

Дидактические игры

"Развитие мелкой моторики рук"

«Груши и яблоки с пуговицей»

Цель: упражнять детей в закреплении понятий «большая – маленькая груша», учить пристегивать и отстегивать груши, яблоки, где ребенок закрепляет понятия «один», «много», развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: картинки яблок, груш, нитки, пуговицы, картон для макета деревьев, скотч для «ламинирования».

Ход игры: поиграем в «Ураган» – дуя на дерево и раскачивая его одной рукой, воспитатель или ребенок отстегивает от него яблоко. «Бабах! Ветер сдул яблоко, оно упало на землю». Предлагают ребенку побыть ветром – подуть, покачать дерево, затем отстегнуть яблоки.

«Накорми колобка»

Цель: развитие мелкой моторики и тактильной чувствительности.

Оборудование: невысокие пластиковые баночки с крышками, крупа (фасоль, горох, гречка и другие).

Ход игры: воспитатель говорит детям, что наш Колобок проголодался и нужно его покормить. Дети берут из баночки крупу и кладут в отверстие рта

«Крупинки-придумки!»

Цель: укрепление и развитие мелкой моторики кистей рук, зрительно-моторной координации; формирование умения сочетать по цвету (при использовании различных круп).

Оборудование: различные виды круп (фасоль, рис, пшено и другие).

Ход игры: сначала на поднос необходимо насыпать ровным слоем пшено (можно и другую крупу), а затем, используя красную фасоль, (так лучше выделяется контрастный цвет) придумывают и накладывают разные узоры, картинки.

«Дорисуй картинку с помощью пробок»

Цель: развивать воображение, творчество детей, мелкую моторику рук.

Оборудование: иллюстрации с изображением цветов, самолета, елки, мухомора, пробки или пуговицы.

Ход игры: воспитатель просит дорисовать картинку с помощью пробок или пуговиц.

«Разноцветные прищепки»

Цель: развивать мелкую моторику, воображение. Расширять знания об окружающем мире, упражнять детей в умении считать и отсчитывать, закреплять знания о цвете. Учить правильно брать и открывать прищепки, находить местоположение по цвету. Воспитывать эмоциональное отношение к результатам своего труда, усидчивость, терпение.

Оборудования: плоскостное изображение предметов (солнце, самолет, гусеница, рыбка, репка, свекла, ананас, домик, ежик и другие), прищепки.

Ход игры: Педагог обращает внимание детей, что художник нарисовал предметы, но некоторые детали забыл прорисовать. Предложить детям помочь художнику и с помощью прищепок закончить изображение.

«Разноцветные шарики»

Цель: развитие мелкой моторики рук, закрепление основных цветов.

Оборудование: картон белого и серебристого цвета, фломастеры основных цветов, клей – карандаш, шарики из цветного картона, скотч для «ламинирования», картинки сказочных героев, липучки.

Ход игры: воспитатель просит детей прикрепить шарики по цветам.

Упражнение «Веселые карандаши»

Цель: улучшение координации движения рук, развитие подвижности пальцев, мелкую моторику.

Оборудование: разноцветные карандаши, киндеры, глазки.

Ход упражнения: Ребенок катает карандаш между ладонями, пальцами, приговаривая: «Карандаш в руках катаю, между пальчиков кручу. Непременно каждый пальчик быть послушным научу».

«Ладонка – замри!»

Цель: развитие статистической координации движений пальцев рук, упражнение в удержании позы.

Инструкция: вытянуть руки вперед с разведенными пальцами и пробовать удерживать 10 секунд. Если получается удержать позу, то руки положить на стол.

Педагог может слегка приложить ладони на руки ребенка.

«Привет - пока!»

Цель: тренировка в сгибании и разгибании всех пальцев вместе и поочередно.

Инструкция: дети сгибают руки в локтях, держат кисти перед лицом, сгибают и разгибают пальцы одновременно, не сжимая их в кулачки. Далее сгибают и разгибают по очереди, начиная с большого пальца.

«Путешествие пальцев»

Цель: развитие и тренировка координации движений пальцев, развитие кончиков пальцев рук, развитие внимания.

Материал: лист бумаги, на котором изображены 2 домика в разных концах «островки» для передвижения пальцев.

Ход игры: ребенок устанавливает пальцы около первого домика. Затем начинает пальцами передвигаться по островкам до другого домика, не отрывая пальцы от другой «кочки».

