

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
«Малинский центр развития ребёнка – детский сад «Чайка»
Городской округ Ступино
Московская область

Картотека дидактических игр по Губановой Н.Ф.

Средняя группа.

Подготовила

Воспитатель:

Лукьянчикова С.Ю.

р.п. Малино 2023

Физическое воспитание

Игра «Помоги зверушкам» /стр. 126/

Дидактическая задача. Учить детей ходить по гимнастической скамейке, держа на ладони предмет; прыгать с высоты.

Игровая задача. Спасти зверушек, перенеся их в безопасное место. Игровые правила. Удерживать равновесие, не потеряв игрушку.

Ход игры

Воспитатель показывает на зверушек (мягкие игрушки), сидящих в отдалении на кочке (коврике): и говорит: «Наступила дождливая осень, луга разлились, и вода дошла до самого леса. Зверушки сидят на кочке, вода вот-вот затопит ее. Надо спасти зверят».

Педагог предлагает детям помочь зверушкам: добежать до кочки, взять игрушку и, возвращаясь обратно, пройти по узкому мостику (гимнастической скамейке), держа игрушку на вытянутой ладони, затем спрыгнуть в безопасное место (в очерченный круг), оставить игрушку на берегу (возле обруча) и вернуться домой (на свое место). Оценивается точность выполнения поручения.

Игра «Лошадки в цирке» /стр. 127/

Дидактическая задача. Учить детей бегать, активно вынося и высоко поднимая бедро; преодолевать препятствия в беге.

Игровая задача. Изобразить красивые движения выступающих в цирке лошадей.

Игровые правила. Менять движения только в соответствии со сменой частей музыки.

Ход игры

Воспитатель приглашает детей в цирк посмотреть, как будут выступать дрессированные лошади.

Играет музыка, дети-лошадки бегут по кругу, высоко поднимая ноги, затем музыка меняется (вальс), и лошади танцуют. Потом снова звучит музыка для бега, лошади должны бежать, перепрыгивая через канавки (полоски). Дети должны по ходу игры определять, для какого вида движения подходит та или иная музыка.

Игра «На параде» /стр. 127/

Дидактическая задача. Учить ходьбе с сохранением правильной осанки; учить разбегаться врассыпную и строиться в колонну по одному.

Игровая задача. Показать парад.

Игровые правила. Выполнять действия только по звуковому сигналу.

Ход игры

Воспитатель показывает детям картинку, на которой изображен парад на Красной площади. Просит детей вспомнить, как проходят парады войск в их городе, и предлагает поиграть в парад. Назначает ведущего командира.

Командир дает сигнал, и парад начинается — дети идут в колонне по одному, держа прямо спину, не наклоняя голову («как солдаты»). Когда

командир подает сигнал снова, дети разбегаются врассыпную по залу, затем по следующему сигналу командира вновь строятся в колонну по одному. Ребята, которые ошибаются, получают штрафное очко.

Игра «Моряки» /стр. 128/

Дидактическая задача. Учить детей правильному лазанию по лестнице, перелезанию на другой гимнастический пролет и спокойному спуску вниз.

Игровая задача. Показать ловкость и слаженность действий команды моряков.

Игровое правило. Действовать по команде капитана.

Ход игры

Воспитатель надевает бескозырку и предлагает детям сыграть в моряков. Звучит музыка — моряки плывут на корабле (положив друг другу на плечи руки, дети стоят и покачиваются). Капитан (воспитатель) смотрит в бинокль и показывает: «Земля!» Матросы поднимаются на мачту, чтобы опустить паруса (поднимаются по лестнице, правильно держась руками и ставя стопу). Опускают один парус, слезают вниз, переходят на другую мачту (перелезают с одного гимнастического пролета на другой) и снова лезут вверх, а потом спускаются на палубу (на пол) спокойно, без прыжка. Затем подходят к командиру: «Задание выполнено!» Оценивается слаженность команды.

Ребенок и окружающий мир

Игра «Кто что любит» /стр. 128/

Дидактическая задача. Закреплять представления детей о животных-обитателях живого уголка и уходе за ними.

Игровая задача. Накормить обитателей живого уголка.

Игровые правила. Накормить животных, правильно подобрав корм.

Ход игры

Воспитатель сообщает детям, что он идет в живой уголок, кормить его обитателей. В тот момент, когда весь корм уложен в небольшие контейнеры, воспитателя зовут к телефону. После телефонного разговора педагог сообщает детям, что забыл, в какой контейнер и для кого был положен корм. Воспитатель просит детей помочь накормить животных.

Дети играют в живой уголок: открывают контейнеры (коробки с картинками — «кормом»), определяют их содержимое. Затем называют животное и кормят его (кладут картинку перед сидящей в «живом уголке» игрушкой).

Картинки подобраны следующим образом: морковь и свекла — для кролика; молоко — для ежа; просо и овес — для канарейки; корешки и трава — для черепахи. Если корм подобран неправильно, то животное отворачивается.

Игра «Научи нас, светофор!» /стр. 129/

Дидактическая задача. Закреплять правила дорожного движения; знания о сигналах светофора.

Игровая задача. Помочь Незнайке перейти дорогу.

Игровые правила. Переходить улицу точно по сигналу светофора.

Ход игры

Воспитатель приносит Незнайку (кукла) и просит детей помочь ему: Незнайка решил было пойти в гости к своему другу Гуньке, не смог перейти дорогу, и его чуть не задавила машина. Воспитатель спрашивает у детей, почему Незнайка не смог перейти дорогу. Дети предполагают, что он не знал правил перехода через улицу, и спрашивает, знает ли их Незнайка.

Незнайка.

Однажды я под вечер
На улицу пошел,
Иду, а у дороги
Стоит какой-то столб.
Сверкают удивленно
Фонарики на нем.
То желтым, то зеленым
Мне подмигнет глазком.
Но вот зажегся красный,
И я пошел вперед,
Тут слышу, постовой мне
Сигналы подает.

