



**Китайский  
Реабилитационный  
ЦЕНТР** ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ  
СОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ



# Окружающий мир в дидактических играх

Катайск 2016

Мир входит в жизнь детей постепенно. Сначала ребенок познает то, что окружает его дома. Со временем его жизненный опыт обогащается. Непосредственный контакт ребенка с доступными ему предметами позволяет познать их отличительные особенности. Но это же порождает у ребенка и множество вопросов. Значит, мир, чуть приоткрыв свои тайны, пробуждает любознательность у маленького человека, желание узнать больше.

Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами познания связей между предметами и явлениями позволит игра.

Учиться, играя! Эта идея увлекла многих педагогов и воспитателей. Практически решить эту проблему сумел наш современник, теперь хорошо известный всем Ш.А.Амонашвили. Он показал, как через игру можно ввести ребенка в самый сложный мир познания.

Для познания окружающего мира через игру и созданы дидактические игры. Главная их особенность состоит в том, что задание предлагается детям в игровой форме. Дети играют, не подозревая, что осваивают какие-то знания, овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом. Каждая дидактическая игра состоит из познавательного и воспитательного содержания, игрового задания, игровых действий, игровых и организационных отношений.

В брошюру включены дидактические игры для всех возрастных групп дошкольного воспитания, с помощью которых вы сможете не только удовлетворить детскую любознательность, но и вовлечь ребенка в активное познание окружающего мира.

Составитель: **Шихова Надежда Федоровна**  
педагог высшей квалификационной категории

## РАННИЙ ВОЗРАСТ

Дидактические игры способствуют более глубокому познанию детьми раннего возраста окружающей действительности — предметов, действий, отношений между людьми и т. д. Они имеют огромное значение для самостоятельного использования ими полученных знаний, в том числе в сюжетно-ролевых играх. Именно с этой целью во многих дидактических играх применяется прием «перевоплощения в игровую роль», что стимулирует естественный переход младших дошкольников от подражательной к сюжетно-ролевой игре. Игры для малышей построены таким образом, чтобы в течение 15—20 минут все дети активно действовали. Это обеспечивается также и раздаточным материалом, которого должно хватить на всех. Подготовка к игре обычно отнимает много времени, но это необходимо для вовлечения в игру всех детей. Дидактические игры предполагают необходимость сотрудничества детей с педагогом (во время подготовки к игре, проверки исполнения задания) и друг с другом (во время исполнения игровых действий). Очень важно при объяснении и проведении игры обращать внимание детей на это: ведь дидактическая игра — средство не только обучения, но и воспитания. Желательно использовать игровые мотивы, неожиданные повороты, самим придумывать варианты — это помогает сохранить интерес детей к игре при ее повторении.

### Встретим новичка

**Цель.** Научить распознавать и сравнивать цвета, различать размеры, закрепить знания о названии и назначении одежды. Формировать доброжелательное, чуткое отношение к другим детям.

**Игровое задание.** Поговорить с новой игрушкой.

**Правила игры.** Описать внешний облик новой игрушки. Быть с ней приветливыми, внимательными.

**Материал.** Новые и уже знакомые детям игрушки: куклы, зверюшки, кукольные одежда, мебель, посуда и т. д.

**Игра.** Начало игры — появление новой игрушки — симпровизируйте. Можно использовать следующие стихи:

#### Новичок

В сад пришел к нам новичок,

А потом, глядишь, привык:

Мы зовем его Молчок:

С нами вместе — скок да прыг.

Он молчит, не ест, не пьет,

Говорит, и ест, и пьет,

Песен с нами не поет.

И танцует, и поет...

Он Петрусь, а не Молчок,

Этот мальчик — новичок!

А. Бродский

Рассматривание новой куклы (Марины) проведите в форме диалога с нею и сравнения ее внешнего облика и одежды с внешним обликом и одеждой знакомой детям куклы Светланы. Будьте с куклой ласковы и доброжелательны. Примерные вопросы: «Какая ты симпатичная и нарядная! А какого цвета твое платье? Посмотрите, дети, какие бантики Марина подобрала к своему платью. А чем отличается Марина от Светланы? Вы будете дружить с новой куклой?» Потом можно устроить чаепитие для игрушек, показать новой кукле групповое помещение и т. д.

## Игрушки

**Цель.** Закрепить умение пользоваться игрушками по назначению. Научить детей бережно относиться к ним, использовать их в совместной игре.

**Игровое задание.** Рассказать о том, как надо играть именно с этой игрушкой.

**Правила игры.** Говорить от имени игрушки. Помогать друг другу выполнять задание.

**Материал.** Разнообразные игрушки.

**Игра.** Используются игрушки, которыми дети ежедневно играют. Некоторые из них сломаны. Каждый ребенок выбирает какую-нибудь одну игрушку и рассказывает, как с нею надо играть и обращаться. О грустной судьбе сломанных игрушек воспитатель рассказывает сам. Затем вместе с детьми он решает, что надо сделать, чтобы привести их в порядок, и как следует обращаться с ними в будущем. После этого дети разбирают игрушки для самостоятельных сюжетно-ролевых игр.

**Вариант.** Воспитатель и дети, выступая от имени новых игрушек, демонстрируют их возможности, интересуются, как в группе обращаются со старыми игрушками, затевают с ними игру, советуются, стоит ли навсегда остаться в этой группе. Старые игрушки рассказывают о том, кто из детей бережно, а кто небрежно обращается с ними, журят последних, берут с них обещание исправиться. Затем детям дают задание разложить новые игрушки вместе со старыми в соответствии с их назначением: машину к машинам, животных к животным, кроватку к мебели и т. д.

**Вариант.** Дети, выбрав игрушку, рассказывают, в какие игры можно играть с ней. Воспитатель может продемонстрировать, как надо играть этой игрушкой вдвоем, втроем. **Вариант.** Упакуйте новые игрушки в красивые коробки. Загадайте детям загадки о каждой новой игрушке или опишите ее сами. Когда дети отгадают, что находится в коробке, продемонстрируйте вместе с ними игровые возможности новой игрушки.

**Вариант.** Дать детям задание: выбрать парные игрушки по определенному признаку: размер (большая и маленькая кукла), цвет (красный мяч и кубик), форма (круглая тарелка и стол) и т. д. Выигрывает тот, кто составит пары быстрее.

## Покажи Мишке наши игрушки

**Цель.** Закрепить умение пользоваться игрушками по назначению, подбирать их в тематические подборки, играть сообща.

**Игровое задание.** Научить Мишку играть.

**Правила игры.** Совместными усилиями рассказать Мишке о новых игрушках и игре с ними.

**Материал.** Разнообразные игрушки (знакомые детям и новые) или их тематические

подборки (например, спальня, столовая, умывальная и т., д.; отдельные виды транспорта — воздушного, сухопутного, водного; посуда, одежда, обувь и др.).

**Игра.** Целесообразно привлечь детей к подготовке игры. Надо сказать им, что скоро придет гость, который захочет поиграть с ними. Разделить детей на несколько групп и дать им разные задания — подобрать игрушки по теме, сообща решить, как научить гостя играть с ними. Потом группы посадить отдельно. Это создает настроение нетерпеливого ожидания, готовности порадовать гостя игрушками, научить его играть.

Игра началась. Раздается стук в дверь, появляется Мишка (желательно новая игрушка). Дети здороваются с ним. Мишка просит показать игрушки, научить его играть с ними, при этом обращается по очереди к каждой группе детей, которые, дополняя друг друга, показывают свои игрушки, рассказывают, как с ними надо играть. Общаясь с детьми, Мишка может, например, спросить: «Кто с кем играет? Принимают ли в игру каждого желающего? Кто играет один?» Последним Мишка предлагает поиграть с ним, привлекает к игре других, берет с детей обещание, что и в дальнейшем они будут играть с теми, с кем раньше не играли.

Дидактическая игра постепенно превращается в сюжетно-ролевую.

**Примечание.** Если игра проводится впервые, вместе с детьми выберите игрушки по их желанию. Затем ребенок сам расскажет Мишке о любимой игрушке.

## Матрешкины подружки

**Цель.** Научить детей сравнивать размеры и подбирать предметы по размеру независимо от их цвета и формы. Формировать умение сотрудничать со сверстниками.

**Игровая задача.** Подобрать матрешке подружку.

**Правила игры.** Подобрать подружек одинакового роста. Выбрать для них посуду.

**Материал.** Комплект трехместных матрешек-вкладышей для демонстрации. Комплекты трехместных матрешек из плотной бумаги (картона) для всех детей. В комплекте два набора, состоящие из трех матрешек: в одном наборе — толстые, в другом — тонкие. В каждом наборе матрешки трех размеров и разного цвета. Для каждого комплекта матрешек три миски, три кувшина, три блюда (разных размеров).

**Игра.** Разберите матрешку на три вкладыша. Загадайте загадку:

Ростом разные подружки,  
Но похожи друг на дружку,  
Все они сидят друг в дружке,  
И всего одна игрушка.  
(Матрешка.)

Предложите детям рассмотреть своих матрешек и выстроить их по росту. Того, кто справился с этим заданием, матрешки просят подобрать им подружек по росту. Примеряя матрешек, друг к другу, дети составляют пары одинакового роста. Потом матрешки просят есть и пить, побуждая детей выбрать необходимую для этого

посуду, соответствующую их размеру. Если дети ошибаются, матрешки начинают протестовать, просят еще и еще подумать.

В конце игры можно прочитать стихотворение:

Деревянные матрешки  
Деревянная матрешка  
Влезла с Машей на окошко.  
По карнизу ходит кошка  
И не может сосчитать:  
То стоит одна матрешка,  
То матрешек целых пять!  
*Г. Лагздынь*

### Назови действия

**Цель.** Закрепить и систематизировать представления детей об использовании повседневных предметов.

**Игровое задание.** Назвать как можно больше действий. Правильно показать их.

**Правила игры.** Назвать действия, которые не упоминались другими. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.

**Материал.** Игрушки или картинки, изображающие уже знакомые детям предметы повседневного пользования, например для уборки комнаты, приготовления пищи и т. д. Телевизор, сделанный из картонного ящика. Цветные фишки.

**Игра.** Предложите детям посмотреть телепередачу; ее ведущий — вы сами. Кто-нибудь из детей включает телевизор. Вы показываете на его экране игрушки или картинки. Дети по очереди называют действия, которые можно совершать с показанными предметами, не повторяя друг друга. За каждое названное действие ребенок получает фишку. Выигравший получает право выбирать игрушки или картинки для демонстрации, вести телепередачу и выдавать фишки.

**Вариант.** Роль ведущего поручите одному из детей. Другие должны не только назвать, но и показать действия с предложенными предметами. Тот, кто назвал действие, может попросить другого ребенка показать его. Можно создать проблемную ситуацию, если ребенок назовет действие и сам покажет его, он получит две фишки; если ребенок назовет действие, но показать его попросит другого, каждый получит по одной фишке. Воспитатель должен прокомментировать поведение ребенка и оценить его желание (если таковое возникло) приобщиться к игре товарища.

**Вариант.** Используйте в телепередаче сюжетные картинки, на которых изображены определенные действия (водитель крутит руль автомобиля, женщина стирает, убирает, моет посуду и др.). Попросите детей повторить их и назвать. Выигрывает тот, кто лучше всех покажет действия.

## Что изменилось!

**Цель.** Закрепить знания о назначении игрушек, бытовых предметов, их классификации. Развивать память, сообразительность. Научить взаимопомощи.

**Игровое задание.** Угадать, что изменилось.

**Правила игры.** Не подсматривать. Хранить секрет о перемещении игрушек.

**Материал.** Тематические подборки игрушек.

**Игра.** Разложить игрушки за ширмой. Отодвинуть ее и предложить детям запомнить порядок расположения игрушек. Затем за ширмой поменять игрушки местами (сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок.

**Вариант.** Игрушки меняют местами, когда дети — все вместе или часть — закрывают глаза. Тот, кто видит, что делает воспитатель, не должен выдавать секрет. Можно ввести в игру куклу, которая будет «выручать» тех, кто не может догадаться, что изменилось. Она указывает на пустое место, где ранее находилась игрушка, спрашивает, нужна ли ей в кухне книжная полка или в спальне кастрюля и т. д.

Усложнение игры заключается в постепенном увеличении числа игрушек, которые меняют местами.

## Магазин

**Цель.** Закреплять у детей умение выделять характерные признаки предметов, учить азам обобщения, классификации. Формировать привычку помогать друг другу в выполнении задания.

**Игровое задание.** Загадать загадку о покупке.

**Правила игры.** Узнать предметы по описанию. Продавцам и покупателям быть вежливыми.

**Материал.** Игрушки, поделки, картинки, изображающие товары, которые можно купить в магазине: хлеб, овощи, фрукты, игрушки, мебель, посуда.

**Игра.** Все приготовленное для игры разместите на полках магазина и накройте их, чтобы его открытие стало для детей неожиданностью. Дети парами идут в магазин, сообща выбирают покупку, помогают друг другу описать ее так, чтобы продавец понял, что им нужно. Можно использовать загадки. Если продавец не отгадает, что требуется покупателям, ему помогут другие дети.

**Вариант.** Детям предлагают в описании назвать предмет по его назначению, например: о посуде — из нее пьют, едят; о диване — на нем сидят, спят; об овощах — из них делают салат, щи, борщ, пюре; о фруктах — из них варят компот, джем и т. д.

**Вариант.** Детям предлагают в описании покупки назвать типичные признаки от противного, например: оно не длинное, а ... (круглое), не зеленое, а ... (красное, желтое), не горькое, не кислое, а ... (сладкое) и т. п.

Можно использовать стихи и загадки.

## Разноцветные мячи

**Цель.** Научить детей группировать предметы по цвету и отдельным цветовым деталям, помогая друг другу на основе сравнения предметов.

**Игровое задание.** Подобрать мячи для кукол.

**Правила игры.** Сравнить цвет мячей с цветом кукольной одежды. Сравнить цвета мячей.

**Материал.** Куклы (зверюшки) в одежде основных цветов. Разноцветные картонные мячи. Отделка для кукольной одежды.

**Игра.** На каждом столе, на подносе картонные разноцветные мячи, куклы или зверюшки. Воспитатель показывает детям, как подпрыгивает резиновый мяч, и загадывает загадки про мяч:

Упадет — не плачет,

Ножек нет, а скачет.

Он упрямый и пузатый,

Больно бьют его ребята.

Отчего беднягу бьют?

— Оттого что он надут.

Потом просит детей определить цвет мяча. Можно прочитать стихотворение С. Маршака «Мяч».

Дети называют цвета своих мячей, сравнивают их с цветом мяча воспитателя. Затем получают задание подобрать мячи для игрушек, ориентируясь на цвет их одежды. Целесообразно поменять кукол и зверюшек и снова попросить детей подобрать для них мячи. Можно объединить детей в пары или группы по цвету одежды кукол и дать им задание вместе подобрать мячи.

Задание можно усложнить: прикрепить к кукольной одежде отделку и попросить подобрать мячи, ориентируясь на цвет последней.

### **Подбери к своему цвету**

**Цель.** Закреплять умение различать цвета, называть их, быстро находить нужный предмет среди других. Воспитывать взаимопомощь, взаимовыручку.