Правила:

1. можно передвигаться, для начала, используя 2 пальца;
2. все пальцы должны участвовать;
3. нельзя отрывать первый палец, не переставив другой.

«Клад»

Цель: развитие и тренировка координации движений пальцев рук, развитие кончиков пальцев рук, соотнесение цвета, развитие внимания.

Материал: Рисунок 1 (см ниже)

Ход игры: идти по кочкам строго по карте, которая находится над сундуком.

Правило:

1. участвуют все пальцы;
2. палец первый не отрывать от кочки пока не перейдет другой палец.

«Успевай-ка!»

Цель: развитие динамической координации, чередование движений рук.

Ход игры: (играют 2-10 человек) в процессе игры дети строят столбик из рук, производя различные общепринятые комбинации.

Например, кулак – кулак – ладонь.

Правило: Нельзя ошибаться. Рука, совершившая ошибку, убирается.

«Зайка и зеркало»

Цель: совершенствование координации, автоматизации и плавности переключения.

Инструкция: левая ладонь кверху, делаем «козу». Сверху на нее накладываем правую руку, которая тоже изображает «козу» (тыльной стороной вверх). Выставляем вверх и вниз средние и безымянные пальцы обеих рук и двигаем ими в противоположные стороны.

«Скворечник»

Цель: упражнение ладоней.

Инструкция: ладони сложены вместе, пальцы смотрят вверх, локти - в разные стороны. Затем, не разжимая ладони и не опуская локти, опускают кисти рук вниз, прогибая запястья.

«Стул»

Цель: развитие динамической координации, чередование движения.

Инструкция: левая ладонь вертикально вверх. К ее нижней части привлекается кулачок (большим пальцем к себе). Если ребенок легко выполняет это упражнение, можно менять положение рук попеременно на счет раз.

«Стол»

Цель: развитие динамической координации, чередования движений, развитие переключаемости.

Инструкция: левая рука в кулачек. Сверху на кулачек опускается ладошка. Если ребенок легко выполняет это упражнение, можно менять положение рук: правая рука в кулачке, левая ладонь сверху кулачка. Можно делать попеременно на счет раз.

«Барабанщик»

Цель: выработка навыка произвольных движений с отказом от двигательных стереотипов.

Инструкция: отбивая по одному такту правой (левой) рукой, одновременно с тактом, отбиваем правой рукой, ударять по столу указательным пальцем левой руки.

«Усложненный барабанщик»

Цель: выработка навыка произвольных движений с отказом от двигательных стереотипов, удержание позы.

Инструкция: положить перед собой правую (левую) руку с расставленными пальцами, поместить указательный палец на безымянный или средний на указательный (или наоборот) и слегка отстукивать темп.

«Плоскогубцы»

Цель: активизация и подготовка пальцев рук для работы с предметами (ручкой, карандашом, ножницами).

Инструкция: ребенок зажимает края стола между прямыми пальцами (сжимать как можно сильнее). Упражнение выполняют несколько раз.

«Чет-нечет»

Цель: развитие умения пространственной ориентировке на бумаге; воспитание эмоционального, положительного отношения к игре.

Материал: 2 ручки разного цвета, лист в клетку.

Ход игры: на одном крае отмечается граница и на другом. Расстояние выбирается игроками произвольно. Игроки должны ходить по очереди, отмечая линией (прямые, по диагонали клетки) от конца к следующему концу клетки так далее. Выигрывает тот, кто дойдет первым до границы (косвенные границы).

ИГРЫ ПО ЛЕГОКОНСТРУИРОВАНИЮ

Игра «Найди пару»

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: формировать у детей представление о признаке «цвет» и умение сравнивать предметы как визуально, так и путём прикладывания одного объекта к другому. Учить детей узнавать и называть символ признака, давать характеристику объекту по определенному признаку.

Материал и оборудование: большое количество деталей конструктора разных по признакам.

Ход игры:

1. объединить в пары детали одинаковые по признаку «цвет», но разные по признаку форма.
2. объединить в пары детали одинаковые по признаку форма, но разные по признаку цвет.
3. выбрать 2 детали и сравнить их по признакам: «цвет», «форма».
4. сравнить по признакам 2 детали заданные педагогом.

Игра «Разноцветные комнаты»

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: развивать представление детей об основных цветах спектра посредством приравнивания к эталону с отвлечением от других признаков предметов.

Материал и оборудование: листы цветной бумаги, разноцветные детали лего.