Вернулся я на место,
Горит зеленый свет,
Решил я, что проходим
Пока прохода нет.
Тут желтый загорелся,
И снова я иду,
Сигналят мне машины,
Стоящие в ряду.
Вот так на тротуаре
Я долго простоял,
На именины к другу,
Увы, я не попал.
Скажите мне, ребята,
Что делал я не так?
Ведь перейти дорогу —
Легко, такой пустяк!

Воспитатель просит детей объяснить правила перехода через дорогу. Дети учат Незнайку правилам:

Красный — стой,
Желтый — жди,
А зеленый — проходи!

Незнайка повторяет правила. Потом дети с Незнайкой играют в игру «Светофор»: ведущий (воспитатель или ребенок) показывает цветной кружок (зеленый, желтый или красный), а дети вместе с Незнайкой переходят улицу в положенном месте — по переходу. Тому, кто ошибается, назначают штраф.

Игра «Кто где работает?» /стр. 130/

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о профессиях.

Игровая задача. Помочь кукле выбрать интересную профессию. Игровые правила. Правильно подобрать каждому работнику соответствующие принадлежности для работы.

Ход игры

Воспитатель показывает детям куклу Олю, которая решила пойти работать, но не знает, кем лучше быть. Оля просит ребят помочь ей. Педагог предлагает детям рассказать об известных им профессиях. Затем ведет всех на экскурсию на выставку, где есть фотографии лучших работников. На стенде (на подставке) висят фотографии и картинки с изображением работающих людей. Рядом — необходимые принадлежности для работы (картинки с их изображением). Воспитатель показывает кукле одно фото и просит ее определить, кем работает этот человек. Дети помогают Оле. Воспитатель просит Олю показать, какие инструменты помогают ему в работе. Оля отбирает нужный для этой профессии инструмент (карточку).

На картинках могут быть изображены следующие работники и необходимые для их работы принадлежности и инструменты: дворник — метла; пекарь — печь; маляр — кисть и ведро; врач — фонендоскоп; продавец

— весы; столяр — рубанок; художник — мольберт; балерина — балетные тапочки.

Оля выбирает для каждого работника принадлежности и инструменты, а дети помогают ей. В завершение Оля определяет, какая работа ей по душе, и просит ребят, сказать, какие профессии нравятся им.

Игру в профессии можно повторить — дети играют самостоятельно.

Игра «С чем Тузик будет играть?» /стр. 131/

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о качествах предметов, о повадках домашних животных.

Игровая задача. Выбрать игрушку для Тузика.

Игровые правила. Выбрать ту игрушку, с которой собачке можно безопасно играть.

Ход игры

Воспитатель приносит собачку Тузика (мягкая игрушка) и объясняет детям, что Тузик хочет играть, но у него нет игрушек.

Приходит Буратино и предлагает Тузику разные забавы. Воспитатель волнуется, что Буратино может разрешить Тузику опасные игры, и просит детей специально подобрать для Тузика игры, которые ему не навредят.

Дети встают в круг, воспитатель показывает картинку и спрашивает: «Можно или нельзя?» Дети отвечают и объясняют, почему можно или нельзя играть с этим предметом.

Воспитатель предлагает следующие игры:

— «С мячом?» — «Можно!» (он резиновый, не разобьется, хорошо подпрыгивает, щенку будет интересно за ним бегать и т.д.);

— «С вазой?» — «Нельзя!» (ваза стеклянная, хрупкая, щенок может ее разбить, пораниться и т.д.);

— «С палочкой?» — «Можно!» (щенки играют с палочками, приносят их по команде хозяина);

— «С ботинками?» — «Нельзя!» (щенки грызут ботинки, они из кожи, могут порваться).

Если игрушка названа правильно, то Тузик подает голос — лает.

Развитие речи

Игра «Кто где живет?» /стр. 131/

Дидактическая задача. Учить детей определять голоса домашних животных; уточнять представления о месте их обитания на подворье.

Игровая задача. Определить, кто из животных как кричит, кто и где живет.

Игровые правила. Называть животное можно только тогда, когда оно отозвалось. Расселяя животных, надо правильно назвать места, где они живут.

Ход игры

Воспитатель в роли бабушки предлагает детям поиграть на деревенском подворье. У бабушки много разных домашних животных. Они живут в удобных сараях и стойлах и хорошо знают бабушкин голос. Бабушка выходит во двор и зовет: «Эй, курочки мои, пеструшечки, вы где?» Курочки отзываются.

Проводится игра. Педагог зовет животных, а дети в роли бабушкиных питомцев отзываются.

Бабушка. Эй, курочки мои, пеструшечки, отзовитесь!

Курочки. Ко-ко-ко!

Бабушка. Эй, овечки мои, кудряшечки, отзовитесь!

Овечки. Бе-е-е!

Бабушка. Эй, петушки мои в красных сапожках, отзовитесь! Петушки. Ку-ка-ре-ку!

Игра может проходить по-другому. Воспитатель выставляет на стол плоскостную декорацию (сарай) и предлагает детям определить, кто живет в ее сарае.

Педагог озвучивает животных, ребята отгадывают, кто живет в сарае.

Воспитатель может предложить детям «расселить» домашних животных: дети находят карточки с изображением животных и кладут их на то место, где они должны жить (кладут карточки на картинки с изображением разного жилья для домашних животных) — куры на шестке, коровы в стойле, кошки в доме на печке, собаки во дворе в будке; поросята в хлеву. Дети расселяют животных, комментируя свои действия («Собака живет в будке»). Выигрывает тот, кто реже ошибался.

Игра «Подбери слово» /стр. 132/

Дидактическая задача. Учить детей уточнять смысл с помощью прилагательных.

Игровая задача. Подбирать слова.

Игровые правила. Подобрать наиболее точные слова.

Ход игры

Воспитатель приносит куклу Марину и просит детей поиграть с ней в слова. Марина будет рассказывать историю, а дети должны подбирать уточняющие слова, чтобы ее смысл стал более понятен.

Марина. Я купила арбуз. Но он не помещался в сумке, потому что он был... (большой). Я еле принесла его домой, разрешила и обрадовалась, потому что он оказался такой... (красный). Я нарезала его дольками и угостила брата Лешу.