**Игровое задание.** Подобрать предметы по цвету.

**Правила игры.** Действовать по сигналу. Помогать сверстнику, если у него возникают затруднения.

**Материал.** Разнообразные предметы или картинки определенного цвета. Цветные медальоны или ободки на головы детей.

**Игра.** Дети надевают цветные медальоны (ободки). Каждый называет свой цвет и цвета других. Заранее в разных местах комнаты надо разместить игрушки (предметы, картинки, геометрические формы и т. д.) разного цвета. По сигналу одни дети по очереди находят предмет указанного цвета, а другие проверяют правильность их выбора.

Затем каждый ребенок должен найти игрушки своего цвета, т. е. цвета своего медальона (ободка). Дети с игрушками одного цвета образуют «желтую нитку бус», «зеленую гусеницу», «красную гирлянду». Это сопровождается музыкой, пением, танцами и т. д. Можно взять несколько мячей или надувных шаров. Поднимая по очереди один из них, попросите детей, у которых ободки (медальоны) такого же цвета

подойти к вам.

Если в группе много мячей или шаров, их можно рассыпать по полу. Дети по сигналу должны быстро найти игрушку своего цвета. Во время игры целесообразно предложить детям два-три раза поменяться ободками (медальонами). Можно в игровой комнате поставить автомобили разного цвета и попросить детей, найдя свой цвет, отправиться в путешествие.

## Цветные коврики

**Цель.** Научить детей составлять красивые сочетания цветов.

**Игровое задание.** Сделать коврик или султанчик для любимой игрушки.

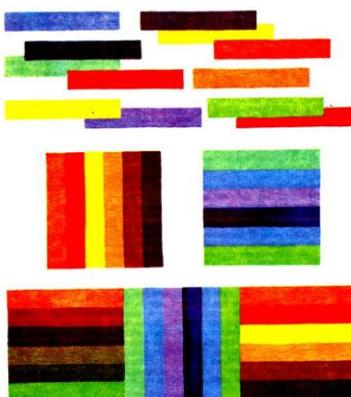
**Правила игры.** Интересоваться, нравится ли кукле (другой игрушке) коврик, султанчик.

**Материал.** Домотканые полосатые коврики или маленькие, сделанные специально для кукол. Полоски из разноцветной бумаги, клей, кисточки, квадратные листы-основания для ковриков (для облегчения задачи на них можно карандашом нарисовать горизонтальные или вертикальные линии), резинки, нитки.

**Игра.** Покажите детям, как куклы пользуются ковриками: внимательно рассматривают их, радуются красивым сочетаниям цветов, а другие игрушечные персонажи играют с яркими султанчиками. Скажите, что и ковриков, и султанчиков мало, а все куклы хотят играть и просят детей помочь им.

Покажите детям, как надо подбирать полоски, чтобы создать красивые сочетания цветов. Полоски приклеиваются на листы-основания. Из готовых ковриков можно составить ковер побольше. Игрушечные персонажи любят их, благодарят детей. Коврики можно использовать для игр с плоскостными или объемными куклами.

**Вариант.** Дети самостоятельно выбирают полоски и выкладывают их рядком, рассматривая сочетания цветов. Чтобы добиться красивого сочетания, им по совету воспитателя, возможно, придется несколько раз менять полоски.



## Комната для любимой куклы

**Цель.** Научить различать и использовать предметы в быту и в труде в соответствии с их назначением, а также оказывать помощь тем, кто в ней нуждается.

**Игровое задание.** Устроить кукле комнату.

**Правила игры.** Выполнять просьбы куклы. Правильно пользоваться предметами.

**Материал.** Любимая детьми кукла. Игрушки (или картинки), изображающие домашнюю обстановку детской и групповой комнат в детском саду. До начала игры ребята ничего не должны видеть.

**Игра.** Попросите детей от имени куклы устроить ей уютную комнату. Где же найти все, что для этого понадобится? Сделайте выразительный жест в сторону закрытых чем-либо игрушек. Догадавшись, дети вместе с куклой находят все необходимое для игры. Кукла (через вас) радуется обилию нужных ей красивых предметов. Предложите детям выступить в роли мамы и папы и обставить детскую. Кукла обращается к детям поочередно: просит папу поставить стол; потом задумывается над тем, на чем ей сидеть, и просит кого-либо из детей принести стул и удобно ее усадить; просит маму разыскать карандаши и бумагу и научить ее рисовать (скучно сидеть без дела!); огорчается, что у нее нет полки с книгами, комнатных цветов или аквариума с рыбками. Дети, откликаясь на ее просьбы, желания, намеки, выступая в роли родителей, старших братьев или сестер, расставляют в комнате мебель, учат куклу пользоваться предметами быта, книгами, игрушками и т. д. Кукла благодарит детей, спрашивает, что есть у них дома, просит и ей поставить такую же мебель, дать такую же игрушку. Огорчается, если этого не оказалось, просит детей принести нужную ей вещь к следующей игре. Когда комната устроена, кукла приглашает всех в гости.

## Оденем куклу на прогулку

**Цель.** Научить детей на практике повторять действия няни и воспитателя, собирающих детей на прогулку. Закрепить навыки одевания и раздевания. Научить детей правильно называть одежду для разного сезона, подвести их к обобщенным понятиям «одежда», «обувь».

**Игровое задание.** Правильно одеть куклу.

**Правила игры.** Подбирать одежду по сезону. Последовательно одевать и раздевать куклу.

**Материал.** Кукла, одежда для летнего, зимнего, весенне-осеннего сезона, шкафчик и сундучок для одежды, стул. Картонные плоскостные куклы и одежда из плотной бумаги (на одного ребенка), сделанные старшими детьми. Шкафчик — четырехгранная картонная коробка с прорезями для одежды (один для четверых детей).

**Игра.** Раздается стук в дверь. Дети открывают ее и видят куклу, которая просит взять ее на прогулку и показать площадку. Дети радостно соглашаются, но оказывается, что куклу надо одеть по сезону. Где же взять одежду? Кто-то из ребят наверняка догадается, что она в сундучке. С разрешения воспитателя дети по очереди вынимают одежду из сундучка, называют каждую вещь, ее цвет, отбирают то, что необходимо кукле именно в это время года. Разрешите детям подержать вещи в руках, обменяться ими, может быть, поспорить, стоит ли их одевать сейчас. То, что не понадобится

кукле, дети вешают в шкаф.

Затем ребята под руководством воспитателя в нужной последовательности одевают куклу на прогулку. Она благодарит их, выходит вместе с ними в раздевалку и наблюдает, правильно ли одеваются сами дети. На прогулке кукле можно показать площадку, вовлечь в игры.

**Вариант.** Дети возвращаются с прогулки. Каждого ждет одетая кукла, которая надеется, что ей помогут раздеться. Дети раздевают кукол в нужной последовательности. Одежду вешают в шкафчики или укладывают в сундучок по очереди: пальто, головные уборы, сапожки и т. д. Если кто-то ошибается, дети подсказывают, что его пальто или шапка еще не уложены, и помогают.

### Кукла заболела

**Цель.** Научить детей основным приемам ухаживания за больным, формировать чуткое, внимательное отношение к заболевшему. Научить правильно пользоваться медицинскими принадлежностями в соответствии с их назначением.

**Игровое задание.** Вылечить больную куклу.

**Правила игры.** Облегчать страдания больного. Чутко относиться к нему.

**Материал.** Заболевшие куклы, набор «Доктор Айболит» (один — на каждый стол).

**Игра.** «Куклы заболели. Кто их вылечит?» Как правило, желающих выступить в роли врача оказывается много. У одной куклы забинтовано горло, у другой царапина на руке, у медвежонка перевязана лапа, у лягушонка вздутый живот и т. д. Поговорив с игрушкой, ребенок понимает, что ее беспокоит, сообщает об этом воспитательнице и товарищам, советуется с ними, как лечить. Выздоровевшие игрушки благодарят детей за внимание, хлопоты. Можно использовать следующие стихи:

Все мы скажем «нет!» простуде,  
Нам морозы нипочем.  
Мы дружить с коньками будем,  
С клюшкой, шайбой и мячом.

Г. Сенченко

### Кому что подойдет!

**Цель.** Усовершенствовать навыки классификации предметов по их назначению, использованию.

**Игровое задание.** Помочь кукле подобрать все, что ей нужно.

**Правила игры.** Подобрать картинки или предметы к большим карточкам. Объяснить кукле, как пользоваться вещами.

**Материал.** Большие карточки, изображающие кукол в разных ситуациях (за столом, возле кровати, возле плиты, на прогулке, в кабинете врача, на празднике, в песочнице и т. д.); маленькие картинки или предметы, соответствующие сюжетам больших (игрушки, разнообразная посуда, белье, одежда, обувь и т. д.).

**Игра.** Дети берут карточки и картинки (кто что), рассматривают их, обмениваются впечатлениями. Дети с большими карточками становятся рядом, показывают их и

рассказывают, где находится кукла, что бы она хотела сделать. Воспитатель замечает, что куклы грустили: они не знают, где взять все необходимое для приготовления обеда, для интересной прогулки и т. д. Затем просит детей взглянуть на маленькие картинки или игрушки: оказывается, есть все для того, чтобы куклы повеселели.

Дети несколько раз медленно проходят мимо тех, кто держит большие карточки, и вместе с куклами выбирают те маленькие картинки и предметы, которые необходимы куклам. Таким образом, они группируются по принципу использования тех или иных предметов. Дети, чьи маленькие картинки или предметы не подошли, рассаживаются. Остальные по очереди рассказывают кукле, как она воспользуется выбранными предметами. Затем обратите внимание на оставшиеся предметы и картинки, заставьте детей подумать, для чего они могут им понадобиться.

**Вариант.** Можно использовать не картинки и предметы, а стихи о них.

### Где что найдешь!

**Цель.** Закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.

**Игровое задание.** Расставить предметы по местам.

**Правила игры.** Найти предмету место среди близких ему по применению. Поставить предмет на место по сигналу.

**Материал.** Предметы или картинки, изображающие посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или медицинского кабинета.

**Игра.** В комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кухню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попросите детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.

Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группы (2—3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

### Кто как кричит!

**Цель.** Развивать у детей слух, навыки звукоподражания. Научить различать животных по их внешнему виду и издаваемым звукам. Воспитывать гуманное отношение к животным.

**Игровое задание.** Откликнуться на зов своей мамы или позвать ее.

**Правила игры.** Подражать звукам, которые издают животные. Откликаться только тогда, когда животное разговаривает на своем языке.

**Материал.** Игрушечные животные: кошка, собака, корова, коза, свинья, курица, петух, утка и др. — или их изображения на картинках. У каждого ребенка одна большая карточка с двумя картинками и двумя пустыми клетками и две маленькие картинки, изображающие детенышей животных, нарисованных на больших карточках.

**Игра.** Воспитатель поочередно имитирует голоса разных животных, детеныш, узнавший свою маму, бежит к ней приласкаться и услышать похвалу (ребенок

закрывает карточкой пустую клетку).

**Вариант.** Дети выбирают, кому из животных хотели бы подражать. Затем ищут заранее разложенные в разных местах игрушки или картинки, изображающие выбранных ими животных. Собравшись вместе, дети по очереди показывают свою картинку (игрушку) и говорят на языке, который должен быть понятен изображенному на ней животному. Если ребенок правильно обращается к животному, другие дети откликаются, если нет, дети молчат.

**Вариант.** Раздайте детям большие карточки. Когда они их рассмотрят, начинайте диалог. Коровушке захотелось пить. Как она попросит об этом? Куры испугались. Как они закричали? Настало утро. Как разбудил всех петушок? И т. д. Тот, у кого на карточке изображено названное животное, откликается, подражая ему, и получает картинку. Выигрывает тот, кто раньше других закроет пустые клетки.

Можно использовать следующие стихотворные фрагменты:

Мы летом поедем  
В страну Кукареку,  
Где звезды с березами  
Смотрятся в реку.  
Поедем туда,  
Где гуляют Га-га

И ходят вразвалку  
Хрю-хрю и Кря-кря.  
Поедем в страну,  
Где пасется Му-му,  
Где скачет легко  
По лугам И-го-го.

*В. Степанов*

Наши уточки с утра —  
Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!  
Наши гуси у пруда —  
Га-га-га! Га-га-га!  
А индюк среди двора —  
Бал-бал-бал! Балды-балда!

Наши гуленьки вверху —  
Грру-грру-у, грру-у, грру-у!  
Наши курочки в окно —  
Кко-кко-кко! Ко-ко-ко!  
А как Петя-петушок  
Ранним-рано поутру  
Нам споет ку-ка-ре-ку!

*Русская народная потешка*

### Угадай по звуку

**Цель.** Развивать слуховое внимание детей. Приучать их действовать согласованно.

**Игровое задание.** Угадать по звуку предмет.

**Правила игры.** Внимательно прислушиваться к звукам. Сравнить звуки с другими, хорошо знакомыми.

**Материал.** Картинки или игрушки, изображающие предметы, которые издают характерные звуки: молоток, автомобиль, самолет, звонок, дудочка, барабан, часы и др.

**Игра.** Петрушка за ширмой манипулирует названными игрушками. Раздаются характерные звуки. Не всем детям удастся узнать предметы по звукам.

Петрушка предлагает свою помощь. Ширму убирают и всем желающим предлагают самим поиграть и послушать, какие звуки сопровождают действия, совершаемые с этими предметами.

Затем Петрушка опять скрывается за ширмой и предлагает детям соревнование. Тот, кто правильно назовет предмет, поменяется с ним местами и сам будет загадывать загадки. Кроме того, выигравший предлагает детям подражать услышанным звукам, например, подудеть, как на дудочке, погудеть, как автомобиль, и т. д.

**Вариант.** Картинки или игрушки находятся перед детьми. Каждый может, не называя предмета, подражать его звучанию. Остальные должны угадать, какой предмет звучит.

Рекомендуется загадывать детям загадки, читать стихи соответствующего содержания, после чего дети должны по одиночке или группками повторять звуки.

## Разные звуки

(отрывок)

Где-то собаки ворчали:

Ррры!

В стойле коровы мычали:

Мммуу!

В комнате мухи жужжали:

Жжжи!

Мимо машины бежали:

Тррр!

Гудели от ветра все провода:

Зззи!

Капала в кухне из крана вода:

Диннь!

Перекликались в ночи поезда:

Чууу!

Листья под ветром шумели:

Тссс!

Змеи в лесу шипели:

Шшши!

А комары все пели:

Дзззы!

Непоседа мяч и ночью

Успокоиться не хочет:

Пам! Пам!

Куклы кашляют в постели –

Днем мороженое ели:

Кха! Кха!

Эллен Нийт

Перевела с эстонского

Елена Ракеева

## Как настоящие строители

**Цель.** Совершенствовать умение детей сравнивать и подбирать предметы по цвету и размеру. Закреплять навыки конструирования несложных зданий из соответствующего материала. Приучать коллективно выполнять задание.

**Игровое задание.** Построить дом.

**Правила игры.** Правильно подобрать строительный материал. Сооружать дом, придерживаясь строгой последовательности. Строителям и водителям грузовых машин помогать друг другу.

**Материал.** Шесть кирпичиков, две призмы, одна грузовая машина, одна небольшая кукла (для каждой пары детей); сказочные персонажи, игрушки, строительный материал разного размера и цвета.

