наглядные пособия:** лист бумаги с тенью геометрических фигур, геометрические фигуры.

**Описание:** Составление геометрических фигур из данных деталей. Игру можно построить в виде рассказа. «Жил-был Буратино, у которого на кровати



лежало красивое одеяло. Однажды Буратино ушёл в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушера в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитайте, сколько дыр прогрызла крыса? Теперь возьмите фигуры и помогите Буратино починить одеяло».



### Игра «Нарисуй и зачеркни»

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие слухового внимания, памяти и мышления.

**Игровой материал и наглядные пособия:** лист бумаги и простой карандаш.

**Описание:** На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;
- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру

### Игра «Навигатор»

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие слухового внимания, памяти и мышления.

**Игровой материал и наглядные пособия:** Схемы улиц или карты, карандаш.

**Описание:** Нарисуйте сложную схему улиц города (или просто возьмите карту). Объясните ребенку, что он — полицейский, выехавший из пункта А (покажите его на схеме) в пункт Б (тоже покажите). Ребенок должен проехать по маршруту, называя каждый поворот. При этом вариантами будут «направо» и «налево». Затем «смените роль»: теперь ребенок — диспетчер, который отслеживает траекторию на карте. В описании маршрута должны появиться слова «вверх» и «вниз».

### Игра «Волшебный мешочек»

**Возрастная группа:** от 4-5 лет

**Цель:** развитие логического мышления, способность к анализу.

**Игровой материал и наглядные пособия:** мешочек с фигурками

**Описание:** Сложите в небольшой мешочек различные фигурки — лучше стереометрические (кубик, шарик и др.), но можно и игровые (пирамидки, матрешки и др.). Предложите ребенку на ощупь угадать, что в мешочке

***Игры  
по финансовой грамотности дошкольников  
«Финансовая грамотность-это важно!»***

*МАДОУ МО г. Краснодар  
«Центр - детский сад № 199»,  
Никулина И. В. — воспитатель.*

ФГОС ДО ставит задачу формирования общей культуры личности детей. Экономическая культура личности дошкольника характеризуется наличием первичных представлений об экономических категориях: бережливость, смекалка, трудолюбие, умение планировать дела. Без сформированных первичных экономических представлений невозможно формирование финансовой грамотности.

Финансовая грамотность – это особое качество человека, которое формируется с самого малого возраста и показывает умение самостоятельно зарабатывать деньги и грамотно ими управлять. В связи с этим, чтобы ребенок в будущем жил комфортной, обеспеченной жизнью, родители и педагоги должны объяснить детям следующие вопросы про деньги: Что такое деньги? Где их взять? Как ими правильно распоряжаться? Если у ребенка не сформировать правильное представление о деньгах, то у него появится собственное, зачастую неверное мнение. В результате дошкольники получают представление о важности труда и мире профессий, торговле и семейном бюджете, доходах и расходах, деньгах России и других стран. Дети должны осознавать, что денежные средства зарабатываются собственным трудом. Поэтому неоспорима актуальность элементарного экономического образования детей дошкольного возраста.

***Игры по финансовой грамотности  
(для детей 5-7)***

Необходимо с помощью игр и практик донести до детей, что:

1. Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!

Объясняем, как люди зарабатывают деньги и каким образом заработок зависит от вида деятельности.

2. Сначала зарабатываем – потом тратим.

Рассказываем, что *«из тумбочки можно взять только то, что в нее положили»*, – соответственно, чем больше зарабатываешь и разумнее тратишь, тем больше можешь купить.

3. Стоимость товара зависит от его качества, нужности и от того, насколько сложно его произвести.

Объясняем, что цена – это количество денег, которые надо отдать, а товар в магазине – это результат труда других людей, поэтому он стоит денег; люди как бы меняют свой труд на труд других людей, и в этой цепочке деньги – это посредник.

4. Деньги любят счет.

Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.

5. **Финансы нужно планировать.** Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.

6. Твои деньги бывают объектом чужого интереса.

Договариваемся о ключевых правилах **финансовой** безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.

7. Не все покупается.

Прививаем понимание того, что главные ценности – жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги не купишь.

8. Финансы – это интересно и увлекательно!

### **Игра «Груша-яблоко».**

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Необходимые материалы: бумага, карандаши, ножницы.

Суть игры:

Предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на оборотной стороне листа яблоко.

Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге.

Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.

### **Игра «Размен»**

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

Суть игры:

Выдайте детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков

быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

### Игра «Кто кем работает?»

Цель. На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

Материал. Кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

#### Суть игры

Покажите детям **картинки**, на которых изображены люди разных профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются.

Получив из кассы **картинки** с изображениями сказочных героев, просит отгадать их профессии.

Раздайте девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика девочки и мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся за столы, а затем по очереди доказывают правильность своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с помощью движений, имитаций и других образных действий они показали профессию своего героя.

Организируйте постепенный переход к сюжетно – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относиться к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги (*если дети знакомы с этими понятиями*).

### Игра «Кто как работает?»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок.

Материал. Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

#### Суть игры

Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (*листе ватмана*) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

*«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».*

*«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».*

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устроите дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

### **Игра «Услуги и товары»**

Цель. Закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал. Предметные, сюжетные **картинки** с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг – в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует **картины**, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д.; таблицы Товары, Услуги.

Суть игры

Из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (*это разные предметы, которые производят*) и что такое услуги (*это помощь, которую можно предоставить другому*).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни? Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

-Мама печет пирожки бабушке. Пирожки - это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу.

-Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги.

По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры

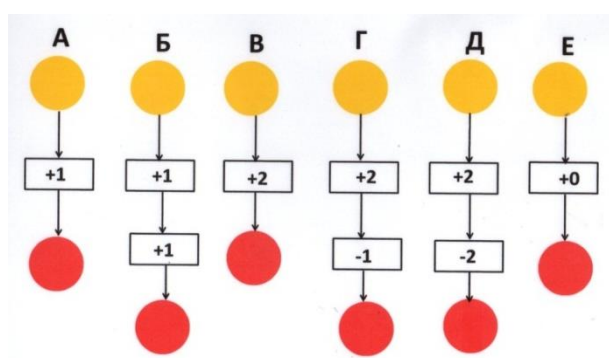
### **Конспекты игровых образовательных ситуаций.**

МАДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 192»,  
Сейранова У.Н. — воспитатель;  
Вавилова М.Е.— воспитатель;

### **Игра «Вычислительные машины»**

**Цель:** формировать навыки устных вычислений, создавать предпосылки для подготовки детей к усвоению таких идей информатики, как алгоритм, блок-схема, вычислительные машины.

**Описание.** В игре принимают участие двое детей. Один из участников выполняет роль вычислительной машины, другой предлагает машине задачу. Вычислительная машина представляет собой блок-схему с пустым входом и выходом и указанием тех действий, которые они выполняют, например, прибавление единицы. Один из участников задаёт на входе машины какое-нибудь число, например 3, размещая в желтый кружок карточку с соответствующей цифрой, то другой участник, выполняющий роль вычислительной машины, должен положить на выход (красный кружок) карточку с результатом, т.е. числом 4. Вычислительная машина постепенно усложняется.



### **Игра с обручем**

**Цель.** Формирование понятия об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не», классификация по одному свойству.

**Игровой материал.** Обруч и комплект «Фигуры».



**Правила игры.** Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались внутри обруча.

Играющие поочередно кладут на соответствующее место по одной фигуре из имеющегося комплекта.

Каждый ошибочный ход наказывается одним штрафным очком.

После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? (Обычно этот вопрос не вызывает затруднений, так как ответ содержится в условии уже решенной задачи.) Какие фигуры оказались вне обруча? (Вначале этот вопрос вызывает затруднения.) Предполагаемый ответ: «Вне обруча лежат все некрасные фигуры» - появляется не сразу. Некоторые дети отвечают неправильно: «Вне обруча лежат квадратные, круглые... фигуры». В таком случае необходимо обратить их внимание на то, что и внутри обруча лежат квадратные, круглые и т.д. фигуры, что в этой игре вообще форма фигур в расчет не принимается. Важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные фигуры и никаких других там нет. Такой ответ: «Вне обруча лежат все желтые и зеленые фигуры» - по существу правильный. Наша цель – выразить свойство фигур, оказавшихся вне обруча, через свойство тех, которые лежат внутри него.

Можно предложить детям назвать свойство всех фигур, лежащих вне обруча, с помощью одного слова. Некоторые дети догадываются: «Внутри обруча лежат все некрасные фигуры». Но если ребенок не догадался, не беда. Подскажите ему этот ответ. В дальнейшем при проведении игры в различных вариантах эти трудности не возникают. Если внутри обруча лежат все квадратные (или треугольные, большие, нежелтые, некруглые) фигуры, дети без затруднения называют фигуры, лежащие вне обруча, неквадратными (нетреугольными, небольшими, желтыми, круглыми).

Игру с одним обручем необходимо повторить 3-5 раз перед тем, как перейти к более сложной игре с двумя обручами.

### Игра с двумя обручами

**Цель.** Формирование логической операции, обозначаемой союзом «и», классификация по двум свойствам.

**Игровой материал.** Обруч и комплект «Фигуры».

**Правила игры.** Игра имеет несколько этапов.

1. Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области можно обвести палочкой или заостренным концом карандаша).



2. Затем один из играющих называет правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого – все круглые.

3. В соответствии с заданным правилом играющие выполняют ходы поочередно, причем каждым ходом кладут одну из имеющихся у них фигур на соответствующее место.

Вначале некоторые дети допускают ошибки. Например, начиная заполнять внутреннюю область зеленого обруча круглыми фигурами (кругами), они располагают все фигуры, в том числе и красные круги, вне красного обруча. Затем все остальные красные фигуры располагают внутри красного, но вне зеленого обруча. В результате общая часть двух обручей оказывается пустой. Другие дети сразу догадываются, что красные круги должны лежать внутри обоих обручей (внутри зеленого обруча – потому что круглые, внутри красного – потому что красные). Если ребенок не догадался в процессе первой подобной игры, подскажите и объясните ему. В дальнейшем он уже не будет затрудняться.

