

Игры-эстафеты как средство формирования дружеских взаимоотношения у детей старшего дошкольного возраста.

Воспитание у детей дошкольного возраста дружеского отношения к сверстникам является на современном этапе одной из главных задач нравственного воспитания. В дошкольной образовательной организации, где дети имеют равные права и близкие интересы, ребенок учится ориентироваться на огорчения, затруднения сверстников, приобретает практический опыт, оказывая действенную помощь другому ребенку, сочувствуя, разделяя с ним радость, печаль.

Проблеме взаимоотношений детей в различных возрастных группах детского сада посвящены исследования, проведенные в Лаборатории нравственного воспитания Академии ПН СССР под руководством В.Г.Нечаевой. Отдельные вопросы взаимоотношений детей со сверстниками освещаются учеными такими как А.И.Аржановой, А.В.Булатовой, В.А.Горбачевой, Г.Н.Ибрагимовой и др.

Анализ результатов, проведенных исследователями, показал, что в процессе жизни и деятельности в детском саду дети усваивают определенные нормы взаимоотношений со сверстниками. У них складываются определенные способы поведения, которые постепенно закрепляются, как более или менее устойчивые нравственные качества личности.

Изучению взаимоотношений детей в группе детского сада разрабатывали исследования Я.Л.Коломинского, А.В.Артемовой.

Л.И.Пеньевская, Т.А.Маркова, В.Н.Залогина уделяли большое внимание вопросам формирования нравственных качеств у детей дошкольного возраста. А.А.Анциферова, В.Котырло, Л.И. Дурандина - изучали вопросы, касающиеся формирования у детей гуманного отношения.

Взаимоотношения ребенка со сверстниками во многом зависят от его личностных особенностей, условий его жизни в семье и педагогической позиции родителей. Семья оказывает большое влияние на становление личности ребенка (исследования Л.Ф.Островской, В.М.Ивановой и др.).

Но практика показывает, что работа педагогов с родителями однообразна и не эффективна, не отвечает требованиям сегодняшнего дня. Родители испытывают трудности в процессе воспитания ребенка, им необходима существенная помощь педагогов с целью повышения их педагогической культуры, важнейшей составной частью которой являются конкретные знания об особенностях ребенка того или иного возраста, о содержании и методах его воспитания.

Богатые возможности для воспитания гуманного отношения к окружающим создает игровая деятельность дошкольников. В ней отражаются социальные отношения, которые эмоционально затрагивают ребенка.

В игре, как в зеркале, отражается картина понимания ребенком внешнего мира, его отношения к нему - то есть внутренний мир ребенка. В ней раскрываются его возможности взаимодействовать с окружающей средой, преобразовать ее и себя, потому именно игре посвящены труды многих педагогов и психологов.

Большой вклад в развитие теории игры внесли С.Н.Новоселова, Р.С.Буре, Д.В.Менджерицкая, Р.И.Жуковская, В.П.Залогина, Н.Я.Михайленко, В.Я.Воронова и др.

Существует множество литературы и практических рекомендаций по руководству развитием игр разных видов - дидактических, строительных, сюжетно-ролевых, театрализованных и др. Большое внимание педагогов в последнее время стало уделяться творческим играм детей, которые создаются самим детьми.

Игра-это ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста.

Игры подразделяются на виды:

- игры-эстафеты,
- игры возникающие по инициативе взрослого,
- автодидактические предметные ,
- сюжетно-дидактические ,
- подвижные,
- режиссерские,

- музыкальные,
- учебно-предметные,
- дидактические;
- интеллектуальные,
- развлечения,
- театральные,
- народные,
- празднично-карнавальные,
- компьютерные и др..

К творческим играм дошкольников относятся: сюжетно-ролевая, игра-драматизация, театрализованная игра, а также режиссерская игра. Однако, несмотря на огромный интерес ученых к творческим видам игр, режиссерская игра дошкольника изучена менее других. Как нам кажется, это объясняется, прежде всего, пристрастием дошкольной педагогики нашей страны в советский период к коллективным видам деятельности, а режиссерская игра - игра индивидуальная.

Чаще всего режиссерская игра ребенка возникает в домашних условиях, где ребенок может уединиться, более спокойно себя чувствовать, полностью войти в воображаемую ситуацию. Тем более, что большая часть современных семей имеет одного-двух детей. А это значит, что многие дошкольники просто не имеют возможности реализовать свою потребность в игре в условиях семьи в другом виде творческой игры.

Однако, как отмечалось выше, исследования по проблеме режиссерской игры малочисленны, методической литературы по использованию этого вида игр в воспитании детей ничтожно мало и, следовательно, знания родителей, их педагогическая просвещенность по использованию режиссерской игры в семейном воспитании очень низки.

В настоящий момент наиболее актуальной проблемой нравственного воспитания дошкольников является формирование у ребенка гуманного отношения к окружающим, потребности быть полезным и добрым, готовности

использовать для этого все свои способности. В условиях семейного воспитания наиболее значительными возможностями по формированию эмпатийных способностей как основы гуманного отношения обладает режиссерская игра. Однако, родители не имеют достаточных знаний о способах руководства ее развитием в условиях семьи.

Сотрудничество ДОО и семьи по формированию у детей дошкольного возраста гуманного отношения таит в себе огромные возможности и большой воспитательный потенциал. С одной стороны - опыт общения со значимыми взрослыми, с другой стороны - опыт общения в коллективе сверстников, создают благоприятные возможности для социального развития ребенка и формирования у него гуманного отношения к сверстникам в режиссерской игре в условиях семьи. Тесная взаимосвязь между участниками педагогического процесса (родителями и педагогами), их умелое руководство развитием социальной компетентности дошкольника, формированием его нравственности - важное и необходимое условие для воспитания всесторонне развитой, творческой, гуманной личности.

Вот почему среди наиболее важных проблем нынешнего этапа можно обозначить помощь семье, установление доброжелательного, содержательного общения с родителями воспитанников детского сада; тесное сотрудничество педагогов и родителей по формированию у детей гуманного отношения к сверстникам в режиссерской игре в условиях семьи.

Как же сформировать положительные взаимоотношения у детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности?

Сюжетно-ролевая игра, являясь ведущей деятельностью дошкольника обуславливает главные изменения в психологических особенностях личности ребенка.

Условием нравственного развития является развитие произвольности психических процессов и поведения ребенка, а также развитие его самооценки.

Но нравственное развитие обуславливается и тем, как дошкольник усваивает нравственные отношения, существующие в обществе. Возникает вопрос, в какой мере игровая деятельность обеспечивает такое усвоение.

Для того чтобы проанализировать проблему нравственного формирования в процессе игровой деятельности, рассмотрим строение игры:

1)Игра как единое целое. В ней не выделяют разные планы взаимоотношений детей: план сюжетно-ролевых отношений, и план отношений по поводу игры, обеспечивающих распределение ролей и игровых атрибутов, корректирующих выполнение роли.

Считается, что ребенок, изображая:

1)Игра как единое целое. В ней не выделяют разные планы взаимоотношений детей: план сюжетно-ролевых отношений, и план отношений по поводу игры, обеспечивающих распределение ролей и игровых атрибутов, корректирующих выполнение роли. Считается, что ребенок, изображая в сюжете нравственные отношения между людьми, тем самым усваивает их.

Следовательно, в этом случае говорится об организации игр с хорошим нравственным содержанием, многократное повторение которых должно привести к закреплению гуманных чувств и отношений, то есть необходимо создавать специальные игровые ситуации, в которых ребёнок будет воспроизводить и закреплять этические представления. На наш взгляд, данный подход соответствует дидактическим играм.

