

Картотека дидактических игр по патриотическому воспитанию

Дидактическая игра в жизни дошкольника.

С раннего возраста дети активно познают мир, исследуя всё происходящее вокруг. Основным видом деятельности детей является игра, поэтому развивающие дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Одной из основных задач дидактической игры является развитие активной и интересной для детей игровой деятельности.

Дидактическими называются игры, которые проходят в виде учебных занятий. Они отличаются наличием правил, системы оценки, а также структуры игровой деятельности. Они выступают как средство всестороннего воспитания личности ребенка, формирующие социальную активность, которая выражается в разнообразной деятельности ребенка, такой как образовательная, воспитательная, трудовая, двигательная, коммуникативная, нравственная, эстетическая. Дидактические игры позволяют шире приобщить детей к текущей жизни в доступных им формах нравственных переживаний, так как одна из особенностей дидактических игр выражается в эмоционально - познавательном содержании самой игры.

Образовательными структурными элементами дидактической игры являются образовательная, воспитательная и развивающая задачи, а также правила и игровые действия. Проведение самой дидактической игры включает в себя: ознакомление детей с содержанием игры и с дидактическим материалом, объяснение правил и хода игры, показ игровых действий, определение роли взрослого в игре, подведение итогов игры (анализ игры).

Дидактическая игра по нравственно-патриотическому воспитанию позволяет открыть комплекс разнообразной деятельности детей: мысли, чувства, переживания, сопереживания, поиски активных способов решения игровой задачи, подчинение их условиям и обстоятельствам игры, отношения детей в игре. Содержание таких игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметов окружающего мира, систематизирует и углубляет знания о Родине, о Родном крае, об Армии, о Защитниках отечества, об истории своей страны, ее традициях и обычаях, знакомит с разными профессиями и дает представления о видах трудовой деятельности, закрепляет знания детей о транспорте, правилах этикета, поведения в общественных местах. И оно направлено на формирование правильного отношения к предметам, фактам и явлениям окружающей жизни и способностям противостоять отрицательным фактам и явлениям.

« Мой адрес...»

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города, номер дома, квартиры, телефона,этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Материал: мяч.

Ход игры: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т.д.

«Наш детский сад ».

Цель: закрепить знаний детей о детсаде, о работниках детсада. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, музыкальный зал, и т.д. Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве.

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников детсада.

Планы детсада, 1, 2 этажа, группы.

Ход игры: По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках детсада. По плану дети ориентируются в пространстве.

«Поиски добрых слов».

Цель: раскрыть на примерах значение слов «простите, извините», воспитывать дружеские отношения, объяснить необходимость извинения, признания вины или доказательства правоты и справедливости, связь слова и поступка, слово и отношение.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том ,как следует извиняться , где и когда, как применяются эти вежливые слов.

«Путешествие по маршруту добрых чувств, поступков, дел и отношений».

Цель: обратить внимание детей на то, что добрые чувства, поступки и дела вызывают чувство уважения, дружбу и любовь. Формировать дружеские отношения, закреплять правила этикета, правила поведения.

Материал: картинки с разными сюжетами добрых поступков, хорошего и плохого поведения.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, как следует себя вести в том или ином месте, какие поступки хорошие..

«Наша страна».

Цель: Выявить знания детей о нашей Родине, ее столице.

Материал: иллюстраций, фотографий.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, залает вопросы. Дети отвечают.

«Малая Родина ».

Цель: Выявить знания детей о своей Малой Родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательностях.

Материал: иллюстрации, фотографий города и нашей области.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы.

Дети отвечают.

«Расскажи о своей семье»

Цель: Сформировать представление о себе как о члене семьи. Показать значение семьи в жизни человека. Формировать желание рассказывать о членах своей семьи, гордиться ими, любить их.

Материал: Фотоальбом, составленный совместно с родителями с семейными фотографиями с генеалогическим древом семьи.

«Как я дома помогаю?»

Цель: Формировать представления о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков. Воспитывать желание оказывать помощь людям.

Материал: Картинки с изображением людей, которые исполняют разную работу по дому.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку, предлагает составить рассказ по ней и рассказать, кто и какие обязанности выполняет дома.

«Благородные поступки»

Цель: Воспитывать в детях желание совершать поступки ради других людей. Формировать понимание того, что поступком мы называем не только героизм, но и любое доброе дело ради другого человека.

Материал: мячик, картинки и иллюстрации с изображением благородных поступков.

Ход игры: Детям предлагается перечислить благородные поступки по отношению к девочкам (женщинам) и мальчикам (мужчинам). Воспитатель кидает в руки мяч одному из игроков, тот называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку по своему желанию.

«Вежливые слова»

Цель: Воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

Материал: сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого, ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т.д.

Ход игры. Воспитатель показывает карточку и предлагает составить рассказ по картине

«Где находится памятник?»

Цель: знакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе.

Материал: изображения памятников.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, где установлен этот памятник.

«Наш микрорайон».

Цель: Закрепить знания детей о своем микрорайоне, об административных зданиях, построенных в ближайшем окружении детского сада.

Материал: фотографии и иллюстрации, макет микрорайона.

Ход работы : По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о своем микрорайоне, об административных зданиях, построенных в ближайшем окружении детского сада.

«Назови виды спорта».

Цель: закрепить виды спорта: летние, зимние, спортивный инвентарь. Уяснить, что занимаясь, спортом мы получаем здоровье, отдых.

Материал: картинки с разными видами спорта, пиктограммы видов спорта, символическое изображение человечков.

Ход игры : Все встают в круг, передают друг другу мяч и называют: зимние виды спорта, летние виды спорта, спортивный инвентарь.

«Моих родителей зовут...»

Цель: Закрепляем знания имени и отчества родителей, дедушек , бабушек...

Материал: семейные фотоальбомы.

Ход игры: дети, передавая друг другу мяч, быстро называют фамилию, имя, отчество мамы и папы.

«Вчера- сегодня»

Цель: развивать чувство времени у детей.

Ход игры: Взрослый предлагает детям выслушав предложения, определить, какого времени оно касается (настоящего или прошлого). Если прошлого, то дети показывают руками сзади себя – было когда-то, если же предложения касается настоящего, то дети разводят руками.

«Кто в какой стране живет?»

Цель: расширить знания детей о мире, людях которые населяют его. Материал: картины и иллюстрации с разными странами мира и народами. Развитие речи, логического мышления, формирование умения употреблять суффикс – «ец».

Ход: Воспитатель показывает изображения и просит определить из какой страны этот человек и как его назовут (Китай-китаец, Африка-африканец...)

«Путешествие по планете Земля»

Цель: Закрепить знания детей о том, что Земля - планета шарообразной формы (используя глобус). Показать какие движения Земля совершает (вращение вокруг себя, вокруг Солнца). Помочь детям найти на глобусе воду (океаны, моря, реки), сушу (горы, равнины, леса, пустыни). Воспитывать в детях интерес к изучению Земли, на которой мы живем - как к планете. Материал: глобус, карты мира, картинки и иллюстрации с изображением планеты.

«Узнай по описанию кто это »

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Прививать любовь к Родному краю, к Родине.

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением животного мира.

Ход игры: Воспитатель описывает животное , дети отгадывают.

«У кого какой домик »

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Пояснить, что животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность жилища.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища животных.

Ход игры: Медведю – берлога. Белке – дупло.

«С какого дерева листок»

Цель: закрепить знания детей о природе родного края, закрепить умение образовывать относительные прилагательные (береза – березовый, дуб – дубовый и т. д.)

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением деревьев, кустарников и листьев.

Ход игры: Воспитатель показывает картинки с изображением листка, затем дерева.

«Зеленая аптека»

Цель: закрепить знания детей о лекарственных растениях родного края; о правильном использовании их в лечебных целях.

Материал: гербарий, картотека лечебных трав.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением лечебной травы, дети отгадывают. Воспитатель рассказывает о ее целебных свойствах.

«Малая красная книга »

Цель: закрепить знания детей о редких растениях, животных, птицах нашего края занесенных в « Красную книгу». Прививать любовь к родине, родному краю, чувство ответственности.

Материал: «малая красная книга», составленная совместно с родителями, картинки и иллюстрации с изображением редких растений, животных, птиц.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением редких животных и растений, дети называют. Воспитатель рассказывает о них.

«Страны и народы»

Цель: Расширять представление детей о странах Земли и их народах. Прививать интерес к жизни людей с различным бытом, культурой и традициями.

Прививать уважение к культуре и традициям разных народов мира.

Материал: глобус, карта Мира, куклы в национальных костюмах, записи мелодии песен разных народов, картинки и иллюстрации с изображением разных стран и народов мира.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением разных стран и народов мира. Рассказывает о них.

«Из чего построен дом»

Цель: совершенствовать знания строительных материалах, о том из чего строя жилище человека, умение логически мыслить, закреплять умение образовывать имя прилагательное.

Материал: Изображение разных жилищ человека.

Ход игры: Дети рассматривают изображения домов. Словообразования: стекло - стеклянный, камень - каменный.

«Жилое – Нежилое»

Цель: закрепить знания детей, что здания бывают – жилыми и нежилыми.

В жилых проживают люди; в нежилых расположены организации, подсобные помещения и т.п.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением разных строений.

Ход игры: Воспитатель предлагает определить жилое или не жилое помещение: Дом - жилой, магазин – нежилой....

«Назови ласково»

Цель: совершенствовать речь детей как средства общения, воспитывать дружеские взаимоотношения. Закреплять умение образовывать уменьшительно-ласкательные слова, знакомить с разными именами. Материал: Ход игры: Миша - Мишенька, Даша- Дашенька, Дашуля.

« Я люблю... »

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к близким людям, друг к другу, развивает коммуникативные способности.

Ход игры: Ведущий говорит детям: «Каждый из нас что-то или кого-то любит, всем людям присуще это чувство. Я люблю свою семью, свою работу, люблю вас. Расскажите, а кого или что вы любите». Дети рассказывают о своих чувствах и привязанностях.

«Как найти дорожку в детский сад?»

Цель: Закрепить умение детей ориентироваться по плану местности, уметь объяснять расположение объектов по отношению друг к другу. Закреплять умение определять направление движения. Развивать абстрактное мышление.

Материал: план местности (микрорайона) макет местности микрорайона.

Ход игры : дети ориентируются по плану и на макете.

«Продолжи пословицу»

Цель: знакомить с устным народным словотворчеством, развивать речь, память, логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

«Птицы нашего города (края)»

Цель: знакомить детей с птицами родного города(края).Прививать любовь к родине, родному краю, к животному миру , желание помочь и ухаживать .

Материал: карточки с изображениями птиц, альбом «Птицы нашего города, края», составленный совместно с родителями.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

«Богатства недр земли».

Цель: расширять представление детей о богатстве недр земли полезными ископаемыми (уголь, минералы, железная руда, драгоценные камни). Расширять представления детей о внутреннем строении земли.