4. После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на стандартные для всех вариантов игры с двумя обручами вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей, внутри зеленого, но вне красного обруча; внутри красного, но вне зеленого обруча; вне обоих обручей?

Внимание детей обращают на то, что фигуры надо назвать с помощью двух свойств – цвета и формы.

Опыт показывает, что в самом начале проведения игр с двумя обручами вопросы о фигурах внутри зеленого, но вне красного обруча и внутри красного, но вне зеленого вызывают некоторые затруднения, поэтому необходимо помочь детям, проанализировав ситуацию: «Вспомним, какие фигуры лежат внутри зеленого обруча. (Круглые). А вне красного обруча? (Некрасные). Значит, внутри зеленого, но вне красного обруча лежат все круглые некрасные фигуры».

Игру с двумя обручами Целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Варианты игры

	Внутри красного обруча	Внутри зеленого обруча
1)	Все квадратные фигуры	все зеленые фигуры
2)	Все желтые фигуры	все треугольные фигуры
3)	Все прямоугольные фигуры	все большие фигуры
4)	Все малые фигуры	все круглые фигуры
5)	Все красные фигуры	все зеленые фигуры
6)	Все круглые фигуры	все квадратные фигуры

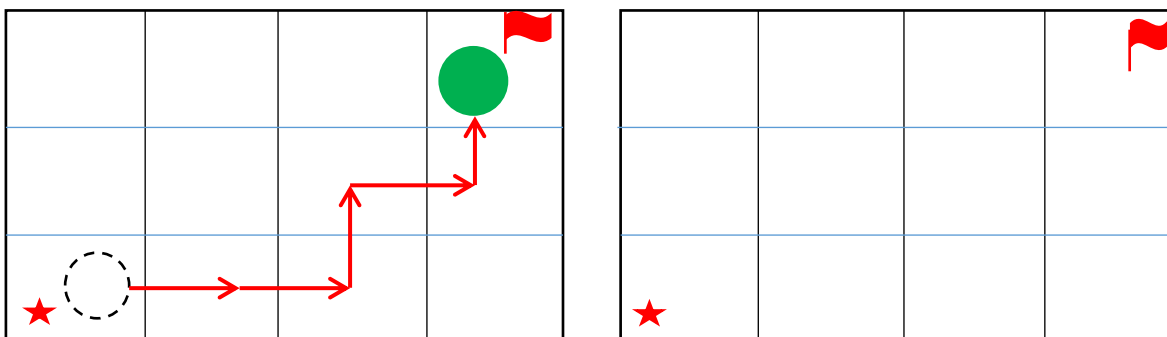
**Примечание.** В вариантах 5 и 6 общая часть двух обручей остается пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.

## Найди все дороги

**Цель.** Развитие у детей комбинаторных способностей.

**Игровой материал.** Две разноцветные круглые фишки, вырезанные цепочки из букв П и Б.

**Правила игры.** Играют двое. Каждый игрок должен провести фишку из левого нижнего угла (звездочка) в правый верхний (флажок), но при одном условии: из каждой клетки можно продвигаться только направо или вверх. Шагом считается переход из одной клетки в другую. Каждая дорожка будет содержать ровно три шага направо и два шага вверх. Чтобы не сбиться в подсчете, можно каждое продвижение к цели сопровождать цепочкой из букв П и Б. Буква П обозначает шаг направо, а буква Б — шаг вверх. Например, путь фишки, изображенной на рисунке, можно обозначить цепочкой букв ППБПБ. Сравнивая цепочки из букв П и Б, можно избежать повторений. Побеждает тот, кто найдет все дороги (а их десять).

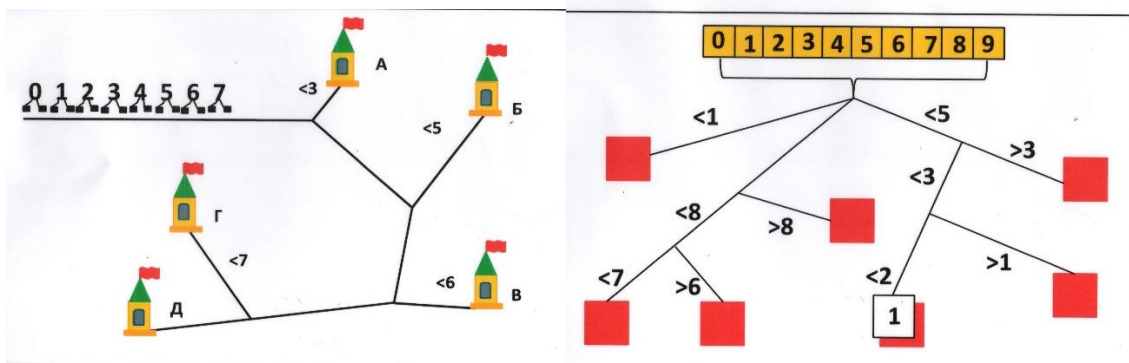


## Где чей домик?

**Цель.** Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

**Игровой материал.** Набор карточек с числами.

**Правила игры.** Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку — правую или левую — нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.



### **Конспекты игровых образовательных ситуаций.**

МАДОУ МО г. Краснодар

«Детский сад № 196»,

Кокаян К.Т. – старший воспитатель;

Семенеценкова Т.В. – воспитатель.

### **Конспект игровой образовательной ситуации «Морковка»**

#### **Программные задачи:**

##### **Обучающие:**

- Познакомить с конструкционными возможностями разных деталей конструктора;
- Закрепить умение у детей соединять детали по диагонали;

##### **Развивающие:**

- Развивать фантазию и конструктивное воображение;
- Развивать мелкую моторику;
- Развивать коммуникативные навыки детей;

##### **Воспитательные:**

- Воспитывать у детей желание оказывать помощь, при необходимости.

**Оборудование и материал:** конструктор Artex Bloks, иллюстрации моркови, коробка для посылки, схемы выполнения постройки.

*Ход совместной деятельности педагога с детьми*

#### **Организационный этап.**

**Воспитатель:** - Ребята, здравствуйте, рада вас видеть. К нам обратились за помощью сказочные персонажи Винни-Пух и Пятачок. Дело в том, что Винни-Пух и Пятачок собираются в гости к Кролику. В гости полагается ходить с подарками, а им совсем нечего подарить Кролику. Что будем делать? Ваши предложения.

Мне кажется, приятно получать в подарок то, что очень любишь. Как вы думаете, что может любить Кролик?

Согласна, если мы подарим Кролику вкусную морковку, он будет очень рад.

### **Основной этап.**

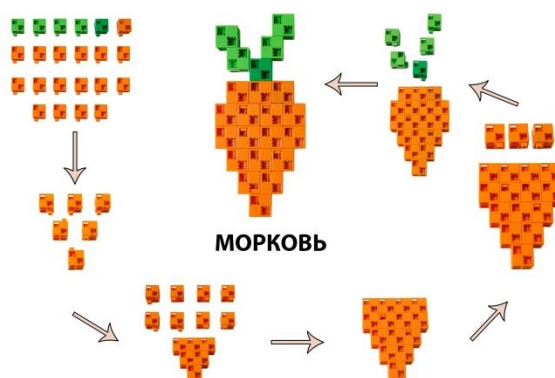
**Воспитатель:** - Ну что, давайте определимся с чего мы начнем.

*Воспитатель предлагает рассмотреть иллюстрацию морковки.*

Обратите внимание, как выглядит морковь. Присмотритесь, она растёт в земле и сверху мы видим лишь ботву. Ботва – это верхняя часть моркови. А глубоко в земле растёт другая часть, которая называется корнеплод. Корнеплод – это нижняя часть моркови.

Ребята скажите, какого цвета ботва? А какой цвет у корнеплода? Какую форму имеет морковь?

*Воспитатель показывает схему выполнения постройки.*



*Напоминая, что перед началом надо отобрать нужные детали. Обращает внимание на цвета кубиков, которые понадобятся для выполнения работы. Дети отбирают нужные детали.*

*Собирают, морковь, следуя схеме. Дети работают самостоятельно, воспитатель помогает им по необходимости.*

**Воспитатель:** - Ребята будьте внимательны, обратите внимание на способы соединения деталей.

**Воспитатель:** - Давайте посмотрим, что у вас получилось. Все справились? Вам нравятся морковки, которые сделали ваши товарищи? Как же нам отправить морковки Винни-Пуху и Пятачку?

*Выслушать все ответы детей и предложить им собрать посылку для персонажей и отправить по почте.*

### **Заключительный этап.**

**Воспитатель:** - Для чего мы это делали? Ребята, вы справились с работой? Что вы чувствовали, когда принимали участие в оказании помощи нашим сказочным персонажам? Какое у вас сейчас настроение?

## *Конспект игровой образовательной ситуации «Мой дом» (конструирование)*

### **Программные задачи:**

#### **Обучающие:**

- Закрепить представления о строительных деталях, их свойствах;
- Определить назначение частей предметов, их пространственное расположение;
- Выбирать правильную последовательность действий;
- Формировать у детей устойчивый интерес к конструктивной деятельности; желание экспериментировать, творить, изобретать;

#### **Развивающие:**

- Развивать умение сравнивать размер предметов;
- Развивать пространственное восприятие;
- Развивать мыслительные операции, самоконтроль, зрительное восприятие;

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать активность, инициативность, самостоятельность.

**Оборудование и материал:** конструктор Artex Bloks, слайды с изображением разнообразных домов, построенный из конструктора дом, схема «дом».

*Ход совместной деятельности педагога с детьми*

### **Организационный этап.**

**Воспитатель:** - Ребята, здравствуйте, рада вас видеть. На прошлой нашей встрече мы с вами были архитекторами и создавали чертежи удивительных, необычных домов. Как вы думаете, кем мы будем сегодня? Готовы? Вы уверены, что у вас все получится? Ну, я верю в ваши возможности. Давайте не будем терять время и приступим к работе.