**Игра.** Куклы просят построить для них дом. Грузовые машины и строительный материал ждут детей на столах. Дети сооружают стены из кирпича, крышу из призм. Куклы интересуются, не забыли ли дети оставить отверстия для окон и дверей, осматривают домик, радуются, что наконец-то дом готов.

**Вариант.** Все необходимое для игры выбирают сами дети. Один дом строят два ребенка, строительные материалы привозят водители. Они стараются сделать это вовремя, чтобы не задержать строительства. Куклы поощряют строителей, дают им советы, восхищаются успехами детей, любят красивый дом.

**Вариант.** Желание иметь собственный домик выражают зверюшки (медвежонок в красной шапочке и шортах, утенок в желтом платочке, лягушонок в зеленой панаме и фартуке и т. д.), причем они хотят, чтобы цвет их домиков соответствовал цвету их одежды. Разбившись на группы, дети подбирают нужный строительный материал, ориентируясь на цвет одежды выбранной ими игрушки. Она же поправляет их, если видит ошибку, и хвалит за правильный выбор и быструю, дружную работу.



## СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ

Дети пятого года жизни уже обладают довольно обширными знаниями об окружающем мире. Однако в них преобладает фрагментарность, поверхностность, нечеткость представлений о предметном мире и особенно о деятельности и взаимоотношениях людей. Восполнить эти пробелы позволяет детям изучение способов практического применения знаний, навыков, представлений. Некоторыми способами дети овладевают в реальных повседневных ситуациях действия, общения. С другими могут познакомиться только в условиях воображаемой ситуации, создаваемой в игре, которая к тому же облегчает постижение детьми основных нравственных норм.

Детей среднего дошкольного возраста уже можно учить обобщениям представлений, способам классификации и группировки предметов.

Большинство игр, предложенных в этом разделе, рассчитано на одновременную работу со всей группой. Целесообразно также объединять детей в небольшие подгруппы, это позволяет активно действовать каждому ребенку, оценивать выполнение правил другими детьми, усиливает воспитательный смысл игры. Дети средней группы активно вовлекаются воспитателем в процесс подготовки игры, распределения дидактического материала, определения роли каждого. А воспитатель, организуя и направляя игру, выступает в роли исполнителя игрового задания, советчика, часто поручая функции ведущего одному из детей. Именно это является принципиально новым в проведении дидактических игр с детьми данного возраста.

### Баюшки – баю...

**Цель.** Развивать умение свободно пользоваться названиями постельного белья и применять их по назначению, последовательно застилать и расстилать постель. Формировать внимательное, заботливое отношение к другим.

**Игровое задание.** Уложить куклу спать.

**Правила игры.** Правильно пользоваться постельным бельем. Проявлять внимание к кукле.

**Материал.** Кукла, кровать, комплект постельных принадлежностей и белья.

**Игра.** Вначале разрешите детям самостоятельно поиграть с куклами. Потом усадите детей перед куклой, которая будет жаловаться, что устала и хочет спать, но не знает, где лечь. Вместе с детьми покажите кукле спальню, выясняя от ее имени у детей названия и назначение постельных принадлежностей. Сонная кукла захочет лечь, но кровать слишком велика для нее. Пожалев уставшую игрушку, кто-нибудь из детей обязательно предложит устроить ей спальню. Вернувшись в групповую комнату, дети видят кровать и комплект чистого постельного белья. Куклу надо усадить на ее стульчик. Вы просите кого-нибудь из детей стать няней и подготовить кукле постель. Начните читать стихи, увлекая детей повторять за вами:

## Кто умеет (Отрывок)

Я умею на кровати  
Простыню расправить гладко,  
И у скомканной подушки  
Кулачком задвинуть ушки.

*А. Кузнецова*

Один ребенок берет в руки какую-нибудь вещь, и кукла спрашивает у остальных детей, что это. Если ребенок взял первым матрац, то задается вопрос, что с ним делают. Дети сообща приходят к выводу, что именно его кладут на кровать прежде всего. Потом кукла просит другую няню продолжить стелить постель. Если ребенок ошибся и взял не простыню, а подушку или одеяло, то остальные дети должны его поправить. Такую ситуацию может создать намеренно сам воспитатель, чтобы подтолкнуть детей к исправлению ошибки.

Когда постель готова, няни раздевают куклу, готовя ее ко сну. Главное, чтобы они правильно называли одежду и аккуратно вешали или складывали ее на стульчик, а обувь ставили под него.

Нужно почаще обращать внимание куклы на заботу о ней: «Посмотри, как дети хорошо застелили постель. Тебе будет в ней приятно, и ты быстро уснешь. А если будешь крепко спать, то станешь здоровой девочкой». Кукла также не забывает поблагодарить детей: «Мне очень удобно и тепло. Спасибо вам, воспитатели и няни, за то, что приготовили мне такую хорошую постель».

Можно создать проблемную ситуацию: как бы невзначай приоткрыть одеяло. Если дети не заметят этого и не укроют куклу, надо пожаловаться за нее: «Я замерзла, мне так холодно». Жаловаться придется до тех пор, пока дети не позаботятся о кукле. Потом вместе с детьми спойте колыбельную, постепенно понижая голос. Когда все убедятся, что кукла уснула, попросите детей на носочках потихоньку выйти из комнаты.

Можно использовать приведенные ниже потешки,

**Вариант.** Кукла пробуждается, дети поднимают ее, одевают, застилают постель, накрывают ее покрывалом (необходимо следить за определенной последовательностью их действий).

Уж ты, котя-коток!  
Котя, серенький лобок!  
Приди, котик, ночевать!  
Мою деточку качать.

Уж как я ль тебе, коту,  
За работу заплачу;  
Дам кусок пирога  
И кувшин молока.

Баю-бай, баю-бай,  
Ты, собачка, не лай,  
Белолопа, не скули,  
Мою Таню не буди.



### Нас лечат врач и медсестра

**Цель.** Научить детей различать труд врача и медицинской сестры, подражать их совместной работе, заботливому отношению к больным.

**Игровое задание.** Сообща вылечить и успокоить больную игрушку.

**Правила игры.** Различать действия врача и медицинской сестры. Помогать друг другу лечить больных.

**Материал.** Больные куклы и зверюшки (одна игрушка на двоих детей); игрушечные предметы ухода за больными и для их лечения (на большом подносе).

**Игра.** Больные игрушки просят детей их вылечить. Посетуйте вместе с детьми на то, как много больных и какие разные у них беды: у одного болит голова, у других — горло, ухо, лапа, живот, зубы и т. д. Затем дети объединяются в пары — врач и медицинская сестра. Они выясняют, что беспокоит их больного, врач назначает лечение, а медсестра выполняет его указания. Другие дети одобряют или поправляют действия медиков. Когда все игрушки поправятся, предлагают им поиграть.

### Что кому надо для совместной работы!

**Цель.** Углублять представление детей о труде взрослых, основных трудовых процессах, взаимовыручке. Воспитывать желание облегчить труд взрослых, принимая в нем посильное участие.

**Игровое задание.** Помочь товарищу.

**Правила игры.** Подбирать картинки для совместной работы. Придумывать ситуации, в которых необходима взаимопомощь.

**Материал.** Наклеенные на фланель картинки или игрушки, которые изображают предметы и орудия, необходимые для работы работников детского сада. Фланелеграф.

**Игра.** В начале игры используйте стихи или песню «Детский сад» (слова и музыка В.

Асеевой):

Мы с тобой проснулись рано,  
Мы шагаем в детский сад.  
Там игрушки, там зверюшки  
Ожидают всех ребят.

И Танюшу, и Антошку,  
И Катюшу, и Сережку —  
Всех приветливо встречает  
Детский сад.

Затем дети разбиваются на несколько групп по ролям: воспитательница и няня; воспитательница, повар и няня; врач и медицинская сестра; воспитательница и музыкальный руководитель; дворник, воспитательница и няня. Каждая группа выбирает картинки (игрушки), необходимые для совместной работы. Другие дети вместе с воспитателем придумывают задания для каждой группы. Члены каждой группы выкладывают свои картинки на фланелеграфе (игрушки — на столе, полочке). Дети проверяют, правильно ли сделана подборка, просят сообща выполнить определенную работу. Например, музыкальный руководитель будет играть на пианино, а воспитатель с детьми — танцевать и петь. При этом они должны не только показать, что они будут делать, но и рассказать, как они это будут делать.

**Вариант.** Воспитатель создает сложные, непредвиденные ситуации: няня или воспитательница заболела, повар не успел нарезать хлеб к обеду, из-за снегопада всюду сугробы и т. д. Дети говорят, как и кто может помочь, выручить товарища по работе. Потом все вместе выбирают сюжет и разыгрывают его на фланелеграфе.

### Распутай путаницу

**Цель.** Продолжать учить детей свободно пользоваться предметами по назначению. Учить правильно описывать расположение предметов.

**Игровое задание.** Распутать путаницу.

**Правила игры.** Запомнить, какие предметы и в каком порядке расположены на столе. Рассказать, что перепутано и как надо восстановить порядок.

**Материал.** Игрушки, по-разному оформленные и раскрашенные, которые можно сгруппировать (например, стол и посуда, кровать и постельные принадлежности). Куклы, зверюшки, автомобили, пирамидки, мячи и др., также по-разному оформленные.

**Игра.** Каждый ребенок выбирает одну понравившуюся ему игрушку. Все игрушки в определенном порядке (по их назначению) расставляют на столах. Потом дети отворачиваются, а воспитатель меняет расположение игрушек, стремясь по возможности создать смешные, невероятные ситуации. Дети замечают путаницу, смеются непривычному сочетанию игрушек. Сначала они должны вспомнить, как было раньше, сказать об этом и только потом восстановить прежний порядок.

Начинайте с простого, например, вместо красного мяча положите зеленый и т. д. Потом усложняйте задание: кровать покройте скатертью, уложите куклу спать под кровать. Поручите кому-нибудь из детей менять предметы местами. Войдя во вкус, дети по очереди создают путаницу, стремясь придумать самые невероятные ситуации. Рекомендуются использовать комические стихи, загадки.

## Поправь Петрушку

**Цель.** Продолжать развивать слух, внимание, формировать навыки правильного произнесения звуков. Учить свободно общаться со сверстниками.

**Игровое задание.** Научить Петрушку правильно говорить.

**Правила игры.** Внимательно слушать Петрушку. Тактично исправлять его ошибки.

**Материал.** Петрушка. Мешочек с игрушками, в названиях которых есть звуки, которые дети часто произносят неправильно (санки, самолет, автобус, зайка, корзинка, козочка, цыпленок, яйцо, чашка, ложка, мишка, машина, мышка, матрешка и т. д.).

**Игра.** Представьте детям Петрушку, который пришел к ним в гости с подарками, но получают их лишь те, кто будет старательно произносить трудные звуки.

Петрушка вынимает из мешочка одну игрушку за другой, называет их, нарочно путая звуки, и, хитро улыбаясь, побуждает детей исправлять ошибки. Дети поправляют Петрушку, но он вновь коверкает слова. Дети медленно и четко произносят трудные звуки, потом по очереди вместе с Петрушкой делают то же самое. Несколько детей подходят к нему поближе, чтобы научить его правильно произносить звуки. Остальные, закрыв глаза и положив голову на ладони, внимательно слушают. Когда Петрушка правильно выговаривает тот или иной трудный звук, дети поднимают один пальчик. Сколько звуков удалось Петрушке произнести правильно, столько пальчиков поднято на руке у каждого. Если кто-нибудь прослушал и поднял меньше, чем нужно, пальчиков, Петрушка, подойдя ближе, еще раз четко выговаривает звуки. Тому, кто справился с заданием, он дарит игрушки.

## Зоопарк

**Цель.** Научить детей различать и называть некоторых диких животных, их повадки, корм, которым они питаются. Научить выделять количество предметов независимо от их величины. Воспитывать гуманное отношение к животным.

**Игровое задание.** Разместить животных так, чтобы им было удобно.

**Правила игры.** Сравнить количество животных с размерами клеток. Переводить животных в другие клетки, если им тесно.

**Материал.** Известные детям дикие животные и птицы. Клетки, строительный материал, касса, билеты, деньги, талоны-разрешения на поимку животных, сети; картинки с изображением корма для животных (мясо, фрукты, овощи, зерно).

**Игра.** Дети делятся на две группы. Одни берут сети и талоны и отправляются в поле, лес, джунгли, к водоемам для поимки животных (размещены воспитателем в разных местах комнаты). Другие создают зоопарк: клетки, кассу, вход — из строительного материала.

Предлагайте детям заниматься подсчетом брусков и построенных из них клеток, а также пойманных животных.

Зоопарк готов. Клетки разного размера размещены так, чтобы между ними можно было перемещать животных; есть площадка для молодняка.

Вернувшиеся из путешествия дети размещают животных по клеткам, пересчитывают их, сравнивают количество животных разного вида. Клетки выбирают с таким расчетом, чтобы животным было удобно.

Теперь в зоопарк приходят посетители. Работники зоопарка кормят животных, а

охотники проверяют, правильно ли подобран корм. В случае ошибки животные отказываются принимать пищу. Посетители зоопарка считают, сколько в каждой клетке животных, обсуждают, удобно ли им, сравнивают по внешнему виду, размерам.

**Вариант.** Предложите детям вывести детенышей животных на площадку для молодняка. В это время работники зоопарка убирают клетки, расширяют их, если это необходимо, и т. д. По возвращении с прогулки животных еще раз пересчитывают, стараются разместить с большими удобствами, чем прежде.

Рекомендуется самим придумывать другие способы перемещения и подсчета животных, сравнения количества крупных и мелких животных и т. д.

Можно использовать загадки.

Что за чудо? Вот так чудо: сверху блюдо, снизу блюдо, ходит чудо по дороге, голова торчит да ноги. (Черепашка)

Хвостом виляет, зубаста, а не лает (щука)

В траве мелькает, хвостом виляет. Хвост оторвет — другой наживет. (Ящерица)

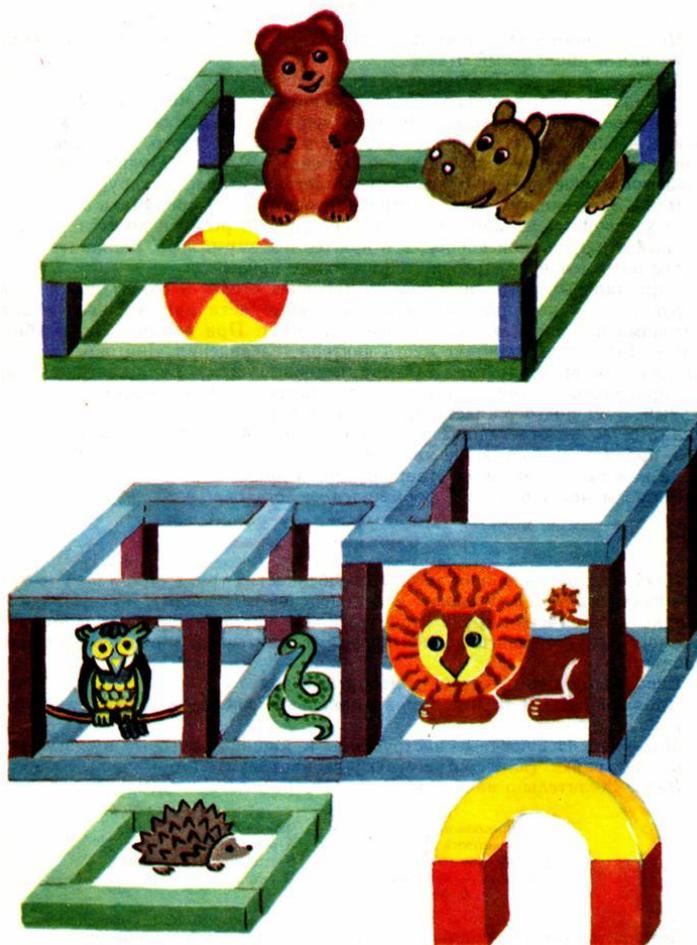
Ползун ползет, иглы везет. (Ежик.)