2) Игра как средство активного, действенного проникновения ребенка в жизнь взрослых. Игра является условием открытия ребенком человеческих взаимоотношений. Эта необходимость осознания обуславливает наличие в игре двух типов отношений: отношений детей к предметам и отношений между действующими лицами. Принимая в игре на себя какие-либо роли, дети должны вступать в определенные взаимоотношения, не ограниченные действиями с предметами. Отсутствие способов таких взаимоотношений, с одной стороны, и необходимость их использования с другой, является движущей силой проникновения ребенка в мир человеческих отношений.

Именно через сюжет игры педагог должен вводить в сферу представления ребенка знания о нормах общественного поведения. Варьирование сюжета игры способствует более глубокому проникновению ребенка в нравственные нормы не только со стороны знаний, но и со стороны развития нравственных качеств самого ребенка. Значит, содержание игры выступает в качестве определяющего фактора для формирования нравственного облика ребенка. Соответственно, сюжетно-ролевая игра.

Сюжетно-ролевая игра не может возникнуть, если ребенок не знаком с взаимоотношениями людей, которые он изображает. Вопрос состоит в том, может ли в процессе разыгрывания детьми сюжетных взаимоотношений происходить присвоение ими нравственного содержания.

Если обратиться к процессу формирования нравственного поведения, т.е. представления нравственного содержания, раскрытие нравственного смысла, реализация знаний в значимой ситуации, окажется, что одна вторая компонентов выступает в сюжетно-ролевых отношениях. В самом деле, одним из условий реализации какой-либо роли является выделение ребенком ее содержания. Принимая на себя различные роли, дети за счет изменения позиций могут научиться выделять переживания других людей. Поэтому у детей повышается стремление поступать нравственно.

Ребенок, последовательно разыгрывая все роли в одной игровой ситуации, действительно изменяет свою позицию - это называют эмоциональной децентрацией, т.е. умением выделять переживания других людей происходящее не только и столько за счет изменения позиции, взятой самой по себе, а за счет того, что изменение позиции приводит к необходимой и возможной координации детьми в сюжетно-ролевой игре различных точек зрения.

Но полноценной и всесторонней координация становится возможной лишь в рамках высокоразвитой игровой деятельности. На более низких уровнях координация различных точек зрения осуществляется иначе, потому, что сюжетно-ролевые отношения носят иной характер.

Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит явный ролевой характер, определяется и ролью говорящего и ролью того, к кому она обращена.

Раскрытие ребенком нравственного смысла поступков, подлинное присвоение нравственных отношений невозможно, ведь ребенок действует под влиянием - он действует как взрослый. Содержательная сторона роли выступает в игровой деятельности как объект верного отражения представлений ребенка, как средство более углубленного проникновения в действительность мира взрослых. Манипуляции ребенка с содержанием отвечают познавательной потребности ребенка, направленной на сферу человеческих взаимоотношений. Чтобы данное нравственное содержание действительно стало руководством в поведении ребенка, оно должно быть включено в выполнение реальных задач, в решении которых ребенок будет действовать от своего имени, а не с позиции роли, которую он выполняет в игре.

Некоторые исследователи основным источником нравственного развития детей, считают отношения, складывающиеся вокруг сюжета. Эти отношения понимаются как сложная система, включающая отношение каждого ребенка к роли, к выполнению ролей другими детьми, вместе с тем оценку этих отношений к личности других детей и оценку этой личности. Этот комплекс представляет собой реальные отношения в игре. Уровень развития этих взаимоотношений связан со структурными особенностями сюжета и со степенью развития игровой деятельности в данном коллективе.

А.В.Запорожец выделил два плана сюжетно-ролевой игры:

- реальные отношения по поводу игры,
- сюжетно-ролевые отношения.

Главной задачей воспитателя является развитие у детей творческого игрового воображения, способности перевоплощаться в образы реальных и сказочных персонажей, формирование умения использовать различные средства для передачи многообразных явлений действительности. Необходимо, чтобы в процессе подготовки к играм у дошкольников, возникало стремление воплотить

в игре все то, что они увидели в жизни: трудовую деятельность взрослых, разнообразные бытовые процессы, явления общественной жизни и т.д.

Основным условием успешного проведения занятий по игре является эмоциональный настрой педагога, его умение органично включаться в игру, руководить ею исподволь, избегая прямого вмешательства и нажима. Несмотря на то, что обучение игре проводится в условиях занятия, необходимо помнить, что это занятие особое, в корне отличающееся, к примеру, от занятий по формированию элементарных математических представлений. Здесь дети должны чувствовать себя свободно, располагаться так, как им удобно. Каждое занятие по игре должно доставлять удовольствие. Поэтому при планировании следует обязательно учитывать личные стремления детей, их потребности.

Примерное распределение игр по кварталам, данное в программе, поможет воспитателю правильно спланировать работу, наметить последовательность этапов в проведении игр. В то же время предложенный перечень игр является минимальным и по усмотрению педагога может быть значительно дополнен и расширен.

Как известно, игра имеет большое значение для развития речи детей, однако, обучая их играм, ни в коем случае нельзя подчинять задачи развития игровой деятельности требованиям формирования речи. В процессе проведения занятий воспитатель должен создать условия для проявления речевой активности у детей, помочь им выразить в слове их игровой опыт.

Вместе с тем не должно быть искусственного отрыва речевого материала от содержания самой деятельности, т.е. Нельзя заранее разучивать речевой материал, ставить целью запоминание детьми слов-названий игрушек, игровых действий и т. д. Речь должна естественно вплетаться в содержание самой игровой деятельности.

Занятиями по обучению игре игровая деятельность дошкольников не исчерпывается. Обучение должно способствовать развитию самостоятельной игровой деятельности (на прогулке, в свободное от занятий время в игровой комнате), ежедневно обогащать ее и направлять.

Занятия проводятся воспитателем как с целой группой в вечернее время, так и по подгруппам в утренние часы.

Сюжетно-ролевые отношения, являясь своеобразным материальным этапом, на который моделируется сфера человеческих взаимоотношений, преимущественно определяют развитие у дошкольников умения выделять и лучше познавать те стороны своих взаимоотношений с другими детьми, которые регулируются нравственными нормами.

Таким образом, неопределимо значение игры (сюжетно-ролевой в частности) для нравственного формирования личности дошкольника, ведь ребёнок формируется при выполнении правил в сюжетно-ролевых отношениях и при общении со сверстниками в реальных отношениях по поводу игры.

Игра представляет собой важнейший вид деятельности, в процессе которого наиболее эффективно осуществляется физическое, умственное, речевое и нравственное развитие дошкольников.

В условиях спонтанного развития игровая деятельность детей не достигает необходимого уровня и вплоть до конца дошкольного возраста представляет собой отдельные игровые действия, носящие стереотипный процессуальный характер. Для того чтобы превратить игру дошкольников в ведущую деятельность, которая, как и в условиях нормального детства, могла бы оказывать всестороннее развивающее действие на психическое развитие детей, необходимо осуществлять с ними систематическую педагогическую работу. Программа предусматривает занятия по обучению сюжетно-ролевым, дидактическим и подвижным играм.

На втором и третьем годах половина всего времени отводится сюжетно-ролевым играм, остальное время распределяется поровну между подвижными и дидактическими играми. На четвертом и пятом годах сюжетно-ролевым играм отводится две трети времени, дидактическая игра как вид занятия проводится один раз в неделю. Однако подготовительные дидактические игры и упражнения как метод обучения продолжают использоваться на других

занятиях. Подвижные игры проводятся не только на специальных занятиях, но и в свободное время, а также на занятиях по физическому воспитанию.