### **Основной этап.**

**Воспитатель:** - Вы знаете, с чего начинается строительство дома? Строительство дома начинается с заливки фундамента, фундамент – это основа всего здания, он должен быть очень крепким, прочным. Фундамент – это самая нижняя часть конструкции дома, находящаяся в земле. Задача этой всегда невидимой части состоит в том, чтобы передавать всю нагрузку от дома на грунт. Проще говоря, фундамент это «ноги» дома, его опорная часть. Следующая часть дома – стены. Стены изготавливают из различных материалов: из кирпича, брёвен, бетона, камня. Когда стены готовы, на дом ставят крышу. Крыша должна быть прочной, чтобы ни одна капелька дождя не просочилась через неё. И конечно, чтобы в доме было всегда светло и тепло, устанавливают окна и двери.

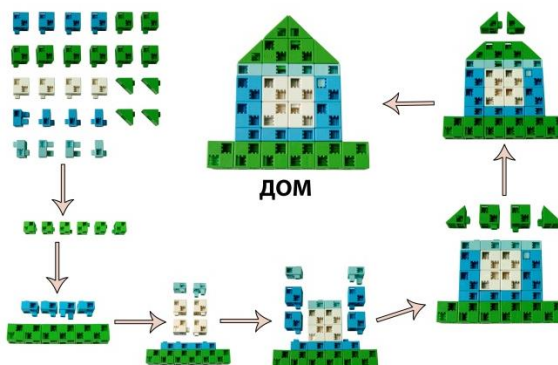
**Воспитатель:** - Сейчас я приглашаю вас на строительную площадку.

*Дети садятся за столы. На столах лежат детали конструктора, схемы выполнения постройки.*

Давайте проверим, все ли детали для постройки дома у вас есть. Покажите мне деталь для крыши. Какой она формы? Какого цвета?

Покажите детали для изготовления окон. Сколько таких деталей? Какого они цвета? Какой формы? Покажите деталь для фундамента. Какого цвета эта деталь? Какой формы?

У вас на столах есть схемы постройки, вы можете ей воспользоваться.



*Дети, опираясь на схему, строят дом. В процессе выполнения задания воспитатель подходит и помогает детям, уточняет, из каких деталей нужно построить стены, крышу, дверь. Также спрашивает, какого цвета будет крыша, стены, дверь.*

#### **Заключительный этап.**

**Воспитатель:** - Ребята, строительные работы закончены, постройки готовы. Давайте посмотрим, у всех получились дома? Расскажи, на что похож твой дом? Кто будет жить в твоём доме? Если мы соберём все дома в одном месте, что у нас получится? Как мы это назовем? Вы молодцы, у вас все получилось!

### **Конспект игровой образовательной ситуации «Светофор»**

#### **Программные задачи:**

##### **Обучающие:**

- Актуализировать умение детей выполнять постройку по схеме;
- Закрепить в самостоятельной деятельности умение самостоятельно отбирать заданное количество кубиков определенного цвета;

##### **Развивающие:**

- Продолжить формировать представления детей о правилах дорожного движения;
- Развивать мышление, воображение;

##### **Воспитательные:**

- Воспитывать у детей желание оказывать помощь, при необходимости.

**Оборудование и материал:** конструктор Artex Bloks, коробка для бандероли, письмо в конверте, игрушечный светофор.



**Организационный этап.**

**Воспитатель:** - Ребята, здравствуйте, рада вас видеть. Сегодня я пришла в кабинет, а тут на столе лежит письмо срочное. Открывать не стала, так как письмо адресовано вам. Что будем делать? Ваши предложения.

*Воспитатель зачитывает письмо:*

*«Здравствуйте, дорогие дети! Пишет вам Роботенок из далекой планеты НупоРобо. У нас приключилось несчастье. Злая колдунья уничтожила на нашей планете все светофоры. Теперь у нас царит беспорядок на всех дорогах. Мне одному не справиться и помочь некому. Вся надежда только на вас. Помогите мне, пожалуйста!»*

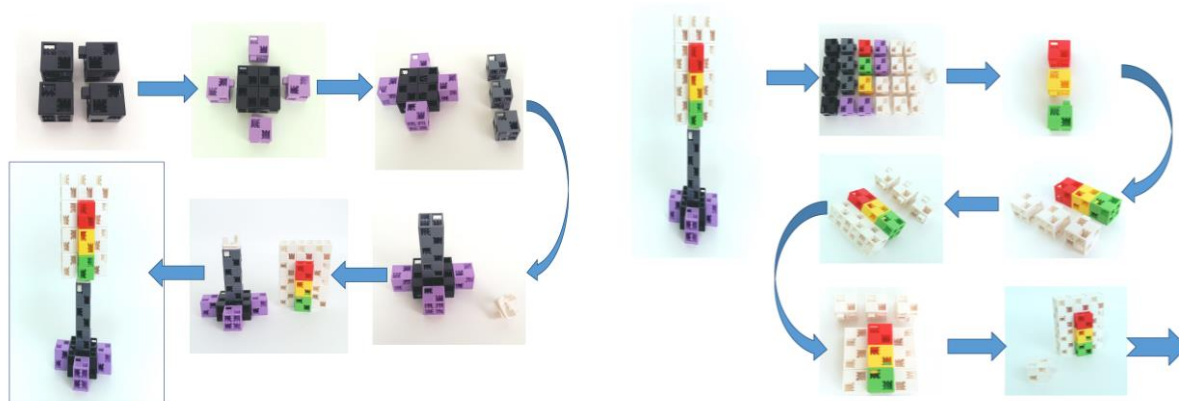
**Основной этап.**

**Воспитатель:** - Ну что, какое будет ваше решение. Согласна с вами, тогда давайте определимся с чего мы начнем. Обратите внимание, как выглядит светофор. Какой цвет сверху? Что обозначает этот цвет? Какой цвет следует за красным? Что он обозначает? Какой цвет остался? О чем нам говорит зеленый цвет?

*Воспитатель показывает схему постройки.*

*Напоминая, что перед началом надо отобрать нужные детали. Обращает внимание на цвета кубиков, которые понадобятся для выполнения работы.*

*Дети отбирают нужные детали.*



*Собирают, поэтапно светофор, следуя схеме. Дети работают самостоятельно, воспитатель помогает им по необходимости.*

**Воспитатель:** - Ребята будьте внимательны, старайтесь делать все правильно. Мы должны вовремя успеть отправить светофоры Роботенку, чтобы он как можно раньше смог развесить их по всему городу.

**Воспитатель:** - Давайте посмотрим, что у вас получилось. Проверьте, все ли цвета светофора находятся на своих местах? Давайте посмотрим, что у вас получилось. Все справились? Как же нам отправить светофоры Роботенку?



*Выслушать все ответы детей и предложить им собрать посылку для Роботенка и отправить через почту на его планету.*

***Заключительный этап.***

***Воспитатель:*** - Для чего мы строили светофоры? Ребята, вы справились с работой? Что вы чувствовали, когда оказывали помощь Роботенку? Какое у вас сейчас настроение?

***Игры, направленные на формирование коммуникативной компетентности дошкольников старшего возраста***

*МАДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 6»,  
Папылева Л.В. – воспитатель;*

***Волшебное озеро***

**Цель:** Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

**Оборудование:** Голубая ткань, цветы для каждого ребенка.

**Содержание.** *Воспитатель* (показывает на лежащую на полу ткань). Это голубое волшебное озеро, которое исполняет желания. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на озеро? (Грустное, печальное, скучное)

*Воспитатель.* Как вы думаете, чего на нём не хватает? (Цветов – кувшинок, рыбок...)

*Воспитатель.* Не веселая жизнь в таком озере. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «Комплименты».

Дети по очереди берут по одному цветочку, говорят комплименты любому ровеснику и опускают цветок на озеро. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

*Воспитатель.* Посмотрите ребята, какие красивые цветы - кувшинки появились на озере от ваших красивых слов. А сейчас какое у вас настроение?

*Дети.* Веселое, счастливое.

*Воспитатель* таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.



### *Клеевой ручейк*

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само - и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Содержание. Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.



### *Бабушка Маланья*

Цель: игра, направленная на формирование уверенного поведения, повышения самооценки.

Содержание: Водящий должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные — его повторить. На ребёнка, изображающего «Маланью» можно надеть платочек или фартучек, он становится в круг. Дети начинают петь песню, сопровождая её выразительными движениями.

*У Маланьи, у старушки –*

*жили в маленькой избушке семь сыновей (движения за руки по кругу).*

*Все без бровей.*

*Вот с такими ушами.*

*Вот с такими носами.*

*Вот с такими усами.*

*Вот с такой бородой.*

*Вот с такой головой* (С помощью жестов и мимики дети изображают то, о чём говорится в тексте: закрывают брови руками, делают круглые глаза, большой нос и уши, показывают усы).

*Ничего не ели, целый день сидели* (присаживаются на корточки).

*На неё глядели и делали вот так* (повторяют за «Маланьей» любое смешное движение).

Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать, поплясать, сделать руками длинный нос и т. д. Движение должно повторяться несколько раз, чтобы дети могли войти в образ и получить удовольствие от игры.



### *Доказательство*

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла, умение конструировать текст.

Оснащение: различные предметы (счетные палочки, пуговицы, геометрические фигуры и др.); фишки.

Содержание. Педагог раскладывает перед участниками предметы и предлагает им подумать и сказать, какую фигуру можно сконструировать из предложенных предметов.

Когда, кто – то из детей дает ответ. Например: «Из палочек и пуговиц получится цветок», то в качестве доказательства он должен выложить придуманную им фигуру.

Ребенок, который правильно выполнил задание, получает фишку.  
Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.



### **Настольно-печатные игры своими руками**

*МАДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 85»,  
Котлярова Е.А. – воспитатель;*

Мы живем в большом, красивом городе с большим количеством уникальных мест и достопримечательностей. Чтобы помочь детям узнать, чем замечателен наш город, чем он знаменит, я подготовила настольные игры. Они активизируют интерес детей к родному городу, развивают память и внимание, пополняют активный словарь. А самое главное, воспитывают уважение и любовь к своему родному городу.