Зимой беленький, летом серенький. Никого не обижает, а всех сам боится. (Заяц)

Крылья есть, да не летает, ног нет, да не догонишь. (Рыба)

Всю ночь летает, мышей добывает, а станет светло, спать ляжет в дупло. (Сова)

Длинные ноги, длинный нос, прилетел — обед принес: вкусных лягушат для своих малышей. (Журавль)



## Знатоки

**Цель.** Формировать сообразительность, смекалку, умение за короткое время найти правильный ответ.

**Игровое задание.** Правильно отвечать на вопросы.

**Правила игры.** Быстро и сообща искать ответы на вопросы.

**Материал.** На отдельных карточках вопросы, придуманные детьми и записанные воспитателем. Вопросы обновляются по мере того, как дети находят ответы. Юла с наклеенной стрелкой. Телевизор — рама. Мудрая сова. Призы (приготовленные вместе с некоторыми детьми втайне от других).

**Игра.** За несколько дней до игры попросите детей придумать вопросы и по секрету сообщить их вам. Необходимое условие: ребенок должен знать правильный ответ на свой вопрос, это пригодится ему в игре. Запишите каждый вопрос на отдельную карточку. Приготовьте призы.

Карточки выложите по кругу на середине стола, в самом центре — юла, вокруг стола — команда знатоков. Остальные дети внимательно следят за знатоками и могут дать альтернативный ответ. При помощи юлы выбирают вопрос. Его автор занимает место диктора телевидения. Знатоки ищут ответ определенное время (сигнал таймера, песочные часы). Если знатоки не находят правильного ответа, в игру включаются дети из резервной команды. Верный ответ подтверждает диктор, автор вопроса.

Знатоков, не ответивших на несколько (3—4) вопросов, сменяют другие дети, правильно ответившие на вопросы.

За каждый правильный ответ вручается приз.

Вопросы могут быть и в форме загадок, стихов.

## Дом, в котором ты живешь

**Цель.** Углублять знания детей об особенностях труда строителей (с учетом проживания детей в сельской или городской местности). Раскрывать роль техники в облегчении труда строителей. На примере взрослых формировать взаимопомощь, элементы коллективизма. Воспитывать уважение к профессии строителя.

**Игровое задание.** Построить добротный дом.

**Правила игры.** Строить дом в правильной последовательности. Действовать согласованно.

**Материал.** Игрушечные инструменты и машины, которые нужны для работы на стройке (или соответствующие картинки), строительный материал.

**Игра.** Желательно начать игру стихотворением или загадкой:

В доме, полном света, Что за башенка стоит,

Новый детский сад. А в окошке свет горит?

Дом построил этот В этой башне мы живем,

Каменщик — мой брат. И она зовется . . . (дом).

Л. Бродский

Дети группами размещаются за столами, где вскоре начнется строительство. Один ребенок от каждой группы подходит к столу с игрушками (прикрытыми салфеткой) или картинками (лежащими изображениями вниз). Взяв наугад картинку или игрушку, ребенок показывает ее и рассказывает, как с этим предметом можно работать,

закрепляя тем самым за собой соответствующую роль. Остальные члены группы выбирают другие строительные профессии. Те, кому достался грузовой автомобиль, становятся водителями (по одному в каждой группе). Они подвозят материал, а рабочие договариваются о том, что и как будут строить.

*Вариант.* Задание должно соответствовать задуманному сооружению, т. е. иметь характерные признаки магазина, детского сада, жилого дома и т. д. Итоги труда оцениваются всей группой.

*Вариант.* Группы соревнуются друг с другом (кто быстрее и лучше построит дом).

*Вариант.* Дети, быстрее других построившие дом, рассказывают о том, как дружно они работали, как помогали друг другу. По ходу игры можно использовать стихи и загадки:

### **«Вира — майна»**

Говорят с подъемным краном

Вдалеке

На каком-то иностранном

Языке.

Он звучит необычайно:

«Майна! Вира!

Вира! Майна!»

«Майна!» —

Груз поехал вниз.

«Вира!» —

Он вверху повис.

Кран отлично понимает:

Опускает, Поднимает.

Все, что скажет крановщик,

Выполняет в тот же миг.

*В. Берестов*

### **Подбери груз к машине**

*Цель.* Уметь различать автомобили по их назначению — легковые, грузовые (для разных грузов). Формировать интерес к профессии водителя, стремление освоить его трудовые действия.

*Игровое задание.* Подобрать груз для машины.

*Правила игры.* Объяснить, почему выбран именно этот груз. Рассказать, какие грузы нужны людям разных профессий.

*Материал.* Игрушки или картинки, изображающие автомобили разного назначения и грузы к ним.

*Игра.* Одни дети выбирают автомобили; другие — разные грузы. По сигналу воспитателя «Подбери груз к машине!» водители начинают движение и останавливаются около тех детей, чей груз считают нужным взять. «Грузы», придерживаясь сначала за водителя, а далее друг за друга, цепочкой двигаются за автомобилем. В конце игры все обсуждают, правильно ли выбраны грузы.

*Вариант.* В начале игры среди детей выбирают несколько заказчиков разных грузов,

они говорят, куда их привезти, но не объясняют, что именно. Об этом должны догадаться водители. Говорят, например: «Привезите в детский сад повару...; в школу учительнице...; на стройку...; в библиотеку...». Заказчики проверяют, правильно ли привезен груз.

Чтобы заинтересовать детей, можно использовать стихи:

Их видно повсюду, их видно из окон,  
По улице движутся быстрым потоком,  
Они перевозят различные грузы  
— Кирпич и железо, зерно и арбузы.  
За эту работу мы их полюбили,  
Они называются ... ( а в т о м о б и л и ).

*М. Дорошин*

### **На воде, в воздухе, на земле**

**Цель.** Закрепить представления детей о разных видах транспорта, их назначении и особенностях передвижения. Формировать привычку к взаимопомощи, взаимовыручке, воспитывать культуру общения.

**Игровое задание.** Правильно выбрать вид транспорта.

**Правила игры.** Выбирать транспорт в зависимости от дальности поездки. Помогать друг другу во время путешествия.

**Материал.** Игрушки — разные виды сухопутного, водного, воздушного транспорта. Картинки, изображающие транспорт на фоне среды передвижения.

**Игра.** Поинтересуйтесь, кто из детей и куда хотел бы поехать. В зависимости от дальности маршрута помогите им подобрать подходящий вид транспорта. Дети, решившие стать водителями, выбирают пассажиров — других детей или игрушки. Затем по очереди — то в роли водителей, то в роли пассажиров — едут по избранному ими маршруту, имитируя звучание и способы передвижения того или иного вида транспорта.

**Вариант.** Все игрушки собраны в одно место. Дети должны взять одну из них и поставить около соответствующей картинки — начала маршрута. Кто-либо из детей становится водителем, остальные — пассажирами. Они путешествуют группками, пересаживаясь с одного вида транспорта на другой, но прежде говорят, как будут передвигаться — поедут, поплывут, полетят. Тогда водитель догадывается, какой транспорт нужен пассажирам.

### **Цветное домино**

**Цель.** Совершенствовать умение различать и называть основные цвета и их оттенки. Научить детей выбирать нужный цвет и узнавать цветы по окраске их лепестков.

**Игровое задание.** Подобрать пару по цвету.

**Правила игры.** Браться за руки по сигналу тем, у кого цветы одинакового цвета.

**Материал.** Искусственные цветы разного цвета (по два на каждого ребенка) на

резинках.

**Игра.** Дети выбирают по два цветка разного цвета. Попросите их помочь друг другу надеть резинки с цветами на запястья или выше локтя. При этом дети должны называть цветок и его окраску. Потом под музыку или напевая, они поднимают руки, любуются цветами. Предложите им повторять за вами движения (похлопать в ладоши, подняв руки над головой; повертеть кистями; похлопать в ладоши впереди и позади туловища и т. д.).

Прохаживаясь по комнате, приплясывая, напевая, дети демонстрируют свои цветы и одновременно ищут тех, у кого цветы такого же цвета. По сигналу, о котором вы договоритесь с детьми заранее, они должны попарно взяться за руки так, чтобы рядом оказались цветы одинаковой окраски (иногда для этого детям приходится скрестить руки).

**Вариант.** По сигналу дети образуют круг, соединяя руки с цветами одной окраски. Потом все поднимают сцепленные руки вверх. Ошибки обнаруживают и исправляют.

**Вариант.** Необходимо не только правильно подать друг другу руки в паре или круге, но и, демонстрируя, как выполнено задание, назвать цветок. Можно использовать стихи, загадки о цветах.

### Где ты живешь?

**Цель.** Углублять знание природы родного края.

**Игровое задание.** Выбрать по описанию детей самое красивое место в родном крае.

**Правила игры.** Увлекательно рассказать о природе родного края. Сообща оценить рассказ сверстника.

**Материал.** Картинки с изображением различных пейзажей родного края. Записи народных мелодий.

**Игра.** Звучит знакомая детям народная мелодия (песня или танец). Дети должны назвать ее, попробовать повторить. Воспитатель предлагает им ближе познакомиться с природой края, где родилась эта прекрасная музыка. Дети разбиваются на группы и выбирают две-три картинки, изображающие пейзажи города (села), где живут, и тех мест, где они бывали с родителями или о которых знают по стихам или фильмам, обсуждают то, что изображено на картинках, вспоминают, где бывали, что особенно запомнилось.

Потом дети, также по картинкам, знакомятся с другими природными зонами.

Постепенно все картинки появляются на стенде. Дети выбирают тот пейзаж, рассказ о котором им больше всего понравился, а рассказчик объявляется победителем.

### На чем я путешествую?

**Цель.** Закрепить и уточнить представления детей о назначении разных видов транспорта, особенностях конструкции и движения. Воспитывать умение помогать друг другу.

**Игровое задание.** Выбрать транспорт для поездки с определенной целью.

**Правила игры.** Взять картинку или игрушку, назвав цель поездки. Рассказать об

особенностях путешествия на разных видах транспорта. Помогать друг другу во время поездки и в составлении рассказа о ней.

**Материал.** Картинки, игрушки, изображающие знакомые детям виды транспорта.

**Игра.** Дети выбирают картинки (игрушки), называя при этом вид транспорта и цель поездки. Если они соответствуют друг другу, картинка попадает к ребенку. Если нет (например, ребенок предлагает прилететь на самолете из детского сада домой), то картинку (игрушку) берет тот, кто скажет, как правильно пользоваться этим видом транспорта. Каждый, вернувшись из путешествия по комнате с выбранной картинкой, игрушкой, должен рассказать, как он ехал, летел, плыл, кого и что перевозил. Тот, кто справился с заданием, выбирает другую картинку (игрушку) и берет в спутники тех, кто не сумел выполнить задание. Затем о путешествии рассказывают сообща, помогая друг другу.

**Вариант.** Картинки (игрушки) спрятаны в разных местах комнаты (площадки). Дети должны найти их. Нашедшие отправляются в путешествие, имитируя особенности движения того или иного вида транспорта. Они берут в спутники тех, кто не нашел картинки (игрушки). В пути ребята придумывают приключения, которые могли бы случиться с ними и о которых они расскажут по возвращении.

Необходимо иметь меньше игрушек (картинок), чем детей, чтобы создать ситуацию, при которой ребенок должен будет прийти на выручку товарищу, пригласив его вместе совершить путешествие.

### Оживим наши сказки

**Цель.** Углубить знания детей о героях сказок, их нравственных характеристиках; учить узнавать их на картинках, подражать им.

**Игровое задание.** Угадать, кто из какой сказки.

**Правила игры.** Выразительно изображать героев сказок. По секрету называть сказку Буратино.

**Материал.** Картинки с изображением героев и фрагментов сюжетов различных сказок. Подготовленные заранее тексты с отрывками из сказок. Конверт. Письмо. Кукла Буратино. Фишки.

**Игра.** Заинтересовав детей конвертом, вскройте его. Там письмо от Буратино. Прочтите его детям. Буратино пишет, что художник Карандаш нарисовал сказочных героев, но не написал, из каких они сказок, а сам Буратино догадаться не может. Предложите детям помочь Буратино узнать героев известных им сказок.

В конверте лежат и картинки художника Карандаша. Внимательно рассмотрите их вместе с детьми по одной. Кто узнает сказку, пусть шепнет ее название на ушко Буратино, который сидит на плече у воспитателя. За правильный ответ Буратино выдает фишку.

**Вариант.** У каждого ребенка — картинка с изображением фрагмента из какой-либо сказки. Буратино читает отрывки из разных сказок. Тот, чья картинка соответствует данному отрывку, дарит ее Буратино. Из подаренных картинок Буратино устраивает выставку, а потом предлагает детям рассказать свою сказку (или фрагмент из нее). Буратино внимательно их слушает, предлагая делать то же и детям; хвалит их, благодарит за сказки-подарки.

**Вариант.** Кто-нибудь из детей описывает по картинке героев сказки. Другие отгадывают, кто это, из какой сказки. Отгадавшие получают право составить загадку-описание по своей картинке.

**Вариант.** Предложите группе детей выбрать картинку, распределить между собой роли и разыграть фрагмент сюжета сказки, изображенный на картинке (можно с помощью игрушек) так, чтобы другие дети узнали сказку. Успешно справившиеся с заданием могут выбрать другую картинку.

## Подбери пару

**Цель.** Учить детей сравнивать предметы по форме, размеру, цвету, назначению. Приучать их сообща выполнять задание.

**Игровое задание.** Подобрать пару.

**Правила игры.** Подбирать к предмету пару по определенному признаку, помогая друг другу.

**Материал.** Знакомые детям геометрические формы или тематические подборки изображений разных предметов, которые можно объединить по парам (например, яблоки разного цвета, большие и маленькие; корзинки разного размера и т. д.). По этому же принципу можно подобрать игрушки: куклы и одежду, домики, машины и т. д.

**Игра.** Дайте детям возможность внимательно рассмотреть картинки, спросите у них, что общего между изображенными на них предметами и чем они отличаются.

Потом по просьбе разных игрушек (кукол, зверюшек) дети выбирают нужный им предмет (например, морковку для зайчика), а потом ищут пару (например, такой же длины огурец или такого же цвета апельсин). Затем объясняют, по какому признаку подобрана пара. Игрушки благодарят детей, хвалят за удачно подобранную пару. Следующее задание — подобрать пару по определенному признаку. Дети, которые сидят за одним столом, контролируют друг друга, советуются с игрушками.