В группе детей дошкольного возраста, учитывая уровень развития игры, раздел программы называется "Предметно-игровые действия". Содержание программы реализуется на занятиях и в свободных играх.

Занятия с детьми по обучению игре проводит воспитатель в игровом уголке. В качестве методических приемов в первые два года обучения широко применяется обыгрывание игрушек и показ игровых действий, при необходимости используются совместные действия ребенка и педагога.

В последующие годы обучения особое значение приобретает руководство детьми при планировании ими предстоящих игр, распределении ролей, использовании предметов-заместителей. Обучение дошкольников сюжетно-ролевым играм направлено на воспитание у них навыков коллективных взаимоотношений.

Изучению взаимоотношений в группе детского сада посвящены исследования Я.Л.Коломинского, А.В.Артемовой, а также ряд исследований, выполненных под руководством А.В.Петровского.

Л.И.Пеньевская, Т.А.Маркова, В.Н.Залогина уделяли большое внимание вопросам формирования нравственных качеств у детей дошкольного возраста. А.А.Анциферова, В.Котырло, Л.И. Дурандина и др. изучали вопросы, касающиеся формирования у детей гуманного отношения.

Взаимоотношения ребенка со сверстниками во многом зависят от его личностных особенностей, условий его жизни в семье и педагогической позиции родителей. Семья оказывает большое влияние на становление личности ребенка (иссл. Л.Ф.Островской, В.М.Ивановой и др.).

Таким образом, неопределимо значение игры (сюжетно-ролевой в частности) для нравственного формирования личности дошкольника, ведь ребёнок формируется при выполнении правил в сюжетно-ролевых отношениях и при общении со сверстниками в реальных отношениях по поводу игры.

Игра представляет собой важнейший вид деятельности, в процессе которого наиболее эффективно осуществляется физическое, умственное, речевое и нравственное развитие дошкольников.

Как известно, игра имеет большое значение для развития речи детей, однако, обучая их играм, ни в коем случае нельзя подчинять задачи развития игровой деятельности требованиям формирования речи. В процессе проведения занятий воспитатель должен создать условия для проявления речевой активности у детей, помочь им выразить в слове их игровой опыт.

1) Игры-эстафеты – это веселые соревнования, которые предоставляют возможность создавать хороший командный дух и сотрудничество.

Виды игр-эстафет:

-встречная эстафета-играющие делятся на две команды. Каждая в свою очередь делится пополам. Играющие выстраиваются друг против друга за линиями. По команде: «Марш!» игроки начинают бег. Бегуны, подбежав к головным игрокам противостоящих команд, передают им эстафету и встают сзади. Получивший эстафету бежит вперед и передает ее следующему игроку, стоящему напротив. Эстафета заканчивается, когда команды меняются местами на площадке. Выигрывает та команда, которая закончит пробежки раньше.

Примеры игр:

1 эстафета. «Прыжки на двух ногах из обруча в обруч».

У каждой команды по 5 обручей. Необходимо как можно быстрее пропрыгать из обруча в обруч, при этом их не задеть. Оценивается скорость и аккуратность ребенка.

2 эстафета. «Прыжки на двух ногах через обруч».

Ребятам каждой команды необходимо как можно быстрее пропрыгать через все 5 обручей, при этом их не задеть. Оценивается скорость и аккуратность детей в каждой команде.

3 эстафета. «Ударь мячом в обруч».

У каждого ребенка в команде мяч и 5 обручей впереди. Необходимо пройти до линии финиша, останавливаясь в каждом обруче, и ударяя в него мяч.

Оценивается попадание каждого ребенка в обруч и суммируется общее количество очков.

4 эстафета. «Прокати мяч».

Мяч катить двумя руками до стойки, затем взять его в руки и бегом назад к своей команде. У линии старта передают эстафету следующему.

5 эстафета. «Прыжки на двух ногах с мячом, зажатым ногами».

Каждый ребенок в команде зажимает мяч между колен и прыгает до финишной прямой, стараясь не уронить мяч. Обратно возвращается бегом.

У линии старта передает эстафету следующему касанием руки.

6 эстафета. «Переправа».

У каждого ребенка в команде по 1 кубику. Первый бежит и переносит свой кубик капитан. Он остается у переправы. Нужно как можно скорее перенести по 1 все кубики и отдать их капитану, пролезая в обруч.

7 эстафета. «Построй башенку».

Капитаны команд строят на скорость башни. Оценивается время и красота постройки.

8 эстафета. «Попрыгушки».

Прыжки на одной правой ноге вперед. Назад – на другой левой ноге. Руки на поясе. У линии старта передает эстафету следующему касанием руки.

9 эстафета. «Сбей кеглю».

Приглашаются капитаны команд. Нужно, прокатывая мяч двумя руками сбить кеглю, стоящую впереди на расстоянии 3м. У каждого капитана по 3 попытки, за каждую сбитую кеглю-1 очко.

10 эстафета. «Прыжки на хопках».

Дети каждой команды по сигналу прыгают на мяче-хопе до поворотной отметки и обратно. У линии старта передают эстафету следующему.

2) Подвижные игры включаются лишь в физкультурные занятия, либо хаотично организуются детьми на прогулке. Подвижные игры просты в организации, всегда интересны детям и эффективны не только для физического

развития, но и социального и интеллектуального, так как многие из них требуют смекалки, скорости реакции, внимательности, выработки стратегии. Подвижные игры с правилами, как и занятия физкультурой, вырабатывают у детей сосредоточенность внимания при запоминании движений, точность движений и ориентировки в окружающей обстановке, ловкость и скорость движений, умение выполнять движения в одном темпе с коллективом, волевые качества: выдержку, смелость, умение преодолеть трудности, умение не уклоняться от правил, переживать поражение и победу, умение выслушивать замечания и корректировать свои движения. В подвижных играх сверстники вступают в сложные взаимоотношения, в которых переплетены моменты взаимной поддержки и соревнования. В игре, с одной стороны, ребенок хочет «быть как все», а с другой - «лучше, чем все». Стремление «быть как все» в определенной степени стимулирует развитие ребенка и подтягивает его до общего среднего уровня. Потребность в признании «быть лучше, чем все» проявляется в желании ребенка выиграть.

Исходя из того, что дети будут сильно стремиться выиграть, быть победителем, а, столкнувшись с трудностями и неудачами, они испытают отрицательные эмоции разочарования и страха, целесообразно провести с ними несколько бесед на тему «Сегодня – побежденный, завтра – победитель». В процессе беседы необходимо подвести детей к выводу «Невозможно победить, не рискуя проиграть!». Можно рассказать детям о некоторых спортсменах и знаменитых людях, которые не сразу прославились, а прежде испытали горечь разочарований.

Примеры игр:

- **Дети-первого вида:**

Игра 1. Черепаха-путешественница

Черепаша – медлительное животное. Попробуйте двигаться быстро, если у вас на спине настоящий дом-панцирь. И все же черепаха преодолевает большие расстояния, путешествуя по пустыне. Для этой игры каждой команде понадобится таз (металлический или пластмассовый). Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз вверх дном. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до поворота и обратно, не потеряв при этом свой панцирь-таз. Поскольку таз ничем не закреплен, то ребенок поневоле должен двигаться осторожно, а, следовательно, медленно, как черепаха. Иначе есть риск остаться без панциря, а для черепахи это равносильно гибели. Когда игрок доползет до старта, с него снимают черепаший панцирь и устанавливают его на спине другого участника.