#### *Настольная игра для детей 5-7 лет «Экскурсия по городу Краснодару»*

**Цель:** Воспитание у ребёнка любви и чувства сопричастности к истории и культуре своего родного города.

**Материал:** игровое поле, игровой кубик, фишки по количеству игроков.

**Ход игры:** Количество игроков: от 2-х до 6 (желательно участие воспитателя). Фишка каждого игрока начинает движение от старта до финиша, если попал на красный круг – пропускаешь ход, на зеленый – отправляешься по стрелке вперёд. По ходу движения ребята называют памятные места г. Краснодара (при необходимости обращаются за помощью к воспитателю). Побеждает тот, кто первый приходит на финиш. В дальнейшем можно усложнить игру, например, побеждает тот, кто как можно больше назовет достопримечательностей города Краснодара





### *Дидактическая игра-лото «Путешествуем по родному краю»*

Цель: Воспитание у ребёнка любви и чувства сопричастности к истории и культуре своего родного города Краснодара и Краснодарского края.

Материал: карты и карточки с изображением уникальных мест Краснодарского края и города Краснодара.

Ход игры: В лото играют минимум 2 ребенка. Каждый игрок получает 1-3 карты с общими изображениями, в данном варианте у нас изображения уникальных мест Краснодарского края и города Краснодара. Маленькие карточки нужно повернуть лицевой стороной вниз. Ведущий поочередно показывает по одной маленькой карточке. Изображение на ней должно совпасть с объектом, нарисованным на одной из больших карт. Игрок, у которого находится эта карта, и забирает маленькую карточку, прикладывает её к свободной ячейке. Тот, кто первым заполнит все ячейки изображениями, тот и победил.



## ***Театрализованные игры на развитие эмоций дошкольников***

МБДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 135»,  
Локтева А.А. – музыкальный руководитель;

### **Игра «Земляничка растет»**

Цель: развивать у детей образные представления.

- учить имитировать движения в соответствии с картинками.
- закреплять представления детей о растениях.
- развивать выразительность движений.
- учить детей играть дружно.

Оборудование: набор картинок с изображением этапов развития растения.

Ход игры.

Педагог показывает детям набор картинок с изображением этапов развития растения, и предлагаем им последовательно разложить эти картинки, чтобы понять, как развивается растение из семени: сначала появляется росток ( дети сидят сжавшись в комок); затем вытягивается стебель(дети постепенно поднимаются); из стебелька вырастает веточка(дети отводят в сторону одну руку); распускается цветок(дети разжимают ладонь кверху); цветок увядает( ладонь опускается); образуется маленькая ягодка(ладонь сжимается в кулачок).

### **Игра «Хорошая - плохая погода»**

Цели: развивать у детей творческое воображение.

- познакомить детей с выражением эмоций радости и грусти.

Ход игры.

Педагог предлагает детям представить, как тепло и светло в сказочном лесу, на зеленой лужайке растут красивые цветы, над ними весело порхают бабочки. Он просит детей просто посидеть на лужайке и послушать, как «поют» букашки (можно использовать аудиозапись «Звуки леса»).

Педагог спрашивает детей об их настроении.

Педагог говорит детям о том, что в лесу стало темно, подул холодный ветер, пошел дождь, бабочки спрятались в кору деревьев. Педагог спрашивает детей, какое настроение у них стало теперь, и просит изобразить его соответствующей пиктограммой.

Педагог замечает, что в дождь настроение может быть разным.

### **Игра «Кто как ходит»**

Цель: закреплять представления детей о животных и домашних птицах.

- учить детей имитировать движения, характерные для различных животных, под музыкальное сопровождение.
- развивать выразительность движений.

- учить детей дружно играть всем вместе.

Оборудование: игрушки, изображающие цыпленка, курочку, кота, петуха, лягушку; костюмы героев.

Ход игры.

Взрослый предлагает детям превратиться в героев сказки К.И.Чуковского «Цыпленок» и показать, как они умеют ходить, имитируя движения цыпленка, курочки и т. д.

В группе расставлены игрушки, изображающие героев сказки. Дети выбирают любой персонаж и идут к нему в сопровождении определенной музыки, имитируя движения.

Педагог предлагает детям превратиться в героев сказки и поиграть. Взрослый помогает детям распределить роли стать курочкой, цыплятами, котом и т. д.

### Театрализованные игры для детей младшего возраста

*МАДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 191»,  
Холодная И.В. – музыкальный руководитель;*

#### Зверята

*Цель:* формировать у детей навыки звукоподражания.

Воспитатель раздает детям шапочки зверей и говорит: «Я буду читать стихотворение о разных животных, а те дети, на ком надета такая шапочка, будут изображать, как эти животные разговаривают».

Все пушистые цыплятки,  
Любопытные ребятки.  
Мама спросит: «Где же вы?»  
Цыплята скажут: «Пи-пи-пи!»  
Курочка-хохлатушка по двору гуляла,  
Деток созывала: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко,  
Не ходите далеко!»  
Ходит по двору петух,  
Аж захватывает дух.  
Как увидит он зерно,  
Закричит: «Ку-ка-ре-ку!»  
Вышел котик погулять,  
Решил цыпленка напугать.  
Стал подкрадываться сразу  
И мяукнул громко: «Мяу!»  
Ловко прыгает лягушка,



У ней толстенькое брюшко,  
Выпученные глаза,  
Говорит она: «Ква-ква!»

### Умываемся

Кран откройся,  
Нос умойся,  
Воды не бойся!  
Лобик помоем,  
Щечки помоем,  
Подбородочек,  
Височки помоем,  
Одно ухо, второе ухо —  
Вытрем сухо!  
Ой, какие мы чистенькие стали!  
А теперь пора гулять,  
В лес пойдем мы играть,  
А на чем поедем— вы должны сказать. (Самолет, трамвай, автобус,  
велосипед.) (И едут.)  
Стоп!  
Дальше ехать нам нельзя,  
Шины лопнули, друзья.  
Будем мы насос качать,  
Воздух в шины надувать.  
Ух! Накачали.

### Пантомима «Утренний туалет»

Цель: развивать воображение, выразительность жестов.

Воспитатель говорит, дети выполняют

— Представьте себе, что вы лежите в постели. Но нужно вставать, потянулись, зевнули, почесали затылок. Как не хочется вставать! Но — подъем!

Идемте в ванну. Чистите зубы, умываетесь, причесываетесь, надеваете одежду. Идите завтракать. Фу, опять каша! Но есть надо. Едите

без удовольствия, но вам дают конфету. Ура! Вы разворачиваете ее и кладете за щеку. Да, а фантик где? Правильно, бросаете его в ведро. И бегом на улицу!

## *Дидактическое пособие для детей раннего возраста «Сенсорная юбка»*

*МБДОУ МО г. Краснодар*

*«Детский сад № 25»,*

*Малахова С.В. – старший воспитатель;*

*Юшко О.В. – воспитатель;*

### **Дидактическое пособие «Сенсорная юбка»**

Ключевые слова: игровой материал, познавательная инициатива, дошкольники раннего возраста, дидактическое пособие, ребенок, сенсорная юбка.

**Актуальность.** Ранний возраст – чрезвычайно ответственный, достаточно важный период психического развития любого ребёнка. В данный возраст всё только начинает развиваться: речь, игра, общение со сверстниками, самосознание. В первые три года жизни закладываются самые важные фундаментальные человеческие способности – познавательная активность, любознательность, уверенность в себе и доверие к другим людям, целенаправленность и настойчивость, воображение, творческая позиция и многое другое. Эти способности не возникают самостоятельно, а требуют неуклонного и непосредственного участия взрослого и соответствующих возрасту форм деятельности. То, что заложено в ребёнке в раннем возрасте, останется на всю жизнь.

Предметная деятельность становится особенно важной в раннем возрасте, потому что именно в ней происходит развитие всех сторон психики и развитие личности ребёнка. Поэтому очень важно активизировать любопытство у малыша, максимально заинтересовав играми, благодаря которым развиваются сенсорные эталоны.

Опираясь на многолетний опыт по работе с детьми раннего возраста в нашем малокомплектном дошкольном учреждении, предлагаем наряду с традиционными приёмами, использовать созданное нами дидактическое пособие «Сенсорная юбка», которое способствует созданию условий для успешного сенсорного развития детей раннего возраста в условиях малокомплектного ДОУ.



Воспитатель, завлекая их необычным пособием, превращается в волшебную фею, которая предлагает поиграть. Юбка притягивает внимание малыша множеством привлекательных элементов, прикрепленных к ней. Самое главное – происходит ненавязчивое общение ребёнка и педагога через манипуляции с компонентами юбки, что способствует положительному настрою для налаживания доверительных отношений между взрослым и малышом.

Помимо установления контактов в раннем возрасте, данное пособие производит интеграцию всех образовательных областей по ФГОС ДО, это:

- физическое развитие (ребенок развивает мелкую моторику);
- социально-коммуникативное (ненавязчивое общение ребёнка и педагога);
- познавательное (развитие сенсорных эталонов);
- речевое (предпосылки к коммуникативному развитию);
- художественно-эстетическое (развитие творческих способностей).

**Цель:** реализация современных требований к организации образовательного процесса в ДОУ, создание условий, способствующих успешному сенсорному развитию детей в дошкольном учреждении.

**Задачи:**

1. Создавать тёплые и доверительные отношения педагога с ребенком.
2. Продолжать работу по обогащению непосредственного чувственного опыта детей раннего возраста при знакомстве и действии с пособием, включая все виды восприятия.
3. Развитие психических процессов у детей (восприятия, внимания, памяти) и эмоционально-волевой сферы.
4. Развитие творческих способностей, воображения, речи детей.
5. Развитие познавательной и исследовательской активности.
7. Развитие мелкой моторики.
8. Развитие коммуникативных способностей.
9. Помогать обследовать предметы, выделяя их цвет, форму, величину; побуждать включать движения рук по предмету в процессе знакомства и действия с пособием.
10. Закрепление сенсорных эталонов.

Сенсорная юбка полна сюрпризов и секретов. С восторгом и увлечением малыши обследуют юбку в поисках новых открытий.

**Описание пособия:**



Данное дидактическое пособие представлено в виде юбки с нашитыми на нее липучками, пояс с разноцветными атласными лентами, шнурочками, геометрическими фигурами из фетра разных цветов согласно раннему возрасту детей, различные материалы для тактильного контакта и развития мелкой моторики: слоник, ёжик, лягушка, цветок.