Ход игры:

Обратить внимание детей на разноцветные комнаты (листы цветной бумаги). Объяснить, что предметы в них должны быть подходящего цвета. На команду педагога: «Раз, два, три, лего по комнатам разложи», дети раскладывают детали по цвету в свои «комнаты».

Игра «Цветные фонарики»

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: учить выполнять игровые действия по словесной инструкции взрослого, упражнять в ходьбе и беге, развивать ловкость, самостоятельность, закреплять умение различать цвета.

Материал и оборудование: детали лего, листы цветной бумаги, 2 стола.

Ход игры:

В одном конце комнаты на столе лежат листы цветной бумаги. На другом конце комнаты лежат разноцветные детали лего.

Педагог читает стихотворение:

Яркие фонарики поднимем высоко

Желтый (красный, синий и т. д.) цвет их виден далеко.

Зажглись фонарики!

Дети бегут к столу с деталями лего, берут деталь того цвета, который указан в стихотворении и несут к другому столу, где находятся листы цветной бумаги. Кладут детали на нужный цвет. Педагог говорит: «Погасли фонарики». Дети возвращаются на исходную позицию. Игра повторяется 2 – 4 раза.

Игра «Разноцветные вагончики».

(для детей 4 – 7 лет)

Задача: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной формы, различению деталей по цвету, развивать мелкую моторику рук, зрительно-моторную координацию.

Материал и оборудование: листы бумаги с контурными цветными изображениями деталей лего в виде вагончиков, мелкие животные.

Ход игры:

Педагог предлагает детям собрать поезд из вагончиков для зверюшек, чтобы они могли покататься. Дает детям схемы, по которым они собирают поезд. Если поезд собран правильно, то педагог предлагает детям посадить по вагончикам зверюшек и покатать их (передвигая лист бумаги с «вагончиками»).

Игра «Принеси и покажи»

(для детей 3 – 4 лет)

Задачи: Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Материал и оборудование: детали лего, различные по форме.

Ход игры:

Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.

Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.

Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

Игра «Парочки»

(для детей 3 – 4 лет)

Задача: учить детей находить детали лего одинаковой формы и цвета.

Материал и оборудование: по 2 детали лего одинаковой формы и цвета.

Ход игры:

Педагог раздает детям детали лего так, чтобы у двоих детей они оказались одинаковыми. Объясняет правила игры: после слов «Раз, два, три - беги!» дети разбегаются по группе, после слов «Раз, два, три - парочки собери!» дети ищут одинаковые по форме и цвету детали лего и встают парами.

Игра «Что изменилось?»

(для детей 3 – 6 лет)

Задачи: закреплять знание геометрических форм и цвета, развивать наблюдательность, внимание, память и речь.

Материал и оборудование: детали лего.

Ход игры:

Педагог раскладывает на столе детали лего (от 3 до 6). Повторяет с детьми названия геометрических форм и цвет деталей лего и предлагает запомнить последовательность их расположения. По команде «Глазки спят!» дети закрывают глаза, а педагог быстро переставляет или убирает одну или несколько деталей лего. По команде «Глазки проснулись! Посмотрите, что изменилось?» дети должны сказать, какой фигуры нет или как изменилось расположение фигур.

Игра «Отгадай деталь»

(для детей 4 – 6 лет)

Задача: учить детей на ощупь определять формы деталей лего, и называть их.

Материал и оборудование: повязка на глаза, детали лего.

Ход игры:

Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму деталей лего.

Правила игры:

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета.

2. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.
3. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.
4. Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

Игра «Разложи детали по местам»

(для детей 4 – 6 лет)

Задачи: закреплять названия деталей лего-конструктора.

Материал и оборудование: коробочки, детали лего-конструктора (*клювик, лапка, овал, полукруг*).

Ход игры:

Детям даются коробочки и конструктор. На каждого ребенка распределяются детали по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто соберет без ошибок, тот и выиграл.

Игра «Разложи по величине».

(для детей 3 – 5 лет)

Задача: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разного размера.

Материал и оборудование: детали лего.

Ход игры:

Педагог рассматривает с детьми детали, выделяет их характерные признаки и закрепляет в речи. Затем предлагает детям разложить детали так, чтобы они увеличивались (уменьшались) по размеру.