Леша съел кусок и причмокнул губами. Я поняла, что арбуз был очень... (вкусный).

Воспитатель предлагает каждому ребенку рассказать о своей покупке. Дети с помощью воспитателя рассказывают свои истории, а Марина подбирает слова. Если слова подобраны неверно, педагог поднимает желтую карточку (штраф).

Игра «В саду и на лугу» /стр. 133/

Дидактическая задача. Учить детей использовать в речи родовые и видовые понятия; классифицировать цветы.

Игровая задача. Называть себя именем садового или лугового цветка; найти пару для танца.

Игровые правила. Найти пару для танца, выбирая ее согласно классификации (садовые цветы — с садовыми, луговые — с луговыми).

Ход игры

Воспитатель предлагает детям поиграть в цветы. Для этого каждый ребенок должен придумать, каким цветком он будет. Педагог предлагает каждому ребенку назвать себя, а остальные дети определяют, какой это цветок — садовый или луговой.

Воспитатель (обращается к ребенку). Цветочек, назови себя! Ребенок. Я — роза.

Воспитатель (к детям). Какой это цветок?

Дети. Садовый.

Так представляются все цветы. Воспитатель продолжает игру — предлагает цветам подобрать друг другу пару и встать: садовые цветы с садовыми, а луговые — с луговыми. Звучит музыка, дети исполняют танец цветов.

Воспитатель.

Весной я выйду в сад,
Повсюду аромат,
Цветы кругом цветут
И пчел к себе влекут.

Тут лилии и розы,
Фиалки и мимозы —
Лежит цветной ковер,
Пестрит цветной узор.

Цветы, танцуйте вальс!
И музыка—для вас!
(Садовые цветы танцуют вальс.)
А там — зеленый луг,
Цветы цветут вокруг,
И радуемся мы
Приходу к нам весны!

Тут маки, васильки,
Летают мотыльки,
И бабочки кружатся,
На лютики садятся.

Цветы, танцуйте вальс,
И музыка—для вас!
(Луговые цветы танцуют вальс.)

По окончании танца дети располагаются двумя «цветочными коврами»: отдельно стоят луговые, отдельно садовые цветы.

Игра «Подбери рифму» /стр. 134/

Дидактическая задача. Учить подбирать рифмы к словам.

Игровая задача. Научить Незнайку подбирать рифмы.

Игровые правила. Подбирать рифмы так, чтобы получилось складно.

Ход игры

Воспитатель приводит в гости Незнайку (игрушка). Он был у поэта Цветика и тоже захотел стать поэтом. Теперь Незнайка ищет рифмы.

Незнайка.

Я — поэт, зовусь Незнайка,

От меня упрыгал зайка.

Воспитатель. Незнайка, почему от тебя упрыгал зайка?

Незнайка. Никакой зайка от меня не упрыгал. Просто я сочиняю стихи и для рифмы так придумал.

Воспитатель. А ты можешь сочинять так, чтобы это было красиво и чтобы это была правда?

Незнайка. Попробую. Вот послушайте.

Я писать люблю стихи

Безо всякой шелухи.

Воспитатель. Незнайка, а разве у стихов бывает шелуха? Или ты опять для рифмы это придумал?

Незнайка. Для рифмы, по-другому у меня не получается.

Воспитатель. Послушай, как мы с ребятами будем угадывать рифму.

Вот на грядке, погляди-ка,

Зреет красная... (клубника).

Уродилась нынче густо,
Пригодится в щак... (капуста).

В огород пробравшись ловко,
Зайка кушает... (морковку).

За волком собаки гнались,
А погнавшись... (испугались).

Влез на самый косогор
Ядовитый... (мухомор).

Любят малые ребятки
Всем загадывать... (загадки).

Воспитатель показывает желтый кружок (штраф), если рифма подобрана неверно.

Формирование элементарных математических представлений

Игра «Мы — артисты!» /стр. 135/

Дидактическая задача. Учить детей определять форму предметов.

Игровая задача. Определить, с каким атрибутом выступает каждый артист.

Игровое правило. Называть атрибут только после объявления номера конференсье (ведущим).

Ход игры

Воспитатель надевает плащ, объявляет, что он — конференсье, будет вести представление и приглашает детей в цирк, чтобы помочь ему объявлять артистов.

Воспитатель.

В цирке музыка играет,
Всех на праздник приглашает.

К нам приехали артисты:

Силачи, эквилибристы,

Выступаем только раз —

Все для вас!

(Надевает цилиндр.)

Мне поручен конференс,

Удивить смогу я вас.

Надеваю я... цилиндр

И в цилиндре я — один!

Буду номер объявлять

И артистов представлять.

Внимание! Фокусник Матуба

Достает нам сюрпризы из... куба

Накрывает он куб пустой —

Появляется заяц косой!

(Воспитатель накрывает коробку и после «магических» движений рукой достает игрушечного зайца. Затем берет в руки кнут и ударяет в воздухе.)

Стало тихо в нашем зале:

(Показывает шар.)

Упражнение на... шаре

Выполняет львица Киса,

Настоящая актриса!

(Показывает выступление игрушечной львицы, зрители аплодируют.)

Вот лошадки друг за другом

По арене, как по... кругу,

Быстро, резво побежали,

Аплодируют все в зале!

(Показывает картинку с изображением бегущих по цирковой арене лошадок.)

Примечание. Воспитатель во время объявления номеров делает паузы, чтобы дети смогли рассмотреть и назвать форму предмета. Далее можно предложить ребятам выступить в роли конференсье, дрессировщика и других артистов. Дети берут в руки предметы известной им формы и показывают свое выступление. Дети-зрители определяют форму предмета.

Игра «Где солнышко?» /стр. 136/

Дидактическая задача. Развивать умение определять положение предмета в пространстве.

Игровая задача. Проследить за положением солнышка и показать, что в это время суток делают дети.

Игровые правила. Выполнять движения только после определения местоположения солнышка на небе, под соответствующую музыку.