Материал: коллекция ископаемых земли, картинки и иллюстрации природных ресурсов земли.

Ход игры - Воспитатель показывает детям картинку (природное ископаемое) предлагает назвать его.

«Мир предметов»

Цель: обобщить представление детей о том, что в окружающем мире многие предметы изготовлены человеком из материалов природного или искусственного происхождения (применяя различные материалы, человек изучает и использует их свойства). Воспитывать познавательную активность. Закрепить умения образовывать слова прилагательные.

Материал: Картинки и изображения предметов обихода.

Ход игры: чугун - чугунный, дерево - деревянный...

«На суше, в небе, по воде, под водой (транспорт)»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи, закрепление в речи предлогов.

Материал; таблица, на которой изображены небо, море, картинки: поезд, самолет, пароход, грузовая машина, легковая машина, автобус.

Ход игры: Воспитатель просит детей назвать маленькие картинки, а потом найти место для каждой из них на большой картине и составить предложение.

«На суше, в небе, по воде, под водой (животный мир)»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи, закрепление в речи предлогов.

Материал; таблица, на которой изображены небо, море, картинки: животного мира.

Ход игры: Воспитатель просит детей назвать маленькие картинки, а потом найти место для каждой из них на большой картине и составить предложение.

«Кому что нужно для работы?»

Цель: Формировать умение употреблять винительный и дательный падеж существительных. Развивать речь, логическое мышление память. Закреплять знания о профессиях людей.

Материал карточки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Дети рассказывают о профессиях, определяют предметы, необходимые для их работы.(Повару – поварешка).

«Отгадывание и толкование загадок».

(об армии, солдатах, Родине, растительном и животном мире)

Цель: знакомить с устным народным творчеством, способствовать самовыражению детей, умению загадывать и отгадывать загадки на нравственно - патриотическую тему.

Материал: загадки и картинки с отгадками.

Ход игры: воспитатель загадывает, дети отгадывают загадку.

«Скажи какая»

Цель: развивать логическое мышление, память, речь, формировать навыки подбора определений к слову.

Материал: карточки с изображением, Родины, флага, герба и т.д.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку и предлагает назвать то что изображено на ней, подобрать определения к изображению.(Родина – огромная, могучая, красивая, бескрайняя) и т.д.

«Составь семейку»

Цель: развивать логическое мышление, память, речь, формировать навыки подбора однокоренных, родственных слов.

Материал: карточки с изображением Родины, флага, герба и т.д.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку и предлагает назвать, что нарисовано на ней и подобрать родственные однокоренные слова к нему: родина, родной, родители, родственник, родинка; герой - геройский, героический, героизм; защита - защитник, защищать.

«Отгадай профессию»

Цель: Закреплять знания детей о профессиях. Формировать умения разделять профессии на мужские и женские.

Материал: карточки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Взрослый перечисляет действия человека определенной профессии, а дети отгадывают, что это за профессия.

«Я имею право...»

Цель. Расширить область правовых знаний детей.

Материал: Набор сюжетных картинок к статьям «Конвенции ООН о правах ребенка». Картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в «Конвенции» (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает цветы и т.п.).

Ход игры: Дети поочередно выбирают картинку и объясняют причину своего выбора, остальные обсуждают правильность принятого решения.

«Кто что делает?»

Цель: формировать навык подбора глаголов к существительным. Развивать речь, логическое мышление, память.

Материал: карточки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Повар - варит, жарит и т.д.

«Кто мы? Какие мы?»

Цель: Закрепить знания детей о человеке , знакомить с внешним строением тела и его возможностями, развивать умение сравнивать и устанавливать простейшие причинно- следственные связи, вызывать интерес к познанию себя, воспитывать бережное отношение к себе и к окружающему миру . Материал : картины и изображения человека(мужчины и женщины).

Ход игры: воспитатель показывает картинки с изображениями и предлагает детям найти сходства и отличия.

«Волшебные слова»

Цель: вызывать желание следовать тому, что достойно подражания, объективно оценивать поведение , воспитывать доброжелательное и толерантное отношение к людям, умение сравнивать и устанавливать простейшие причинно- следственные связи.

Материал: картины и изображения людей.

Ход игры: злые - добрые, больные – здоровые...

«Особенности жизни в современном городе»

Цель: познакомить с предметами обихода, их функциями и назначением, воспитывать бережное отношение к предметам созданными человеком.

Материал: картины и изображения различных предметов, созданных людьми.

Ход игры: Дети поочередно выбирают картинку и объясняют, для чего нужен этот предмет.

« Природа и человек»

Цель: закрепить знания детей о том что создано человеком и что дает человеку природа. Формировать навыки бережного отношения к природе Материал: картинки и иллюстрации по теме.

Ход игры: Воспитатель проводит беседу , и предлагает рассказать что сделано человеком,, а что природой и как человек использует природу для того чтобы людям лучше жилось.

«Какой подарок (букет) ты хотел бы подарить маме, бабушке».

Цель: воспитывать внимание, доброжелательность, готовность доставлять близким удовольствие и радость. Закреплять умение общаться в вежливой форме, считаться с интересами другого человека.

Материал: картинки и иллюстрации праздников и праздничных подарков. Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, что все любят получать подарки, как их следует преподносить и когда.

«Какие праздники ты знаешь?»

Цель: Развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о праздниках, (народные, государственные, религиозные) закреплять правила поведения в общественных местах.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением праздников, открытки к разным праздникам.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, что праздники бывают разные, показывает карточки и открытки. Предлагает подобрать карточку с праздником, а к ней тематическую открытку.

«Жилище человека»

Цель: Закрепить знания детей о жилище человека, о том из чего они сделаны, Прививать любовь к родному дому, Родине.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища человека.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, где живет человек, что жилище бывает разное- яранга, хата, изба....

Дидактическая игра «Собери семью»

Цели: Формировать представление детей о семье и её членах, о доброжелательных отношениях родных людей. Развитие связной речи детей. Воспитывать любовь и уважение к своим родным.

Материал: карточки с изображением членов семьи (папа, мама, дочка, сын, бабушка, дедушка, карточки - обуви, одежды)

Правила:

Есть в доме любом семейный альбом.

Как в зеркале мы отражаемся в нём.

Пускай не всегда мы красивы -

Зато эти фото - правдивы.

Хранится альбом в нашем доме,

Семейные снимки хранятся в альбоме.

1 вариант: Детям предлагают картинки с изображением детей, взрослых, пожилых людей. Составь семью. Как можно назвать этих людей одним словом? Кто живет в этой семье?

2 вариант: Как вы думаете, в семье заботятся друг о друге? Необходимо подобрать, кому принадлежат эти предметы, и объяснить, почему так решили.

Дидактическая игра «Покормим птенчиков»

Цель: Развивать речевой аппарат детей.

Ход: (Я – мама-птица, а вы мои детки-птенчики. Птенчики веселые, они пищат: «пи-пи», - и машут крыльями. Полетела мама-птица за вкусными крошками для своих деток, а птенчики весело летают и пищат. Прилетела мама и начала кормить своих деток (дети приседают, поднимают головы вверх), птенчики широко открывают клювики, им хочется вкусных крошек. (Воспитатель добивается, что бы дети пошире открывали рот). Игра повторяется 2-3 раза.

Дидактическая игра «Позови свою маму»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: У всех детей предметные картинки с детенышами животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица) Позови, цыпленок, свою маму. (Пи-пи-пи) Воспитатель имитирует кудахтанье курицы и показывает картинку. Такая же работа проводится со всеми детьми.

Дидактическая игра «Городские силуэты»

Цель: Закреплять представления о внешнем облике скульптурного убранства города, развитие восприятия внимания памяти, речи.

Игровой материал: Иллюстрации с цветными изображениями достопримечательностей. Карточки с изображением силуэтов скульптурного убранства города, каждая из которых включает в себя включает только один правильный силуэт.

Ход игры: Предлагается рассмотреть и назвать все цветные изображения. Выбрать из прилагаемых вариантов карточек с силуэтами соответствующий цветному изображению.

Усложнение игры:

1. выбрать силуэт по памяти.
2. составить небольшой рассказ о памятнике или скульптуре.

Дидактическая игра «Узнай, обведи, назови»

Цель: Закреплять знания о символах города, развитие восприятия, внимания и речи, подготовка руки к письму.

Игровой материал: Рабочие листы с контурными изображениями символами, скульптурами и памятниками.

Правила игры: Узнать по контурному изображению символ, памятник или скульптуру. Обвести контур цветным карандашом.

Дидактическая игра «Логическая связь»

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить, анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: картинки с изображениями символов, памятников, скульптур.

Ход игры: Найти логическую взаимосвязь между картинками и объединить их в пары. Уметь обосновать свой выбор.

Дидактическая игра «Что лишнее? »

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить, анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: картинки с изображениями символов, памятников, скульптур.

Ход игры: Рассмотреть картинки с изображениями. Выбрать «лишнюю» картинку. Уметь обосновать свой выбор.

Дидактическая игра «Что общее? »

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить, анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ. Игровой материал: картинки с изображениями символов, памятников, скульптур.

Ход игры: Рассмотреть картинки с изображениями. Объяснить чем они похожи.

Дидактическая игра «Какой дом»

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: воспитатель бросает мяч ребенку, который ловит его, называя:

- Дом из 2 этажей (какой) - (двухэтажный) .
- Дом из 3 этажей (какой) - (трехэтажный)
- Дом из 5 этажей (какой) - (пятиэтажный)
- Дом из 9 этажей (какой) -
- Дом из 12 этажей (какой) -

Дидактическая игра «Какой дом»

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: воспитатель бросает мяч ребенку, который ловит его, называя:

- Дом из дерева (какой) - (деревянный) .
- Дом из кирпича (какой) - (кирпичный)
- Дом из глины (какой) - ...
- Дом из камня (какой) -
- Дом из стекла (какой) -
- Дом из льда (какой) -
- Дом из снега (какой) - ...
- Дом из бумаги (какой) -
- Дом из картона (какой) -

Дидактическая игра «Скажи ласково»

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: Представьте себе 2 дома: один настоящий, большой, а другой – маленький, игрушечный.

Я буду говорить про большой дом, а вы про маленький.

- У меня дом, а у вас? (домик) .
- У меня стены, а у вас? (стеночки) .
- У меня дверь, а у вас?
- У меня окно, а у вас?
- У меня ступеньки, а у вас?
- У меня крыльцо, а у вас?

- У меня кирпичи, а у вас? ...

Дидактическая игра «Да - нет»

Цель игры: развивать логику, умение ставить вопросы, делать умозаключения.

Правила игры: на вопросы водящего можно отвечать только «да» или «нет», вопросы строятся в логической последовательности.

Игровое действие: водящий выходит из комнаты, дети выбирают среди иллюстраций одну, по которой водящий будет задавать вопросы.