Игра 2. Капканы

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят – тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

Игра 3. Водолей

Этот знак Зодиака изображают в виде юноши, льющего воду из кувшина. В игре тоже придется лить воду, а точнее – переливать. И не из кувшина, а из одной бутылки в другую. Поэтому приготовьте для каждой команды по две пол-литровые бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой, а вторую установите на табурете рядом с поворотной отметкой. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к поворотной отметке и там как можно быстрее переливает ее содержимое в пустую бутылку, не пользуясь никакими подручными средствами (например, воронкой). На табурете остается пустая бутылка, а «водолей» возвращается к команде и передает полную бутылку следующему игроку. Когда все участники команды побывали «водолеями», судьи подводят итоги: какая команда потеряла меньшее количество воды. Более быстрая и более умело льющая воду команда становится победителем.

Игра 4. Водонос

В древние времена, когда еще не был изобретен водопровод, у людей была профессия – разносчик воды, или водонос. Этот человек набирал у источника воду и нес ее в город людям. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. Сегодня вам предстоит стать водоносами и нести тарелку, наполненную до краев водой, при этом не расплескать ни капли. Дети выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперед. Ребенок должен дойти до поворотного флажка и вернуться обратно. Затем тарелка передается следующему игроку, таким образом, все члены команды должны проделать этот путь.

У этой игры могут быть варианты:

- тарелка удерживается одной рукой (так носят официанты);
- тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой (так носят воду на Востоке);
- тарелка удерживается двумя руками, но ребенок при этом движется спиной вперед;
- вода наливается в стакан, который ставится на ладонь вытянутой руки.

В конце игры не забудьте проверить, много ли воды расплескали команды. Кто больше потерял, тот получает штрафные очки.

Дети второго типа

Дети второго типа более робкие, опекаемые, осторожные. Они обычно не сразу понимают суть игры и не слишком охотно переключаются на новую для них деятельность. Сначала они держатся напряженно, без интереса наблюдают за действиями других детей. Ни в коем случае не надо заставлять такого ребенка брать на себя активную роль, пока он не будет готов к этому. Наблюдая за игрой и принимая в ней сначала пассивное участие, он постепенно заражается от взрослого и от сверстников интересом к игре и через некоторое время начинает сам проявлять инициативу. Конечно, это становится возможным при поддержке и одобрении (но ни в коем случае не принуждении!) воспитателя. Для этих детей будут привлекательны игры с простыми действиями, где результат зависит от скорости и аккуратности движений (игра «Водочерпалка»), от сосредоточенности и ловкости (игры «Городки», «Рыбак и рыбки»), либо от развития психических процессов (памяти, внимания, требующихся в игре «Водяной»).

Каждая игра имеет свою игровую задачу и именно ею воспитателю необходимо увлечь ребят. Вместо дежурных слов «А сейчас мы бежим играть в ...» можно «нарисовать» перед детьми яркую картину предстоящего действия. Иногда полезно сыграть на самолюбии детей, выразив сомнение в их силе и ловкости. Тогда в конце игры надо не забыть признать ошибочность своих сомнений, похвалив смелость, ловкость, быстроту и точность движений каждого ребенка. Таким образом, детское самоощущение проходит несколько этапов: «Я хочу, но боюсь», «Я попробую, вдруг получится», «У меня получилось! Я хочу попробовать еще раз», «Меня похвалила воспитатель, значит у меня действительно хорошо получилось», «Я хочу поиграть в другие игры, вдруг я выиграю», «Я выиграл, следовательно, я способный. Я могу! У меня получится!».

Игра 1. Водяной

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка Водяной,
Что сидишь под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается.

Игра 2 . Водочерпалка

Тарелка с водой устанавливается на табурете в 2-3 метрах от линии старта, а пустая банка устанавливается на поворотной отметке. Первый участник берет ложку и бежит к тарелке, зачерпывает ложкой воду и двигается к банке, чтобы вылить туда воду. Затем он возвращается к команде и передает ложку следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вычерпает всю воду из тарелок. Важно, чтобы количество воды в банке оказалось таким же, каким было в тарелке. Судьи проводят замер воды и определяют победителя.

Игра 3 . Городки

Принцип игры аналогичен боулингу. На расстоянии 8-10 метров от стартовой линии устанавливаются вплотную кегли, кубики, коробки или пластиковые бутылочки с песком в количестве 5 штук. Каждый участник команды получает право на один бросок, после которого мяч переходит к следующему игроку. За каждый сбитый предмет игрок получает 1 очко. Все сбитые мишени устанавливаются на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий, т.е. набравшая больше очков.

Можно менять варианты бросания мяча: его можно катить рукой или ногой, бросать обеими руками из-за головы.

Игра 4 . Рыбак и рыбки

Дети встают в круг – это рыбки; в центре – рыбак (воспитатель) со скакалкой в руках (удочкой). Длина скакалки должна быть больше, чем расстояние от рыбака до любой рыбки. Рыбак низко над землей крутит удочку, а рыбки должны перепрыгнуть через скакалку в тот момент, когда она приближается к их ногам. Сложность игры заключается в расчете времени прыжка. Если прыгнуть раньше или позже, то скакалка запутается вокруг ног, и тогда рыбка считается пойманной и выбывает из игры. Побеждает самый внимательный ребенок – кто дольше всех продержался.

Дети третьего типа

Однако не все дети включаются в игру даже при поддержке воспитателя. В группе могут оказаться вялые, пассивные воспитанники, которые отстают в развитии от сверстников и не могут действовать наравне с ними. Даже при многократном повторении игры у них присутствует страх не справиться с заданием, поэтому, чтобы не ощущать свою неумелость, эти дети придерживаются тактики невмешательства в коллективные игры сверстников.

Такие дети требуют особого внимания со стороны воспитателя. Коллективная подвижная игра с ними не эффективна. Они нуждаются в личном контакте со взрослым, в его личном внимании, объяснении, поощрении. Поэтому для нормального психического и личностного развития этих детей необходимо сначала включать их в игры с двумя-тремя медлительными детьми или младшими по возрасту, а потом в это игровое сообщество добавлять одного-двух ровесников поактивнее.

Как правило, у этих детей занижена самооценка и педагогу потребуется больше времени, чтобы ребенок в своих самоощущениях перешел от мысли «Я хочу, но боюсь» к осознанной уверенности «Я могу! У меня получится!». Игры

«Художники», «Белочка с орехами», «Каракатица», а также «Городки» наиболее подходящие для детей данной группы, так как их можно проводить с минимальным количеством детей, они не содержат сложных действий и не требуют особой ловкости. Когда дети освоятся в этих играх, усложнять надо не содержание игр, а включать в состав участников игры одного или двух более сильных игроков, чтобы темп игры постепенно наращивался.

Игра 1 . Художники

Художник обычно имеет дело с красками, но раз сегодня у нас водные эстафеты, то мы будем рисовать картину разноцветной водой, а кисточку мы заменим ложкой. В 2-3 метрах от старта крепится белое полотно 50X50 см, а на линии старта располагаются несколько стаканов с подкрашенной в разные цвета водой. В руках у первого участника ложка, т.е. кисть. Игрок зачерпывает ложкой любую краску, бежит к холсту и выливает на него подкрашенную воду. Побеждает та команда, чей холст быстрее превратиться в разноцветную картину без единого белого пятнышка.