**Вариант.** Дети, сидящие за одним столом, делят все картинки между собой и составляют из них пары. Если предметы нельзя объединить ни по какому признаку, предложите детям поменяться ими с товарищами, чтобы подобрать пары самим и помочь другим.

**Вариант.** В группе появляется мудрая змея, которая интересуется, готовы ли дети выполнить более сложное задание — взять какую-нибудь картинку и по одному из признаков — цвет, форма, назначение — подобрать пару среди оборудования комнаты. Дети начинают выполнять задание, а змея поощряет их, обещая помощь других детей, которые тихими хлопками будут сообщать, что тот, кто отправился на поиски, далек от нужного предмета, а громкими — что он приближается к нему. Таким образом, задание фактически будут выполнять все дети.

**Вариант.** Змея, убедившись, что дети стали почти такими же мудрыми, как она, предлагает всем одновременно искать пару для своего предмета. Когда пары подобраны, змея предлагает посмотреть на них и оценить правильность выполнения задания каждым ребенком. С теми, кто удачно нашел пару, змея танцует; тем, кто ошибся, обещает помочь при повторении игры.



## СТАРШИЙ ВОЗРАСТ

Дети старшего дошкольного возраста уже способны к самостоятельным выводам, заключениям, обобщениям. Неоценимую помощь оказывают для развития этих способностей дидактические игры.

Задания многих игр, рассчитанных на детей старшей группы, предполагают сотрудничество ребят, совместный выбор картинок, игрушек, маршрутов, их сравнение, обсуждение особенностей предметов, способов их классификации. Это способствует активизации имеющихся у детей знаний, способов их применения в реальной и условной ситуациях. В процессе совместного выполнения задания происходит взаимный обмен знаниями, опытом.

Многие игры предполагают взаимный контроль и оценку действий, решений сверстников. Это усиливает влияние детей друг на друга, повышает их самостоятельность и ответственность за ход игры и ее результат.

Почти каждая игра данного раздела предоставляет детям возможность выбора из суммы знаний, которыми они уже овладели, нужные для данной ситуации. Роль воспитателя состоит в основном в том, чтобы помочь ребенку сделать правильный

выбор, поддержать и активизировать положительное влияние детей друг на друга, предупредить или нейтрализовать — отрицательное.

Предложенные почти в каждой игре варианты, усложняя игровую ситуацию, позволяют детям разнообразными способами выполнять игровое задание. Так сохраняется интерес детей к выполнению задания при повторении игры, ведь обычно достичь поставленной цели за одну игру не удается.

### **Никогда не унывай**

**Цель.** Научить детей по выражению лица определять настроение человека, формировать умение выражать сочувствие тому, кто в нем нуждается, а также улучшать настроение.

**Игровое задание.** Улучшить настроение.

**Правила игры.** Придумывать разные способы улучшения настроения. Справедливо оценивать выдумку.

**Материал.** Несколько комплектов схематических и реалистических изображений детского лица, выражающего: спокойствие, удивление, радость, огорчение и т. д. (один из комплектов демонстрационный); изображения веселых лиц (по количеству детей).

**Игра.** Заинтересуйте детей сообщением о том, что к ним собираются гости, которые прислали свои фотокарточки. Покажите им реалистические картинки. Постарайтесь, как можно эмоциональней разглядывать изображенные на них детские лица, стараясь вызвать адекватную реакцию у воспитанников. Предложите им подумать о том, что могло огорчить, удивить, обрадовать гостя.

Затем каждый ребенок выбирает одного из гостей. Воспитатель раздает детям соответствующие их желанию схематические изображения. Они должны придумать, как можно утешить огорченного, ответить на вопрос удивляющегося, порадоваться вместе с улыбающимся. Потом проводится конкурс способов улучшения настроения. При единодушном одобрении способа победитель награждается призом «За хорошее настроение». При повторении игры дети обмениваются изображениями гостей. Приз придумайте сами.

### **Как поступить?**

**Цель.** Учить детей быть внимательными, заботливыми по отношению друг к другу, по-разному выражать добрые чувства.

**Игровое задание.** Оказать необходимую помощь.

**Правила игры.** Уметь объяснить свой выбор картинки. По достоинству оценить помощь сверстника.

**Материал.** Сюжетные картинки (для каждого ребенка), такие, как: ребенок рисует дерево и яблоки на нем синим карандашом; все сажают овощи, цветы, деревья, а один ребенок стоит без дела; дети собирают урожай, одна девочка набрала так много фруктов, что не может удержать их в руках; двое едят что-нибудь вкусное, а третий — нет; дети играют, но у одного ребенка нет игрушек; ребенок плачет; ребенок пытается перейти улицу на красный свет. Предметные картинки: зеленый, красный, коричневый

карандаши; лопата, ведро, корзинка, игрушки, фрукты, лакомства. Изображение ребенка в предупреждающей позе.

**Игра.** Сюжетные картинки лежат на столах изображением вниз. Подходящие к ним предметные картинки выложены в центре стола; их немного больше, чем сюжетных. Начните игру стихами, загадкой, пословицей по теме игры, например:

Одному не под силу — зови товарищей.

Все силы отдай, а друга в беде выручай.

Поставьте перед детьми задачу — помочь тем, кто в этом нуждается, подобрав к сюжетным картинкам подходящие предметные. Дети, выбрав сюжетную картинку, ищут нужную им среди предметных. Когда картинки подобраны, дети, сидящие за одним столом, проверяют друг у друга правильность выполнения задания, обсуждают, почему они выбрали именно эту картинку. Затем они меняются местами (пересаживаются за другие столы). Игра повторяется.

Желательно иметь несколько наборов предметных картинок, что заставит детей по-разному поступать при выполнении задания по одной сюжетной картинке.

## Прыгунки

**Цель.** Развивать у детей глазомер, ловкость, сообразительность. Воспитывать справедливость и честность в отношениях с партнерами.

**Игровое задание.** Обскакать партнеров.

**Правила игры.** Каждому пользоваться прыгунками только одного цвета. Готовясь к прыжку, умело нажимать на край кружочка-прыгунка.

**Материал.** Пластмассовые кружочки-прыгунки диаметром 1,5—2 см разного цвета. На зеленых — контурный рисунок лягушонка, на желтых — кузнечика, на белых — зайчика, на оранжевых — белки, на коричневых — кенгуру, на серых — воробья. Овалы для нажима на прыгунки (по числу играющих).

**Игра.** Предложите детям взять по 1—2 игрушке. По мере овладения способами нажима им разрешается брать по 3—4 прыгунка.

Перед игрой желательно проводить разминку, во время которой дети учат друг друга способам правильного нажима на прыгунка. Игру начинают, выстроив все прыгунки на одной линии. Дети нажимают на свои прыгунки, стараясь обскакать других.

Выигрывает тот, чьи прыгунки первыми окажутся за финишной чертой.

**Вариант.** Дети делятся на две команды. Все остальное то же самое. **Вариант.** Каждый играет за себя, но при желании может отдать свое очко отстающему, чтобы сблизить или выравнять счет.



### Соберемся на прогулку

**Цель.** Закрепить представления детей о приспособлении людей к сезонным изменениям в природе. Воспитывать сочувствие друг к другу, взаимопомощь.

**Игровое задание.** Собрать девочку и мальчика на прогулку.

**Правила игры.** Сравнить предметные картинки с сюжетными. Помогать друг другу.

**Материал.** Несколько сюжетных картинок, изображающих различные времена года (золотая осень на площадке детского сада, в лесу, дождливый день; летом в саду, в поле, на лугу, на реке; зимой во дворе, на катке; весна, ручьи, тающий снег; цветущий сад; первые ростки) и девочку с мальчиком в трусах и майке; предметные картинки: одежда, обувь для разных сезонов; игрушки, предметы, орудия труда, которые помогут сделать прогулку интересной, содержательной и полезной в разное время года.

**Игра.** У каждого ребенка своя сюжетная картинка. Воспитатель показывает предметную картинку, дети называют, что изображено на ней. Тот, кому она необходима, поднимает руку. Но чтобы получить картинку, ребенок должен сказать, почему она нужна именно ему (например, зонтик и резиновые сапоги, потому что идет дождь; корзинка для грибов, потому что собираются в лес осенью). Раздавайте предметные картинки в определенном порядке: сначала оденьте девочку и мальчика, потом помогите им подобрать все, что необходимо для прогулки или трудовой деятельности.

**Вариант.** Когда дети хорошо изучили картинки, игру можно усложнить, используя стихи, загадки, по которым дети определяют нужную им картинку и выберут ее из тех, что выставлены на доске.

**Вариант.** Готовя картинки, сделайте что-нибудь неправильно, например, оденьте мальчика и девочку, которые пришли к реке загорать, или дайте им коньки вместо плавательного круга и т. д. Когда дети поймут, что им надо делать, они начнут меняться картинками, отдавать другим ненужные им. Постепенно дети овладевают ролью ведущего в этой игре и начинают играть самостоятельно.

## Ателье

**Цель.** Формировать у детей представление о труде взрослых в ателье, на пошивочных фабриках, его коллективном характере, взаимодействии модельеров, закройщиков, швей, гладильщиц, отношении взрослых к своему делу. Воспитывать уважение к труду взрослых, желание подражать им, аккуратно носить одежду.

**Игровое задание.** «Сшить» платье (или другой вид одежды).

**Правила игры.** Интересно рассказывать о работе в ателье. Сообща изготавливать одежду для кукол.

**Материал.** Картинки, изображающие основные этапы труда работников ателье: раскрой ткани, примерка, пошив, утюжка. Кусочки ткани, кукольные платья и другая одежда. Куклы.

**Игра.** Предложите детям осмотреть свою одежду, вместе с ними определите, в чем ее красота, удобство. Затем от имени куклы попросите сшить для нее платье или что-нибудь еще. Спросите ребят, кто шьет одежду для взрослых и детей. Ответ на этот вопрос найдите вместе с детьми на картинках, затем кукла вместе с ребенком отправляется в ателье и заказывает себе платье (или что-то другое), причем торопит мастеров. А они терпеливо объясняют ей весь процесс работы: каждый показывает свою картинку и рассказывает, как кроят ткань, как делают примерку и т. д. Кукла удивлена. Ей предлагают прийти через несколько дней. Затем другие дети начинают сообщать «шить» платье, подробно рассказывая о всех этапах своего труда. Наконец кукла получает платье, примеряет его, радуется, благодарит детей.

## Кто нас лечит?

**Цель.** Рассказать детям о том, какую помощь оказывают больному в аптеке, поликлинике, больнице; что делают врач, медсестра, санитарка. Воспитывать у них умение сотрудничать (на примере названных профессий), благодарить за внимание и заботу.

**Игровое задание.** Вылечить больного.

**Правила игры.** Подражать медицинским работникам. Сочувственно относиться к больным.

**Материал.** Сюжетные картинки, изображающие медицинских работников в аптеке, поликлинике, больнице, на «скорой помощи». Доктор Айболит, куклы, зверюшки, предметы для лечения больных и ухода за ними.

**Игра.** На столах одних детей — аптека, других — поликлиника, третьих — больница, четвертых — «скорая помощь».

Короткой сценкой «Доктор Айболит лечит больных» вызовите интерес детей к игре. Оказывается, на прием к нему стремятся все заболевшие зверюшки, куклы и даже поломанные машины. Айболит не успевает помочь всем обращается к детям. Дети с удовольствием откликаются: ведут больного в поликлинику, по назначению Айболита покупают в аптеке лекарства, везут тяжелобольного в больницу. Другие выступают в роли врачей, медсестер, фармацевтов и оказывают больным необходимую помощь. Айболит дает советы, помогает, утешает больных, радуется старательности,

сочувствию детей к больным. Наконец, все выздоровели, радуются, благодарят заботливых детей. Естественно, используйте стихи К. Чуковского «Доктор Айболит».

**Вариант.** Воспользуйтесь фрагментами из стихотворения А. Кардашевой «Наш доктор», в котором рассказывается о заболевшей Маше. Но не только она, а все ее игрушки заболели. Дети определяют, чем они больны и как их лечить.

### Кто быстрее построит дом?

**Цель.** Учить детей различать способы строительства многоэтажных и одноэтажных зданий; творчески изображать характерные трудовые действия каменщиков, монтажников, крановщиков, водителей грузовых машин и панелевозов, кровельщиков, плотников; воспитывать привычку к совместному труду.

**Игровое задание.** Построить дом.

**Правила игры.** Интересно рассказать о строительстве. Строить так, как в рассказе (стихах).

**Материал.** Строительный материал: кирпичи, панели, блоки; подъемный кран, грузовые машины; различные инструменты, которыми пользуются рабочие на стройке; картинки, изображающие стройку, раз личные виды работ, производимых на ней.

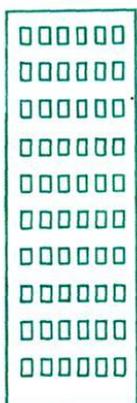
**Игра.** Создайте ситуацию, цель которой — обсудить, какой дом можно быстрее построить — панельный или кирпичный. Если дети единодушны в своем решении, введите в игру Незнайку, который попытается доказать им, что кирпичный дом растет быстрее. Остается одно — на деле проверить, кто прав. Сначала одни дети строят кирпичный дом; потом другие — панельный. Воспитатель засекает время, вместе с детьми отмечает, какой дом можно быстрее построить.

Затем дети соревнуются друг с другом: кто, глядя на картинку, интереснее расскажет о совместном труде строительных рабочих разных специальностей. Другие в это же время имитируют действия каменщиков, крановщиков и др. Особое внимание и рассказчик, и строители уделяют сотрудничеству рабочих. Дети, оставшиеся без дела, задают вопросы, дополняют ответы сверстников, дают советы. В конце решают, кто и почему скорее построил дом.

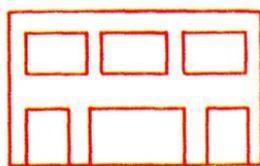
**Вариант.** Воспитатель читает стихи, загадывает загадки по теме игры. Дети находят и выставляют на демонстрационном стенде соответствующие картинки. Если кто-то ошибся, его заменяют другие. Далее можно вместе с детьми расположить картинки в последовательности, соответствующей этапам проведения работ,

**Вариант.** Дети по просьбе кукол возводят разнообразные постройки, соревнуясь в оригинальности их конструкции и оформления, в качестве исполнения и скорости строительства.

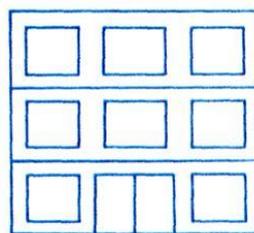
Рекомендуется использовать стихи С. Баруздина «Кто построил этот дом».



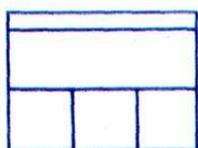
Жилой дом



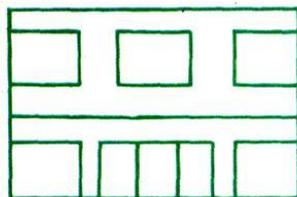
Детский сад



Школа



Кинотеатр



Магазин



Цирк

## Магазин

**Цель.** Познакомить детей со способами приобретения покупки в магазине, вызвать уважение к труду работников торговли.

**Игровое задание.** Приобрести покупку.

**Правила игры.** Загадать загадку о задуманной покупке. Правильно рассчитаться за покупку. Продавцам и покупателям быть взаимно вежливыми.