Главными особенностями данного пособия являются: мобильность, вариативность, доступность, безопасность, возможность использования пособия в игровой деятельности, возможность участия как одного ребенка, так и подгруппы детей.

Юбка проста в изготовлении, многофункциональна - если снять юбку и разложить ее на полу, она превращается в развивающий коврик.

1. Яркая, нарядная всегда привлекает к себе малышей.
2. Легко трансформируема: все детали можно снять, поменять, добавить.
3. Сенсорная юбка полна сюрпризов и секретов.

Процесс изготовления юбки подчинён следующим обязательным требованиям:

1. привлекательность для детей;
2. многофункциональность, мобильность;
3. обучение и развитие;
4. соблюдение гигиенических требований;
5. удобство для детей и педагогов.

### **Методы работы:**

#### **Наглядный:**

- демонстрация на юбке плоскостных изображений из фетра;
- показ воспитателем способов действий с плоскостными изображениями из фетра.

#### **Словесный:**

- слушание стихов, сказок, потешек, сопровождающих действия со сказочными плоскостными изображениями из фетра;
- использование и прослушивание музыкальных произведений как сопровождающего момента.

#### **Практический:**

- дидактические игры;
- обследование предметов;
- пальчиковая гимнастика.

Пособие реализует принципы развивающего обучения и воспитания и соответствует требованиям ФГОС ДО.

Данное пособие имеет большое количество вариантов игр. Ниже представлены самые интересные.

*«Помоги рыбе приплыть к своему аквариуму»*

*Цель:* Ознакомление с названиями цветов (красный, синий, желтый, зеленый).

*Задачи:*- Тренировка в различении цветов на основе соотнесения их при наложении и обозначение результата словами «такой», «не такой»;

- Развивать способность решать интеллектуальные задачи адекватные возрасту.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», рыбки 4 цветов и 4 «аквариума» красного, синего, желтого и зеленого цвета.

*Ход игры:* Воспитатель надевает дидактическую «Сенсорную юбку» и показывает рыбок.

Воспитатель: Рыбки хотят найти аквариум своего цвета - спрятаться, чтобы их не было видно (такого же цвета) и никто не смог их поймать. Нужно помочь рыбкам спрятаться.

Воспитатель кладет рыбок на прямоугольники («аквариумы») такого же цвета, обращая внимание детей на то, что цвет рыбки и цвет аквариума на юбке совпадают (такой же, рыбку «не видно» - она спряталась).

Воспитатель: Теперь Вы, ребята, помогите каждой рыбке найти свой «аквариум».

Воспитатель дает детям рыбок и просит прикрепить их на прямоугольники юбки такого же цвета, комментируя при этом свои действия словами «такой», «не такой». Дети выполняют задание, а воспитатель наблюдает и помогает тем, кто затрудняется в работе.

Воспитатель: Синяя рыбка нашла свой синий цвет, спряталась, её не видно. Молодцы, помогли рыбкам. А теперь сделайте так, чтобы каждая рыбка была хорошо видна, т. е. положите на другой цвет. Например, красная рыбка - на синий цвет (не такой, теперь ее хорошо видно).

Дети пробуют разные варианты размещения рыбок в «аквариумы» на юбке, продолжая при этом комментировать свои действия.

### ***«Разноцветные машинки и гаражи»***

*Цель:* Ознакомление с названиями цветов (красный, синий, желтый, зеленый), тренировка в их определении.

*Задачи:*

- Тренировка в различении цветов на основе соотнесения их при наложении и обозначение результата словами «такой», «не такой»;

- Развивать способность решать интеллектуальные задачи адекватные возрасту.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», машинки 4 цветов и 4 гаража (четырёхугольника) красного, синего, желтого и зеленого цвета.

*Ход игры:* Воспитатель надевает дидактическую «Сенсорную юбку» и показывает машинки разных цветов, изготовленные из фетра.

Воспитатель: Машинки много ездили по дорогам сегодня, устали и хотят спать в своих гаражах. Давайте поможем машинкам найти именно такого же цвета их гараж, чтобы они могли заехать в него и отдохнуть.

Воспитатель кладет машинки на прямоугольники (гаражи) такого же цвета, обращая внимание детей совпадению цвета машинки с цветом гаража на юбке. Воспитатель проговаривает, что цвет «такой» же.

Воспитатель: Теперь Вы, ребята, помогите каждой машинке найти свой гараж.

Воспитатель дает каждому ребенку по машинке и просит прикрепить их на прямоугольники юбки такого же цвета, комментируя при этом свои действия словами «такой», «не такой». Дети выполняют задание, а воспитатель наблюдает и помогает тем, кто затрудняется в работе.

Усложнение:

Воспитатель предлагает машинки прикрепить к гаражам другого цвета, чтобы им стало веселее.

Дети пробуют разные варианты размещения машинок в гаражи на юбке, продолжая при этом комментировать свои действия. В дополнение можно прослушать музыкальные произведения или песенки про машинки. («Би-би-ка», «Бип-бип», «Колёсики, колёсики и красивый руль», «Песня Светофор», «Еду-еду на машине» из сборника «Кукутики»).

### *«Разноцветные формы»*

*Цель:* Закреплять умение соотносению объектов по величине.

*Задачи:*

- Повторить, закрепить понятия «большой», «маленький»;
- Способствовать овладению ритмичному чередованию величин, обозначая действия словами;
- Развивать воображение, желание импровизировать;
- Способствовать развитию любознательности, активности.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», формы круга, квадрата, треугольника разного цвета (красного, синего, желтого, зеленого) и разного размера (большой и маленький).

*Ход игры:* Воспитатель показывает формы.

Воспитатель: Посмотрите, к нам в гости пришли разноцветные формы. Воспитатель описывает их, демонстрирует, спрашивает количество их. Проведите по квадратику, кругу, треугольнику пальчиком (подносит соответствующую форму к каждому ребенку). Затем спрашивает. Как они называются? Воспитатель также обозначает размер фигуры (большой, маленький). Посмотрите, какой интересный узор можно сделать из этих фигурок (Воспитатель выкладывает узоры на юбке). Далее воспитатель предлагает детям самим выложить красивые узоры на юбке.

Воспитатель: Молодцы, какие красивые узоры вы сделали.

*«Сделай, как я!».*

*Цель:* Развивать мелкую моторику.

*Задачи:*

- Закрепить представление детей о формах (квадрат, круг, треугольник);



- Активизировать словарь использованием слов, обозначающих форму;
- Способствовать развитию любознательности, активности.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», формы круга, квадрата и треугольника по 4 штуки.

*Ход игры:* Вначале воспитатель вместе с детьми рассматривает фигуры и побуждает детей назвать их. Если ребенок не называет, то помочь ему. Затем воспитатель вводит детей в ситуацию: Слоник не может попасть домой, так как забыл код к двери в дом. Воспитатель предлагает детям помочь Слоника прикрепить фигуры на юбке, как показано на картинке (дается образец).

### *«Помоги Ёжику принести запасы домой»*



*Цель:* Развивать мелкую моторику.

*Задачи:*

- Активизировать словарь использованием слов, обозначающих форму;
- Способствовать развитию любознательности, активности.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», фигурка из фетра «Ёжик», «запасы Ёжика» из фетра, прикрепляемые с помощью пуговичек.

Воспитатель предлагает детям помочь нашему Ёжику донести запасы домой. Для этого их надо хорошо прикрепить к его колочкам.

*«Найди такую же»*

*Цель:* Закрепить представление детей о форме.

*Задачи:*

- Развивать мелкую моторику;
- Закреплять умение детей использовать в речи слова «большой», «маленький», «такой же»;
- Способствовать развитию любознательности, активности.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», геометрические фигуры – круг, квадрат, треугольник разных размеров.

*Ход игры:* Воспитатель показывает геометрические фигуры и обращает внимание детей на ту сторону юбки, где прикреплены такие же геометрические фигуры. Показывая круг, воспитатель предлагает детям

открепить от юбки такую же фигуру. (Те же задания воспитатель предлагает и с квадратом и кругом). Далее воспитатель обращает внимание детей на то, что фигуры разные по размеру и просит прикрепить к «Сенсорной юбке» сначала маленькие фигуры, а затем большие.

### **«Катушка»**

*Цель:* Развивать мелкую моторику.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», разноцветные веревочки, катушки.

*Ход игры:* Воспитатель и дети рассматривают ленточки. Воспитатель вставляет в концы лент деревянные палочки и показывает, как можно наматывать на катушку ленточку. Затем предлагает свернуть ленточки на палочки, при этом показывая детям, как это надо сделать. Воспитатель следит за аккуратностью выполнения задания, чтобы ребенок держал палочку двумя руками. Затем ребенок может наматывать ленточку самостоятельно. Можно создать игровую ситуацию: «Кто быстрее свернет ленточку?».

### **«Собери бусы»**

*Цель:* формировать у детей ориентировку на форму, цвет, размер (величину) предметов, развивать мелкую моторику.

*Материал:* Дидактическая «Сенсорная юбка», разноцветные веревочки, фигурки для нанизывания.

*Ход игры:* Воспитатель показывает, как можно на ленточку нанизывать разноцветные бусины из разных геометрических фигур. Затем ребенок может нанизывать бусины самостоятельно. Обращается внимание ребёнка на цвет и форму бусин.

*Усложнение:* нанизывание бусин в определенном порядке или только по определенному цвету (дается образец).

### **«Найди ленточку по цвету»**

*Цель:* Формировать умения сравнивать по цвету.

*Задачи:*

- Активизировать словарь;
- Развивать зрительное восприятие.

*Материал:*

Дидактическая «Сенсорная юбка», пояс с разноцветными лентами.

*Ход игры:*

Воспитатель приглашает детей поиграть с ленточками, сначала рассматривая их, затем сравнивая по цвету.

### **«Заплети косички»**

*Цель:* Развивать мелкую моторику рук.

*Задачи:*

- Развивать зрительное восприятие;
- Формировать ориентировку на цвет.