Игра «Большой-маленький»

(для детей 3 – 4 лет)

Задачи: формировать у детей представление о признаке «размер» и умение сравнивать предметы как визуально, так и путём наложения или прикладывания одного объекта к другому. Учить детей узнавать и называть символ признака, давать характеристику объекту по определенному признаку.

Материал и оборудование: большое количество деталей конструктора разных по признакам.

Ход игры:

1. объединить в пары детали одинаковые по признаку «размер», но разные по признаку «цвет».
2. объединить в пары детали одинаковые по признаку «форма», но разные по признаку «размер».
3. выбрать 2 детали и сравнить их по признакам: «форма», «размер».
4. сравнить по признакам 2 детали заданные педагогом.

Игра «Чудесный мешочек»

(для детей 4 – 5 лет)

Задачи: развивать мелкую моторику рук, упражнять в счете в пределах 10.

Материал и оборудование: мешочек, детали лего (10 штук).

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку опустить руку в мешочек, сосчитать сколько деталей лего в нем лежит, достать их и проверить, правильно ли он посчитал. Если сосчитано верно, то из деталей лего ребенок строит постройку.

Игра «Ванька-встанька»

(для детей 4 – 6 лет)

Задачи: развитие пространственной ориентировки. Развитие способности детей свободно различать объёмную и плоскостную формы, независимо от цвета, количества деталей. Формирование понятия того, что количество предметов не зависит от их расположения.

Материал и оборудование: схемы, выполненные из одинакового количества деталей:

1. объёмной (вертикальной) постройки;
2. плоскостной (горизонтальной) постройки.

Ход игры:

1. выделить части постройки цветом;
2. использовать заданный цвет в частях постройки.

Игра «Заполни пространство»

(для детей 4 – 5 лет)

Задачи: развитие зрительной памяти и умение ориентироваться на плоскости. Формировать представление о количественном соответствии (детали конструктора), умение видеть части в целом, развитие

комбинаторных способностей. Формировать у детей представление о признаках: «части», «размер»,

Материал и оборудование: карточки с контурами постройки.

Ход игры:

Детям предлагается заполнить контур деталями (частями), подходящими по признакам «размер».

Варианты задания: закрыть подходящий контур заранее подготовленными постройками.

Игра «Чья я часть?»

(для детей 5 – 6 лет)

Задачи: формирование у детей представления о части и целом, в количественном соотношении, умение видеть части в различной конфигурации, развитие комбинаторных способностей. Развитие творческого воображения.

Материал и оборудование: лего-схема, одинаковая для всех участников игры.

Ход игры:

Детям предлагается достроить постройку по заданному признаку: природный или рукотворный мир.

Игра «Домысли...»

(для детей 5 – 6 лет)

Задачи: Учить детей анализировать образец, изображённый на карточке, выделять части в целом объекте. Развитие творческого воображения. Умение работать коллективно. Закреплять представление о реальном и фантастическом мире.

Материал и оборудование: схемы-карточки *(по количеству микрогрупп)*, детали лего *(в достаточном количестве)*.

Ход игры:

1. построить объект реального или фантастического мира.
2. дети объединяются по 2, 3, 4 человека и соединяют фрагменты (части) в общую постройку и придумывают названия.

Игра «Найди на ощупь»

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: развитие мелкой моторики рук, зрительно-двигательной координации.

Материал и оборудование: емкость с фасолью, детали лего.

Ход игры:

Педагог читает стихотворение:

Сюда насыпали фасоль

И пальцы запустили,

Устроив там переполох,

Чтоб пальцы не грустили.

Ведь тут не соль, совсем не соль,

А разноцветная фасоль.

На дне игрушки для детей,

Мы их достанем без затей.

Ребенок достает детали лего из емкости с фасолью и строит из собранных деталей постройку (по собственному замыслу).

Игра «Таинственный мешочек»

(для детей 4 – 6 лет)

Задачи: учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

Материал и оборудование: наборы деталей конструктора, мешочек.

Ход игры:

Педагог держит мешочек с деталями лего-конструктора. Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают.

Игра «Муха»

(для детей 5 – 6 лет)

Задачи: развитие пространственных представлений, зрительного восприятия, умение находить нужный вид, умение объяснять свои действия.

Материал и оборудование: карточка – фотография с изображением постройки в 3-х видах: спереди, сверху, сбоку и общий вид.

Ход игры:

1. по общему виду найти вид: спереди, сверху, сбоку;
2. по 3 видам: спереди, сверху, сбоку определить внешний вид;
3. по общему виду определить один из видов;

4. найти заданную точку на виде спереди, сверху, сбоку;
5. найти заданную деталь на 3-х видах.