Игра 2 . Белочка с орехами

Белка – пушистый, подвижный и очень ловкий зверек. Она прыгает с дерева на дерево, умудряясь при этом нести грибы, ягоды и орехи. Для этой игры приготовьте для каждой команды по 5-7 обручей, в зависимости от длины дистанции, и по одному мячу. Обручи расположите в шахматном порядке на земле так, чтобы из одного можно было допрыгнуть до следующего. Задача «белочек» пронести орех (мяч), прыгая с дерева на дерево (из обруча в обруч), сначала до поворотной отметки и затем обратно. Вернувшись к себе в «дупло», игрок передает «орех» следующей «белочке». Игру можно усложнить, если «орехов» будет два или три, так как удерживать их будет сложнее.

Игра 3 . Каракатица

Большинство насекомых и животных передвигаются на четырех конечностях. Когда-то и наши предки передвигались таким же способом. Давайте попробуем, насколько это удобно. Самых распространенных вариантов такого бега существует три: «бег на четвереньках головой вперед», «бег на четвереньках головой назад» (так передвигается рак) и «бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами». Последний самый сложный, но самый смешной и занимательный для детей способ. Попробуйте освоить все три варианта и проведите три забега.

3) Игры возникающие по инициативе взрослого:

Игры обучающие:

- дидактические,
- сюжетно-дидактические,
- подвижные;

Досуговые игры:

- игры-забавы,
- игры-развлечения,
- интеллектуальные,
- празднично-карнавальные,
- театрально-постановочные.

4) Автодидактические предметные : это игры с предметами.

Дидактические игры с предметами очень разнообразны по игровым материалам, содержанию, организации проведения. В качестве дидактических материалов используются игрушки, реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и др.), объекты природы (овощи, фрукты). Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи: расширять и уточнять знания детей, развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация), совершенствовать речь (умения называть предметы, действия с ними, их качества, назначение; описывать предметы, составлять и отгадывать загадки о них; правильно произносить звуки речи), воспитывать произвольность поведения, памяти, внимания. Даже в одной и той же игре, но предлагаемой детям в определённой ситуации, могут отличаться воспитательно-образовательные задачи, конкретное содержание. Например, в игре «Чудесный мешочек» дети на начальном этапе обучения иностранному языку могут учиться называть предметы и их отдельные признаки, затем - составлять описательный рассказ, загадку, классифицировать предметы по заданным признакам

Примеры игр: магазин, продавец, больница, чудесный мешочек и т.д..

5) Сюжетно-ролевая: это

Примеры игр: магазин, продавец, больница, почта, зоопарк,

Сюжетно-ролевая игра «Магазин»

Цель: формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.

Образовательные задачи:

- приучать детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет;
- выполнять соответствующие игровые действия, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры, подводить детей к самостоятельному созданию игровых замыслов;
- обогащать словарный запас (контролер, корреспондент, очередь, интервью, кондитерские изделия);
- обогащать социально - игровой опыт детей (учить правильному взаимоотношению в игре).

Развивающие задачи:

- использование представлений о цифрах-1,2,3,4,5
- развивать интерес к игре;
- учить объединяться в группы в игре;
- знакомить детей с правилами поведения в магазине.
- повторить правила поведения в автобусе

Воспитательные задачи:

- воспитывать уважение к труду взрослых.

Интеграция образовательных областей: «Коммуникация», «Музыка», «ФЭМП», «Художественно-эстетической».

Материалы и оборудование: «деньги» стоимостью 1,2,3, 4, 5, «ценники» в магазине 1,2,3,4,5, кошельки, муляжи, фруктов, кондитерских изделий, игрушки.

Предварительная работа: беседа о работе продавца, рассматривание муляжей фруктов, чтение художественной литературы, различные игровые ситуации, сделать кошельки своими руками, вырезывание «денег» для игры, индивидуальная работа.

I. Организационный момент:

Воспитатель: - Ребята, хочу вам сообщить, что у нашей куклы Кати сегодня день рождения. Вы все знаете, что в день рождения принято дарить подарки,

сладости. А где можно приобрести подарки? (ответы детей). А кто работает в магазине? (ответы детей). Продавец, консультант.

II. Основной ход игры:

Воспитатель- Ребята, у нас открылся новый магазин. Там сделали два отдела: продуктовый, где можно купить сладости и фрукты, и игрушечный, где можно купить игрушку в подарок. Но этот магазин пока закрыт, потому что там нет продавцов. Раз два отдела в магазине, то сколько продавцов надо? (ответы детей) Давайте выберем их. (по считалке, выбранные занимают «рабочие места» одевают фартуки), я буду консультант в магазине, а вы - покупатели.

Для того, чтобы нам купить подарки нам нужны кошельки и деньги. Они у нас с вами есть.

Воспитатель: Отправится в новый магазин мы можем на чём?
(на автобусе).

Воспитатель:

- Давайте построим автобус.

(дети берут стульчики и выстраивают автобус)

Воспитатель: Нужен водитель (с помощью считалки выбирается водитель автобуса, ставим впереди стульчик, даём ему руль).

- А кто нам билеты будет продавать? (кондуктор), (выбираем кондуктора с помощью считалки. Он берёт сумку и продаёт билеты с согласованной за ранее стоимостью билета. Дети должны найти в кошельке «денежку» и дать кондуктору)

Кондуктор продаёт билеты в автобусе.

Воспитатель:

- Ребята давайте вспомним как нужно вести себя в автобусе?

(не шуметь, не кричать, не отвлекать водителя, не бегать, пристегнуться, не ссорить)

- А что бы нам не было скучно пока мы с вами едем, давайте сделаем физминутку (про автобус)

Воспитатель: Как быстро пролетело время, мы даже не заметили, как доехали до магазина, аккуратно выходим, заходим в магазин.

- Давайте повторим как мы ведём себя в магазине?

(не кричим, не толкаемся, стоим в очереди)

Воспитатель:

- Уважаемые покупатели, мы рады видеть вас в нашем магазине! Делайте свои покупки. (Согласно ценникам дети дают продавцам «деньги» и покупают по

одному товару.

(Консультант помогает с выбором, консультирует.)

Воспитатель:

- Уважаемые покупатели, если вы приобрели необходимый товар, и посетите в нашем магазине комнату отдыха , где вы можете принять участие в акции « Подари улыбку другу».

(музыка дети танцуют).

III. Игровая ситуация «Интервью» (одеваю кепку, беру микрофон)

Воспитатель

- Здравствуйте, я корреспондент газеты « Почемучка», хочу взять у вас интервью.

- Вам понравился новый магазин?

- Что вам понравилось больше всего?

- Можно поинтересоваться, что вы приобрели в магазине?

- Для кого купили подарок? И т.д.

IV. Выход из игры.

Воспитатель: Уважаемые покупатели, наш магазин закрывается на перерыв, благодарим всех за покупки!

- Ребята, займите места в автобусе, едем в детский сад.

- Приехали!(включаем опять музыку)

- Поздравим нашу именинницу Катю с днём рождения, подарите ей свои подарки (дети поздравляют, дарят подарки, исполняют «Каравай»).

Воспитатель:

- Катя очень рада за такое день рождения и хочет вас отблагодарить , угостить вас конфетами.

б) Дидактические игры по развитию мыслительных операций у детей старшего дошкольного возраста.

А) Дидактические игры направленные на выделение признаков предметов.

“Узнай птицу по описанию”

Цель. Уточнять и закреплять знание детей о внешнем виде зимующих птиц и из жизни. Воспитывать заботливое отношение к птицам, желание помочь им в зимнее время.

Игровые задания. 1. Ребенок описывает птицу по описанию и приносит картинку с ее изображением. 2. Загадывание и отгадывание загадок о птицах.