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цель игры: упражнять в умении анализировать изображение, выделять характерные черты, части и особенности объекта.

Правило игры: рассматривая картинку, определить недостающую деталь, фрагмент.

Игровое действие: словесно или наглядно восстановить объект.

Дидактическая игра «Фотограф»

Цель игры: Упражнять в узнавании достопримечательностей города.

Правило игры: отгадывать только по видимому фрагменту.

Игровое действие: ребёнок - «фотограф» выкладывает иллюстрацию с изображением достопримечательности в «фотоаппарат» и предлагает отгадать, что он собирается снять. Остальные дети видят лишь часть иллюстрации в объектив фотоаппарата и пытаются узнать достопримечательность.

Дидактическая игра «Птицы нашего края»

Цель игры:

Формировать обобщённые представления у детей о зимующих и перелётных птицах нашего края, их повадках, внешнем виде, питании, местах обитания.

Учить различать птиц по внешнему виду и находить их на картинках.

Устанавливать связь между исчезновением корма и отлётом пт

Знакомить с основным отличием зимующих и перелётных птиц: отличия в питании.

Развивать память, внимание, речь.

Воспитывать любовь к природе родного края.

Варианты игры:

«Найди перелётных и зимующих птиц»

Детям предлагаются картинки с изображениями перелётных и зимующих птиц. На одну сторону магнитной доски с помощью магнитов они прикрепляют перелётных, а на другую зимующих птиц.

«Найди по описанию»

Педагог даёт описание птицы: внешний вид, особенности образа жизни, некоторые повадки и т.п. Ребёнок находит птицу по картинке либо фотографии.

«Найди, кого назову»

Необходимо найти птицу по названию, используя дидактический материал.

«Опиши, а мы отгадаем»

Ребёнок может описать птицу или назвать несколько отличительных признаков, не говоря название птицы. Дети отгадывают.

«Кого не стало?»

Воспитатель предлагает детям посмотреть на птиц, а потом закрыть глаза. В это время педагог убирает картинку с одной из птиц. Дети по памяти называют, какой птицы не стало.

Дидактическая игра «Собери герб нашего города».

Цель: закреплять представление детей о гербе родного города, развивать умение выделять его характерные и отличительные признаки.

Материалы: образец герба города, шаблоны разных форм и разных цветов

Ход игры: 1. Дети собирают герб по образцу.

2. Дети собирают герб по памяти.

КАРТОТЕКА

ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

по экологии

для детей 5-6 лет.

Карточка №1

«Что в корзинку мы берем».

Дидактическая задача: закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу. Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

Материалы: Картинки с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзиночек.

Ход игры. У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзиночек.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

Карточка №2

«Вершки – корешки».

Дидактическая задача: учить детей составлять целое из частей.

Материалы: два обруча, картинки овощей.

Ход игры. Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у которых используются вершки.

Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно

сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал «Раз, два, три – свою пару найди!», нужно найти свою пару.

Карточка №3

Игра с мячом «Воздух, земля, вода».

Дидактическая задача: закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Материалы: мяч.

Ход игры: Вариант №1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т. д.

Вариант №2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

Карточка №4

«Угадай, что в мешочке?».

Дидактическая задача: учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.

Ход игры: вы знаете игру «Чудесный мешочек»? играть мы будем сегодня по другому, Кому я предложу достать из мешочка предмет, не будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

Карточка №5

«Природа и человек»

Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

Материалы: мяч.

Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

Карточка№6

«Выбери нужное».

Дидактическая задача: закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

Материалы: предметные картинки.

Ход игры: на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

Карточка№7

«Где снежинки?»

Дидактическая задача: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

Материалы: карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Ход игры:

Вариант№ 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.

Вариант№ 2. Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

Карточка№8

«С какой ветки детки?»

Дидактическая задача: закреплять знания детей о листьях и плодах деревьев и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

Материалы: листья и плоды деревьев и кустарников.

Ход игры: Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: « Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

Карточка№9

«Прилетели птицы».

Дидактическая задача: уточнить представление о птицах.

Ход игры: воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.

Дети топают –

Что не правильно? (мухи)

- А мухи это кто? (насекомые)

- Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Дети топают.

- прилетели птицы: голуби, куницы...

Дети топают. Игра продолжается.

Прилетели птицы:

Голуби синицы,

Галки и стрижи,

Чибисы, стрижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди, скворцы.

Все вы молодцы.

Итог: воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.

Карточка №10

«Когда это бывает?»

Дидактическая задача: учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

Материалы: на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы.

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

Весна.

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.

С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

Лето.

И светла, и широка

Наша тихая река.

Побежим купаться, с рыбками плескаться...

Осень.

Вянет и желтеет, травка на лугах,

Только зеленеет озимь на полях.

Туча небо кроет, солнце не блестит,

Ветер в поле воет,

Дождик моросит.

Зима.

Под голубыми небесами

Великолепными коврами,

Блестя на солнце, снег лежит;

Прозрачный лес один чернеет,

И ель сквозь иней зеленеет,

И речка подо льдом блестит.

Карточка№11

Звери, птицы, рыбы.

Дидактическая задача: закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя)

Карточка№12

«Угадай, что где растет».

Дидактическая задача: уточнить знание детей о названиях и местах произрастания растений; развивать внимание, сообразительность, память.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети сидят на стульчиках или стоят в кругу. Воспитатель или ребенок кидает кому-нибудь из детей мяч, называя при этом место, где растет данное растение: сад, огород, луг, поле, лес.

Карточка№13

«Весной, летом, осенью».

Дидактическая задача: уточнить знание детей о времени цветения отдельных растений.

(например, нарцисс, тюльпан - весной); золотой шар, астры – осенью и т.д.;

учить классифицировать по этому признаку, развивать их память, сообразительность

Материалы: мяч.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель или ребенок кидает мяч, называя при этом время года, когда растет растение: весна, лето, осень. Ребенок называет растение.

Карточка№14

«Сложи животное».

Дидактическая задача: закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать наиболее типичные признаки.

Материалы: картинки с изображением разных животных.(каждое в двух экземплярах).

Ход игры: один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

Карточка№15

«Что из чего сделано?»

Дидактическая задача: учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

Материалы: деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

Ход игры: дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

Карточка№16

«Угадай – ка».

Дидактическая задача: развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

Материалы: картинки на каждого ребенка с изображением ягод. Книга загадок.

Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

Карточка№17

«Съедобное – несъедобное».

Дидактическая задача: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

Материалы: корзинка, предметные картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку.

Карточка№18

«Назови три предмета».

Дидактическая задача: упражнять детей в классификации предметов.

Материалы: мяч.

Ход игры: воспитатель называет одно слово, например цветы, а тот, кому воспитатель бросит мяч, должен назвать три слова, которые можно назвать одним словом. Например: цветы

- Ромашка, роза, василек.

Карточка№19

«Цветочный магазин».

Дидактическая задача: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Материалы: лепестки, цветные картинки.

Ходи игры: Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался о каком цветке идет речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Карточка№20

«Четвертый лишний».

Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю...пчеле...таракану).

Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекошет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

Карточка№21

«Чудесный мешочек».

Дидактическая задача: закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.

Материалы: мешочек.

Ход игры: в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д.

Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто ,чем питается.

Карточка№22

«Полезные – неполезные».

Дидактическая задача: закрепить понятия полезные и вредные продукты.

Материалы: карточки с изображением продуктов.

Ход игры: на один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

Карточка№23

«Узнай и назови».

Дидактическая задача: закрепить знания лекарственных растений.

Ход игры: воспитатель берет из корзинки растения и показывает их детям, уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

Карточка№24

«Что я за зверь?»

Дидактическая задача: закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

Ход игры: в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

Карточка№25

«Назовите растение».

Дидактическая задача: уточнять знания о комнатных растениях.

Ход игры: воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвертое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?
-

Карточка№26

Кто где живёт

Дидактическая задача: закреплять знания о животных и местах их обитания.

Ход игры: у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

Карточка№27

«Летает, плавает, бежит».

Дидактическая задача: закреплять знания об объектах живой природы.

Ход игры: воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

Карточка№28

«Береги природу».

Дидактическая задача: закреплять знания об охране объектов природы.

Ход игры: на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

Карточка№29

«Цепочка».

Дидактическая задача: уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

Ход игры: у воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

Карточка№30

«Что было бы, если из леса исчезли...»

Дидактическая задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.

Ход игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

Карточка№31

«Ходят капельки по кругу».

Цель: закреплять знания о круговороте воды в природе.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю. Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в

одну цепочку.) Плынут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

Карточка№32

«Я знаю».

Дидактическая задача: закреплять знания о природе. Развивать познавательный

Интерес к игре.

Ход игры: дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

Карточка№33

«Что это такое?»

Дидактическая задача: закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

Ход игры: воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

Карточка№34

«Узнай птицу по силуэту».

Дидактическая задача: закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

Ход игры: детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

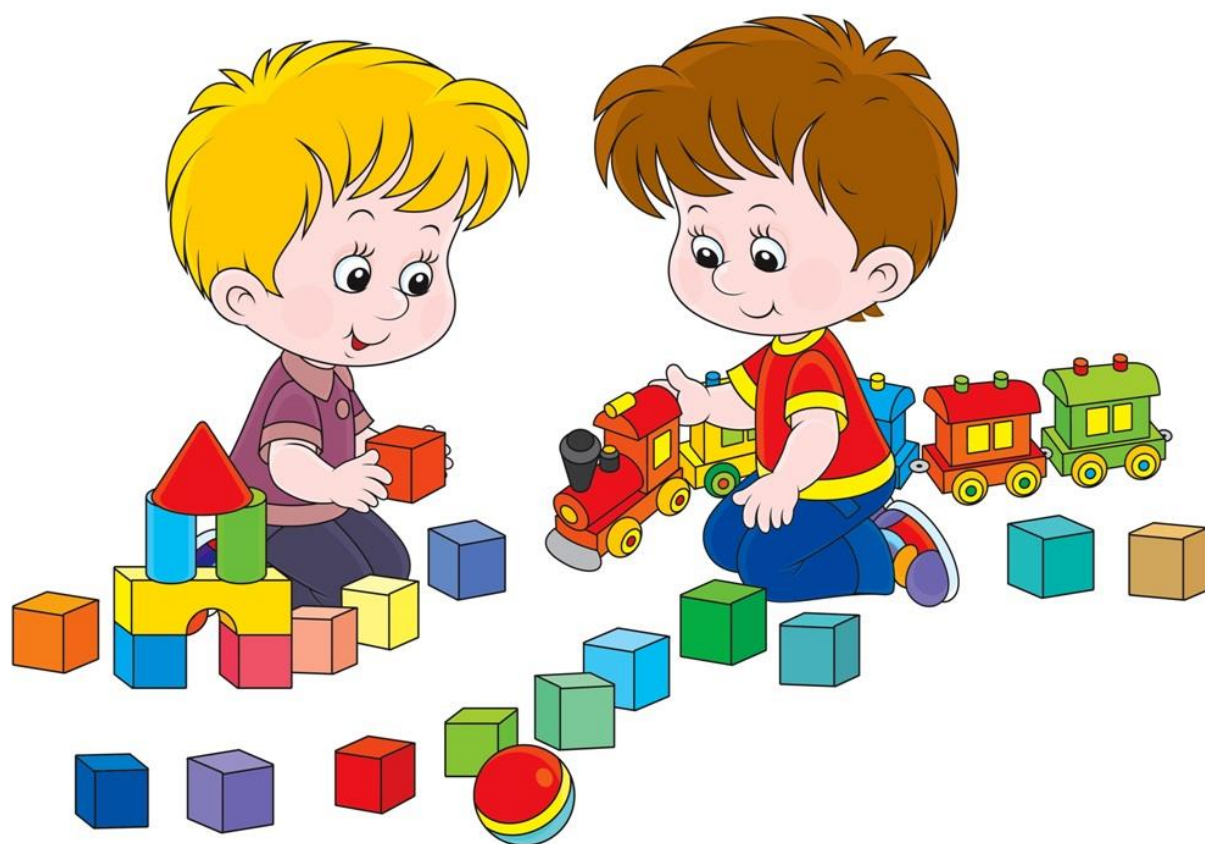
Карточка№35

Живое – неживое.