**Материал.** Хлебобулочные изделия, овощи, фрукты, конфеты, другие продукты питания или картинки, изображающие их, и поделки. Изображения монет разного достоинства; соответствующие ценники на товарах.

**Игра.** Дети, выступающие в роли покупателей, загадывают продавцам заранее подготовленные загадки о предполагаемой покупке. Доброжелательные отношения между участниками игры — одно из необходимых условий. Дети расплачиваются за покупку монетами определенного достоинства.

**Вариант.** Магазин без продавца. Дети выбирают товары самостоятельно, но кассир пропускает их только при условии, если они скажут, что можно из этого приготовить, кто и как вырастил овощи, фрукты. Если ответ не удовлетворяет кассира, он не пропускает покупателя, который в этом случае советуется с детьми и более подробно и точно отвечает на вопросы кассира. Дети могут объединяться по двое-трое для совместной покупки. Тогда они рассказывают о ней сообща. Поощряется ответ, в котором используются стихи, загадки, пословицы.

**Вариант.** Продавец или кассир оценивает ответ по трехбалльной системе и, сравнивая оценку за ответ со стоимостью выбранной покупки, продает ее или требует «доплатить», т. е. улучшить ответ.

## Что в корзинку мы берем?

**Цель.** Закрепить у детей знания о том, какой урожай собирают в поле, саду, на огороде, в лесу. Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей в сохранении природы

**Игровое задание.** Подобрать пару, загадать загадку.

**Правила игры.** Собирать плоды в одном месте. В загадке указывать основные признаки.

**Материал.** Медальоны с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а также корзиночек.

**Игра.** У одних детей — медальоны, изображающие разные дары природы. У других — медальоны в виде корзиночек. Дети-плоды под веселую музыку или шутливую песню расходятся по комнате, движениями и мимикой изображая неповоротливый арбуз, вертялые огурцы, 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, фрукты — из сада, грибы — из леса и т. д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие. В случае ошибки ребенок отпускает один плод, а у другого спрашивает, куда надо идти за его парой. Можно позвать то, что ищешь: «Ягода-малина, где ты?» Собирать больше двух плодов можно лишь в поле, саду, огороде. Из леса так много выносить не разрешается. Нарушителям запрещают вновь идти в лес. Чтобы сдать плоды, надо правильно назвать их, сказать, где собрал.

**Вариант.** Дети меняются ролями: собиратели становятся плодами, а плоды — покупателями. Чтобы сделать покупку, надо загадать о ней загадку (прочитать ее на память или придумать самому).

Рекомендуется использовать следующие загадки:

Хоть он совсем не хрупкий, а спрятался в скорлупку.

Заглянешь в серединку – увидишь сердцевинку.

Из плодов он тверже всех, называется ... (орех).

Летом ягоды черны,

Летом ягоды вкусны.

- Чик! – чирикнул воробей, -

Чем чернее, тем вкусней.

(Смородина)

Синий мундир,

Желтая подкладка,

А в середине – сладко.

(Слива)

Сам он гладок да пузат,

Полосат его халат,

Воробью наверняка

Не проклянуть толстяка

(Арбуз)  
Гафур Гулям

Вырос в поле дом,  
Полон дом зерном,  
Стены позолочены,  
Ставни заколочены.  
Ходит дом ходуном  
На столбе золотом.

(Колос)

Каждый листик – как лошадка.  
Схож он с бусами немножко.  
Был зеленым, а поспел он –  
Стал янтарным, красным, белым.

(Виноград)

Гафур Гулям

Сто рубинов в толстой бочке  
Я принес для младшей дочки.  
Пусть попробует разок  
Кисло – сладкий красный сок

(Гранат)

Я румяную матрешку  
От подруг не оторву.  
Подожду, пока матрешка  
Упадет сама в траву

(Яблоко)

Низок да колюч, сладок да пахуч.  
Ягоду сорвешь – всю руку обдерешь.

(Крыжовник)

Золотая голова велика, тяжела.  
Золотая голова отдохнуть прилегла.  
Голова велика, только шея тонка.  
Что это? (тыква, дыня)

### Где я живу?

**Цель.** Учить детей свободно использовать свои знания о родном городе (селе), его своеобразии, достопримечательностях, основных отраслях производства. Формировать желание как можно больше узнать о своей родине, воспитывать чувство любви к ней и гордости за нее.

**Игровое задание.** Заинтересовать других рассказом о родном городе (селе).

**Правила игры.** Не повторять предыдущий ответ. Рассказывать увлекательно.

**Материал.** Художественные открытки или рисунки детей, изображающие город (село), где живут дети; картинки с изображением продукции ведущих предприятий; магнитофонная запись песни о родном городе (селе).

**Игра.** Звучит песня. Детям показывают картинки с изображением тех товаров, которые производятся местной промышленностью. Просят вспомнить все, что они знают о родном городе (селе). Предлагают им представить себя взрослыми и решить, где бы они хотели работать. Просят рассказать об этом так, чтобы и другим захотелось работать там же; проводится конкурс рассказов: побеждает тот, кто интереснее других расскажет о родном городе (селе), придумает больше вариантов, как быть ему полезным.

### Кто важнее?

**Цель.** Углубить представления детей об особенностях труда рабочих заводов по производству различных машин, транспортных средств, сельскохозяйственной техники и т. д. (соответственно местным условиям). Воспитывать интерес к рабочим профессиям, уважение к труду взрослых, желание приобщиться к нему.

**Игровое задание.** Сделать машину.

**Правила игры.** Согласованно работать на конвейере. Справедливо оценивать работу сверстников.

**Материал.** Игрушечные машины: все виды транспорта, сельскохозяйственная техника (или соответствующие картинки). Сюжетные картинки, изображающие процесс сборки на конвейере разных машин. Вырезанные из бумаги детали машин. Фланелеграф.

**Игра.** Дети делятся на группы по несколько человек. Каждая группа, готовясь сконструировать машину (теплоход, самолет, автомобиль и т. д.), обсуждает процесс совместной работы, затем отправляется на завод, т. е. выбирает соответствующую сюжетную картинку. Как только все группы определились, решают, кто первый начнет сборку машины — рассказ о совместной работе на конвейере. Рассказ строят по принципу цепочки: я начну — ты продолжи. Каждый рассказывает о детали, которую он устанавливает, объясняет ее назначение. За слаженную работу дети получают оценку «отлично». Когда все группы закончат сборку, они обмениваются своими машинами для испытания, которое состоит в том, чтобы найти в машине деталь, которую «не проработали» (не рассказали о ней) на конвейере. Выигрывает та группа, чьи испытания прошли успешно.

**Вариант.** Предполагает сборку машины из деталей по типу аппликации на фланелеграфах. Дети, разбившись на группы, выбирают нужные детали и составляют из них машину. Затем выставляют лист с машиной на стенд и рассказывают о сборке. Другие дети, испытатели, могут добавить или убрать какую—либо деталь, если это улучшает конструкцию. Соответствующие оценки помещают на листе рядом с машиной.



### Кем быть?

**Цель.** На основе знаний о содержании и особенностях труда взрослых, производящих вещи и предметы повседневного пользования, научить оценивать его результаты; воспитывать в детях чувство благодарности к тем, кто создает столь необходимые вещи; формировать привычку бережно обращаться с вещами.

**Игровое задание.** Выбрать нужную и интересную профессию.

**Правила игры.** Интересно рассказать о предмете. Помогать друг другу.

**Материал.** Предметы повседневного употребления: одежда, обувь, посуда, предметы туалета, мебель, игрушки и т. д. Сюжетные картинки с изображением трудовой деятельности людей, производящих эти предметы. Предметные картинки, изображающие необходимые для людей разных профессий инструменты.

**Игра.** Дети расходятся по всем комнатам группового помещения, чтобы выбрать по одному предмету для игры. При этом каждый думает о том, что он сумеет рассказать об этом предмете, вспоминает соответствующие стихи или загадки. Тем, кто выполнит это условие, участники игры разрешают выставить предметы на столе у стенда или доски. Остальным помогают составлять рассказ о выбранном предмете, сообщая вспоминая стихи, загадки.

Когда все предметы выставлены, дети группируют их по месту производства: мебель — на мебельной фабрике; одежда — в ателье или на швейной фабрике; посуда — на фаянсовом заводе; игрушки — на игрушечной фабрике и т. д. Потом выбирают сюжетные картинки и выставляют их рядом с соответствующей группой предметов.

Ребенок может взять понравившийся ему предмет только в том случае, если расскажет, кто и как его сделал. Выигрывает тот, у кого больше предметов.

Возможно, при первом проведении игры дети не сумеют рассказать обо всех предметах, тогда вам придется провести экскурсию по картинкам.

**Вариант.** Дети выбирают завод или фабрику для своей будущей работы и думают, а что еще (соответственно профилю производства) они могут изготовить, кроме тех предметов, что собраны для игры.

**Вариант.** Дети подбирают инструменты (предметные картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, что изображены на сюжетных картинках.

**Вариант.** Предмет на вопрос «Что предмет расскажет о себе?» начинает свое повествование. Ему могут помочь другие предметы, изготовленные рабочими тех же специальностей. Например, начинает рассказ ребенок, который держит в руках картинку, изображающую рубашку, а продолжает его тот, кто взял изображение платья, брюк, юбки, кофточки и т. д. Организуйте спор предметов о том, кто и как их изготовил. Принимая участие в дискуссии, ошибайтесь, побуждая детей спорить, настаивать на своем, убеждаться в правильности своих ответов.

Дети подготовительной к школе группы должны уметь самостоятельно выполнять любое игровое задание. Почти все темы им знакомы, новыми оказываются правила, ситуации.

Жизненный опыт детей этого возраста значительно полнее, шире, поэтому городские дети свободно ориентируются в сельскохозяйственной тематике, и наоборот. Рекомендуется варьировать ход игры, использовать как можно больше вариантов, что позволит сохранить у детей интерес к играм и откроет возможности для творческого разрешения игровых ситуаций.

Побуждайте детей самим ставить игровые задания и определять правила. Это укрепит их сознательное и требовательное отношение к общим для всех нормам поведения. Характерно, что придуманные ими самими правила, дети соблюдают более строго, чем предложенные взрослыми: ведь они — плод их выдумки, фантазии.

Решите сами, как лучше проводить игру — со всей группой или небольшими подгруппами детей. Учтите, что маленькую группу легче организовать, в ней лучше проявляется активность каждого, выявляются отношения между детьми. Когда игра хорошо знакома детям, можно проводить ее со всей группой, так как возможные трудности уже преодолены в играх с подгруппами детей. И, наконец, потом можно опять проводить игры в маленьких группах, но уже иначе: дети играют самостоятельно, ибо задание и правила ими хорошо усвоены. Остается один шаг к, сюжетно-ролевой игре, в которую может перерасти практически каждая дидактическая игра.

## Школа

**Цель.** Создать условия для практической реализации интереса детей к школе, к деятельности учителя, его взаимоотношениям с учениками. Поддерживать у детей желание учиться, быть старательными.

**Игровое задание.** Успешно учить и учиться.

**Правила игры.** Учитель дает задания детям, помогает им. Дети старательно и самостоятельно выполняют задания.

**Материал.** Разный для каждой новой игры: карточки, цифры, геометрические формы; разрезная азбука или касса букв; детские книжки и народные сказки и т. д.

**Игра.** Дети делятся на несколько равных групп — классов. У каждого — свой учитель и свой урок: математика, родной язык, труд, физкультура и т. д.

(по желанию детей). Когда учитель закончит урок, ученики каждого класса демонстрируют другим ученикам свои успехи. За правильно выполненное задание ученик получает фишку. Если все дети в классе награждены фишками, ее получает и учитель. Число фишек каждого класса записывают на доске. Выигрывает класс, набравший больше всего фишек.

В повторном туре группы выбирают новых учителей, которые проводят другие уроки. В конце игры посчитайте вместе с детьми общий итог для каждой группы. Определите победившую.

Рекомендуется использовать загадки, стихи, шутки.

## Цветик-семицветик

**Цель.** Научить ребенка делать правильный нравственный выбор, сотрудничать со сверстниками.

**Игровое задание.** Загадать желание.

**Правила игры.** Высказывать пожелание, когда придет время. Быть внимательным к другим.

**Материал.** Цветик-семицветик, который можно сделать по-разному. Главное, чтобы лепестки отрывались (вынимались из цветка). Можно сделать один большой цветок и маленькие для каждого ребенка. Красные и желтые фишки.

**Игра.** Дети уже знают сказку В. Катаева «Цветик-семицветик». А вот в такую игру наверняка не играли. Придумывание и изготовление вместе с ними цветиков создадут волнующую атмосферу ожидания игры. Посоветуйтесь с детьми, кто из них достоин такого подарка, кто самый добрый, чуткий, отзывчивый. Скорее всего, в группе найдется несколько таких детей. Сделав им подарок, объясните, что каждый, сорвав лепесток, может задумать одно заветное желание. Рассказать о нем другим можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет. По очереди дети с лепестками кружатся, вместе со всеми приговаривая:

Лети, лети, лепесток,  
Через запад на восток,  
Через север, через юг,  
Возвращайся, сделав круг.

Лишь коснешься ты земли —  
Быть по-моему вели.

Потом ребенок с лепестком возвращается на место и открывает другим детям свое заветное желание. Если оно связано с удовлетворением его личных потребностей, дайте ему желтую фишку; если имеет общественное значение — красную. Будем надеяться, что в первой семерке окажутся альтруисты, готовые позаботиться о других. Тогда их желания послужат нравственным образцом для других детей, которые вслед за ними получают цветик-семицветик. Вторая семерка, разобрав лепестки, отправляется в полет. Вернувшись, вначале говорят по секрету о своем желании воспитателю (это надо, чтобы дети не дублировали друг друга), а потом сверстникам, получая разные по цвету фишки в зависимости от характера желаний. Собрав в конце игры фишки, оцените для себя уровень нравственности детей своей группы, но не говорите им об этом, иначе в дальнейшем они могут скрывать свои заветные желания, подстраиваясь под оценку взрослых. Лучше, подводя итоги игры, обсудить высказанные желания и выяснить, какие из них понравились всем детям, объяснить почему. Каждый ребенок помнит свое желание и, возможно, задумается о том, почему оно понравилось или не понравилось другим. Каждая повторная игра должна способствовать именно этому.

**Вариант.** Один лепесток срывают двое детей. Держась за руки, они «совершают полет», обдумывая и согласуя друг с другом общее желание. Сам способ определения желания скорее всего отвлечет детей от сугубо личных интересов, переключит их на общественные цели. Дополнительным стимулом служит оценка сверстников, которые анализируют желание.

**Вариант.** Все желающие получают по цветику-семицветику. Каждому ребенку не составляет труда придумать семь желаний. Затем двое-трое детей, проходя между столиками, собирают лепестки в две коробочки — красную и желтую.

В красную опускают лепестки с желаниями для других, в желтую — для себя. У каждого семь лепестков, поэтому можно удовлетворить и личные, и общественные интересы. После того как собраны все лепестки, кому-то одному поручают поочередно вынимать их сначала из желтой, а потом из красной коробки. Дети на каждый вынутый лепесток раскрывают одно из своих желаний, и тогда лепесток возвращается к его владельцу. Чтобы собрать весь цветок, надо высказать все семь желаний. Поставьте детям условие — не повторяться. В конце посмотрите, сколько лепестков останется в желтой и сколько — в красной коробке.