Игра «Половинка моя»

(для детей 5 – 6 лет)

Задачи: учить детей конструированию по заданным условиям. Развивать зрительную память и умение ориентироваться на плоскости, располагать рисунок в «зеркальном отражении», используя заданное количество деталей. Закрепление представления об алгоритме чередования деталей.

Материалы и оборудование: карточки-схемы с изображением половины лего-рисунка, детали лего *(в достаточном количестве)*.

Ход игры:

Детям предлагается карточка – схема $\frac{1}{2}$ мозаичной постройки.

Задание:

1. перенести схему на пластину.
2. достроить вторую половину схемы, не нарушив последовательность, в зеркальном отражении.

Игра «Оживи меня»

(для детей 4 – 5 лет)

Задачи: формирование у ребёнка представлений о признаке «действие» «структура». Развитие ассоциативного мышления. Развитие зрительной памяти и умения ориентироваться на плоскости. Развитие творческого воображения.

Материал и оборудование: набор карточек-схем с заданием и схемами построек.

Ход игры:

Детям предлагается достроить постройку так, чтобы: объект летал, ползал, прыгал, плавал, спал, бегало веселился и т.д.

Классификация

Игра "Чудесный мешочек".

Каждому ребёнку даётся непрозрачный мешочек, в котором находится несколько деталей конструктора LEGO DUPLO. На столе перед ним лежат такие же детали. Педагог показывает деталь, которую нужно достать из

мешочка. Ребёнок сначала находит её среди деталей на столе, а затем, не глядя в мешочек, достаёт оттуда такую же.

Игра "Собери модель".

Дети собирают модель из 3-4 деталей под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

Внимание и память:

Игра "Что изменилось?".

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать что изменилось.

Игра "Собери модель по памяти".

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

Игра "Запомни и выложи ряд".

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

Пространственное ориентирование:

Игра "Собери модель по ориентирам".

Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: "левый верхний угол", "левый нижний угол", "правый верхний угол", "правый нижний угол", "середина левой стороны", "середина правой стороны", "над", "под", "слева от", "справа от".

Игра "Составь макет учебной, групповой и приёмной комнат".

Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, не совпадающая с позицией ребёнка.

Симметрия:

Игра "Выложи вторую половину узора".

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

Игра "Составь узор".

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

Логические закономерности:

"Что лишнее?".

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

Упражнения на продолжение ряда. Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

"Поиск недостающей фигуры".

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

Комбинаторика:

"Светофор".

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. После выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

"Составь флаги".

Педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих.

Множества:

"Выдели похожие" - классификация по одному свойству. Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

Разложи по цвету.

Материал: кирпичики LEGO всех цветов 2 x 2, 4 коробки.

Цель: Закрепить цвет деталей конструктора LEGO.

Правило: дети по команде ведущего раскладывают кирпичики LEGO по коробочкам.

Передай кирпичик LEGO.

Материал: 1 большой кирпичик LEGO.

Цель: развития координации движения.

Правило: ведущий закрывает глаза. Дети стоят в кругу по команде ведущего: "Передавай". Дети быстро передают кирпичик друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп". Он открывает глаза у кого из детей оказался кирпичик, тот становится ведущим.

Найди постройку.

Материал: карточки, постройки, коробочка

Цель: развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображенное на карточке с постройками.

Правило: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.

Кто быстрее.

Материал: 4 коробочки, детали конструктора LEGO 2x2, 2x4 по 2 на каждого игрока.

Цель: развивать быстроту, внимание, координацию движения.

Правило: игроки делятся на две команды у каждой команды свой цвет кирпичиков LEGO и своя деталь. Например, 2x2 красного цвета, 2x4 синего. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.

LEGO на голове.

Материал: кирпичик LEGO.

Цель: развитие ловкости, координации движения.

Правило: ребенок кладёт на голову кирпичик LEGO. Остальные дети дают ему задания. **Например:** Пройти два шага, присесть, поднять одну ногу, постоять на одной ноге, покружиться. Если ребенок выполнил три задания и у него не упал кирпичик с головы, значит, он выиграл и получает приз.

Чья команда быстрее построит.

Материал: набор конструктора LEGO "Дупло", образец постройки.

Цель: Учимся строить в команде, помогать друг, другу. Развивать интерес, внимание, быстроту, мелкую моторику рук.