Дидактическая задача: закреплять знания о живой и неживой природе.

Ход игры: воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.

*Карточка игр со строительным
материалом для старшего
дошкольного возраста
группа №6*



1. «Построим дом»

Цель: Составление домов разных размеров. Учить детей подбирать двери, окна, крыши соответствующие величине данного дома.

Материал: Части домов различного размера для составления 5-ти зданий, отличающихся по величине.

Ход: Комплекты деталей выкладываются в беспорядке. Ребенок подбирает подходящие детали. Количество составляемых домов зависит от возможностей ребенка.

2. «Собери и построй»

Цель: Закреплять умение детей узнавать и называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал). Выкладывать из геометрических фигур различные предметы.

Материал: кубик с наклеенными геометрическими фигурами, геометрические фигуры, вырезанные из картона; контурные образцы построек.

Ход:

Вариант 1.

Ребенок бросает кубик, называет фигуру, которую видит на верхней грани и берет такую же картонную любого цвета. Из фигур, набранных за несколько ходов, ребенок составляет любое изображение.

Вариант 2.

Ребенок выбирает фигуру по цвету. Форма, в этом случае может быть любой. Например: На верхней грани кубика выпал зеленый треугольник. Ребенку предлагается выбрать любую фигуру зеленого цвета. Из набранных фигур также составляется постройка.

3. «Какая постройка рассыпалась?»

Цель: Развитие внимания; логического мышления. Умение узнавать и называть геометрические фигуры.

Материал: Карточки с составленными из геометрических фигур постройками (горка, дом, ворота и др.); и теми же геометрическими фигурами, но размещенными в хаотичном порядке.

Ход игры:

Взрослый показывает ребенку карточку с разбросанными по полю геометрическими фигурами (фигуры наклеены) и предлагает найти карточку с постройкой из таких же фигур. Сначала на выбор дается две карточки с постройками, затем, когда дети начинают легко справляться с заданием, количество карточек увеличивается.

4. «Мастерская форм»

Цель: Закреплять у детей знания геометрических форм. Выкладывать геометрические фигуры и предметы по условиям.

Материал: Счетные палочки, геометрические фигуры.

Ход:

Вариант 1.

Детям предлагается выложить из палочек геометрические фигуры по образцам. Образцами являются различные прямоугольники, квадраты, треугольники.

Вариант 2

Детям предлагается выложить из палочек различные предметы по условиям. Например: треугольник из 3-х палочек, 5-и, 6-и; прямоугольник из 6-и, 8-и; домик из 6-и, 11-и и т.д.

5. «Архитектор»

Цель: Развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план постройки.

Материал: Полоски разной длины (до 10 градаций); лист бумаги, простой карандаш.

Ход:

Вариант 1.

Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой.

Вариант 2.

Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и выстроить лестницу по плану.

6. «Счастливый остров»

Цель: Развитие воображения. Умение работать в команде. Закрепление названий геометрических фигур.

Материал: Разноцветные геометрические фигуры и их части.

Ход: Педагог определяет тему. Дети совместно создают постройку.

Постройка должна соответствовать характеру темы.

7. «Разные дома»

Цель: Учить детей сравнивать рисунок и чертеж (схема) предмета.

Материал: Карточки с контурными изображениями построек сложной формы (дома с разными крышами, пристройками). Детям предлагаются 4 схемы. По три детализированных картинки к каждой схеме. В каждой картинке есть небольшое расхождение со схемой: отличие в форме крыши одной из пристроек, в расположении пристроек, в их высоте и др.

Ход: Взрослый рассказывает детям, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. И хоть дома получились красивые, они все же немного отличались от чертежа. Предлагает рассмотреть каждую постройку и найти неточности. Воспитатель показывает детям первую схему и картинку к ней. Дети находят ошибку. Затем педагог показывает следующую картинку к этой же схеме, потом третью. Далее переходят ко второй схеме и рассматривают последовательно ещё три картинки. Если дети не могут найти правильный ответ, воспитатель помогает им. Точно так же рассматриваются остальные рисунки и чертежи.

В этой игре можно использовать самые разные чертежи и рисунки.

8. «Конструируем из палочек»

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Цель игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

9. «Построй по схеме»

Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы построек, строительный набор.

Ход игры. Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

10.«Накладываем детали»

Цель игры: учить детей выкладывать изображения способом накладывания.

Материал: карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детей учат выкладывать изображения способом накладывания объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

11.Игра «Строим забор»

Воспитатель говорит детям, играющим со строительным материалом: « Это у вас стройка? Что вы строите? Саша, что это у тебя? Домик. А у тебя, Гена? Тоже домик? Я вижу. На стройке есть хороший строительный материал. Для ваших домиков можно построить хороший забор. Начинаем новую стройку. Посмотрим, какие будут заборчики.

Мы решили строить дом

Для своих зверушек.

Дом построен ,и теперь

Нам заборчик нужен.

Доски обтесали,

Крепко прибивали.

Тук – тук, перестук,

Доски обтесали,

Тук – тук, перестук

Крепко прибивали.

12.«Выкладывание фигур»

Цель игры: упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: карты-схемы изображений, строительный набор.

Ход игры. Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания изображений. После выполнения задания спрашивают: "Из каких фигур ты составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой раке ты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

13.«Сопоставь»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры. Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" - отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите детей показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

14.«Посчитай и сконструируй»

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

15.Игра «Построим башенку для принцессы»

Воспитатель приносит в группу куклу-принцессу, сажает её на стульчик и говорит ей: «Принцесса скоро будет построен ваш дом. Надо выбрать хорошее место. Позову- ка я строителей. Кто будет строить дом для принцессы? Лена и Лиза вы знаете, где будет стройка? Тогда найдите нам подходящее место, где будет дом для принцессы. (Девочки находят место для дома). Теперь нам нужны строительные материалы. Гена и Саша, помогите нам, выберите, пожалуйста, всё, что нужно для стройки. А что нам нужно?

(дети называют материалы: кирпичи, доски, камни, песок.) Дети, вы будете строителями. Постройте хороший дом, похожий на башню».

Дети вместе с воспитателем строят башенку, используя строительный набор и подручный материал. В конце игры воспитатель показывает новый дом принцессе и говорит: «Это ваш новый дом – башня. Вы довольны ,принцесса? Хорошо постарались наши строители! Они могут строить и другие красивые дома».

16.«Построй по модели»

Цель игры: учить детей строить конструкции по готовой модели.

Материал: объемные модели, строительный конструктор.

Ход игры. Соорудите из строительного материала несложные конструкции и обклейте их бумагой или тканью, получатся объемные модели. Общее представление о конструкции есть, а вот из каких деталей она собрана, надо догадаться. Предложите детям соорудить постройки по этим моделям. (Дети подготовительной группы конструируют по изображенным нерасчлененным объемным моделям более сложные конструкции.)

17.«Моделирование по схеме»

Цель игры: Обучение детей моделированию по схеме.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур и схем сооружений, строительные детали.

Ход игры. Детям предлагают две карты: на одной изображены геометрические фигуры, на другой - схемы сооружений. Дается задание - отобрать по схеме необходимые фигуры и приступить к моделированию. Задание можно усложнить, предложив вместо геометрических фигур строительные детали.

18.«Построим магазин для кукол»

Цель: Закреплять умение строить магазин из кубиков, кирпичиков, доводить дело до конца, воспитывать дружеские отношения в игре.

Игра: Воспитатель вносит в группу маленьких кукол. У каждой есть сумочка. Спрашивает: «Зачем наши куклы взяли сумки?». Вместе решают, что куклы собрались в магазин, а найти его не могут. Детям предлагается помочь куклам и построить из кубиков и кирпичиков магазин. Ребята строят: кто – по образцу, данному воспитателем, кто – самостоятельно.

19.«Зоопарк для диких животных».

Цель: Закреплять навыки совместной с воспитателем деятельности (строить клетки для животных); продолжать учить обыгрывать свою постройку.

Игра: Воспитатель показывает игрушки – фигурки диких животных, уточняет, где они живут, и вместе с детьми решает построить для них зоопарк.

20.«Зоопарк».

Цель: Закреплять умение строить из кубиков домики для разных животных; воспитывать уважение к животным.

Игра: Воспитатель напоминает, что в зоопарке у животных есть домики, куда они прячутся от дождика, и вызывает желание построить для них домики. На столе набор фигурок диких животных. По окончании строительства с ними играют.

21.«Построим дом для животных».

Цель: Развивать память, речь; побуждать детей к созданию вариантов конструкций, добавляя другие детали.

Игра: Детям предлагается выбрать одно - два домашних животных и построить для них домик, используя строительные детали.

22.«Гараж».

Цель: Закреплять умение строить из деталей крупного строителя; обыгрывать постройку.

Игра: *Игровая ситуация:* маленькие машины стоят в разных местах, и труд – найти ту, которая нужна. Воспитатель уточняет, где «живут» машины, и подводит детей к мысли, что надо построить гаражи. Ребята выбирают себе машинку и самостоятельно строят для неё гараж. При желании достраивают дополнительные конструкции. Потом, если хотят, обыгрывают постройки.

23.«Построим дом для зайчика».

Цель: Развивать конструктивные умения детей, способность по показу строить простые конструкции, радоваться результатам; закрепить в речи названия деталей, глагольные формы; развивать моторику, умение соотносить движения со словами.

Игра: Снежный зайчик прибежал, а жить ему негде...

24.«Построим дом для медведя».