*Материал:*

Дидактическая юбка, пояс с разноцветными лентами.

*Ход игры:*

Воспитатель предлагает малышам заплести косички из разноцветных/одноцветных лент.

**«Помоги лягушонку одеться»**

*Цель:*

- Развивать мелкую моторику рук, аккуратность;

*Задачи:*

- Формирование умения сравнивать по длине и ширине;

- Упражнять в звукоподражании

- Развивать зрительное восприятие.

*Материал:*

Дидактическая «Сенсорная юбка», фигурка лягушонка из фетра, «одежда» для лягушонка на пуговицах.

*Ход игры:*

Воспитатель предлагает провести артикуляционное упражнение «Лягушка»:

Лягушка-попрыгушка,

Глазки на макушке,

*(Приложить ладони к макушке)*

А все ее слова — только «Ква!» да «Ква!».

*(Звукоподражание: «ква-ква-ква»)*

А щеки раздувает (надуть щеки)

И рот свой раззевает,

*(Медленно открывать и закрывать рот)*

Чтоб комары и мушки летели в рот к лягушке.

*(Звукоподражание: «з-з-з»)*

Затем воспитатель предлагает помочь лягушонку одеться – прикрепить на пуговицы сделанную из фетра «одежду».

Любые игры с сенсорной юбкой можно сопровождать стихами, потешками, музыкой, песенками.

Можно ещё дополнительно придумать много дидактических упражнений. Вы увидите эффективность дидактической «Сенсорной юбки» и сможете дальше использовать ее во многих видах деятельности с детьми раннего возраста. Можно подключить родителей к оформлению сенсорной юбки: добавить шнуровки, молнии, кнопки, липучки.

**Ожидаемый результат:** расширятся непосредственный чувственный опыта детей при знакомстве и действий с пособием, включая все виды восприятия. Обогащается познавательная, исследовательская активность, эмоционально-волевая сфера, коммуникативные и сенсорные способности ребенка.

«Сенсорная юбка» служит не только пособием для сенсорно-моторного развития. Действуя с предметами, ребенок приобретает навыки, необходимые для самообслуживания: умение застегнуть и расстегнуть

пуговицу и замок, липучку, достать понравившийся предмет из определенного кармашка, прикрепить его, снять, убрать на место. Юбка помогает собирать вокруг себя детей и увлечь их интересной игрой. Можно рекомендовать использование «Сенсорной юбки» и в период адаптации детей к детскому саду.

## Особенные игры

*МАДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 85»,  
Хачатурян Е.В. – учитель-логопед;*

Для детей с особенностями в развитии и игры нужны тоже особенные. Игра позволяет повысить мотивацию детей к занятиям по коррекции речи, делая их более веселыми и непринужденными. Благодаря участию в игре, ребенок переключает свое внимание, отвлекаясь от того, что у него есть речевой дефект.

Наряду с традиционными играми, исходя из индивидуальных особенностей воспитанников группы, я придумываю свои. Каждая из моих игр направлена на развитие разных анализаторов: зрительного, слухового, кинестетического, а также нормализует эмоционально-волевую сферу, что особенно актуально для детей с задержкой психического развития.

### *«Волшебный комодик»*

Цель: закрепить правильное произношение звуков с-ш; з-ж в словах со зрительной опорой. Сравнение звуков с –ш; з-ж по артикуляционным и акустическим признакам. Развивать фонематический слух, слуховое и зрительное внимание. Воспитывать самоконтроль за звукопроизношением.

Материал: комодик с двумя ящиками с верхним и нижним, для зрительной опоры. Предметные картинки с дифференцируемыми звуками.

Ход игры: Логопед предлагает вспомнить ребенку о положении языка при произношении звука **с** и звука **ш**, при произношении звука **с** язычок находится за нижними зубами, а при произношении звука **ш** язык находится вверху, ребенок выбирает картинку и кладет в соответствующий ящик комодика.



### «Что спрятано?»

Цель: автоматизация звуков (Л, Ш, Р) в словах и во фразе. Развивать фонематический слух, слуховое внимание. Умение пользоваться грамматическими категориями в единственном и множественном числе именительного падежа.

Материал: на листах А4 изображены ракеты, мешки, лампочки, Дед Мороз. Внутри каждого силуэта спрятаны картинки одна под другой на различные звуки, которые при обычном освещении не видны. С помощью фонарика, направляя луч света, ребенку предлагают посмотреть, что спрятано внутри. Такая игра не только улучшит произношение ребенка, но и повысит уровень его эмоционального и психологического благополучия ребенка.

Ход игры: Логопед предлагает ребенку, взять фонарик и посвятить на картинку и назвать, что спрятано в ракете, в мешке, в лампочке, у слона, что у Деда Мороза в мешке.



Цель: Дифференциация звуков с-з в словах. Сравнение звуков по артикуляционным акустическим признакам. Развивать фонематический слух,

слуховое внимание. Формирование навыка звуко-слогового анализа и синтеза.

Материал: силуэт двух елочек, шары, на обратной стороне которых картинки со звуками, которые приклеиваются на елки с помощью липучек. Схемы и цветные фишки.

Ход игры: логопед предлагает ребенку нарядить елки к Новому году, повесить на елку шары с соответствующими звуками (с-з). 2 вариант игры: логопед просит снять шар с елки и определить место звука в слове с использованием схемы и цветных фишек.







Большинство исследователей отмечают, что в детском мышлении господствует логика восприятия конкретной ситуации, а не логика мысли. Ребенок в своем восприятии, в своих суждениях находится в близком отношении к реальным объектам, но развитие мышления заключается в том, чтобы постепенно конкретность мышления ребенка сменялась его способностью мыслить абстрактно. Развитие логики – одна из важнейших составных частей психического развития ребенка. Основой логики является развитие логических приемов, таких как сравнение, анализ и синтез, абстрагирование, обобщение и конкретизация. Развитие логических приемов определяет легкость и быстроту установления причинно-следственных связей и развивает речевую активность ребенка.

Логика повышает культуру мышления. Для развития логической грамотности обязательно нужна тренировка. Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста является важным фундаментом для дальнейшего успешного процесса обучения и решения логических задач в игре и жизни.

В психологии разработано большое количество разнообразных упражнений. Процесс развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста предполагает целенаправленную деятельность по выявлению побудительных мотивов, целей, индивидуальных особенностей логического мышления, а также анализ мыслительных операций с позиции осознания субъектом лежащих в их основе логических приёмов. В процессе обучения нами было замечено, что большинство стимульного материала носит устаревший характер, который не совсем подходит современным детям. Именно поэтому нами было создано и разработано методическое пособие «Мультиассоциативные пары». Данное пособие было создано на основе популярных российских и зарубежных мультфильмов, представляет собой 32 цветные карточки (16 пар) с изображениями героев мультфильмов. Данное пособие носит вариативный характер использования и может применяться с детьми различного возраста, а также подходит для детей с особенностями в развитии, в том числе полностью невербальных (неговорящих). К данному пособию был разработан комплекс игр разного уровня сложности. Пособие «Мультиассоциативные пары» может применяться в нескольких образовательных областях, а именно:

#### **Познавательное развитие:**

Ребенок учится подбирать пару к мультперсонажу по смыслу, следовательно, развивается его мыслительные операции. Также данное пособие может использоваться для тренировки зрительной памяти. В процессе игры активно развивается восприятие цвета и формы, благодаря специально сделанной маркировке на каждой карточке.

#### **Социально-коммуникативное развитие:**

Данное пособие может использоваться детьми без участия взрослого, а значит – будет развиваться культура коммуникации между

дошкольниками в процессе игры. Также для детей более младшего возраста есть вариация разложить персонажей по гендерной принадлежности.

#### **Речевое развитие:**

В процессе игры ребенок учится наименовывать персонажей, описывать их визуально, отличительные особенности и характер. Таким образом, обогащается словарный запас ребенка, связная речь и ее интонационная выразительность.

#### **Физическое развитие:**

Персонажей, изображенных на карточках, можно использовать в качестве мотивационных стимулов для выполнения физической активности. Например, «Попрыгай как лунтик» или «Походи как Мишка» из Маши и медведя.

#### **Художественно-эстетическое развитие:**

С помощью нашей методической разработки можно изучать основные цвета и их оттенки. Еще на что стоит обратить внимание ребенка – положительные персонажи имеют насыщенные, яркие, теплые цвета в то время, как отрицательные – более сдержанные и холодные. Это способствует эмоциональному и художественно-эстетическому развитию.

Вышеперечисленные способы применения нашей разработки позволяют сделать вывод, что ее использование носит multifunctional характер и полностью соответствует требованиям ФГОС.

### *Варианты дидактических игр к пособию «Мультиассоциативные пары»:*

#### **Д/и «Найди пару»**

**ЦЕЛЬ:** научить детей соотносить персонажей из одного мультфильма по смыслу, образовывать логическую пару.

#### **ЗАДАЧИ:**

- развивать логическое мышление у ребенка;
- развивать зрительное восприятие воспитанника;
- формировать умение играть в игры по правилам.

#### **ХОД ИГРЫ:**

Разложить часть карточек перед ребенком, например, Маша, Лео, Тучка. Их логические пары (Медведь, Тиг и Кеша) сложить в стопку, предъявлять ребенку по одной карточке в паре с инструкцией «Куда подходит?» или «Куда положишь?». В случае, если ребенок затрудняется оказать ему физическую/жестовую подсказку (в зависимости от уровня развития ребенка).

#### **Д/и «Угадай, кто спрятался?»**

**ЦЕЛЬ:** развивать зрительную память ребенка, его внимание, формировать ситуацию успеха.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать зрительное внимание
- формировать положительное отношение к игровой деятельности;
- развивать коммуникативные навыки в процессе игры.

**ХОД ИГРЫ:**

Выложить 4 карточки на столе, дать инструкцию: «Посмотри и запомни, сейчас мультперсонажи будут играть с нами в прятки. В течение 10 секунд ребенок смотрит на карточки с персонажами, запоминает их, затем ребенок закрывает глаза, а педагог убирает одного из персонажей, после чего задает вопрос: «Угадай, кто спрятался?». Если ребенок затрудняется, педагог оказывает ему подсказку и пробуют еще раз игру в прятки.