Правило: дети разбиваются на две команды. Каждой команде даётся образец постройки. **Например:** дом, машина с одинаковым количеством деталей. Каждый ребенок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает та команда, чья быстрее построит постройку.

Найди деталь такую же, как на карточке.

Материал: карточки, детали конструктора LEGO "Дупло", плата.

Цель: закрепить названия деталей конструктора LEGO "Дупло".

Правило: Дети по очереди берут карточку с чертежом детали конструктора LEGO "Дупло". И находят такую же деталь и прикрепляют её на плату. В конце игры дети придумывают, что получилось.

Таинственный мешочек.

Материал: конструктивный набор LEGO, мешочек.

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

Правило: ведущий держит мешочек с деталями конструктора LEGO. Дети по очереди берут одну деталь и отгадывают. После вытаскивают из мешочка и всем показывают.

Разложи детали по местам.

Материал: коробочки, детали конструктора LEGO 2x2, 2x4, 2x6, клювик, лапка, овал, полукруг.

Цель: закрепить названия конструктора LEGO.

Правила: детям даются коробочки и конструктор, распределяются детали на каждого ребенка по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто все соберет без ошибок тот и выиграл.

Назови и построй.

Материал: набор конструктора LEGO "Дакта"

Цель: Закрепить названия конструктора LEGO "Дакта", учиться работать в коллективе.

Правила: ведущий каждому ребенку по очереди даёт деталь конструктора. Ребенок называет и оставляет у себя. Когда у каждого ребенка по две детали. Ведущий даёт задание построить из всех деталей одну постройку и придумать что построили. Когда построили, один ребенок рассказывает что построили.

LEGO подарки.

Материал: игровое поле, человечки на количество игроков, игральный кубик, LEGO-подарки.

Цель: развивать интерес к игре, развивать внимание.

Правило: дети распределяют человечки между собой. Ставят их на игральное поле. Кидают по очереди кубик и двигаются по часовой стрелке.

Когда первый человечек пройдет весь круг. То он выигрывает и ребенок выбирает себе подарок. Игра продолжается пока все подарки не разберут.

Кубик: одна сторона с цифрой один, вторая с цифрой два, третья с цифрой три, четвертая крестик пропускаем ход.

Запомни расположение.

Материал: набор конструктора LEGO "Дакта", платы у всех игроков.

Цель: развитие внимание, памяти.

Правила: ведущий строит какую-нибудь постройку не более восьми деталей. В течение небольшого времени дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

Построй, не открывая глаз.

Материал: плата, конструктивный набор.

Цель: учимся строить с закрытыми глазами, развиваем мелкую моторику рук, выдержку.

Правило: перед детьми плата и конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. У кого интересней будет постройка того поощряют.

Для наборов LEGO характерны высочайшее качество, эстетичность, необычная прочность, безопасность. Широкий выбор кирпичиков и специальных деталей дает детям возможность строить все, что душе угодно. Конструкторы LEGO - это занимательный материал, стимулирующий детскую фантазию, воображение, формирующий моторные навыки.

Игра «Зеркало»

Цель: Обучить детей конструированию по заданным условиям. Развивать зрительную память и умение ориентироваться на плоскости, располагать рисунок в «зеркальном отражении», используя заданное количество деталей. Закрепление представления об алгоритме чередования деталей.

Содержание: детям предлагается карточка – схема $\frac{1}{2}$ мозаичной постройки

Задание:

1. перенести схему на пластину.
2. достроить вторую половину схемы, не нарушив последовательность, в зеркальном отражении.

Игра: «Сравнилка»

Цель: Формировать у детей представление о признаках: «цвет», «форма», «размер», «рельеф», «вес», «материал» и умение сравнивать предметы как визуально, так и путём наложения или прикладывания одного объекта к другому. Учить детей узнавать и называть символ признака, давать характеристику объекту по определенному признаку.

Содержание: предлагается детям большое количество деталей конструктора разных по признакам.

Задание:

1. объединить в пары детали одинаковые по признаку цвет, но разные по признаку «форма».
2. объединить в пары детали одинаковые по признаку форма, но разные по признаку «цвет».
3. выбрать 2 детали и сравнить их по признакам: «цвет», «форма», «размер», «рельеф», «вес», «материал».
4. сравнить по признакам 2 детали заданные педагогом.