Цель: Развивать конструктивные способности детей, учить соотносить величину постройки с величиной объекта; закрепить знания о строительных деталях; развивать планирующую функцию речи.

Игра: В гости к детям приходят три медведя из сказки и просят построить для них домик, каждому отдельно.

25.«Терем для животных».

Цель: Развивать конструктивные умения детей, учиться соизмерять постройки с величиной объекта, учиться проговаривать в речи последовательность действий.

Игра: Теремок у животных медведь развалил, им негде жить.

26.«По желанию детей».

Цель: Совершенствовать навыки детей при работе с конструктором, научиться украшать конструкцию, обыгрывать её; доставить удовольствие от игры, коллективной деятельности.

27.«Гаражи для машин».

Цель: Закрепить знания названий строительного материала; воспитывать желание строить вместе, дружно.

Основное содержание: детям предлагается построить гаражи, разные по величине и форме.

28.«Дом для гномиков».

Цель: Закрепить умение конструировать объекты (дома) в соответствии с определёнными условиями.

Основное содержание: дети строят дома разной конструкции.

29.«Мебель для куклы».

Цель: Формировать конструктивные способности детей, умение создавать простейшие постройки; закрепить знания о мебели, её назначении.

30.«Строительство домиков для котят разной величины».

Цель: Закрепить знания понятий «большой – маленький»; развивать конструктивные умения, речь.

Игра: Кукла обращает внимание на то, что котята жалобно мяукают, потому, что у них нет домов, им холодно. Просит детей построить для котят домики из строительного материала по размеру котят, чтобы они поместились в домике.

31.«Грузовые машины».

Цель: Развивать конструктивные способности детей, мелкую моторику пальцев, учиться строить машины из конструктора «ЛЕГО»; учить играть без конфликтов, дружно.

32.«Гаражи для транспорта».

Цель: Учить детей организовываться в группы и объединяться общим сюжетом, учить играть без конфликтов, дружно. Предложить мелкие игрушки для обыгрывания.

33.«Осень в лесу».

Цель: Осваивание способов построения пейзажной композиции.

Игра: из геометрических фигур разного цвета, размера, формы составить картинку – пейзаж.

34.«Дом для Дюймовочки».

Цель: Закрепить навыки работы с бумагой, картоном; развивать точность движений, внимание, усидчивость, интерес к деятельности, речь.

Игра: Дюймовочке негде жить и дети с помощью цветной бумаги, спичечных коробков, клея, кистей, ножниц, салфеток, изготавливают мебель и устраивают в коробке жилище для Дюймовочки.

35.«Подарки для малышей».

Цель: Повысить самооценку детей; поупражнять в ручных умениях; доставить радость от поделки, сделанной своими руками.

Игра: Самоделкин предлагает детям сделать подарки для малышей, в новогоднюю неделю все должны получить подарки. Чтобы детям не жалко было отдавать, Самоделкин предлагает сделать две поделки.

36.«В мире фантастики».

Цель: Предложить детям пофантазировать, помечтать построить фантастический город на другой планете, придумать ему название и как будут называться жители. Учить детей коллективно возводить постройки, совместно планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное.

37.«Строители».

Цель: Развивать у детей творческое воображение, способность совместно развивать игру, используя конструктор, строительный материал.

38.«По выбору детей»

Цель: Учить детей строить постройки и объединяться в одну группу, вместе придумывать сюжет и обыгрывать его. Учить играть дружно, не ссориться, уступать друг другу.

39.«Красивые здания».

Цель: Учить детей выполнять постройки, объединяясь в группы, придумывать сюжеты и обыгрывать их. Учить выполнять постройки устойчивыми, разнообразными, согласовывать индивидуальный замысел с общим.

40.«Мой город».

Цель: Учить творчески реализовывать замысел, развивать фантазию, советоваться со сверстниками при выполнении работ, распределять обязанности.

41.«Гаражи и машины».

Цель: Учить детей организовываться в группы и объединяться общим сюжетом, учить играть без конфликтов, дружно. Предложить мелкие игрушки для обыгрывания.

42.«Детский городок».

Цель: Активизировать умение создавать предметные конструкции из строительного материала согласно условию. Совершенствовать конструктивные навыки.

Игра: детям предлагается деревянный строительный материал, с атрибутами для обыгрывания – машинки, деревца, фигурки людей и т. п.

43.«Построим домик в деревне».

Цель: Развивать конструктивные навыки детей, смекалку, воображение, умение ориентироваться в пространстве; активизировать глагольный словарь.

Игра: предложить построить такой дом, какой бы они хотели иметь; предложить его сначала нарисовать схематично, а потом построить, используя строитель, элементы украшений.



Картотека игр-драматизаций и театрализованных игр



Театрализованная игра

Театрализованная игра — исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку.

Задачи театрализованных игр: Учить детей ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, строить диалог с партнером на заданную тему; развивать способность произвольно напрягать и расслаблять отдельные группы мышц, запоминать слова героев спектаклей; развивать зрительное, слуховое внимание, память, наблюдательность, образное мышление, фантазию, воображение, интерес к сценическому искусству; упражнять в четком произношении слов, отрабатывать дикцию; воспитывать нравственно-этические качества.

Театр в жизни ребенка—это праздник, всплеск эмоций, сказка; ребенок сопереживает, сочувствует, мысленно «проживает» с героем весь его путь. В процессе игры развиваются и тренируются память, мышление, воображение, фантазия, выразительность речи и движений. Все эти качества нужны для хорошей игры на сцене. Упражняя, например, освобождение мышц, нельзя забывать другие элементы: внимание, воображение, действие и т.д.

С первых дней занятий дети должны знать, что основой театрального творчества является «действие», что слова «актер», «акт», «активность» произошли от латинского слова «асио» — «действие», а слово «драма» на древнегреческом языке означает «совершающее действие», то есть актер должен действовать на сцене, что-то делать.

Для начала можно разделить детей на две подгруппы: «актеров» и «зрителей». Группу «актеров» послать на сцену, предлагая каждому действовать (действия могут совершаться в одиночку, попарно); дав свободный выбор тематики действия (рассматривать картины, что-то искать, выполнять работу: пилить, носить воду и т. д.). «Зрители» внимательно следят за их действиями. Затем «актеры» становятся «зрителями», а «зрители» — «актерами». Педагог сначала дает детям возможность охарактеризовать выполненные действия, а потом сам разбирает их и показывает, кто играл чувство, кто действовал механически, а кто был во власти штампа; объясняет значение слова «штамп» (однажды и навсегда установленные формы выражения, когда актеры подходят к разрешению сложных душевных процессов с внешней стороны, то есть копируют внешний результат переживания); рассказывает, что в сценическом искусстве существует три главных направления: ремесло, искусство представления, искусство переживания.

Педагог говорит детям, что активность проявляется на сцене в действии; в действии передается душа роли, и переживание артиста и внутренний мир пьесы. По действиям и поступкам мы судим о людях, изображаемых на сцене, и понимаем кто они.

Так же детям следует объяснить, что творческая деятельность актера возникает и проходит на сцене в плоскости воображения (в жизни, созданной фантазией, художественным вымыслом). Задача артиста заключается в том, чтобы превратить вымысел пьесы в художественную сценическую быль. Автор любой пьесы очень многое не досказывает (что было с действующим лицом до начала пьесы, что делало действующее лицо между актами). Ремарки автор дает лаконичные (встал, ушел, плачет и т.д.). Все это артист должен дополнять вымыслом и воображением.

Воображение воскрешает то, что было пережито или увидено нами, знакомо нам. Воображение может создать и новое представление, но из обычного, реального жизненного явления. Воображение имеет два свойства:

- воспроизводить образы, пережитые ранее в действительности;
- комбинировать части и все пережитое в разное время, сочетая образы в новом порядке, группируя их в новое целое.

Воображение должно быть активным, то есть должно активно толкать автора на внутреннее и внешнее действие, а для этого надо найти, нарисовать себе воображением такие условия, такие взаимоотношения, которые заинтересовали бы артиста и толкнули бы его к активному творчеству; кроме того нужна ясность цели, интересное задание. Дети должны с

интересом и вниманием участвовать в ходе игры.

Внимание нужно артисту во время пребывания на сцене. Нужно быть внимательным во время своих реплик, поддерживать внимание во время пауз; особого внимания требуют реплики партнера.

Кроме внимания у детей очень важно развивать и эмоциональную память, так как на сцене он живет повторными чувствами, ранее пережитыми, знакомыми ему по жизненному опыту.

При общении с бутафорскими предметами актер должен при помощи эмоциональной памяти вызвать нужные ощущения, а вслед за ними и чувства. На сцене пахнет краской или клеем, а актер по ходу пьесы должен сыграть, что на сцене все настоящее.

Театрализованные игры повышают у детей интерес к театрализованной деятельности, повышает их актерское мастерство. И только через игру дети понимают, что от них хочет педагог по театрализованной деятельности.

Театрализованные игры для детей старшей группы.

Игры на мышечное напряжение и расслабление

Паровозики

Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

Великаны и гномы

Положив руки на пояс, встать пяточками вместе, носочки отведя в стороны. Не спеша подняться на полупальцы, продолжая держать пятки вместе. После короткой паузы опуститься на всю ступню, не перенося тяжесть на пятки.

Загадки без слов

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Воспитатель созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смысленней — погляжу.

Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала.

Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

Телефон

Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.

Петрушки на загадка:

Поверчу волшебный круг —

И меня услышит друг.

Что ЭТО? (Телефон.)

Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.

1. Поздравить с днем рождения и попроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.
4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

Пантомима

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

Моя Вообразия

Цель: развивать навыки импровизации, фантазию, творческое воображение.

В моей Вообразии, в моей Вообразии Там царствует фантазия во всем своем всемогуществе; Там все мечты сбываются, а наши огорчения. Сейчас же превращаются в смешные приключения; Воспитатель достает из волшебного мешка маски «Рак» и «Лягушка». Разыгрывание по ролям мини-сценки «Рак-бездельник».

Ведущий: Жил у речки под корягой Старый рак-отшельник. Был он соня, белоручка, Лодырь и бездельник. Он позвал к себе лягушку:

Рак: Будешь мне портнихой,
Белошвейкой, судомойкой, Прачкой, поварихой.

Ведущий: А лягушка-белогрудка Раку отвечает:

Лягушка: Не хочу я быть служанкой глупому лентяю!

Мини-сценку дети разыгрывают несколько раз различными группами. А затем предлагается придумать и разыграть продолжение диалога. В игру включаются воспитатель и родители.

Воспитатель: Я взмахну своей волшебной палочкой, и вы больше не сможете говорить, а будете только двигаться.

(Звучит текст, дети имитируют движения.)

— Только в лес мы пришли, появились комары.

— Вдруг мы видим: у куста птенчик выпал из гнезда.

Тихо птенчика берем и назад в гнездо несем.

— На полянку мы заходим, много ягод мы находим.

Земляника так душиста, что не лень и наклониться.