**Р.С.** – На начальном этапе обучения важно не менять исходное положение персонажей, а уровень сложности регулировать постепенно, чтобы у ребенка не пропала мотивация и интерес к игре.

**Д/и «Кто лишний?»**

**ЦЕЛЬ:** умение вычленять персонажа по определенному признаку, объяснять свой выбор устно.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать логическое мышление;
- развивать связную речь;
- формировать и поддерживать учебную мотивацию у ребенка.

**ХОД ИГРЫ:**

На столе раскладывается 4 карточки с персонажами, где три из них имеют общий признак, а четвертый отличается. Например, выкладывается Симка, Нюшенька, Лиза и Райдер (первые трое женского пола, а Райдер – мужского). Задается вопрос: «Кто лишний? Кто не подходит?» Ребенок отвечает и объясняет свой выбор. В случае ошибки педагог поправляет ребенка и дает правильный ответ.

**Д/и «Он/Она/Оно»**

**ЦЕЛЬ:** формировать родовые понятия.

**ЗАДАЧИ:**

- упражнять соотнесение личных местоимений с персонажами;
- развивать связную речь;
- расширять словарный воспитанника;
- обобщать родовые понятия в свободной речи ребенка.

**ХОД ИГРЫ:**

Берется карточка с любым персонажем, к примеру это Эльза из м/ф «Холодное сердце». Педагог задает несколько вопросов:

1. «Это кто?» Эльза. Эльза – девочка. Эльза какая? ОНА красивая, ОНА волшебница.

Аналогичные вопросы задаются и про персонажа мужского пола, ребенок замечает, что используются разные слова (местоимения). Далее ребенок самостоятельно пробует сделать аналогично.

#### Д/и «Найди по описанию»

ЦЕЛЬ: развивать понимание речи ребенка.

ЗАДАЧИ:

- обогащать словарный запас;
- развивать понимание обращенной речи;
- развивать слуховое внимание.

ХОД ИГРЫ:

На столе раскладывается 4-5 персонажей. Педагог дает описание персонажу и просит его найти. Например, мы взяли машину Поли Робокар и даем характеристику «Смелый, отважный, сильный, синего цвета, у него есть колеса, и он следит за порядком» по этому описанию просим найти подходящего персонажа.

#### Д/и «Геометрики-менялки»

ЦЕЛЬ: изучать геометрические фигуры, основные цвета и их оттенки. развивать умение играть по правилам,

ЗАДАЧИ:

- улучшать коммуникативные навыки в игре.
- изучать основные цвета и их оттенки;
- изучать геометрические фигуры;
- тренировать слуховое внимание;
- развивать связную речь.

ХОД ИГРЫ:

Игра может носить групповой формат. Каждому игроку раздается по равному количеству карточек, при этом геометрические фигуры/символы не дублируются у одного игрока. Геометрические фигуры расположены в верхнем левом углу. Например, у первого игрока комплект из красного треугольника, зеленого квадрата и фиолетовой трапеции. У кого-то из игроков будет часть карточек с данными геометрическими фигурами. Первый ходящий задает вопрос: «У кого фиолетовая трапеция?», игроки начинают смотреть на свои карточки и тот, кто находит ее у себя отвечает: «У меня» и отдает первому игроку. Теперь ходит тот, кто отдал карточку. Задача игроков собрать все свои пары. Тот, кто сделает это первым, тот и победил.

#### Д/и «Исправь ошибку»

ЦЕЛЬ: научиться находить ошибку в логических парах, исправлять ее.

ЗАДАЧИ:

- развивать логическое мышление;
- развивать зрительное внимание;



– формировать положительное отношение к игровой деятельности.

**ХОД ИГРЫ:**

Перед ребенком на столе выкладывается 2 логические пары, предварительно собранные «неправильно». Педагог дает инструкцию: «Найди ошибку». Ребенок сортирует карточки и соединяет пары верно, объясняет свой выбор. По мере выполнения задания регулируется уровень сложности и пары добавляются в большем объеме. Если ребенок затрудняется, ему оказывается помощь и даются разъяснения.

**Д/и «Повтори закономерность»**

**ЦЕЛЬ:** развивать умение работать по визуальному образцу, создавать заданную закономерность.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать зрительное внимание;
- развивать память;
- развивать умение концентрироваться на определенных деталях.

**ХОД ИГРЫ:**

Для этой игры нам необходимо задействовать геометрические фигуры и символы, расположенные в верхнем левом углу каждой карточки. Например, педагог раскладывает персонажей в следующем порядке: Симка (желтый круг), Эмбер (фиолетовая трапеция), Крошечка (черная звезда) и Райдер (голубой овал). Логически данные персонажи между собой не связаны, это может ввести ребенка в определенное замешательство, но педагог дает подсказку: «Построй такую же закономерность», при этом указывая на геометрические фигуры в углу карточек. Среди стопки карточек конкретно в этом задании ребенок должен отыскать следующие: Нолик (желтый круг), Робокар Поли (фиолетовая трапеция), Нюшенька (черная звезда) и Гонщик (голубой овал). Ребенок должен расположить карточки именно в такой же последовательности, как и у педагога. После того, как ребенок выстроил ряд карточек, он сверяет их с образцом. При обнаружении ошибки, исправляет их. Вариативность игры заключается в том, что ребенок и педагог могут меняться ролями и воспитанник может выступать в роли «учителя».

**Д/и «Отгадай загадку»**

**ЦЕЛЬ:** умение сопоставлять на слух описание мультипликационных героев с их образами, проводить логическую аналогию.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать слуховое внимание;
- развивать воображение;
- формировать саморегуляцию и умение слушать до конца;
- развивать наглядно-образное мышление.

**ХОД ИГРЫ:**

Педагог загадывает загадки и предлагает детям их отгадать.

<p>Он сиреневый такой, Машет весело рукой. Он свалился к нам с луны – Знают, любят малыши. <i>(Лунтик)</i></p>	<p>Если вдруг сломалось что-то Это их теперь забота, Только кто они — секрет, Шепотом, скажи ответ. <i>(Фиксики)</i></p>
<p>Кого слепили Анна с Эльзой, Когда играли поздней ночью? И кто ожил спустя года, Чтоб не растаять никогда? <i>(Снеговик Олаф)</i></p>	<p>Живут в лесу друзья — медведи, Они не братья, а соседи. Сочиняют, мастерят И читают книжки. Вместе радуют ребят ... <i>(Мимимишки)</i></p>
<p>Три кота, три хвоста, Шесть ушей, двенадцать лапок, Как зовут таких котятков? <i>(Коржик, Карамелька и Компот)</i></p>	<p>Служить злодею были рады, Кричат «банана» до упада, Позитивные ребята, Это желтые ... <i>(Миньоны)</i></p>
<p>Есть спасателей команда, Всё у них отлично, складно, Всем помогут, всех спасут, Даже косточку найдут. Ну ка мне скажите вслух, Кто же это ... <i>(Щенячий патруль)</i></p>	<p>Волшебство ее из рук Заморозит все вокруг, Сестру свою так любит нежно, Её имя ... <i>(Эльза)</i></p>
<p>Маленькая девочка По лесу ходила. У медведя девочка Немного погостила. Варила ему кашу, А звали ее... <i>(Маша)</i></p>	<p>Я – малышарик Похожий на шарик Красивый, хороший Моё имя - ... <i>(Крошк)</i></p>

### Д/и «Мальчишки и девчонки»

ЦЕЛЬ: формировать навык классификации.

ЗАДАЧИ:

- развивать зрительное внимание;
- развивать умение выделять ключевые признаки персонажей;
- расширять представления об окружающем мире.

ХОД ИГРЫ:

Педагог предварительно отбирает карточки с персонажами женского и мужского пола и дает следующую инструкцию:

*«Как же теперь их разделить,*

*Чтоб группами могли дружить?*

*Девчонок вместе собери*

*А мальчиков – объедини»*

После инструкции ребенок начинает сортировать персонажей в две стопки – мужскую и женскую. Во время выполнения задания педагог может обращать внимание ребенка на внешний вид персонажей, задавать вопросы об их отличиях.

**Д/и «Веер»**

**ЦЕЛЬ:** развитие ассоциативного мышления.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать скорость реакции;
- развивать воображение;
- расширять словарный запас ребенка.

**ХОД ИГРЫ:**

Педагог перемешивает набор карт рубашками вверх, затем предлагает ребенку выбрать любую карту и назвать ассоциативный ряд.

**1-ый вариант игры:** ребенок называет слова-существительные. Например, ребенку попадается карточка с изображением Лунтика и он может назвать следующие слова – пчела, луна, Мила, Шер, Кузя, поляна, луг, мультфильм и т.д. Таким образом ребенок может пополнять свой словарь существительных, развивать мышление.

**2-ый вариант игры:** ребенок называет слова-прилагательные к попавшемуся персонажу. Педагог дает любую карточку из колоды и задает вопрос: «Он/она/оно какой/какая/какое?» и ребенок старается подобрать ассоциации. К примеру, на карточке изображен снеговик Олаф из м/ф «Холодное сердце» и ребенок старается называть как можно больше ассоциаций-описаний к нему: «Добрый, веселый, наивный, холодный, улыбчивый, верный» и т.д. В результате у ребенка развивается атрибутивный словарь (словарь прилагательных) и его речь обогащается.

**3-ий вариант игры:** ребенок называет слова-глаголы к мультперсонажу. Педагог предлагает выбрать из колоды любую карточку и затем задает вопрос: «Что он/она/оно/они делает/делают?» и ребенок подбирает такие слова-действия. Допустим, попался Суперкот из мультфильма «Леди Баг и Суперкот». Суперкот спасает, защищает, охраняет, дает отпор злодеям, дружит, смеется, превращается и т.д. Таким путем развивается и формируется предикативный(глагольный) словарь ребенка.

### Д/и «Сказочные писатели»

ЦЕЛЬ: развитие фантазии, реализация творческого потенциала.