Ход игры

Воспитатель (показывает детям солнышко на фланелеграфе или на палочке). Солнышко любит ходить по небу. Утром солнышко встает, а вечером — ложится спать. Дети на земле наблюдают за солнышком, ведь оно показывает, что пора делать. Давайте и мы будем за ним наблюдать. (Педагог рассказывает и управляет солнышком.) Вот солнышко просыпается и начинает подниматься по небу — дети тоже просыпаются, делают зарядку. Солнышко выше — дети завтракают и играют. Солнышко еще выше — дети идут гулять. Вот солнышко на самом верху — дети гуляют, а потом обедают. Солнышко опускается — дети идут домой. Солнышко скрылось — дети ложатся спать до утра.

Примечание. Во время первого рассказа воспитатель показывает продвижение солнышка по небу, а дети только следят за ним. При повторном рассказе дети могут делать соответствующие движения.

Воспитатель. Давайте, дети, поиграем. Вот солнышко проснулось. Где оно?

Дети. Низко.

Воспитатель. Дети тоже просыпаются в своих кроватках. (Звучит спокойная музыка, дети потягиваются.) На улице еще темно. Солнышко поднимается. Где оно теперь?

Дети. Стало выше.

Воспитатель. Солнышко стало выше, наступило утро! Пора на зарядку. Раз-два-три! По порядку — на зарядку! (Звучит маршевая музыка, дети выполняют несложные упражнения.) А теперь идите на завтрак. (Дети имитируют прием пищи.) Солнышко пошло дальше гулять по небу. Где оно теперь?

Дети. Стало высоко в небе.

Воспитатель. Идем гулять! На прогулку мы выйдем в наш сад. Давайте ходить парами, любоваться цветущими деревьями. Наступил день. (Под спокойную музыку дети «гуляют по саду».) Дети погуляли и пошли обедать, а потом — дневной сон. Проснулись — а солнышко где?

Дети. Опустилось ниже.

Воспитатель. Что делают дети, когда опускается солнышко? Дети идут из детского сада домой. Вот и наступил вечер. (Дети берут свою одежду и «идут домой» — каждый садится на свой стульчик.) Пришли, поужинали и смотрят в окно: а солнышко теперь где?

Дети. Скрылось.

Воспитатель. Солнышко опустилось так низко, что наступила ночь. Пора спать. (Дети кладут сложенные руки под голову — «спят».)

Примечание. При последующих проведениях воспитатель сокращает рассказ. Педагог только показывает движение солнышка и спрашивает: «Где солнышко?» Дети отвечают и под музыку выполняют соответствующие движения.

Игра «Чья лента длиннее?» /стр. 137/

Дидактическая задача. Учить детей строить сериационные ряды, раскладывая предметы в порядке возрастания их длины.

Игровая задача. Рассудить кукол: выяснить, чья лента красивей и длиннее.

Игровые правила. Определить, чья лента длиннее, можно только после сигнала ведущего.

Ход игры

Воспитатель приносит куклу Лену и куклу Свету. Рассказывает детям, что куклы поспорили, у кого ленты лучше. Света думает, что ее лента ярче, красивее, а Лена — что ее лента нарядней. Как быть?

Дети начинают сравнивать ленты (осматривают ленты, ощупывают, прикладывают одну к другой). Оказывается, что у Лены лента атласная, красная. У Светы лента капроновая, ярко-желтая. Обе ленты красивые, но у Светы лента длиннее, чем у Лены.

Появляется кукла Сима. У нее ярко-синяя лента из шелка. Оказывается, что лента у Симы длиннее, чем у Лены, но короче, чем у Светы. Приходит кукла Рая. У нее ярко-голубая лента из шифона. Она тоже очень красивая, но длиннее, чем лента у Светы. Получается, что короче всех лента у Лены, длиннее всех лента у Раи.

Воспитатель предлагает детям потанцевать с куклами. Дети повязывают ленты куклам и танцуют с ними.

Воспитатель.

Вышли куклы в сад гулять,

Свои ленты показать.

Выходила кукла Лена

С ярко-красной, алой лентой,

Стала кукла танцевать,

Свои ножки выставлять.

(Девочка с куклой Леной пляшет, все хлопают.)

Выходила кукла Света

С лентой желтенького цвета,

Стала кукла приседать,

Своей ленточкой махать.

(Девочка с куклой Светой пляшет.)

Выходила кукла Сима
С лентой в косах ярко-синей,
Кукла — руки на бочок,
Выставляет каблучок.

(Девочка с куклой Симой пляшет.)

Выходила кукла Рая,
С лентой голубой играя,
Змейкой лента вьется,
В руки не дается.

(Девочка с куклой Раей пляшет, играя лентой.)

И у Раи, и у Симы,
Ленты яркие и красивые.
И у Светы, и у Лены
Замечательные ленты.

Разложите на столе,
Чья побольше по длине?

Дети раскладывают ленты и убеждаются, чья лента длиннее.

Игра «Встречаем гостей» /стр. 139/

Дидактическая задача. Учить детей отсчитывать предметы правильным способом; отсчитывать нужное количество предметов из общего количества.

Игровая задача. Помочь мишке накрыть на стол.

Игровые правила. Расставить посуду на столе в соответствии с количеством приглашенных гостей.

Ход игры

Воспитатель приносит медведя и от его имени просит детей помочь мишке подготовиться к встрече гостей. Дети накрывают на стол. Чтобы поставить приборы, надо знать, сколько будет гостей.

Мишка.

Я позвал на день рожденья
Волка, цаплю и крота,
Приготовил угощенье —
Накормлю всех досыта.
Я тарелки расставляю,
Чай по чашкам разолью,
Всех за стол я приглашаю,
Всех обедом накормлю!

Кто тут сидит? Волк.

Ему одну чашку,
Пусть кушает торт.

Кто тут сидит? Крот.

Ему одну чашку
И бутерброд.

Кто тут сидит? Цапля.
Ей — одну чашечку
И зернышек самую капельку.
Кто тут сидит? Я?
А где же тарелка моя?
Побольше мне меду,
Побольше малины!
Скажу вам, друзья, —
Удались именины!