— Впереди из-за куста смотрит рыжая лиса

. Мы лисицу обхитрим, на носочках побежим.

— Лесорубами мы стали, топоры мы в руки взяли.

И руками сделав взмах, по полену сильно — БАХ!

— На болоте две подружки, две зеленые лягушки
Утром рано умывались, полотенцем растирались,
Лапками шлепали, лапками хлопали.
Лапки вместе, лапки врозь, лапки прямо, лапки вкось,
Лапки здесь и лапки там, что за шум и что за гам!
(Включается веселая плясовая мелодия. Дети произвольно пляшут.)
Воспитатель читает стихотворение:
В мою Вообразию попасть совсем несложно,
Она ведь исключительно удобно расположена!
И только тот, кто начисто лишен воображения, —
Увы, не знает, как войти в ее расположение!

Проговаривание диалога с различными интонациями

Ребенок: Мед в лесу медведь нашел...

Медведь: Мало меду, много пчел!

Диалог проговаривается всеми детьми. Воспитатель помогает найти нужную интонацию.

Игра: «У зеркала». Ролевая гимнастика у зеркала.

Цель: совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1) Нахмуриться, как:

- а) король,
- б) ребенок, у которого отняли игрушку,
- в) человек, скрывающий улыбку.

2) Улыбнуться, как:

- а) вежливый японец,
- б) собака своему хозяину,
- в) мать младенцу,
- г) младенец матери,
- д) кот на солнце.

3) Сесть, как:

- а) пчела на цветок,
- б) наказанный Буратино,
- в) обиженная собака,
- г) обезьяна, изображавшая вас,
- д) наездник на лошади,
- е) невеста на свадьбе.

«Игра с платком». Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить:

- а) бабочку,
- б) лису,
- в) принцессу,
- г) волшебника,
- д) бабушку,
- е) фокусника,
- ж) больного с зубной болью.

Игры–стихи.

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Звонкий день

(на мотив «Ах вы, сени»)

Взял Топтыгин контрабас:

«Ну-ка, все пускайтесь в пляс!

Не к чему ворчать и злиться,

Лучше будем веселиться!»

Тут и Волк на поляне

Заиграл на барабане:

«Веселитесь, так и быть!

Я не буду больше выть!»

Чудеса, чудеса! За роялем Лиса,

Лиса-пианистка — рыжая солистка!

Старик-барсук продул мундштук:

«До чего же у трубы

Превосходный звук!»

От такого звука убегает скука!

В барабаны стук да стук

Зайцы на лужайке,

Ёжик-дед и Ёжик - внук

Взяли балалайки....

Подхватили Белочки

Модные тарелочки.

Дзинь-дзинь! Трень-брень!

Очень звонкий день!

Игры на РАЗВИТИЕ ПЛАСТИЧЕСКОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ

Цель: научить детей владеть своим телом, свободно и непринуждённо пользоваться движениями своих рук и ног. Формировать простейшие образно-выразительные умения.

Лисичка подслушивает

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут Котик с Петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Поза: ногу выставить вперед, корпус тела слегка также наклонить вперед.

Выразительные движения: голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

Жаркое лето. Только прошел дождь. Дети осторожно ступают, ходят вокруг воображаемой лужи, стараясь не замочить ног. Потом, расшалившись, прыгают по лужам так сильно, что брызги летят во все стороны. Им очень весело.

Танец розы

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

1. Предложить детям пройти по камешкам через ручей от лица любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору.
2. Предложить ребенку от лица любого персонажа подкрасться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку).
3. Предложить ловить бабочку или муху от лица различных персонажей.
4. Изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по-разному.

Цветочек

Потянуться вверх, напрягая до кончиков пальцев весь корпус («цветочек встречает солнышко»). Затем последовательно уронить кисти («спряталось солнышко, головка цветочка поникла»), согнуть руки в локтях («стебелек сломался»), освободив от напряжения мышцы спины, шеи и плеч, позволить корпусу, голове и рукам пассивно «упасть» вперед и слегка согнуть колени («завял цветочек»).

Веревочки

Слегка наклониться вперед, подняв руки в стороны и затем уронив их. Повиснув, они пассивно покачиваются, пока не остановятся. Активно раскачивать руками после падения не следует. Можно подсказать игровой образ: ронять руки, как веревочки.

Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем

Цель. Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.

Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».

В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.

Пальма

Цель. Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и плечах.

Ход игры. «Выросла пальма большая-пребольшая»: правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку.

«Завяли листочки»: уронить кисть. «Ветви»: уронить руку от локтя. «вся пальма»: уронить руку вниз. Упражнение повторить левой рукой.

Штанга

Цель. Попеременное напряжение и расслабление мышц плечевого пояса и рук.

Ход игры. Ребенок поднимает «тяжелую штангу». Потом бросает ее, отдыхает.

Самолеты и бабочки

Цель. Учить детей владеть мышцами шеи и рук; ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке.

Ход игры. Дети двигаются врассыпную, как в упражнении «Муравьи», по команде «самолеты» бегают стремительно, вытянув руки в стороны (мышцы рук, шеи и корпуса напряжены); по команде «бабочки» переходят на легкий бег, делая руками плавные взмахи, голова мягко поворачивается из стороны в сторону («бабочка ищет красивый цветок»), кисти, локти, плечи и шея не зажаты.

Упражнение можно делать под музыку, подобрав соответствующие произведения из репертуара по музыкальному воспитанию.

Кто на картинке?

Цель. Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

Ход игры. Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

Радиограмма

Цель. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге.

Игровая ситуация: в море тонет корабль, радист передает радиограмму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, — «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, передавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасательного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.

Передай позу

Цель. Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

Веселые обезьянки

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.

Ход игры. Дети стоят врассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

Игры-драматизации:

1. Игра-драматизация «Дунюшка»

Воспитатель читает детям потешку "Дунюшка", дети совместно с воспитателем заучивают её.

«Дунюшка»

Дунюшка, вставай, уже день занимается.
Пусть занимается, у него до вечера много дел.
Вставай, Дунюшка, уже солнышко всходит.
Пусть всходит, ему далеко бежать.
Вставай, Дунюшка, уже каша готова.
Матушка, да я уже за столом сижу!

Ход игры.

Дети распределяют роли и инсценируют потешку. (Действующие лица – мама и дочка):

Мама: «Дунюшка, вставай, уже день занимается».

Дочка: «Пусть занимается, у него до вечера много дел».

Мама: Вставай, Дунюшка, уже солнышко всходит.

Дочка: Пусть всходит, ему далеко бежать.

Мама: Вставай, Дунюшка, уже каша готова.

Дочка: Матушка, да я уже за столом сижу!

2. Игра-драматизация «Идёт кисанька из кухни».

Песенку «Идёт кисанька из кухни» (слова народные) нужно выучить заранее. Это вызовет интерес к игре, радостное ожидание её.

«Идёт кисанька из кухни».

Идёт кисанька из кухни,
У ней глазаньки опухли.
О чем, кисанька, ты плачешь?
Повар пеночку слизал
И на кисаньку сказал...

Ход игры.

Дети сидят на стульях. Из-за дверей выходит ребенок, выполняющий роль кисаньки. На нем передничек, на шее бант. Кисанька проходит мимо детей. Она очень печальна, вытирает лапкой слезы.

Дети читают стихи:

Идёт кисанька из кухни,
У ней глазаньки опухли.
О чем, кисанька, ты плачешь?

Киска: *(останавливается и плача отвечает детям):*

Повар пеночку слизал
И на кисаньку сказал...

Воспитатель её утешает, гладит, предлагает кому-нибудь из ребят также пожалеть кисаньку, напоить её молоком. Варианты концовки могут быть разными.

3. Игра-драматизация "Патаха с имбирем"

Воспитатель читает потешку "Патаха с имбирем";, дети заучивают потешку.

"Патаха с имбирем"

Патаху с имбирем
Варил дядя Симеон,
Тетушка Арина
Кушала - хвалила!

А дедушка Елизар
Все пальчики облизал!
Аленушка молода
Калачей напекла,
Калачи горячи -
На окошко мечи,
Прилетели грачи,
Утащили калачи!
Апчхи!!!!!!
Вот тебе и калачи!

Ход игры.

(Действующие лица – Алёнушка, дядя Симеон, тетушка Арина, дедушка Елизар, грачи Петрушка):

Дядя Симеон:

«Патаху с имбирем
Варил дядя Симеон»,

Тётушка Арина:

«Тётушка Арина
Кушала - хвалила!»

Дедушка Елизар:

«А дедушка Елизар
Все пальчики облизал!»

Аленушка :

«Аленушка молода
Калачей напекла,
Калачи горячи -
На окошко мечи»

Грачи:

«Прилетели грачи,
Утащили калачи!
Апчхи!!!!!!
Вот тебе и калачи!»

(все плачут)

Петрушка:

« Это что же за народ?
Слезы горькие он льет?»

Аленушка:

« Да, противные грачи, утащили калачи.»

Петрушка: «Можно жить без калачей, был бы чай погорячей!»

4. Игра-драматизация «Вреднуля, Жаднуля и Пачкуля» («Полезные советы» Г. Остер)

Дети сидят полукругом. Педагог читает детям отрывок из «Полезных советов» Г.Остера , затем дети заучивают его:

Если вас зовут за столик,
Гордо прячьтесь под диван,
И лежите там тихонько,
Чтоб не сразу вас нашли.

А когда из-под дивана
Будут за ноги тащить,
Вырывайтесь и кусайтесь,
Не сдавайтесь без борьбы.
Сесть старайся рядом с тортом,
В разговоры не вступай:
Ты во время разговора
Вдвое меньше съешь конфет.
Если вдруг дадут орехи,
Сыпь их бережно в карман,
Но не прячь туда варенье -
Трудно будет вынимать.

Ход игры.

Педагог: Ребята давайте разыграем смешные истории , дети вместе с педагогом распределяют роли Вреднули, Жаднули и Пачкули .

Вреднуля:

Если руки за обедом
Вы испачкали салатом,
И стесняетесь о скатерть
Пальцы вытереть свои,
Опустите незаметно
Их под стол, и там спокойно
Вытирайте ваши руки
Об соседские штаны.

Жаднуля:

Сесть старайся рядом с тортом,
В разговоры не вступай:
Ты во время разговора
Вдвое меньше съешь конфет.
Если вдруг дадут орехи,
Сыпь их бережно в карман,
Но не прячь туда варенье -
Трудно будет вынимать.

Пачкуля:

Если руки за обедом
Вы испачкали салатом,
И стесняетесь о скатерть
Пальцы вытереть свои,
Опустите незаметно
Их под стол, и там спокойно
Вытирайте ваши руки
Об соседские штаны.

5.Игра-драматизация

"Три товарища" А.Осеевой

Педагог читает детям рассказ А.Осеевой «Три товарища»:

Витя потерял завтрак. На большой перемене все ребята завтракали, а Витя стоял в сторонке.