Оборудование. Карточки с изображением птиц (снегирь, щегол, овсянка, воробей, ворона, дятел, сова, глухарь, зимородок, загадки о птицах, фишки для награждения.

“Загадай, мы отгадаем”

Цель. В игре уточнять знания детей о растениях сада и огорода, называть их признаки, описывать и находить их по описанию.

Игровые задания. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус, запах. Водящий по описанию должен узнать растение.

Оборудование. Овощи, фрукты, ягоды, листья (в натуре или в изображении на картинках, фишки для награждения.

“Узнай, кто я”

Цель. В игре закреплять знания о домашних животных, узнавать животных по описанию. Воспитывать желание и умение ухаживать за мелкими домашними животными.

Игровые задания. 1. Воспитатель (ребенок) описывает какое-либо домашнее животное, а дети отгадывают и приносят картинку с его изображением.

2. Загадывание и отгадывание загадок о животных.

Оборудование. Картинки с изображением домашних животных, фишки.

“Отгадай-ка”

Цель. Описывать предмет не глядя на него, выделять в нем основные признаки; по описанию узнавать предмет.

Игровые задания. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто

будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

Называть нужно существенные признаки предмета: говорить только о тех предметах, которые находятся в комнате (на даче, на участке).

Оборудование. Предметы, игрушки, фишки.

Б) Дидактические игры направленные на выделение общего признака предметов.

“Похож – не похож”

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу.

Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия.

“Чем похожи и чем отличаются”

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

Игровые правила. Для сравнения предметов по представлению брать только два предмета; отмечать как признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать два предмета, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Получивший камешек отгадывает загадку, например, такую: “Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе”. Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Примеры загадок, придуманных детьми.

Галя. Ползли два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит. (Божья коровка и майский жук.)

Ира. Животные оба проворные. Одно серого цвета, другое – рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бегает. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо. (Лисица и волк.)

Сережа. Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идет тихо. (Трактор и грузовик.)

“Четвертый лишний”

Это логическая игра. Положите перед ребенком 4 картинки с изображением предметов, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Определив “лишнюю”, т. е. не подходящую к другим, картинку, ребенок получит фишку. Наборы картинок могут быть самыми разнообразными: стол, стул, кровать и чайник; лошадь, кошка, собака и щука; елка, береза, дуб и земляника; огурец, репа, морковь и заяц и т. п. Если ребенку трудно словесно объяснить свои действия, не настаивайте на этом. Сами называйте обобщающие слова, помогайте ребенку ориентироваться в мире логических понятий.

В) Дидактические игры направленные на выделение существенных признаков “Отвечай быстро”

Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

Игровые правила. Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно можно только после того, как сказал нужное слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

– Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета. Цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета.

“Вершки-корешки”

Дидактическая задача. Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, тот платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками”. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: “Вершки”, а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки.

“Природа и человек”

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

Игровые правила. Отвечать можно только после того, как поймал мяч.

Назвавший предмет, бросает мяч другому участнику.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход, ударяет мячом о пол, ловит его, а затем бросает водящему.

Ход игры. Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знания о том, что окружающие нас предметы сделаны руками людей, или

существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.

“Что сделано человеком?” – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: “Что создано природой?”.

“Кто больше назовет предметов?”

Дидактическая задача. Учить детей классифицировать предметы по месту их производства.

Игровые правила и игровые действия те же, что и в предыдущей игре.

Ход игры. После предварительной беседы о том, что окружающие нас предметы изготовлены людьми на фабриках, заводах или выращены в совхозах и колхозах, воспитатель предлагает игру “Кто больше назовет предметов?”.

“Что сделано на заводе (на фабрике?” – спрашивает воспитатель и бросает мяч кому--либо из играющих. “Машины”, – отвечает тот и бросает мяч следующему. Дети следят за правильностью ответов, за тем, чтобы не повторялось сказанное.

“Что выращено в колхозе (в совхозе?” – спрашивает воспитатель. Дети называют: лен, картофель, рожь, пшеница.

В такой игре уточняются знания детей. Например, дети узнают, что зерно выращивают колхозники, а хлеб выпекают рабочие пекарни, хлебозавода.

“Что кому нужно?”

Дидактическая задача. Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям отдельной профессии. Воспитывать уважение к людям труда.

Игровые задания. Ведущий (воспитатель, ребенок) называет профессию человека, а дети говорят, что ему нужно для работы. Побеждает тот, кто назовет быстрее и больше предметов.

Оборудование. Карточки с изображением людей разных профессий, фишки для изображения.

7) Игры на объединение существенных признаков в класс и называние словом “Охотник” (народная игра)

А) Дидактическая задача.

Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Игровые правила. Перешагнуть в следующую клетку можно только после того, как назовешь зверя. Победителем, хорошим охотником будет тот, кто дойдет до леса, назвав столько зверей, сколько по дороге в лес клеточек.

Игровые действия. Перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.

Ход игры. Где-нибудь на свободном месте в одном конце двора или площадки стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома – чем дальше, тем лучше – положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник – один из играющих. Стоя, на месте, он произносит такие слова: “Я иду в лес на охоту, буду охотиться за. ”. Здесь он делает шаг вперед и говорит: “. зайцем”; делает второй шаг: “. медведем”; делает третий шаг: “. волком”; четвертый шаг: “. лисицей”; пятый: “. барсуком. ”. При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя два раза называть одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в охоту на птиц, то нужно называть только птиц.

Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной.

Примечание. По принципу этой игры можно провести игру “Рыболов”.

Рыболов говорит: “Пойду на рыбалку и поймаю. щуку, карая, окуня”.

Б) “Собери урожай”

Дидактическая задача. Развивать навык чтения слов, подводить детей к обобщению и классификации.

Игровые задания. На столе раскладываются карточки с названиями овощей, фруктов, ягод. Один ребенок получает задание собрать в корзину овощи (читает их названия на карточках, другой – фрукты, третий – ягоды, выигрывает тот, кто скорее соберет свои карточки.

Оборудование. Картинки овощей, фруктов, ягод, корзинки.

В) “Магазин цветов”

Дидактическая задача. Уточнять и закреплять знания названий садовых, полевых, луговых, лесных, комнатных цветов. Обратить внимание на значение цветов в жизни людей: цветы украшают и радуют. Многие цветы лекарственные; отдельные из них используются в парфюмерной промышленности.

Оборудование. Открытки или карточки с изображением цветов, карточки с текстом стихов и загадок, атрибуты для игры “Магазин”, фишки, карточки.

Игровые задания. 1. Продавец магазина выдает цветы (карточки с их изображением) по описанию. 2. Составить один букет (только из одного вида цветов: или полевых, или луговых и др.) и назвать его. За каждый правильный

ответ, рассказ, загадку ребенок получает фишку (цветы). У кого больше фишек (цветков, тот выиграл.

Музыкально-дидактические игры для детей старшего дошкольного возраста.

А) «Какой инструмент лишний?»

Цель игры:

Закреплять знания о музыкальных инструментах и их принадлежности к тому или иному виду оркестра: народному, симфоническому.

Ход игры:

Педагог выкладывает перед ребёнком-игроком несколько карточек (примерно 4-5). Например, четыре карточки с изображением народных инструментов, а пятая – с изображением инструмента из детского, духового, симфонического оркестра. Игроку предлагается внимательно посмотреть на карточки и среди них найти «лишнюю», объясняя свои действия.

Б) «Кто больше знает?»

Цель игры:

Расширять и закреплять знания о музыкальных инструментах (внешний вид, звучание, название).