ЗАДАЧИ:

- развивать связную речь;
- развивать воображение;
- побуждать ребенка создавать свой творческий продукт (сказку).

ХОД ИГРЫ:

Педагог раскладывает перед ребенком всех персонажей лицевой стороной, просит внимательно всех рассмотреть и выбрать тех, кто будет фигурировать в его сказке. Если воспитанник растеряется, то можно оказать ему помощь в виде начала сказки: «Жил-был фиксик по имени Нолик. Однажды, когда он гулял по парку, он встретил малышарика Ньюшеньку, которая громко-громко плакала...»

И далее предлагает продолжить сюжет. Задача педагога заинтересовать ребенка сочинить сказку, быть внимательным слушателем. Мы считаем, что помимо очевидного развития связной речи немаловажную роль играет и повышение самооценки воспитанника, его уверенности в себе.

### Д/и «Подбери имена»

ЦЕЛЬ: развитие памяти, внедрение элементов глобального чтения.

ЗАДАЧИ:

- развивать зрительное внимание;
- тренировать навык чтения у дошкольников подготовительной к школе группы;

ХОД ИГРЫ:

Педагог раскладывает перед ребенком карточки с мультперсонажами с простыми именами, состоящими из одного слова, например Кеша, Райдер, Няша, Дружок и т.д. Далее просит их назвать и дает карточки-полоски с напечатанными именами героев. Задача ребенка правильно «подписать» каждую карточку и соотнести ее правильно. Игра предназначена для детей старшей и подготовительной к школе группы.

### Д/и «Найди звук»

ЦЕЛЬ: развитие фонематического слуха.

ЗАДАЧИ:

- тренировать фонематический слух;
- развивать слуховое внимание;
- развивать навык звукобуквенного анализа.

ХОД ИГРЫ:

Педагог предлагает ребенку хлопнуть в ладоши (поднять руки, топнуть ногами, покружиться и т.д.), если он услышит в имени героя заданный звук. Звуки чередуются и меняются. Например, педагог берет [Д] и перечисляет

героев: Тиг, Дружок, Маша, Дракоша Тоша, Райдер, миньон и т.д. Задача ребенка очень внимательно слушать имена персонажей и вычленять [Д].

Правила могут меняться и задавать звук может ребенок взрослому.

### Д/и «Подбери рифму»

**ЦЕЛЬ:** развитие творческого мышления, формировать интерес к словотворчеству.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать практические навыки в подборе рифмованных слов, основываясь на чувстве интуиции;
- воспитывать внимательное отношение к родному языку и умение видеть красоту и большие возможности в реализации своих творческих, речевых способностей
- развивать память;
- развивать слуховое внимание;
- развивать навык звукобуквенного анализа.

**ХОД ИГРЫ:**

Педагог предлагает ребенку подобрать рифму к имени персонажа, при этом приводя пример. Например, «Синий трактор – редактор» или «Няша – каша». Ребенок пробует создать свою рифму, в случае неудачи взрослый ему подсказывает. Ниже приведен список рифм, которые могут служить в качестве опоры.

1. Крошк – гармошек, Крошк – горошек, Крошк – сапожек, Крошк – ежик.

2. Нюшенька – хрюшенька, Нюшенька – душенька, Нюшенька – внученка, Нюшенька – подруженька, Нюшенька – жемчужинка.

3. Лизка – переписка, Лизка – крыска, Лизка – актриска, Лизка – записка, Лизка – Алиска, Лизка – ириска, Лизка – киска.

4. Мишка – книжка, Мишка – волчишка, Мишка – воробьишка, Мишка – фишка, Мишка – братишка, Мишка – врунишка, Мишка – шалунишка.

5. Тиг – фиг, Тиг – сдвиг, Тиг – шик, Тиг – бутик, Тиг – шашлык, Тиг – бык.

6. Маша – каша, Маша – простокваша, Маша – чаша, Маша – милаша.

7. Дружок – пирожок, Дружок – скачок, Дружок – клочок, Дружок – сынок, Дружок – зрачок, Дружок – дедок, Дружок – кругляшок.

8.Компот – поворот, Компот – катафот, Компот – анекдот, Компот – кашалот, Компот – пилот, Компот – бергамот.

9. Симка – невидимка, Симка – поимка, Симка – любимка, Симка – ужимка.

10. Миньон – почтальон, миньон – скорпион, миньон – капюшон, миньон – электрон, миньон – картон, миньон – шпион, миньон – газон, миньон – саксофон, миньон – медальон, миньон – вагон.

11. Нолик – кролик, Нолик – столик, Нолик – ролик.

12. Тучка – почемучка, Тучка – Жучка, Тучка – злючка, Тучка – липучка, Тучка – шипучка, Тучка – колючка, Тучка – штучка, Тучка – озвучка, Тучка – внучка, Тучка – ручка.

13. Дракоша – калоша, Дракоша – одёжа, Дракоша – кожа, Дракоша – вельможа.

14. Няша – каша, Няша – Саша, Няша – Маша, Няша – продажа, Няша – растеряша.

### **Д/и «Найди по признаку»**

**ЦЕЛЬ:** развитие зрительного внимания, логического мышления.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать внимание;
- развивать воображение;
- развивать речь;
- учить анализировать и сравнивать, вычленять конкретный признак.

**ХОД ИГРЫ:**

### **1-ый вариант игры.**

Педагог раскладывает перед ребенком 5-6 персонажей и дает одну ключевую характеристику, например: «Волшебница с ледяной магией» и ребенок должен найти и показать Эльзу. Или, к примеру говорит: «Озорная девчонка живет в лесу» и ребенок говорит: «Маша».

### **Дидактические игры**

*МБДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 31»,*

*Горячихина С.Ю., старший воспитатель;  
Румянцева А.П., музыкальный руководитель;  
Буденная О.В., учитель-логопед;  
Горина Е.В., учитель-логопед;  
Вовк Д.А., педагог-психолог;  
Будяк Т.В., воспитатель.*

Эмоциональное развитие – важнейшее направление работы с дошкольниками. Проблема эмоционального развития, является актуальной потому, что эмоциональный мир играет важную роль в жизни каждого человека. Важно научить детей корректно реагировать на события, осознавать собственные чувства и переживания, делиться ими, с вниманием и пониманием относиться к эмоциям окружающих.

В дошкольном возрасте, ведущим видом деятельности является игра. Вашему вниманию представлены дидактические игры, направленные на развитие эмоционально-волевой сферы дошкольника.





### **Вариант 1.**

Дети подбирают для персонажа «Антошка» разные губы, носы, глаза, пока не получится определенное эмоциональное состояние прочитанного этюда. Участники объясняют, какую эмоцию им удалось изобразить, показывают ее на своем лице (при желании дополняют жестами, фразами).

Игру можно провести для пары участников и больше.

### **Вариант 2.**

Для младших дошкольников подойдет простая игра «Угадай эмоцию». Каждый из участников по очереди изображает определенное эмоциональное состояние: веселье, грусть, скуку, злость, недовольство, обиду, страх, любопытство, усталость, растерянность, любовь и прочие. Другие игроки должны догадаться, что за чувство пытается изобразить их приятель, и по очереди изобразить на «Антошке» угаданную эмоцию.



### **Дидактическая игра «Коробка с секретом»**

**Цель:** развить эмоционально-волевую сферу у детей старшего дошкольного возраста, с помощью сенсорного восприятия.

**Материал:** разноцветная волшебная коробочка; разнообразный сенсорный материал пуговицы, шарики, шишки, куколки, игрушки, желуди и т.д., поле с изображением эмоций (поле №1), поле с изображением сказочных персонажей (поле №2), со стрелочкой.

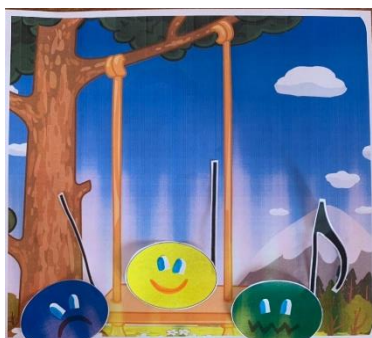
**Ход игры**

#### **Вариант 1**

На столе раскладывают разнообразные предметы, детям предлагается внимательно рассмотреть их. Предметы складываются в коробку. Ребенок крутит стрелочку на поле № 1, ему выпадает настроение (эмоция). Ребенку предлагается ощупать и выбрать один предмет из коробки двумя руками и описать его с тем настроением, которое ему выпало, а остальные участники отгадывают предмет по описанию.

#### **Вариант 2**

В коробке находятся предметы. Ребенок с помощью стрелочки на игровом поле № 2 выбирает сказочного персонажа и описывает эмоциональное состояние героя (например, Незнайка веселый, он говорит громко и радостно). Далее на ощупь выбирает любой предмет из коробки и описывает его от лица выбранного персонажа, передавая его интонацию и настроение, а остальные участники отгадывают предмет по описанию.



### **Дидактическая игра «Музыкальная карусель»**

**Цель:** развивать музыкальное восприятие и эмоциональную сферу дошкольников. Формировать

умение определять характер музыкального произведения, пополнять словарный запас детей.

**Оборудование и материал:** ноты с разными эмоциями (веселые, грустные, сердитые и т.д.) игровое поле с изображением качели, диск с отрывками из музыкальных произведений, проигрыватель.

**Ход игры:** педагог рассказывает о том, что характер и настроение есть не только у людей, но и у музыки. Педагог включает музыкальные произведения. Перед детьми картина с иллюстрацией качели и ноты с различными эмоциями. После прослушивания произведения педагог просит ребенка посадить на качели нотку с эмоцией, которая соответствует настроению данного произведения.

### *Дидактическая игра «Веселый тетрис»*



**Цель:** развивать эмоционально-волевую сферу дошкольников посредством логических игр.

**Оборудование и материал:** игровое поле, детали, схемы с заданием и разными эмоциями.

**Ход игры:** педагог предлагает ребенку выбрать одну из схем и собирать по заданной схеме тетрис, если выполнил все верно, переворачивает схему (на которой изображен смайлик с заданием), педагог прочитывает задание. Ребенок выполняет инструкцию с той эмоцией, которая изображена.