- Почему ты не ешь? - спросил его Коля.

- Завтрак потерял...

- Плохо, - сказал Коля, откусывая большой кусок белого хлеба. - До обеда далеко ещё!

- А ты где его потерял? - спросил Миша.

- Не знаю... - тихо сказал Витя и отвернулся.

- Ты, наверное, в кармане нёс, а надо в сумку класть, - сказал Миша. А Володя ничего не спросил. Он подошёл к Вите, разломил пополам кусок хлеба с маслом и протянул товарищу:

- Бери, ешь!

Ход игры.

Педагог предлагает инсценировать его, распределить роли.

Педагог: «Витя потерял завтрак. На большой перемене все ребята завтракали, а Витя стоял в сторонке».

Коля: «Почему ты не ешь?»

Витя: «Завтрак потерял...».

Коля: «Плохо. До обеда далеко ещё! (*«откусывает» большой кусок белого хлеба*)

Миша: «А ты где его потерял?»

Витя: «Не знаю...» (Витя говорит тихо и отворачивается).

Миша: «Ты, наверное, в кармане нёс, а надо в сумку класть»

Педагог: «А Володя ничего не спросил. Он подошёл к Вите, разломил пополам кусок хлеба с маслом и протянул товарищу:

Володя: «Бери, ешь!»

Педагог: «Ребята, как вы думаете, кто из мальчиков оказался настоящим товарищем и почему?»

Ответы детей

6.Игра – драматизация «Хорошо спрятанная котлета» (Г. Остер).

Прочитать детям сказку «Хорошо спрятанная котлета» (Г. Остер):

Щенок пришёл к котёнку на чердак и принёс котлету.

— Посмотри, чтоб никто не утащил мою котлету, — попросил щенок. — Я немножко поиграю во дворе, а потом приду и съем её.

— Ладно, — согласился котёнок Гав.

Котёнок остался сторожить котлету. На всякий случай, он накрыл котлету коробкой из-под торта.

И тут прилетела муха. Пришлось её прогнать.

Кот, который отдыхал на крыше, вдруг почуял очень знакомый и вкусный запах.

— Так вот откуда пахнет котлетами... — сказал кот и просунул в щель

когтистую лапу.

«Ой! — подумал котёнок Гав. — Котлету надо спасать...»

— Где моя котлета? — спросил щенок.

— Я её спрятал! — сказал котёнок Гав.

— А её никто не найдёт?

— Не волнуйся! — уверенно сказал Гав. — Я её очень хорошо спрятал. Я её съел.

Ход игры.

Дети совместно с воспитателем выбирают детей на роли щенка и котёнка и инсценируют сказку:

Воспитатель: *(зовёт щенка, причмокивая губами.)* На! На! Выбегает Щенок.

Щенок *(ритмично открывая рот).* Гав-тяв, тяв-тяв-тяв! *(Убегает, приплясывая)*

Воспитатель: *(Зовёт Котенка).* Кис! Кис! Выбегает Котенок.

Котенок *(умывается лапкой, оглядывается вокруг).* Мяу! Мяу! *(Уходит.)*

Выбегает Щенок, в зубах у него котлета.

Воспитатель: Щенок принес котлету на чердак, положил ее в уголок.

Щенок кладёт котлету слева.

Щенок *(пугливо озираясь).* Гав!

Воспитатель: Позвал он котенка.

Медленно и лениво потягиваясь, выходит Котенок.

Щенок *(повернувшись к котенку).* Посмотри, пожалуйста, чтобы никто не утащил мою котлету, а я немножко поиграю во дворе, а потом ее съем.

Котенок *(внимательно слушает, кивает).* Хорошо!

Щенок убегает. Котенок подкрадывается к котлете, хватая ее лапками.

Котенок. Мя-у! Мяу-мяу! *(Радостно убегает)*

Воспитатель: Щенок играл во дворе. Выбегает Щенок.

Щенок. Ав-ав! Ав-ав-ав! *Выходит Котенок.*

Котенок *(сыто, довольно похлопывает себя лапкой по животу).* Мя-у!

Щенок. Гав!

Воспитатель: Заволновался Щенок.

Щенок. Почему ты оставил мою котлету без присмотра?

Котенок. Я ее спрятал!

Щенок. А вдруг ее кто-нибудь найдет?

Котенок *(успокаивающе махнув лапкой).* Не волнуйся.

Воспитатель: Уверенно сказал Котенок.

Котенок. Я ее очень хорошо спрятал! *(Похлопывает себя по животу.)* Я ее... *(широко открывает и закрывает рот)* съел. *(Поглаживает себя по животу.)*

Щенок поворачивается к Котенку, секунду ошолбенело стоит с широко открытым ртом, потом бросается с лаем на Котенка. Котенок сердито фыркает, шипит и убегает, закрыв лапками голову. Щенок опускает голову и, жалобно повизгивая, уходит.

Возможен и другой вариант этой инсценировки — на двух исполнителей (без слов воспитателя).

Первый вариант труднее для детей тем, что им чаще приходится вступать в речь, постоянно переключать внимание с одного действующего лица на другое.

Второй вариант легче, так как сокращается количество участников и оба

исполнителя говорят непосредственно друг за другом. Зато равномернее и больше речевая нагрузка на каждого. Для образца предлагаем начало инсценировки.

Выбегает Щенок., Кланяется.

Появляется Котенок. Кланяется.

Щенок и Котенок разбегаются и убегают в разные стороны

Щенок (держит котлету в лапках, озирается , кладет, прижимает лапкой, как бы закапывает и тихо говорит Котенку ,выбегает Котенок, смотрит на Щенка): Гав! Посмотри, пожалуйста, чтобы никто не утащил мою котлету. И т. д.

7. Игра-драматизация «Жадина»(Э.Мошковская)

Воспитатель читает стихотворение Э.Мошковской «Жадина», дети заучивают стихотворение

«Жадина»

Пёс шагал по переулку,
Он жевал большую булку.
Подошел Щеночек,
попросил кусочек.
Встал Пёс,
стал гадать:
дать или не дать?
Погадал – погадал -
не дал.

Подошла Кошка-мяушка,
попросила Кошка мякушка.
Встал Пёс,
стал гадать:
дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал –
не дал.

Прискакала Лягушка,
Пошептала на ушко,
Попросила Лягушка горбушку.
Сел Пёс,
стал гадать:
дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал –
не дал.
Подошла Курочка,
Попросила Курочка корочку.
Встал Пёс,
стал гадать:

дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал –
не дал.

Подошла Уточка,
Постояла минуточку,
Попросила Уточка чуточку,
Только попробовать!

Сел Пёс,
стал гадать:

дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал
и сказал:

- Я бы дал!

У меня самого
Больше нету ничего!

Ход игры.

Воспитатель предлагает инсценировать стихотворение Э.Мошковской «Жадина»

Воспитатель:

Пёс шагал по переулку,
Он жевал большую булку.

Щеночек:

Подошел Щеночек,
попросил кусочек.

Пёс :

Встал Пёс,
стал гадать:

дать или не дать?
Погадал – погадал -
не дал.

Кошка-мяушка, :

Подошла Кошка-мяушка,
попросила Кошка мякушка.

Пёс :

Встал Пёс,
стал гадать:

дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал –
не дал.

Лягушка:

Прискакала Лягушка,
Пошептала на ушко,
Попросила Лягушка горбушку.

Пёс :

Сел Пёс,
стал гадать:
дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал –
не дал.

Куточка:

Подошла Куточка,
Попросила Куточка корочку.

Пёс :

Встал Пёс,
стал гадать:
дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал –
не дал.

Уточка

Подошла Уточка,
Постояла минуточку,
Попросила Уточка чуточку,
Только попробовать!

Пёс :

Сел Пёс,
стал гадать:
дать или не дать?
Погадал – погадал,
пожевал – пожевал
и сказал:
- Я бы дал!
У меня самого
Больше нету ничего!

8. Игра-драматизация «Друзья» (Е.Стеквашова).

Педагог читает детям стихотворение Е.Стеквашовой «Друзья», дети совместно с педагогом заучивают его:

Друзья.

Как начну конфеты есть,
У меня друзей не счесть.
А закончились конфеты
И друзей в помине нету.
За конфету каждый друг.
Так и рвет ее из рук.
Ну зачем мне дружба эта?
Я и сам люблю конфеты.

Ход игры.

Педагог: давайте выберем мальчика, который будет играть главного героя, остальные

будут ему помогать в инсценировке.

Выходит мальчик, прижимая к груди конфеты, «ест» конфеты. К нему подходит группа детей

Мальчик с конфетами:

Как начну конфеты есть,

Мальчик с конфетами показывает на окруживших его детей

Мальчик с конфетами:

У меня друзей не счесть.

Мальчик с конфетами кладёт конфеты позади себя

Мальчик с конфетами:

А закончились конфеты

И друзей в помине нету.

Мальчик с конфетами:

«Друзья» разбегаются

Мальчик с конфетами:

За конфету каждый друг. *(подбирает конфеты)*

Мальчик с конфетами:

Так и рвет ее из рук.

«Друзья» стараются вырвать конфеты из рук

Мальчик с конфетами:

Ну зачем мне дружба эта? *(машет рукой)*

Мальчик с конфетами:

Я и сам люблю конфеты. *(прижимает конфеты к груди)*

Педагог: Как вы думаете почему герой стихотворения не хочет отдавать конфеты «друзьям»

Дидактические игры по ИЗО

1. «Волшебные цвета»

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: карточки с разными цветами.

Ход игры: раздать детям карточки с квадратами разных цветов. Затем педагог говорит слово, например, берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их кверху.

Затем педагог говорит следующее слово, например, радуга, и квадратики поднимают те дети, цвета которых соответствуют цветам радуги. Задача детей – как можно быстрее реагировать на слова, произнесённые педагогом.

2. «Веселые краски»

Цель: знакомить детей с основными и составными цветами, принципами смешения цветов.

Материал: карточки с изображением девочек-красок, знаки «+», «-», «=», краски, кисти, бумага, палитра.

Ход игры: Детям предлагается решать примеры путем смешивания красок например, «красный + желтый = оранжевый», «зеленый + желтый = синий».

3. «Гусенички»

Цель. Упражнять детей в определении теплой или холодной цветовой гаммы, в умении располагать цвета по оттенкам от светлого к темному, и наоборот.

Материал: цветные круги теплой и холодной цветовой гаммы, изображение головы гусеницы.

Ход игры. Детям предлагается из предложенных кругов составить гусеничку холодной цветовой гаммы (теплой) или гусеничку со светлой

мордочкой и темным хвостиком (темной мордочкой и светлым хвостиком).

4. «Клубочки»

Цель: развивать у детей умения выполнять круговые движения при рисовании клубка в замкнутом круге с опорой на зрительный контроль и с закрытыми глазами.