Дети подсчитывают, сколько будет гостей (трое), ставят три стула, проговаривая: «Это стул для цапли, это стул для волка...» Потом от общего количества стоящей на столе посуды отсчитывают нужное для именин количество (тарелки и чашки): одна, две, три. Во время игры, как правило, забывают про самого хозяина, медведя. Поэтому после вопроса медведя («А где же тарелка моя?») дети отсчитывают и ему посуду.

В конце игры дети встречают мишковых гостей (игрушки) и усаживают их за стол, следя за тем, чтобы всем хватило посуды.

Конструирование

Игра «Будет горка во дворе» /стр. 140/

Дидактическая задача. Учить детей самостоятельно подбирать и вырезать детали нужного размера; закреплять умение оценивать качества работы.

Игровая задача. Обустроить зимнюю площадку для зверей.

Игровые правила. Возвести постройки для зверей, подходящие по цвету к их шубам, удобные для игры.

Ход игры

Воспитатель приносит игрушки — лисичку и медвежонка — и от их имени просит детей обустроить зимнюю площадку для зверей так, чтобы детали построек были такого цвета, как их шубки. Воспитатель и дети обсуждают, какие постройки можно сделать во дворе, чтобы было интересно играть. Решают построить горку и хоккейную площадку.

Педагог предлагает детям обсудить готовые образцы. Дети обговаривают размеры построек, выбирают подходящий материал, затем организуются в группы, решают, кто с кем будет строить, и приступают к работе.

Воспитатель предоставляет на выбор наборы для конструирования и интересующий детей материал (плотную бумагу).

Ребята выстраивают горку из деталей набора такого цвета, который подходит под шубку лисы. Затем огораживают хоккейную площадку деталями из бумаги подходящего под шубку мишки коричневого цвета.

Затем дети играют с игрушками: катают на горке, играют в хоккей. Оценивают, удобно ли зверушкам играть. Лиса и медвежонок благодарят детей. Ребята берут другие игрушки и играют с ними на зимней площадке.

Игра «Приглашение»/стр. 141/

Дидактическая задача. Упражнять детей в работе с бумагой; закреплять представления о геометрических фигурах.

Игровая задача. Изготовить пригласительные билеты на елку.

Игровые правила. Для каждого героя подобрать и украсить приглашение в соответствии с формой окошечка.

Ход игры

Воспитатель напоминает детям о том, что у кукол и мишек скоро новогодний праздник. Звери начали шить себе карнавальные костюмы (показывает картинку: звери в костюмах). Предлагает пригласить зверей в гости на елку в детский сад и для этого сделать пригласительные билеты.

Воспитатель предлагает каждому ребенку решить, для кого он будет делать приглашение, и выбрать подходящую открытку. Дети выбирают открытки с уже готовым отверстием на левой стороне, а правую сторону они будут оформлять по своему усмотрению. Дети выбирают материалы для украшения правой стороны открытки (шнуры, бусины, бумагу и т.д.).

Звери, которых надо пригласить на елку в детский сад, нарисованы на бумаге, и детали их тел состоят из разных геометрических фигур. Например, у лисы деталями тела являются треугольники, у волка — прямоугольники, у зайца

—круги. Дети должны подобрать ту открытку, на которой окошечко на левой стороне вырезано в виде такой же фигуры, из которой сложено тело животного на рисунке. Правильно подобрав открытку, ребенок изготавливает украшения на правой ее стороне такими же геометрическими фигурами, как и окошечко.

Изготовив приглашения, дети относят их своим героям и играют с игрушками в новогодний праздник. Если открытка точно подобрана по форме отверстий, то герой одобрительно кивает.

Нравственно-трудовое воспитание

Игра «Поможем Федоре» /стр. 141/

Дидактическая задача. Учить понимать суть понятий: «смешно», «жалко», «радоваться за другого»; вызывать стремление быть аккуратными.

Игровая задача. Помочь Федоре.

Игровые правила. Имитировать уборку помещения так, чтобы было понятно, что и как надо делать.

Ход игры

Воспитатель просит детей прислушаться: кто-то вздыхает. Выходит Федора (из сказки К. Чуковского «Федорино горе») (ростовая кукла). Воспитатель спрашивает у детей, знают ли они, что случилось с Федорой.

Федора.

От меня сбежали ложки,
От меня сбежали блюдца,
Все знакомые, соседи
Надо мной теперь смеются.
Помогите мне, покуда
Не сбежала вся посуда.

Воспитатель. Чем помочь Федоре? Может, ей надо помыть посуду?

Федора. Я бы и сама помыла, да посуда разбежалась. Что мне делать?

Воспитатель. Дети, вам стало смешно, когда посуда убежала от Федоры? (Ответы детей.) Вам жалко Федору? (Жалко.) Почему? Она сама во всем виновата? (Ответы детей.) А когда вы за нее порадовались? (Когда она навела в доме порядок.) Какая сначала была Федора? (Дети показывают злую, неопрятную Федору.) А какая Федора стала потом? (Дети показывают ласковую, добрую и опрятную Федору.) Посмотри, Федора, как наши дети соблюдают чистоту.

Воспитатель проводит игру «Кто чем занят?»: дети выполняют движения, а Федора отгадывает (моют посуду, подметают пол, вытирают пыль, выбивают ковер). Федора благодарит ребят, обещает быть аккуратной и начинает убираться в доме (пантомима). После этого к ней возвращается посуда (дети дают ей карточки с изображением посуды).

Игра «Приходите в гости!» /стр. 142/

Дидактическая задача. Учить детей оценивать поступки других.

Игровая задача. Быть вежливым.

Игровые правила. Выражать свое эмоциональное состояние в мимике, позе и жестах так, чтобы было понятно.

Ход игры

Воспитатель инсценирует потешку Н. Палагуты «Пирог».

Масло, яички, мука и творог —

Вот и готов у лисицы пирог.

Корочка сверху поджариста.

— Входите, зверюшки, пожалуйста.

Мишка притопал вразвалку,
Волк, опираясь на палку.
А зайчик сказал Лисавете в ответ:
— Простите, дорогая, я плохо одет.
Сошью вот кафтан да пару сапог,
Тогда непременно приду на пирог.