Проводя игру, всячески поощряйте детей, чьи желания связаны со стремлением позаботиться о товарищах, родителях, старых людях, больных, тех, кто слабее.

Не забудьте заверить детей, что искреннее желание обязательно сбудется.



### Куда пойдём?

**Цель.** Совершенствовать умение свободно ориентироваться в ближайшем окружении, пользоваться предметами по назначению; сотрудничать друг с другом.

**Игровое задание.** Подобрать все, что необходимо кукле.

**Правила игры.** Рассказать кукле, куда идти и что делать. Помогать другому собирать куклу.

**Материал.** Плоскостные куклы — мальчики и девочки, комплекты одежды, головных уборов, обуви для разных сезонов. Различные предметы обихода, например: зонтик, плетеная корзинка, тяпка, грабли, лопата, лейка, школьный ранец, хозяйственная сумка, перевязанный бантом нарядный пакет, коробка конфет, торт, букет цветов, книга, письмо, посылка и т. д. Листы-фоны и отдельные элементы (желтые листья, снежинки, почтовый ящик, школьный звонок), символизирующие сезон или место, куда отправилась кукла.

**Игра.** На каждом столе одежда для разных сезонов на одном подносе, предметы для разных дел — на другом. У каждого ребенка две куклы — мальчик и девочка. Посоветуйте детям выбрать сезон и вид занятия. О своем выборе дети сообщат вам по секрету, а вы отразите их замыслы на страничке-памятке.

Потом дети начинают одевать своих кукол или одну из них соответственно

избранному сезону и выбирают нужный для занятия предмет. Например, для сбора ягод — сарафан, панаму, сандалии, корзинку; для того чтобы осенью пойти в библиотеку — плащ или пальто, зонт, книгу. Ребенок, выполнивший задание, проверяет, как обстоят дела у других детей. Если задание выполнено правильно, куклу выставляют на демонстрационной доске. Нашедший ошибку тактично помогает ее исправить, в таком случае считается, что задание выполнено двумя детьми. Таких кукол выставляют на другой доске и рассказывают о них вдвоем. Если ребенок не согласен с поправкой товарища, он может обосновать свой вариант сборов куклы.

Когда сборы закончены, куклы просят объяснить всем, почему их одели именно так, и рассказать, что они будут делать с выбранными для них предметами. Желющие могут дополнить рассказ, придумав какие-нибудь события, приключения. Можно использовать подходящие к случаю стихи, загадки.

## Времена года

**Цель.** Учить видеть признаки сезонных изменений в погоде, растениях, поведении животных, жизни и труде людей.

**Игровое задание.** Выбрать то, что соответствует данному времени года.

**Правила игры.** Вспомнить, что в какое время бывает. Помогать друг другу подбирать картинку ко времени года.

**Материал.** «Круглый год» — большой, размером на всю доску, вращающийся диск, разделенный на четыре сектора, оклеенных цветной фланелью (белой — зима, зеленой — весна, розовой — лето, желтой — осень). Сюжетные картинки, наклеенные на фланель.

**1-я серия.** Сезонные изменения в природе. Весна — солнце, проталины, распускающиеся почки. Лето — теплый, пронизанный солнечными лучами дождь, мокрые, но радостные дети под дождем. Осень — листопад, туман, морозящий дождь. Зима — снегопад, метель.

**2-я серия.** Цветы (с учетом места проживания детей): весенние — подснежники, фиалки, тюльпаны, пионы, нарциссы; летние — розы, ромашки, ирисы, колокольчики; осенние — астры, георгины, золотые шары. Плоды: весенние — редис, зеленый лук, щавель, черешня; летние — клубника, помидоры, огурцы, картофель, дыни, арбузы, груши, яблоки; осенние — мандарины, виноград, хурма, гранат, тыква, лимоны, апельсины, яблоки.

**3-я серия.** Животные: весна — птицы выют гнезда, высидивают птенцов, дикие и домашние животные с маленькими детенышами; лето — птицы кормят птенцов, птенцы учатся летать, плавать; осень — косяки птиц перед полетом, белка запасает орехи на зиму в дупло, стаи водоплавающих птиц в водоемах; зима — медведь в берлоге, птицы у кормушек.

**4-я серия.** Люди. Весенние работы в саду и в поле. Летние работы в саду и в поле. Осенние работы в саду и в поле. Зимние работы в саду и в поле.

**5-я серия.** Развлечения детей: весна — дети играют в классы, прыгают через веревочку, пускают кораблики в ручье; лето — дети купаются в реке, катаются на лодках, собирают ягоды в лесу; осень — дети идут в школу, собирают листья, грибы;

зима — катаются на санках, лыжах, коньках, развешивают кормушки для птиц.

**Игра.** Вращаем «круглый год» под чтение стихов, загадок о сезонных изменениях в природе:

Уж тает снег, бегут ручьи,  
В окно повеяло весною...  
Засвищут скоро соловьи,  
И лес оденется листвою!

А.Плещеев

Несу я урожай,  
Поля вновь засеваю,  
Птиц к югу отправляю,  
Деревья раздеваю,  
Но не касаюсь сосен  
И елочек. Я ... (осень)

Надо мною, над тобою  
Пролетел мешок с водою,  
Наскочил на дальний лес,  
Прохудился и исчез.  
(Туча)

Собираем в августе  
Урожай плодов.  
Много людям радости  
После всех трудов.  
Солнце над просторами  
Нивами стоит,  
И подсолнух зернами  
Черными набит.  
С.Маршак

Дел у меня не мало —  
Я белым одеялом  
Всю землю укрываю,  
В лед реки убираю,  
Белю поля, дома,  
Зовут меня ... (зима)

Дети обсуждают цвета четырех секторов круга, их соответствие разным сезонам и решают, какой сезон будет обозначать каждый сектор.

Картинки сериями размещены в разных местах комнаты. Из первой серии картинок дети выбирают те, которые им больше по душе, и размещают их по секторам. Другие

решают, совпадает ли сезон, изображенный на картинке, с сезонным цветом сектора. Из второй серии картинок дети также выбирают понравившиеся им и размещают их в том секторе-сезоне, когда эти цветы распускаются, а плоды созревают. Дети обсуждают и оценивают выбор друг друга. Так же последовательно выбирают и размещают по секторам картинки других серий. В результате дети убеждаются, как много разных явлений и событий связано с разными временами года.

**Вариант.** Дети выбирают картинки из любой серии и размещают их в секторе в зависимости от сезона. Выбирать можно несколько раз, если картинок много. Потом все сообща ищут ошибки.

**Вариант.** Картинки из каждой серии выбирают группы детей. Выигрывает та группа, которая безошибочно выполнит задание.

Рекомендуется использовать стихи, загадки, которые помогут детям правильно выполнить задание, обнаружить ошибку.



### Из каких мы сказок?

**Цель.** Учить детей активно и свободно использовать знакомые сказки. Развивать выдумку, находчивость, сообразительность, чувство юмора. Формировать оценочно-контрольные навыки деятельности.

**Игровое задание.** Угадать сказку.

**Правила игры.** Загадку придумывать на основе самых важных событий сказки. При отгадке учитывать наиболее яркие моменты сюжета сказки, образы главных героев.

**Материал.** Основные персонажи знакомых детям народных сказок. Картинки, изображающие различные эпизоды из них. Короткие (2—3 предложения) фрагменты текста, раскрывающие сущность сказки или характеризующие героев, их поступки. Музыкальные записи.

**Игра.** Дети распределяются на две группы: одни загадывают сказку, другие отгадывают ее. Первые, найдя заранее припрятанных персонажей, под музыку проходят перед вторыми. Каждый угадавший, из какой сказки персонаж, дальше идет вместе с ним и ребенком из первой группы. Когда все персонажи узнаны, музыка замолкает. Дети еще раз называют персонажей и сказки, из которых они пришли. Дети из первой группы задают любые вопросы о событиях сказки и приключениях ее героев. Дети из второй группы, ответившие на все вопросы, переходят в первую группу. Каждый из них получает одну-две картинки. Не показывая их другим, дети составляют по картинкам сказки.

## Помоги Федоре

**Цель.** Учить детей узнавать и создавать изображения предметов по отдельным деталям, творчески развивать замысел сверстника. Воспитывать желание помогать тому, кто в этом нуждается.

**Игровое задание.** Помочь Федоре.

**Правила игры.** По отдельным деталям восстановить предметы. Сообща создавать нужные предметы.

**Материал.** Карточки с изображениями деталей посуды, мебели, продуктов питания и т. д.; карандаши, краски, фломастеры; чистые карточки.

**Игра.** Вспомните с детьми сюжет знакомой им сказки К. Чуковского «Федорино горе», прочтите отрывки из нее, постарайтесь вызвать сострадание к Федоре, пожелайте ей вместе с детьми стать аккуратной, попросите от ее имени вернуть ей все утерянное. Из горки карточек на столе дети берут по одной и дорисовывают начатое на ней изображение. Затем они группируются на основе сходства изображений предметов по их назначению (например, посуда, мебель и т. д.) и предлагают их Федоре. Она благодарит детей. Можно прочитать соответствующие строфы сказки К. Чуковского.

**Вариант.** У детей чистые карточки. Каждый задумывает какой-нибудь предмет, но рисует только деталь и передает начатый рисунок соседу. Отгадав замысел товарища, тот завершает рисунок. Так появляются убежавшие от Федоры вещи и животные, а также новые, придуманные детьми. В проведении игры полагайтесь на детскую фантазию. Используйте стихи, загадки о предметах быта, посуде:

Сама не ем, а людей кормлю. (Ложка)

Из горячего колодца через нос водица льется. (Чайник)

Гладит все, чего касается, а дотронешься — кусается. (Утюг)

Гладко, душисто, моет чисто. (Мыло)



### Школа пожарников

**Цель.** Ознакомить детей с правилами противопожарной безопасности, учить их быстро принимать правильные решения в экстремальных ситуациях. Воспитывать чувство ответственности перед товарищами.

**Игровое задание.** Не допускать пожара.

**Правила игры.** Не повторять предложенные другими детьми варианты разрешения ситуации. Правильно оценивать ответы.

**Материалы.** Картинки, изображающие разнообразные случаи возникновения пожара, например, от неправильного пользования спичками, электроприборами, от костров в поле, лесу и т. д. Разработайте проблемные ситуации, ставящие детей перед выбором:

- 1) предупредить пожар,
- 2) гасить его, звать на помощь взрослых,
- 3) ничего не делать.

Фишки под такими же номерами.

**Игра.** Картинки по одной выставляют на доске, задают проблемные ситуации. Дети, решившие, как надо поступать, подходят к ведущему (их может быть несколько, - если желающих ответить много) и по секрету сообщают о своем решении. Ведущий оценивает его одной из трех фишек. Когда желающих больше нет, каждый вслух называет ответ и показывает фишку. Дети убеждаются в разнообразии или единстве вариантов разрешения данной ситуации, сверяют правильность предложенных ими

решений с решением ведущего.

Затем выставляется другая картинка и игра продолжается.

В конце игры на доске нужно записать, сколько и каких фишек набрал каждый ребенок.

### Кто делает игрушки

**Цель.** Заинтересовать детей трудом игрушечников. Учить бережно обращаться с игрушками.

**Игровое задание.** Создать игрушки.

**Правила игры.** Рассказывать так, чтобы игрушкам понравилось.

**Материал.** Разнообразные народные игрушки, вылепленные из глины, выточенные и выструганные из дерева. Куклы разного размера. Любимые игрушки детей. Сюжетные картинки: художник из глины лепит отдельные детали куклы; работницы на автоматах штампуют отдельные детали кукол; мастерицы на швейных машинах пришивают кукольные парики; швеи шьют одежду для кукол; мастера-комплектующие одевают и обувают кукол.

**Игра.** Дети по вашей просьбе узнают от родителей, что их любимые игрушки сделаны рабочими на фабриках.

Неожиданно для детей воспитатель показывает им большую раздетую куклу: «Здравствуйте, дети!» — «Откуда ты? И совсем раздетая!» — удивляются дети. От имени куклы скажите: «А меня только что сделали на фабрике игрушек. Хотите узнать о моих приключениях? Я начну рассказывать, а вы (показывает детям картинки) будете помогать мне». Дети наверняка согласятся.

Кукла начинает свой рассказ: «Однажды скульптор решил: сделаю-ка я ребятам веселую куклу, пусть они играют! Взял он... Ах, забыла, что было дальше. Помогите мне, дети. Все мои приключения нарисованы на картинках (рассматривает вместе с детьми). Вот что было вначале». Дети рассказывают, как скульптор лепил голову куклы. «Поможем ему, дети, а заодно научимся сами», — предлагает кукла. Дети лепят, а кукла тем временем продолжает: «Долго лепил скульптор куклу. Но какое веселое лицо вышло у нее». — «Потом он вылепил ножки, чтобы кукла стояла, руки, туловище», — продолжают дети, рассматривая картинки. Кукла спрашивает: «Посмотрите, она похожа на меня? Может быть, на мальчика?» «Кому же подарить куклу? В какой детский сад? Кукла одна, а детей много», — так думал скульптор. И чтобы не обидеть детей, решил скульптор попросить помощи у рабочих игрушечной фабрики: «Сделайте побольше таких кукол, чтобы для всех детских садов хватило. Я один, а вас много. К тому же вам помогут машины». Согласились рабочие: ведь все любят детей, стараются их порадовать. Как же рабочие помогли скульптору? Кто найдет такую карточку и расскажет нам о приключениях куклы на фабрике?» Воспитатель показывает других кукол, созданных на фабрике. Предлагает детям рассмотреть форму их рук, ног, обратить внимание на выражение лиц. Побуждает их употреблять такие слова, как «приветливая», «милая», «улыбчивая» и т. д. Подчеркивает, что не так легко было сделать столько кукол для детей. Объясняет, что все игрушки (медвежата, мишки, машины, мячи) также делают скульпторы,

художники, рабочие. Тем временем куклы загрустили. Воспитатель спрашивает: «В чем дело? Чем вас развеселить? Стыдитесь сказать вслух? Скажите мне или детям на ушко!» Оказывается, их забыли одеть! Кто же должен поработать, чтобы у кукол были нарядные платья, обувь, верхняя одежда? Об этом дети узнают из другой игры.

### Догадайся, кто меня сделал

**Цель.** Активизировать знания детей о труде взрослых, воспитывать уважение к ним. Развивать сообразительность, умение - быстро принимать решения.

**Игровое задание.** Догадаться, кто это сделал.

**Правила игры.** Решать, из какого материала и как сделан предмет. Свое решение сообщать только тому, кто загадал загадку.

**Материал.** Разнообразные предметы, продукты, игрушки, фишки.

**Игра.** Дети делятся на две команды. Участники первой выбирают предметы, внимательно рассматривают, решают, кто их сделал (про себя). Потом по одному подходят к участникам другой команды и просят догадаться, кто сделал этот предмет. Свой ответ догадавшиеся говорят по секрету тем, кто загадал загадку, за правильный ответ получают от них фишку. Затем дети меняются ролями. Набравшие большее число фишек выигрывают.