Ход игры. Педагог предлагает детям рассмотреть панно, на котором котенок играет с клубками ниток, которые он разматал. Затем предлагает детям собрать нитки в клубок и показывает, как собираются нитки в клубок, имитируя движениями карандаша наматывание ниток в клубок.

Периодически педагог предлагает детям закрывать глаза и выполнять движения с закрытыми глазами.

Для того чтобы у детей проявлялся интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.

5. «Матрёшкин сарафан»

Цель: развивать композиционные навыки, закреплять знания детей об основных элементах росписи русской матрешки, закреплять знания и русской национальной одежде.

Ход игры: На доске нарисованные силуэты трех матрешек, воспитатель вызывает трех детей по очереди, они на выбор одевают каждый свою матрешку.

6. «Нарисуем, как расположены тарелки на столе»

Цель: упражнять детей в рисовании округлых и овальных форм, развивать умение различать предметы по величине от большой к маленькой.

Для выполнения упражнения детям дают трафареты с прорезями трех кругов разной величины и прорезями трех овалов,

расположенных между кругами. Овалы также разного размера, к ним пририсованы ручки.

Ход игры: Педагог говорит: «Дети, к нам в гости пришли три медведя. Давайте мы их угостим. Для этого нам нужна посуда: тарелки и ложки». Педагог показывает детям трафареты и предлагает обвести круги и овалы, а затем дорисовать к овалам ручки, чтобы получилась ложка.

После выполнения задания медведи вместе с детьми смотрят, как выполнена вся работа, сравнивают с реальной сервировкой на столе, где расположены тарелки и ложки. Здесь же можно уточнить, с какой стороны тарелки расположена ложка

7. «Собери и сосчитай матрешек»

Цель: закреплять знания о русской матрешке, развивать умения отличать этот вид творчества от других, развивать навыки порядкового счета, глазомер, скорость реакции.

Ход игры: На доске висят листочки с нарисованными силуэтами матрешек, вызываются три ребенка и они на скорость должны разложить матрешек по ячейкам и сосчитать их.

8. «Кто нарисует больше предметов овальной формы?»

Цель: закрепить умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами растительного мира или их частями, дорисовать изображения.

Ход игры: нарисовать овалами не менее 5 изображений растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.

9. «Кто играет с нами в прятки»

Цель: учить детей сравнивать цвет, фон рисунка с окраской животных, которая позволяет этим животным быть незаметными на данном фоне.

Ход игры: взять по две карточки разного цвета, назвать животных с похожей окраской; получив фигурку, обвести ее на нужном фоне. Выигрывает тот, кто получит больше фигурок, а также сам нарисует подходящих животных, которых не было у педагога.

10. «Нарисуй теплую картинку»

Цель: уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку по памяти, используя при раскрашивании теплую гамму.

Материал: 4 картинки с изображением несложных сюжетов, геометрические формы, встречающиеся на этих картинках, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги.

Ход игры: внимательно рассмотрев не раскрашенную картину-образец, по сигналу педагога перевернуть ее, изобразить на своем листе увиденный сюжет, раскрасить, придерживаясь теплой гаммы.

Игровые действия: изображение сюжета по памяти, дорисовка мелких деталей, использование нетрадиционных способов рисования для придания индивидуальности своей работе.

Творческие задания:

А) нарисуй «теплый» натюрморт;

Б) расскажи, что бывает оранжевым (розовым, красным, желтым);

В) раскрась одежду в теплые цвета. Какие овощи и фрукты бывают такого же цвета?

11. «Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать предмет (линию), но не полностью. Следующий говорит, что это, может быть и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим

замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внес последнее изменение.

12. «Волшебная палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Гуашь. Палитра.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбеливать синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

13. «Чего на свете не бывает?»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

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

14. «Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение.

Материал: Гуашь. Палитры.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

15. «Расскажи об их настроении»

Цель: Развивать восприятие, внимание, воображение.

Материал: Иллюстрации с изображением лиц людей, выражающих различные эмоциональные состояния. Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает посмотреть на картинку, изображающую лицо человека и рассказать о его настроении. Предложить детям нарисовать лицо – загадку. Игру можно повторять с разным материалом.

16. «Поможем художнику»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

17. «Придумай сам»

Цель: Развивать воображение, фантазию.

Материал: Бумага. Краски. Палитры. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

18. «Волшебные картинки»

Цель: Учить детей создавать образы на основе схематического изображения предмета.

Материал: Лист бумаги с незаконченным изображением. Цветные карандаши.

Ход игры: Дорисуй картинку. Отметить наиболее интересные картинки, когда ребята придумывают что-то своё, непохожее на другие картинки.

19. «Веселая палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Карточки с предметами. Палитры с оттенками цветов.

Ход игры: Назови каждую картинку и покажи на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон...(и т.д.) А теперь попробуй угадать, как можно назвать другие цвета. Найди среди картинок морковь и на палитре подходящий. Как называется этот цвет? (Оранжевый.) Но можно сказать и по-другому - морковный. Покажи на палитре свекольный цвет. Сиреневый. Оливковый. Если трудно, сравнивай с изображениями плодов, цветов. Как бы ты назвал цвет сливы? (Фиолетовый, или иначе - сливовый.) Чем желтый цвет отличается от лимонного? (Лимонный - это оттенок желтого с легкой примесью зеленого.)

20. «Клубочки»

Цель: Развивать у детей умение выполнять круговые движения при рисовании клубка в замкнутом круге с опорой на зрительный контроль и с закрытыми глазами.

Материал: Картинка «Котенок с клубком». Листы бумаги. Карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть картинку, на которой котенок играет с клубком ниток. Затем предлагает детям собрать нитки в клубок и показывает, как собираются нитки в клубок, имитируя движениями карандаша наматывание ниток в клубок. Периодически педагог предлагает детям закрывать глаза и выполнять движения с закрытыми глазами.

Для того чтобы у детей проявлялся интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.

21. «Симметричные предметы»

Цель: Закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии.

Ход игры: У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.

22. «Веселый гном»

Цель: Научить детей создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета.

Материал: Картинка с изображением гнома с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома.

Ход игры: Педагог показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать и нарисовать.

23. «Чудесный лес»

Цель: Научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Материал: Листы бумаги, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения.
Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем придумать и рассказать про него историю.

24. «Перевертыши»

Цель: Учить детей создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Материал: Карандаши. Листы бумаги с изображением половинки предмета.

Ход игры: Педагог предлагает детям пририсовать к фигурке все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Когда дети выполняют задание – взять карточки с другой фигуркой.

25. «Составь портрет»

Цель: Закреплять знания о жанре портрета. Развивать чувство пропорции.

Материал: Разнообразные модификации частей лица. Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям из разных частей лица составить портрет.
Определить настроение и нарисовать портрет.

26. «Подводный мир»

Цель: Закреплять знания детей об обитателях подводного мира. Учить детей внимательно рассматривать форму, окраску, особенности строения подводных обитателей. Учить создавать многоплановую композицию на подмалевке. Развивать мелкую моторику. Активизировать словарь детей.

Материал: Иллюстрации с изображением обитателей подводного мира. Бумага. Акварель.

Ход игры: Вместе с педагогом дети вспоминают, кто живет в морях и океанах, уточняют строение тела и окраску. Затем на подмалевках дети создают картину подводного мира, располагая предметы многопланово. Фишку получает тот ребенок, у которого получилась

более интересная картина, тот, кто использовал много деталей для создания картины подводного мира.

27. «Нарисуй теплую картинку»

Цель: Уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку по памяти, используя при раскрашивании теплую гамму.

Материал: 4 картинки с изображением несложных сюжетов, геометрические формы, встречающиеся на этих картинках, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги.

Ход игры: Внимательно рассмотрев не раскрашенную картину-образец, по сигналу педагога перевернуть ее, изобразить на своем листе увиденный сюжет, раскрасить, придерживаясь теплой гаммы.

28. «Кто нарисует больше предметов овальной формы?»

Цель: Закреплять умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами растительного мира или их частями, дорисовывать изображения.

Материал: Карточки с изображениями овалов в разном положении, карандаши цветные и простые, фломастеры, мелки.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать овалами не менее 5 изображений растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.

29. «Витражи»

Цель: Развивать воображение, чувство цвета и формы.

Материал: Бумага. Фломастеры. Цветные карандаши. Гуашь.

Ход игры: Педагог предлагает детям с закрытыми глазами нарисовать линиями изображение на листе бумаги. Затем рассмотреть получившееся изображение, придумать, на что оно похоже и раскрасить его красками.

30. «Расписные лошадки»

Цель: закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей («Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка», закреплять умения отличать их среди других, правильно называть, развивать чувство колорита.

Ход игры: ребенку, необходимо определить на какой полянке будет пастись каждая из лошадок, и назвать вид прикладного творчества, по мотивам которого они расписаны.

31. «Портреты»

Цель: научить детей рисовать голову, используя шаблоны.

Материалы: лист бумаги с прорисованным овалом лица; картонные шаблоны бровей, глаз, носа, губ, ушей, причесок.

Ход игры: на листе выкладывают шаблонами голову, обводят, раскрашивают получившийся портрет

32. «Составь ежа из палочек»

Цель: учить схематично передавать образ, отвлекаться от второстепенных признаков, передавая основные.

Материал: счетные палочки, или цветные бумажные полоски, или фломастеры.

Ход игры: выкладывают изображение палочками или рисуют палочки фломастером, или наклеивают изображение из полосок.

33. «Морское дно»

Цель: развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти.

Ход игры: Очень распространенная игра, которую можно использовать не только на изодеятельности, но и в других образовательных областях. Детям демонстрируется морское дно

(пустое, и нужно сказать, что все морские жители захотели поиграть с нами в "Прятки", а чтобы их найти нужно отгадать про них загадки. Тот, кто угадал, вешает жителя на фон. Получается законченная композиция. Воспитатель мотивирует детей к изобразительной деятельности. (Хорошо использовать со средней и старшей группами). Таким же образом можно изучать с детьми и другие темы сюжетных композиций: «Летний лужок», «Лесные жители», «Осенний урожай», «Натюрморт с чаем» и т. п. Можно пригласить к доске несколько детей и попросить их составить разные композиции из одних и тех же предметов. Данная игра развивает сообразительность, реакцию, композиционное видение.

34. «Собери пейзаж»

«На примере пейзажа удобно развивать и чувство композиции, знания явлений окружающей природы. Для этого удобно использовать данную дидактическую игру.

Цель: формировать навыки композиционного мышления, закреплять знания сезонных изменений в природе, закреплять знание понятия «пейзаж», развивать наблюдательность, память.

Ход игры: ребенку предлагается из набора печатных картинок составить пейзаж определенного сезона (зима, весна, осень или зима, ребенок должен подобрать предметы, соответствующие именно этому времени года, и при помощи своих знаний построить правильную композицию