Воспитатель. Дети, скажите, какими были гости, как встречала их хозяйка лиса? (Ответы детей.) Самыми вежливыми были лиса и зайчик. Что они говорили? (Пожалуйста, простите.) Давайте разыграем сценку.

Дети разыгрывают сценку, по желанию играя роль хозяйки и гостей. Потом можно сыграть в игру «Веселый — грустный»: дети показывают пантомиму под грустную и веселую музыку. Если музыка веселая — показывают, что можно делать в веселом настроении (прыгать, играть, бегать, танцевать, пилить, строгать, копать, играть в снежки и т.д.). Если музыка грустная — показывают другое настроение (грустят, кого-то жалеют, провожают, скучают).

Игра «Поделись с товарищем» /стр. 143/

Дидактическая задача. Создать условия для актуализации нравственных норм; учить детей товарищескому взаимодействию в игре.

Игровая задача. Научить пса не жадничать, делиться с другими. Игровые правила. Не жадничать, проявлять доброжелательность, искать способы взаимодействия с другими детьми.

Ход игры

Воспитатель приносит пса (большую лохматую собаку) и рассказывает историю про то, как этот пес жадничал. Читает отрывок из стихотворения Э. Мошковской «Жадина»:

Пес
Шагал
По переулку.
Он жевал
Большую
Булку.
Подошел Щеночек,
Попросил кусочек.
Сел Пес,
Стал гадать:
«Дать
Или не дать?»
Погадал - погадал,
Пожевал-пожевал...
Не дал!
Подошла
Кошка-Мяушка,
Попросила Кошка
Мякушка.

Встал
Пес,
Стал гадать:
«Дать
Или не дать?»
Погадал-погадал,
Пожевал-пожевал...
Не дал!
Подошла Курочка.
Попросила Курочка
Корочку!
Сел
Пес,
Стал гадать:
«Дать
Или не дать?»
Погадал-погадал,
Пожевал-пожевал...
И сказал:
— Я бы дал!
У меня у самого
Больше нету ничего!

Воспитатель спрашивает у детей, как поступил пес, и просит объяснить псу, что он сделал плохого. Предлагает научить пса быть щедрым и добрым. Ребята объясняют псу, как надо делиться с другими.

Дети берут на себя роли мам и детей и играют в игру «Поделись с товарищем»: малыши играют во дворе; одна мама дает своей дочке совочек и ведро, другая мама дает своей дочке формочки для куличиков и лопатку. Дети обмениваются игрушками и играют вместе.

Затем воспитатель в роли мамы дает сыну игрушечную машину и просит его не быть жадным, научиться играть с товарищами. Ребенок самостоятельно ищет способы взаимодействия с товарищами: предлагает вместе возить на машине грузы; берет на себя роль шофера, а товарищу предлагает быть мастером по ее ремонту и т.д. Дети, поставленные в условия общения, ищут способы взаимодействия со сверстниками в игре.

Игра «Книжкины помощники» /стр. 144/

Дидактическая задача. Поощрять желание детей трудиться, помогать другим.

Игровая задача. Помочь книжке, маме, воспитателю.

Игровые правила. Правильно выбрать карточку.

Ход игры

Воспитатель приносит разорванную книжку. Книжка охает и вздыхает.

Книжка.

Страницы в книге разорвали,

Обложку глянцевую смяли,
Теперь пылюсь на полке дальней,
Никто читать меня не станет.

Воспитатель. Книжка, не вздыхай, мы с ребятами отремонтируем твоё платье.

Дети выдвигают предложения по ремонту книги; берут бумагу, ножницы, клей и ремонтируют обложку; прозрачным скотчем заклеивают страницы. Книга стала опрятной, теперь её можно поставить на первую полку, взять почитать.

Затем дети играют в игру «Чем помочь?». Воспитатель-ведущий показывает картинку, а дети показывают карточку с ответом. Если на картинке изображен засыпанный листьями двор, то дети ищут карточку с изображением метлы; если неглаженное бельё на стуле — карточку с изображением утюга; если увядшие растения — карточку с изображением кувшина с водой; если сложенные бревна — карточку с изображением пилы. Далее ребята могут изобразить действия в соответствии с карточкой.

Музыкальное воспитание

Игра «Разговор на деревенском подворье» /стр. 145/

Дидактическая задача. Учить детей различать и воспроизводить оттенки интонации голоса.

Игровая задача. Уметь вести разговор с домашними животными.

Игровые правила. Вести разговор так, чтобы быть понятым героем.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и прислушаться. Из-за ширмы раздаются звуки — гогочут гуси: «Га-га-га!», кричат петухи «Ку-ка-ре-ку!», лают собаки: «Гав-гав-гав!», мяукают кошки «Мяу-мяу-мяу!», хрюкают свиньи: «Хрю-хрю-хрю!», мычат коровы «Му-му-му!», блеют овцы «Бе-бе-бе!», ржут лошади «И-го-го!»

Педагог предлагает детям определить, кто это кричит. Затем предлагает «поговорить» с каждым домашним животным, определив, в каком настроении оно находится, продолжить с ним диалог с той же интонацией. Приведем примеры.

Разговор с гусем.

Гусь из-за ширмы начинает диалог, ребенок слушает интонацию его голоса: «Га-га-га!» — она радостная, ребенок подражает ей и продолжает: «Га-га-га!», с такой же радостной интонацией. Если ребенок правильно подражает интонации героя, то он появляется из-за ширмы. Далее «разговор» продолжается в присутствии всех детей, по окончании его ребенок «переводит», о чем они говорили (например, радовались, что пришла весна).

Разговор с петухом.

Петух начинает диалог из-за ширмы: «Ку-ка-ре-ку!», ребенок отзывается ему с той же грустной интонацией: «Ку-ка-ре-ку!» Интонация воспроизводится ребенком точно, поэтому петушок выходит из-за ширмы, и разговор продолжается. Затем ребенок объясняет суть разговора — петушок жалуется, что у него линяют крылья, ребенок успокаивает его, предлагает пить витамины.

Разговор с собакой.