Ход игры:

Ведущий (может быть как педагог, так и ребёнок) перемешивает карточки и, показывая играющим по одной, спрашивает: «Что это?». Тот, кто первым правильно назовёт, что на ней изображено, получает карточку себе. Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберёт больше карточек.

В) «Составь оркестр»

Цель игры:

Воспринимать и узнавать звучание различных видов оркестра: народного, симфонического, духового.

Закрепить знания об инструментах (название, внешний вид, звучание, принадлежность к тому или иному виду оркестра).

Ход игры:

Вариант 1:

Детям раздаются карточки. Звучат фрагменты:

-кию «Адай» Курмангазы, «Ата Толгау» Н. Тлендиев в исполнении оркестра казахских народных инструментов;

-«Полька» Шостаковича из Первой балетной сюиты;

-«В пещере горного короля» Э. Грига или «Военный марш» Г. Свиридова.

Педагог предлагает прослушать музыкальные отрывки и собраться вместе детям с карточками казахских народных инструментов, или с карточками с изображением инструментов симфонического оркестра, или с изображением духовых инструментов, то есть «собраться» в оркестр народных инструментов, в симфонический оркестр или в духовой оркестр.

Вариант 2:

Детям раздаются карточки с изображением различных музыкальных инструментов и предлагается собраться в подгруппы. Например:

народные инструменты,

духовые инструменты,

струнные инструменты,

ударные инструменты,

клавишные инструменты и другое.

Г) Аплодисменты

Цель игры:

развитие чувства ритма

Ход игры:

Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Театрализованные игры для детей старшего дошкольного возраста.

А) Кругосветное путешествие

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

Б) Больной зуб

Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тянущийся.

В) Капризуля

Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

Г) Театр пантомим

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника, мороженого, будильника, телефона и т.д. Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

Режиссерские игры

А) Куклы и пупсы

Куклы и пупсы могут быть персонажами как сюжетно-ролевых, так и режиссерских игр. Обычно, для последних ребенок выбирает небольшие игрушки, которые удобно удерживать в руках. Малыш приводит куколок в движение и озвучивает их.

Разнообразие кукол, их богатое «приданое» в виде одежды, мебели, посуды, миниатюрной бытовой техники, автомобилей и даже целых домов предоставляет ребенку возможность играть по огромному количеству сюжетов. Параллельно с готовым игровым инвентарем маленький режиссер успешно использует предметы-заменители (коробка из-под обуви – кровать, кубики – стулья, носовой платочек – одеяло, прочее).

Главные роли в игровой постановке малыша 2-4 лет, как правило, отводятся маме, папе, ребенку, другим членам семьи. Сюжет игры сводится к тому, что ребенок в действительности переживает в жизни: мама-кукла ухаживает за ребенком-пупсом (кормит, купает, укладывает спать, водит на прогулку), папа ездит на работу, семья выбирается в гости, едет в зоопарк, у кого-то из них День рождения, прочее.

Чуть позже, годам к 5, с куклами ребенок играет в магазин, больницу, детский сад, а также игры по мотивам сказочных и мультяшных сюжетов. А у старших дошкольников куклы начинают «жить своей собственной жизнью», игровой процесс становится все более отдаленным от реальности.

Посредством режиссерской игры с куколками и пупсами ребенок подражает взрослым, проигрывает многочисленные жизненные ситуации, передает игрушками свои чувства и переживания, фантазирует. В этом процессе происходит социальное развитие малыша.

Б) Фигурки животных

Фигурки животных из готовых наборов или отдельные маленькие игрушки особенно нравятся дошкольникам обоих полов. Их удобно держать в руках (две и больше игрушек), носить с собой просто в кармане, брать в постель. На начальном этапе развития режиссерских игр ребенок наделяет игрушечных зверей человеческими качествами, использует их тем же образом, что и кукол: селит в домики, водит в садик, к врачу и в магазин. После появляются сюжеты «Зоопарк», «Сафари» или «Затерянный мир» (для него обязательно нужен набор с динозавриками). На этом этапе малышу понадобится огромное количество дополнительных предметов – кубики, конструкторы, игрушечные деревья, прочее. Предметы-заменители выполняют функцию декораций: накрытая покрывалом подушка превращается в гору, лоскут синей ткани, расстеленный по полу – глубокая река.

Игры с фигурками животных и динозавров позволяют ребенку расширить познания об окружающем мире, флоре и фауне планеты Земля.

В) Машинки и фигурки людей

Если годовалый кроха просто катает машинку и получает удовольствие от того, что привел ее в движение своими собственными усилиями, младший дошкольник манипулирует ею сознательно. Автобус возит пассажиров, грузовик – песок и веточки на «стройку», полицейский автомобиль под вой сирены (имитируемой ребенком) мчит на задержание хулиганов, а скорая помощь – лечить больную куклу. Машинки также могут быть наделены человеческими качествами, нередко они разговаривают между собой.

В четыре года малышу становится мало одной задействованной в игре машинки, он распределяет роли между несколькими. Создается настоящее дорожное движение. Трассой для ребенка служит пол в комнате, асфальт или песочница. Он начинает использовать дорожные знаки из игровых наборов или их

заменители – палочки, веточки, прочее. Из кубиков и конструкторов малыш создает гаражи, стоянки, полицейские участки. Комната может превратиться в игрушечный город. Транспорт уже не ездит сам по себе, ребенку нужны водители – фигурки людей и животных, маленькие куколки, солдатики, роботы, прочее.

В рамках одного процесса объединяются несколько сюжетов. Например, грузовик наполняется кубиками-кирпичиками, едет по дороге, останавливаясь на светофорах, привозит груз на стройку, рабочие на стройке возводят из кирпичиков дом, в котором селятся куколки.

Г) Игрушечный театр

В дошкольном возрасте дети просто обожают домашний театр, в котором они могут быть режиссерами и исполнителями главных ролей одновременно. В магазинах игрушек сегодня можно отыскать готовые наборы для театра с куклами-перчатками и даже марионетками. Что же, можно купить и такой. Но куда полезнее будет создать декорации самостоятельно, используя фантазию и творческий потенциал ребенка. Их можно нарисовать или сделать из предметов-заменителей. В качестве артистов могут выступать любимые игрушки малыша. Первые представления должны быть по мотивам простых детских сказок, хорошо известных малышу. Хорошо, если количество персонажей в них будет ограничено. Уже в 4 года ребенку будет по силам поставить «Колобка», «Репку» или «Курочку-Рябу». Ближе к школе уже можно организовывать представление с более сложным сюжетом, например, «Золушку», «Мойдодыра», «Красную Шапочку», прочее.

Интеллектуальные игры

А) Игры на развитие восприятия

Восприятие— познавательный процесс, формирующий субъективную картину мира. Это выделение наиболее характерных для данного предмета или ситуации качеств, составление на их основе устойчивых образов(сенсорных эталонов)и соотнесение этих образов- эталонов с предметами окружающего мира. Восприятие является основой мышления и практической деятельности, основой ориентации человека в окружающем мире, обществе. Для детей дошкольного возраста развивать восприятие лучше всего в процессе игры, которую родители могут предложить ребенку в домашних условиях.

Восприятие формы: «Узнай предмет на ощупь»

Для проведения игры необходимо положить в плотный мешочек разные мелкие предметы: пуговицы, катушку, наперсток, шарик, кубик, конфету, карандаш и др. Задание ребенку: определить на ощупь, что это за предметы.

Восприятие цвета: «Подбери пару по цвету»

Необходимо найти пару предметов одного цвета. В процессе игры нужно составить пять логических пар из десяти различных предметов.