### Вырастим яблоки

**Цель.** Учить свободно и правильно использовать знания о способах и последовательности работ в саду. Воспитывать уважение к садоводам, бережное отношение к результатам их труда.

**Игровое задание.** Вырастить яблоки.

**Правила игры.** Приступать к каждому виду работы своевременно. Дополнять друг друга, не повторяясь.

**Материал.** Румяные крупные яблоки. Сюжетные картинки примерно такого содержания: садоводы сажают саженцы яблонь в заранее подготовленные ямки; белят стволы яблонь в саду; собирают яблоки и грузят на машины; обрезают ветви; цветущий сад. Ловушки для вредителей. Фишки в виде яблок. Над нижним бортиком доски нарисуйте клетки, (по числу картинок).

**Игра.** Дети рассматривают и нюхают яблоки. Им не терпится полакомиться ими. Но... их угостят, если они захотят стать садоводами.

Раздайте сюжетные картинки (по одной на двух детей). Внимательно рассмотрев их, дети решают, когда они должны включиться в общий рассказ.

Что, прежде всего, делает садовод? Возможно, дети поднимут несколько картинок. Пусть сообща решат, какую работу в саду надо начинать первой. Выбранную картинку выставляют на первой клетке доски. Желающие могут рассказать об этой работе, но при условии, что каждый сообщит что-то новое, не повторяя другого. За всякое новое сообщение дается фишка. Потом дети выбирают следующую картинку. Не влияйте на их выбор даже в том случае, если нарушается последовательность садовых работ. Но картинку поставьте на ее место в ряду, оставляя клетку для

картинки, изображающей предшествующий этап работы в саду. Это послужит детям сигналом о том, что выбор ошибочен, и побудит их найти картинку, которая должна заполнить пустую клетку.

Когда картинка займет свое место, начинайте коллективный рассказ о ней, как описано выше. Иногда приходится самому воспитателю начинать рассказ: «Посадил садовник яблоневый сад...», а дети продолжают.

Уместно привести стихи-загадку:

Я раскрываю почки,  
В зеленые листочки  
Деревья одеваю,  
Посевы поливаю,  
Движения полна,  
Зовут меня ... (весна).

Наконец урожай выращен и собран, дары садов прибыли к детям. Настало время угостить их яблоками. Но сначала загадки:

Само с кулачок, красный бочок.  
Тронешь пальцем — гладко,  
А откусишь — сладко.  
(Яблоко.)

Я румяную матрешку от подруг не оторву,  
Подожду, пока матрешка упадет сама в траву.  
(Яблоко.)

Потом вместе с детьми вспомните, сколько труда стоит вырастить эти сочные вкусные плоды.

Определяя самые интересные сообщения детей по ходу игры, награждайте их фишками. Выигрывает набравший наибольшее количество фишек.

При повторении игры используйте другие картинки, придумайте новые ситуации.

### Где что зреет!

**Цель.** Учить детей активно использовать знания о растениях. Воспитывать такие качества, как взаимопомощь, доброжелательность.

**Игровое задание.** Вырастить плоды или цветок.

**Правила игры.** Сравнивать плоды (цветы) с листьями. Помогать товарищу выполнять задание.

**Материал.** Вырезанные или наклеенные на фланель или замшевую бумагу листья, плоды (яблоки, груши, сливы, орехи, малина, клубника, крыжовник, смородина и т. д.), цветы. Демонстрационные и индивидуальные фланелеграфы, подносы.

**Игра.** На демонстрационном фланелеграфе выложите две ветки: на одной плоды

(цветы) и листья одного растения, на другой плоды и листья разных растений, например, листья крыжовника, а плоды вишни. Созреют ли эти плоды? Расцветет ли этот цветок? Желаящие исправляют ошибку — к листьям подбирают нужные плоды (цветы), и наоборот.

Дети на своих фланелеграфах подбирают разложенные на подносах плоды (цветы) и листья. Потом обмениваются фланелеграфами для проверки выполнения задания, исправления ошибки, а затем выставляют результаты своего труда на демонстрационной доске. Если допущена ошибка и дети не сумели помочь друг другу исправить ее, то они остаются без урожая (или букета). Призы достаются тем, кто исправил ошибку на демонстрационной доске. Победитель угощает плодами или дарит цветы участникам игры.

**Вариант.** На ветке с листьями разные плоды (цветы), лишь один размещен правильно. Задача — заменить ошибочно выросшие плоды (цветы) правильными. (Разнообразные плоды лежат на подносе.)





### Что кому надо для работы на стройке

**Цель.** Научить детей применять свои знания о труде строителей в разнообразных ситуациях; умело сотрудничать друг с другом; своевременно включаться в рабочий процесс.

**Игровое задание.** Умело пользоваться строительными инструментами.

**Правила игры.** Получить инструмент в обмен на загадку, стихи. Вовремя начать работу.

**Материал.** Машины, орудия труда строителей (изображения или игрушки); чертежи — контурные изображения различных зданий.

**Игра.** Дети распределяются на две группы: строителей и детей с картинками (игрушками), демонстрирующими орудия труда. Строители, назвав свои профессии, выбирают чертеж для постройки дома. Но приступить к работе не могут: нет машин, инструментов. Чтобы получить их, строитель должен прочитать стихи, загадать загадку, сказать пословицу, поговорку или придумать веселую историю о выбранной профессии или соответствующих орудиях труда. Если ребенок с картинкой (игрушкой) удовлетворен, он подходит к строителю. Они вдвоем изображают трудовые действия. Другие дети одобряют или поправляют их. Когда все строители нашли нужные им инструменты и умело пользуются ими, можно усложнить игру.

Инженер (сначала воспитатель, а потом ребенок) предлагает изобразить процесс строительства в реальной последовательности: вырыть котлован, заложить фундамент, возвести стены и т. д.

Дети становятся в определенной последовательности в зависимости от своей специальности, а потом в нужный момент вступают в трудовой процесс. Важно, чтобы каждый ребенок не перепутал и не подвел других.

В повторном туре группы меняются ролями.

## Чудо рядом

**Цель.** Уточнить и обобщить представления детей об использовании электричества и обращении с электроприборами.

**Игровое задание.** Имитировать работу электроприборов.

**Правила игры.** Изменять действия и рассказ, по сигналам включать или выключать ток.

**Материал.** Игрушки или картинки, на которых изображены электроприборы и электромашин в работе. Сюжетные картинки: ТЭС, ГЭС, АЭС, солнечная электростанция с изображением типичных средств выработки электроэнергии — топлива, солнца, реактора, воды.

**Игра.** Загадайте детям загадку: «Огонек в стекле запаян. Как зажег его, хозяин?» Дети наверняка догадаются и попросят вас щелкнуть выключателем. Но знают ли они, что лампочка ярко светит, потому что днем и ночью люди трудятся на электростанциях? Покажите детям сюжетные картинки и сами или вместе с детьми расскажите о разных средствах выработки электроэнергии.

А знают ли дети, для чего нужна электроэнергия? Предметные картинки разложены изображениями вниз. Предложите детям перевернуть их и внимательно рассмотреть, если они хотят знать, где используется электричество.

Когда дети рассмотрели картинки и обменялись мнениями, попросите их сгруппировать картинки по назначению предметов (для повседневной жизни, для передвижения, для работы и т. д.).

Дети проверяют правильность выполнения задания. Тот, кто ошибся, продолжает поиски группы для своей картинки. Затем группы образуют круг или выстраиваются по периметру, так, чтобы все могли видеть их картинки.

Дети из каждой группы показывают, как действуют их электроприборы и электромашин, и рассказывают, как они улучшают быт, облегчают работу.

Настало время поговорить о том, почему нужно, чтобы электростанции работали без остановки. Предупредите детей, что будете включать и выключать электрический ток, так бывает во время ремонта станции. Дети имитируют или прекращают работу электроприборов в зависимости от сигналов «включен» или «выключен» ток. Необходимо обратить внимание детей на то, что произойдет, когда выключат ток: например, остановится транспорт и можно опоздать на работу, отключится телевизор и дети не посмотрят интересный мультфильм, и т. д.

Дети обмениваются картинками, и игра продолжается. Ее можно усложнить условием — быстро дать ответ, да и работать на электростанции — включать и выключать ток -

могут сами дети.

Используйте стихи, загадки (см.: *Кобитина И. И.* Дошкольникам о технике. - « М., 1.991),

### Когда это бывает?

**Цель.** Рассказать детям о людях, которые работают в разное время суток, в том числе и ночью. Сформировать представление о важности такого труда.

**Игровое задание.** Познакомиться с теми, кто работает ночью.

**Правила игры.** По возвращении с прогулки рассказывать о том, где побывали, что увидели.

**Материал.** Часы с большим циферблатом и стрелками. Циферблат делится на четыре части: день белого цвета, ночь — черного, утро — голубого, вечер — коричневого. Четыре картонные планки таких же цветов. Сюжетные картинки.

**Игра.** На часах — утро. Те, кто любит рано вставать, отправляются на улицу, чтобы узнать, чем люди заняты рано утром. Остальные еще спят (закрыв глаза и положив голову на руки). Из множества сюжетных картинок дети выбирают изображения молоковоза, поливальной машины, дворника с метлой, почтальона с газетами, мамы с приготовленным завтраком, папы в спортивной форме за утренней гимнастикой, ребенка, прогуливающего щенка или принимающего душ, людей, которые кормят домашних животных (коров, овец), и т. д.

Вернувшиеся с утренней прогулки дети будят звонком в дверь спящих, рассказывают и показывают, чем занимаются люди ранним утром. Если кто-то ошибся (взял не ту картинку), ее возвращают на место. Все «правильные» выкладывают на голубой планке.

Настало время идти в детский сад — в игровую часть комнаты. Желающие отправляются на поиски дневных занятий (подбор картинок по вашему усмотрению). Когда они возвращаются, то вся группа рассматривает картинки, слушает рассказы нашедших их детей. Картинки выставляют на белой планке.

Часы показывают время, когда детям пора возвращаться домой. По пути они собирают вечерние картинки: люди у кинотеатров, театров, концертных залов, вечерняя сказка по телевизору, транспорт на освещенных улицах; различные работы, которые продолжаются и в вечернее время. Верно выбранные картинки размещают на коричневой планке.

Часы показывают ночное время. Дети ложатся спать. Те, кто не любит ложиться спать рано, отправляются за ночными картинками: хлебозавод, электростанция, телефонная станция, ночное такси, больница, «скорая помощь», вокзал, аэропорт, поезд в пути, самолет в ночном полете, ночная смена на металлургическом заводе. Правильно выбранные картинки размещают на черной планке.

Теперь можно сравнить все картинки: становится ясно, что многие работы выполняются круглые сутки.

## Пешеходы и транспорт

**Цель.** Практически освоить правила дорожного движения.

**Игровое задание.** Пройти или проехать без нарушений.

**Правила игры.** Двигаться и останавливаться по сигналу. Умело регулировать движение.

**Материал.** Эмблемы с изображениями различных видов городского транспорта: автомобиль, трамвай, троллейбус, автобус. Светофор. Талоны водителя, визитные карточки пешеходов. Свисток. Дорожные знаки.

**Игра.** Дети разделяются на пешеходов, водителей транспорта и пассажиров. Кроме того, выбирают детей-светофоров и милиционеров-регулирующих на перекрестках улиц.

По сигналу ведущего (свисток) начинается движение транспорта и пассажиров. Светофоры регулируют движение транспорта, а милиционеры следят за соблюдением правил движения. Если пешеход или водитель нарушил правило, милиционер останавливает движение, делает прокол в талоне водителя, а пешеходу предлагает стать пассажиром, а то и просто посидеть на скамье, чтобы со стороны изучить правила движения. Кроме того, милиционер делает отметку на визитной карточке пешехода. Выигрывают те, у кого нет нарушений.

В повторном туре дети меняются ролями.

## На чем я путешествую

**Цель.** Сформировать у детей представление об огромном значении железнодорожного транспорта для такой большой страны, как наша. Познакомить с особенностями труда железнодорожников в зависимости от вида транспорта — пассажирского или грузового. Воспитывать уважение к труду работников железнодорожного транспорта.

**Игровое задание.** Увлекательно составить рассказ-загадку о поездке.

**Правила игры.** В рассказе использовать свои впечатления и картинки. Проявить себя умелым железнодорожником.

**Материал.** Игрушечная железная дорога или соответствующее сооружение из подсобного материала; слайды, картинки с изображениями различных городов, пригородных зон.

**Игра.** Юмористические персонажи (Буратино, Крокодил Гена, Гном и др.) приглашают детей в путешествие по железной дороге. Вместе с ними выбирают роли — кассира, проводника, машиниста, диспетчера, грузчика, пассажиров. Последние приобретают в кассе билеты, предъявляют их проводнику, усаживаются в вагоны. Грузчики загружают товарные вагоны и отправляются в путь как сопровождающие грузы. Диспетчер дает сигнал к отправлению, машинист включает ход.

Во время путешествия используйте загадки, стихи, песни по теме, показывайте путешественникам слайды, картинки — те места, которые видят пассажиры в окно вагона.

В пункте прибытия проводник, машинист, диспетчер, грузчики выполняют свои

обязанности.

Встречающие радостно приветствуют путешественников, расспрашивают их о дорожных впечатлениях, те отвечают загадками-описаниями. Встречающие должны угадать, где побывали наши путешественники, что повидали.

Во втором туре дети и игрушки меняются ролями. Все остальное происходит так же, только используются новые слайды и картинки.

**Примечание.** Юмористические персонажи своими вопросами, замечаниями, репликами побуждают детей к поступкам, соответствующим их роли, активизируют рассказы об увиденном.

## Помоги малышам

**Цель.** Научить детей различать животных по внешнему виду, повадкам и уметь группировать их: диких и домашних, хищных и травоядных, птиц, зверей, рыб и т. д. Воспитывать гуманное отношение к животным.

**Игровое задание.** Подружить животных.

**Правила игры.** Объединять животных по указанному воспитателем принципу. Строить дом для животных, которые хотят в нем жить.

**Материал.** Рисованные или игрушечные изображения домашних и диких животных, хищных и травоядных, взрослых и малышей, прикрепленные к резиновым кольцам так, чтобы дети могли надеть их на запястья или предплечья. Используйте и куклы бибабо.

**Игра.** Покажите детям изображения взрослых животных и их детенышей (домашних и диких). Каждый выбирает двух разных животных. Предложите детям познакомиться всех со своим животным: надев картинки или игрушки на руки, дети имитируют звуки, движения, повадки животных. Теперь им нетрудно найти друг друга. Задача — всем детенышам найти своих родителей. Взрослые — звери и птицы — идут по кругу, подзывая на своем языке малышей, которые подходят к родителям, когда те проходят мимо них. Каждая семья образует свой кружок и имитирует звуки и повадки животных, которых она представляет. Если кто-то попал в чужую семью, наблюдающие за игрой дети тут же обнаруживают это.

**Вариант.** Теперь задача другая — объединиться всем диким животным, всем домашним или хищным и травоядным, или птицам, или рыбам. Животные выступают перед зрителями, загадывают загадки или читают стихи о своих сородичах.

Можно всем встать в общий круг, соединив руки с изображением животных на основании вышеуказанных принципов.