Собака из-за ширмы начинает диалог: «Гав-гав-гав!», ребенок отзывается с той же интонацией тревоги: «Гав-гав-гав!» Интонация угадана, поэтому собака выходит из-за ширмы. Ребенок и собака продолжают диалог. Ребенок сообщает, что собака тревожится из-за щенков, ее надо успокоить, помочь их кормить.

Игра «Подбери нужный тембр» /стр. 146/

Дидактическая задача. Развивать тембровый слух; учить подбирать музыкальный инструмент в соответствии с характером героя.

Игровая задача. Подыграть артистам на концерте.

Игровые правила. Подыграть артисту так, чтобы ему понравилось, иначе он не захочет выступать.

Ход игры

Воспитатель сообщает детям, что звери решили устроить лесной концерт. Надо им помочь с аккомпанементом. Звери уже подготовили концертные номера. Ребята их послушают и подберут аккомпанемент.

Первым выступает мишка. Он станцует медвежий танец. Ребенок, который вызывается быть аккомпаниатором, выбирает музыкальный инструмент и придумывает импровизацию, например, подыгрывает на трещотке.

Второй номер исполняет лиса. Она споеет романсы. Ребенок-аккомпаниатор подыгрывает на выбранном им инструменте. Например, на металлофоне.

Воспитатель может одновременно сопровождать детскую инструментальную импровизацию на фортепиано (баяне), чтобы добавить краску определенного регистра (для медведя играет в нижнем регистре, для лисы — в среднем и т. д.). Если ребенок ошибается в выборе сопровождения, то герой уходит за ширму.

Игра «Быстро — медленно» /стр. 147/

Дидактическая задача. Учить детей различать метрическую пульсацию долей.

Игровая задача. Пройти по улице, сопровождая свой шаг игрой на ложках.

Игровые правила. Пройти в такт музыке.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям прогуляться по улице. Раздает им ударные музыкальные инструменты (ложки). Дети должны идти под музыку тем шагом (подчеркивая его ударом — пульсацией ложек), который подскажет музыка. Звучит русская народная мелодия «Калинка», дети идут, ударяя ложками. На первую медленную часть — редкая пульсация (удары), на вторую быструю часть — частая пульсация.

Примечание. Педагог подобным образом может использовать и другие музыкальные произведения двухчастной формы. Игровые задачи могут меняться: пройти под редким дождем, пробежаться под частым дождем. Вариативным может быть также использование музыкальных инструментов: бубен—дождь, треугольник—капельки, цитра—море и т. д.

Игра «Передай ритм» /стр. 147/

Дидактическая задача. Учить детей различать (определять и воспроизводить) ритм.

Игровая задача. Возьми и передай ритм товарищу.

Игровые правила. Передай ритм так, чтобы не ошибиться.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям поиграть в ритмы. Для этого ребята встают в хоровод. Выбирается ведущий, он встает в центр круга и идет в противоположную хороводу сторону. Дети поют запевку.

В хороводе мы идем,

Мы идем.

Ритмы каждому найдем,

Мы найдем.

Будем ритмы отбивать, Отбивать.

Будем ритмы различать, Различать.

По окончании запевки хоровод останавливается, ведущий кланяется выбранному им ребенку и поет.

Ты прохлопай, Оля,

Песенку свою,

Песенку свою,

Ты прохлопай —

Я по ритму все пойму,

За тобой я повторю.

Ведущий слушает ритм, который ему прохлопывает выбранный им ребенок и старается точно повторить предложенный Олей ритм. Если он повторяет без ошибок, то остается ведущим дальше. Если повторяет ритм с ошибками — то Оля становится новым ведущим. Игра повторяется.

Изобразительная деятельность

Игра «Кисельные берега» /стр. 148/

Дидактическая задача. Учить детей наносить штрихи, не выходя за контур изображаемого предмета.

Игровая задача. Помочь медвежонку навести порядок.

Игровые правила. Нарисовать новую чашку с киселем так, чтобы было красиво; в подвижной игре — убежать от медведя.

Ход игры

Воспитатель приносит рисунок, на котором изображено семейство медведей: папа Михайло Потапыч, мама Мария Петровна и сыночек Михайлючок. Рассказывает: родители очень не довольны поведением сына. Михайло Потапыч грозно сдвинул брови, Мария Ивановна поставила лапы в бок, а у Михайлючка слезы: он опять разлил свою голубую чашечку с киселем. (Штрихи выходят за пределы контура широкой чашки, размазаны.) Кисель разлился кисельной рекой: побежал по столу, закапал на пол, полился к порогу. Что Михайлючку делать?

Воспитатель предлагает ребятам заново нарисовать эту семейную сцену. На своих листах дети рисуют полную чашку киселя: наносят штрихи, не выходя за края контура, ровными движениями. Затем дети с помощью воспитателя аккуратно вырезают готовые чашки с киселем. Педагог меняет прежнюю картину на новую: на ней папа медведь, мама медведица и сын медвежонок улыбаются; перед ними пустой стол. Дети приносят свои рисунки, и воспитатель по очереди подставляет (прикладывает) их на то место, где нарисован стол, новые чашки (рисунки детей). В конце оставляет одну чашку, прикрепляя ее на картину. Остальные чашки раскладывает рядом — вот сколько киселя получилось, кушайте, медведи!

Затем дети играют в подвижную игру «Кисель-киселек».

Дети.

Приходил медведюшка, приходил наш батюшка
Деток в гости звать, деток в гости звать.

Медведь.

Приходите, дети, приходите в гости,
Угощенье брать, угощенье брать.

Дети.

Чем ты угощаешь нас, чем ты нас попотчуешь,
Батюшка медведь, батюшка медведь?

Медведь.

Киселечком, милые, кисельком, родимые,
Стану песни петь, стану песни петь.

Дети.

В гости приходили,

Киселек мы пили:

(Скороговоркой.)

Малиновый, овсяный,

Клюквенный да пряный.
Смородинный, черничный,
Крыжовный да клубничный.
А теперь хотим играть!

Медведь.

Нет уж, мои милые, нет, мои родимые,
Не мешайте спать, не мешайте спать!
(Медведь ложится спать.)

Дети.

Пробудись, медведь, вставай,
С нами в игры поиграй!
Медведь просыпается и ловит детей.