Восприятие времени: Игра основана на вопросах и ответах. Позволяет научить воспринимать такие характеристики времени как время суток, время года, течение времени (быстро, долго, часто, редко, давно, недавно, вчера, сегодня, завтра)

Вопросы ребенку:

-Какое сейчас время суток? Как ты догадался?

-Какое сейчас время года? Почему ты так думаешь?

-Что бывает чаще, день или неделя?

-Что растет быстрее цветок, дерево или человек?

Восприятие пространства: «Найди игрушку» Взрослый ставит игрушку в определенное место, ребенок определяет местоположение данной игрушки (в комнате, на столе, справа/слева от..., ниже/выше... и т.д)

Восприятие величины: Попросить ребенка расставить игрушки по величине, собрать большие и маленькие игрушки отдельно друг от друга. Сравнить карандаши по длине. Нарисовать дорожки разной длины.

Б) Игры на развитие памяти

Память ребенка – это его интерес. Она представляет собой комплекс процессов, с помощью которых человек воспринимает, запоминает, хранит и воспроизводит информацию. Неполадки на каждом из этих уровней могут вызвать затруднения в обучении. Предложенные в данном разделе игры способствуют развитию памяти ребенка, обучат логическим приемам запоминания.

Развивающая игра "Кукловод"

Игра на развитие двигательной памяти.

Вариант 1. Взрослый - "кукловод" завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д.

Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - "кукловод", другой - "кукла".

Развивающая игра "Пуговица"

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает

листом бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Игра "Сложи узор".

Составьте дорожку или узор из фигур (начинайте с трех-четырех элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку (узор), потом отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех). Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах).

Усложненный вариант: уберите дорожку (узор) с поля. Предложите восстановить самостоятельно. Можно ещё раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

Игра "Фотоаппараты"

Игра на развитие памяти и внимания.

1-ый вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

2-ой вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось.

Игра «Расскажи и покажи»

Игра на развитие слуховой памяти и речи. Попросить ребенка рассказать стихотворение сюжетного характера (заранее подобранное и выученное) и показать

Например:

Как у нашего кота,
Шубка очень хороша,
Как у котика усы
Удивительной красы,
Глаза смелые,
Зубки белые.

Игры на развитие внимания

Внимание связано с интересами, склонностями, призванием человека, от его особенностей зависят такие качества личности, как наблюдательность, способность отмечать в предметах и явлениях малозаметные, но существенные признаки. Внимание является одним из основных условий, обеспечивающих успешное усвоение ребенком доступного для него объема знаний, умений и установление контакта со взрослым. Развитие внимания тесно переплетается с развитием запоминания, и эти игры помогут его развить.

Развивающая игра «На стол! Под стол! Стучать!»

Игра развивает слуховое внимание ребенка.

Ребенок должен выполнять словесные команды взрослого, при этом взрослый старается его запутать. Сначала взрослый говорит команду и сам ее выполняет, а ребенок повторяет за ним. Например: взрослый говорит: «Под стол!» и руки

прячет под стол, ребенок за ним повторяет. «Стучать!» и начинает стучать по столу, ребенок за ним повторяет. «На стол!» – руки кладет на стол, ребенок за ним повторяет и так далее. Когда ребенок привыкнет повторять движения за взрослым, взрослый начинает его путать: говорит одну команду, а выполняет другое движение. Например: взрослый говорит: «Под стол!», а сам стучит по столу. Ребенок должен делать то, что говорит взрослый, а не то, что он выполняет.

Игра "Топ-хлоп".

Игра на развитие внимания, памяти.

Ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.

Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры: "Летом всегда идет снег". Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица". Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

«Перепутанные линии»

Прослеживание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

«Где что?»

Следует договориться с ребенком, что он будет хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например животные. После этого взрослый должен произнести ряд разных слов. Если ребенок ошибся, игра начинается сначала.

Со временем можно усложнить задание, предложив ребенку вставать в том случае, если он услышит название растения, и одновременно с этим хлопать, когда услышит название животного.

«Зеркало»

Играть в эту игру лучше в паре. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой - "зеркало" первого.

Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д. Время игры ограничивается 1-2 минутами.

Если "зеркало" сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

«Пальчик»

Чем больше будет картинок, тем труднее и напряженнее (а значит, и интереснее) будет игра. Для этой игры ребенку обязательно нужен партнер — желательно сверстник. Если такого нет, роль партнера может выполнять взрослый (бабушка, дедушка, брат и пр.), который слегка подыгрывает малышу.

Перед игрой на столе раскладывается в два ряда 10-20 картинок с изображением различных предметов. Полюбовавшись картинками и уточнив название не слишком знакомых предметов, вы обращаете внимание играющих на то, что у каждого из них один палец на руке называется указательным, потому что он указывает на что-то. "В этой игре, — сообщаете вы, —

указательный палец будет указывать ту картинку, которую я назову. Кто первый правильно поставит на картинку свой указательный палец, тот ее и получит".

Потом вы сажаете напротив друг друга двух играющих малышей и просите поставить указательные пальцы правых рук на самый край стола и не поднимать их, пока они не найдут нужную картинку. Основное требование игры — искать картинку глазами, а не руками (так стимулируется умственная активность). Движение — указательный жест — является лишь последним этапом решения задачи. Ограничительное правило — держать палец у края стола — помогает ребенку удержаться от лишних движений руками.

Затем вы торжественно произносите слова: "Кто из вас раньше найдет и покажет пальчиком... ромашку (верблюда, чайник, зонтик и пр.)?" И наблюдаете, кто первым укажет нужную картинку.

Игры на развитие воображения

Эти игры способствуют постепенному усвоению принципа условности и замещения одних предметов другими, развитию воображения. В таких играх дети смогут научиться одушевлять самые разные предметы. Для этих игр можно использовать практически любые предметы, они не занимают длительного времени. Для организации игр можно использовать практически любой момент из жизни ребенка.

«Закорючки»

Лучше играть вместе с ребенком. Нарисовать друг для друга произвольные закорючки, а потом поменяться листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

«Несуществующее животное»

Если существование рыбы- молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

«Оживление предметов»

Необходимо предложить ребенку представить себя и изобразить новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

«Дорисуй картинку»

Ребенку предлагается незаконченное изображение предмета, и его просят назвать этот предмет. Если ребенку не удастся сразу опознать предмет, ему оказывается помощь в виде загадок и наводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинки.

Предъявляемые детям незаконченные картинки могут быть выполнены по-разному: точечное изображение, схема предмета, его частичное изображение.

На картинках может быть любой знакомый детям объект. Предметные изображения можно объединять в смысловые группы (например, «овощи», «одежда», «цветы» и т.д.) и использовать это упражнение при изучении соответствующей группы .

«Имитация действий»

Варим суп. Попросить ребенка показать как вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой. Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

Игры на развитие мышления

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью.

Предлагаемые игры помогут научиться детям рассуждать, сравнивать, обобщать, делать элементарные умозаключения – иными словами, самостоятельно мыслить.

«Бывает - не бывает»

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

«Угадай по описанию» Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

«Что будет, если...»

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями.

«Неоднозначные ответы» Заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...» ;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...».;

«Я заболел потому, что ...»

«Что на свете колючее?»

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иглы и булавы, шипы роз и шиповника, папин подбородок....

Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавы. А когда гуляете в парке

или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей".

Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.

Видов игр для детей старшего дошкольного возраста большое множество , но самое главное это методики, как пользоваться этими играми правильно .

Выбор игры еще одна самая важная роль педагога. Исходя из темы недели, возрастных особенностей, анализируя знания детей , воспитатель подбирает картотеку игр на продолжительное время.