Игра «Зима или весна?» /стр. 150/

Дидактическая задача. Учить детей создавать образы действительности.

Игровая задача. Составить картину сада.

Игровые правила. Составить картину так, чтобы было понятно, какой это сад — зимний или весенний.

Ход игры

Воспитатель приносит куклу Зину. Рассказывает, что однажды она проснулась, посмотрела в окно и не могла понять, какое на улице время года: зима или весна. На улице было белым-бело. Воспитатель просит помочь Зине определить, какое время года за окном — зима или весна.

Перед детьми на столах лежат заготовки, на которых во весь лист изображено окно на голубом фоне. Дети должны составить картину весеннего или зимнего сада. Они самостоятельно решают, какие детали будут использовать. Рядом лежит материал для аппликаций: белые снежинки и белые цветы яблонь. Дети выбирают материал для аппликации и наклеивают его между рамами окна. В итоге получаются разные виды из окна: на заснеженный или на цветущий сад. Каждый ребенок дарит свою картину кукле Зине. Все картины Зина выставляет на выставку: тут — зимние сады, а там — весенние.

Игра «Космеи или яблоки?» /стр. 150/

Дидактическая задача. Учить детей различать предметы круглой и овальной формы; закрашивать предметы.

Игровая задача. Разрушить чары злого волшебника.

Игровые правила. Раскрасить город так, чтобы все предметы были узнаваемы по цвету.

Ход игры

В гости к детям приходят коротышки из Цветочного города и просят им помочь: злой волшебник стер все краски, и трава, деревья и цветы стали бесцветными. Воспитатель предлагает детям победить злого волшебника: взять цветные карандаши и сделать цветочный город снова молодым и красивым.

Дети берут заготовки «бесцветного города» (по типу раскрасок, у каждого ребенка свой рисунок), рассматривают форму предмета и подбирают цвета. На

картинках нарисованы предметы круглой и овальной формы. Ребенок должен понять, что это за предмет, и раскрасить его в нужный цвет. Например, похожая на ромашку космея имеет овальные лепестки, яблоко — круглое, огурец — длинный овальный. Дети делают в воздухе формообразующие движения (овал и круг) и раскрашивают рисунки, стараясь делать правильные штриховые движения, соблюдать их направление. Коротышки оценивают работы детей — правильно ли они раскрасили рисунки.

Раскрасив рисунки, дети составляют их вместе — получается целый цветочный город, яркий, разноцветный. Дети любят получившимся панно. Коротышки благодарят детей. Игра заканчивается пением песенки:

Цветочный город мой,
Как ты красив и ярок,
Любуемся тобой,
Красой мостов и арок,
Весеннею порой
Ты радуешь детей,
Цветочный город мой.
Цвети и молодей!

Игра «Дымковские красавицы» /стр. 151/

Дидактическая задача. Учить детей воспроизводить простые узоры дымковской росписи.

Игровая задача. Подобрать барышням нужный товар.

Игровые правила. Подобрать именно дымковский товар.

Ход игры

Воспитатель объявляет детям, что к ним в гости придут дымковские барышни, предлагает вспомнить дымковские узоры. Проводится дидактическое упражнение «Какие узоры у Дымки?». Дети называют дымковские узоры.

Потом педагог представляет гостей — дымковских барышень (лепные игрушки). Барышни пришли на базар. Они идут красивой походкой, выбирают себе товар.

Мы шагаем по базару —
Нет тут нужного товара.
Нам бы курочку-хохлатку
Да козлика ребяткам.
Станет козлик забавлять,
Станут детки с ним играть.

Воспитатель предлагает детям помочь дымковским барышням — достает заготовленные лепные фигурки козлика и курочки и предлагает ребятам их расписать. Дети вспоминают узоры Дымки — пятнышки, кольца, волнистые линии, точки, клеточки — и расписывают фигурки.

Затем каждый ребенок выступает в роли продавца и предлагает дымковским барышням свой товар — козлика или курочку.

1-й продавец. У меня есть товар! Покупайте.

Барышня. Какой товар?

1-й продавец. Отгадайте! Рожки острые, ножки крепкие, прыгает, играет, деток забавляет. Кто это?

Барышня. Козлик.

2-й продавец. У меня тоже есть товар. Покупайте.

Барышня. Какой товар?

2-й продавец. Отгадайте! Громко кудахчет, своих деток зовет, яички нам несет. Кто это?

Барышня. Это курочка.

Барышни кланяются и благодарят детей.

Игра «Куда плывут рыбки?» /стр. 152/

Дидактическая задача. Развивать эстетическое восприятие; учить детей видеть красоту рыб, перемещаться в пространстве; передавать разное положение предмета на листе.

Игровая задача. Угадать, куда плывут рыбки.

Игровые правила. Брать корм только по сигналу.

Ход игры

Воспитатель приглашает детей полюбоваться рыбками, плавающими в аквариуме. Ребята рассматривают расцветку тела, плавников, хвоста и головы рыб, наблюдают за тем, как они плавают в разных направлениях. Педагог предлагает посмотреть, что будет, если бросить рыбкам корм. Дети видят, как рыбки разворачиваются и плывут в сторону корма.

Воспитатель предлагает детям игру «Куда плывут рыбки?». Ребята двигаются («плавают»), как рыбки, под спокойную музыку. По сигналу воспитателя: «Рыбки, корм!» — дети должны развернуться и плыть в сторону корма, весело помахивая «плавниками». Воспитатель встает то в одном, то в другом конце комнаты, подает сигналы, а дети-рыбки плывут вслед за кормом (бруском или кубиком). Выигрывает тот, кто быстрее приплывет к корму.

Затем воспитатель дает детям фломастеры и предлагает нарисовать, как рыбки играют в воде. Дети рисуют рыбок в разных положениях, потом объясняют, куда поплыла та или иная рыбка: за кормом, под камушек, за другими рыбками, на поверхность подышать воздухом, попрыгать над водой и т.д.

Литература:

- Губанова Н. Ф. Развитие игровой деятельности. Система работы в первой младшей группе детского сада. – М.: – МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2012. – 160 с.