Пример:

1. по цвету: детали разные;
2. по размеру: по высоте и ширине – одинаковые, по длине – разные;
3. по форме: разные – 1 деталь – куб, вторая – прямоугольный параллелепипед;
4. по рельефу: одинаковые, частично – шероховатая поверхность;
5. по весу: детали разные - кубик легче кирпичика;
6. по материалу: детали одинаковые - пластмассовые.

Игра «Заполни пространство»

Цель: Развитие зрительной памяти и умение ориентироваться на плоскости. Формировать представление о количественном соответствии (детали конструктора), умение видеть части в целом, развитие комбинаторных способностей. Формировать у детей представление о признаках: «структура», «размер»,

Содержание: дети получают карточки с контурами постройки.

Задание: заполнить контур деталями, подходящими по признаку «размер»

Варианты задания: закрыть подходящий контур заранее подготовленными постройками.

Игра «Оживи меня»

Цель: Формирование у ребёнка представлений о признаке «действие» «структура». Развитие ассоциативного мышления. Развитие зрительной памяти и умения ориентироваться на плоскости. Развитие творческого воображения.

Содержание: детям предлагается набор карточек схем с заданием.

Задание: достроить постройку так, чтобы летало, ползало, прыгало, плавало, спало, бегало, веселилось...

Игра «Ванька - встанька»

Цель: Развитие пространственной ориентировки. Развитие способности детей свободно различать объёмную и плоскостную формы, независимо от цвета, количества деталей. Формирование понятия того, что количество предметов не зависит от их расположения.

Содержание: детям предлагаются схемы, выполненные из одинакового количества деталей:

1. объёмной (вертикальной) постройки;
2. плоскостной (горизонтальной) постройки.

Задание:

1. выделить части постройки цветом;
2. использовать заданный цвет в частях постройки.

Игра: «Чья я часть?»

Цель: Формирование у детей представления о части и целом, в количественном соотношении, умение видеть части в различной конфигурации, развитие комбинаторных способностей. Развитие творческого воображения.

Содержание: детям предлагается схема, одинаковая для всех участников игры.

Задание: достроить постройку по заданному признаку: природный или рукотворный мир.

Игра «Домысли...»

Цель: Учить детей анализировать образец, изображённый на карточке. Развитие творческого воображения. Умение работать коллективно. Закреплять представление о реальном и фантастическом мире.

Содержание: детям предлагается выбрать схему-карточку.

Задание: 1. построить объект реального или фантастического мира.

2. дети объединяются по 2, 3, 4 человека и соединяют фрагменты в общую постройку и придумывают названия.

Игра «Лото»

Цель: Развитие зрительной памяти и умение ориентироваться на плоскости, умение объяснять свои действия. Повышение внимания детей, их способностей сконцентрироваться на задании, развитие логического мышления.

Содержание: детям даются карточки со схематичным изображением построек.

Задание:

1. детям предлагается выполнить объёмную постройку;
2. ведущий ребёнок показывает готовую постройку, дети закрывают схему постройки.

Игра «Муха»

(с элементами черчения и начертательной геометрии)

Цель: Развитие пространственных представлений, зрительного восприятия, умение находить нужный вид, умение объяснять свои действия.

Содержание: детям предлагается карточка – фотография с изображением постройки в 3-х видах: спереди, сверху, сбоку и общий вид.

Задание:

1. по общему виду найти вид: спереди, сверху, сбоку;
2. по 3 видам: спереди, сверху, сбоку определить внешний вид;
 1. по общему виду определить один из видов;
 2. найти заданную точку на виде спереди, сверху, сбоку;
 3. найти заданную деталь на 3-х видах.

Игра «Что изменилось?»

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течение некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

Игра «Собери модель по памяти»

Педагог показывает детям в течение нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

Игра «Запомни и выложи ряд»

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

Игра «Собери модель по ориентирам»

Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: "левый верхний угол", "левый нижний угол", "правый верхний угол", "правый нижний угол", "середина левой стороны", "середина правой стороны", "над", "под", "слева от", "справа от".

Игра «Выложи вторую половину узора»

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

Игра «Составь узор»

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

Игра «Что лишнее?»

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

Упражнения на продолжение ряда. Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

Игра «Поиск недостающей фигуры»

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

Игра «Светофор»

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. После выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

Игра «Выдели похожее»

Классификация по одному свойству.

Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

Игра «Отгадай»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры:

Не подсказывать и не выдавать общего секрета.

Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.

Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.

Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

Игра «Есть у тебя или нет?»

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.

Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

Чтобы весело играть,

Надо всех пересчитать.

Раз, два, три, первый – ты!

Игра «Принеси и покажи»

Цель: Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Описание игры: Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Правила игры:

Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

Игра «Разложи по цвету»

Оборудование: кирпичики Лего всех цветов 2 х 2, 4 коробки.

Цель: Закрепить цвет деталей конструктора Лего.

Правило: дети по команде ведущего раскладывают кирпичики Лего по коробочкам.

Игра «Передай кирпичик Лего»

Оборудование: 1 большой кирпичик Лего.

Цель: развития координации движения.

Правило: ведущий закрывает глаза. Дети стоят в кругу по команде ведущего: "Передавай". Дети быстро передают кирпичик друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп". Он открывает глаза у кого из детей оказался кирпичик, тот становится ведущим.

Игра «Найди постройку»

Оборудование: карточки, постройки, коробочка

Цель: развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображенное на карточке с постройками.

Правило: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.

Игра «Разложи детали по местам»

Оборудование: коробочки, детали конструктора Лего 2х2, 2х4, 2х6, клювик, лапка, овал, полукруг.

Цель: закрепить названия конструктора Лего.

Правила: детям даются коробочки и конструктор, распределяются детали на каждого ребенка по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто все соберет без ошибок тот и выиграл.

Игра «Запомни расположение»

Материал: набор конструктора Лего "Дакта", платы у всех игроков.

Цель: развитие внимание, памяти.

Правила: ведущий строит какую-нибудь постройку не более восьми деталей. В течение небольшого времени дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

Игра «Собери все машинки»

Материал: набор конструктора Лего ", две игральные кости (один будет задавать количество клеток, а второй направление. Направление, можно обозначить цветом. Например, красный — вперед; синий — назад, желтый — вправо, зеленый — влево, две другие стороны на кубике заклеить, и при их выпадении участник будет просто пропускать ход), поле.

Цель: развитие пространственного мышления (ориентироваться в понятиях вперед, назад, влево, вправо)

Правила берем две фигурки и ставим их в центр листа и начинаем по очереди кидать кубики и ходить в нужном направлении. Если по пути проходишь клетку с картинкой, то получаешь один камешек или одну монетку. В конце *(например после 10 бросков игральных кубиков каждым участником или после того как один из участников достиг края листа или какой-то особой клетки)* подсчитывается количество очко

Игра «Веселые цифры»

Материал: набор конструктора Лего

Цель: Помогает формировать, развивать, закреплять счет (прямой и обратный), соотносить с количеством, учить цифры, выкладывать числовой ряд, формировать, закреплять представления о цвете.

Цифры конструируются из лего-конструктора. («Покажи нужную цифру», «Назови цифру», «Расставь по порядку», «Соседи», «Возьми такое количество игрушек, какое обозначает цифра», «Разноцветные цифры» и т.д).

Игра «Разноцветные дорожки»

Материал: набор конструктора Лего

Цель: формируются, закрепляются представления о цвете, форме, величине.

Кирпичики лего чередуются по цвету, форме. Дорожки длинные и короткие. Обязательно обыгрывание построек (проведи кошечку по короткой, а корову по длинной; помоги щенку дойти до своего домика и т.д).

Игра «Счетная лесенка»

Оборудование: набор конструктора Лего

Цель: формируется представления о количестве (больше-меньше), о величине, прямой, обратный счет, порядковый, пространственные представления (верх-вниз), цветовосприятие. дети конструируют лесенку самостоятельно или с помощью педагога, прикрепляя столько кирпичиков сколько обозначает цифра.

Игра «Математический лего-поезд»

Оборудование: Конструктор из блоков лего Duplo или аналоговый конструктор; платформы-вагончики с приклеенными на каждый цифрами от 1 до 10.

Цель: Учить счету, соотносить цифры и количество; закреплять понятия больше – меньше; развивать мелкую моторику

Из конструктора дети конструируют поезд (число вагончиков от 1 до 5). Задачи аналогичные. («Сосчитай сколько вагончиков», «Какой по счету желтый вагон...»; «Везем груз»; «Назови номер», «Соседи», «Где больше (меньше)» и т.д).

Игра «Лего-клад»

На лего-пластину прикрепляются детали разных форм и цветов. Под одной из них спрятан клад (любая маленькая игрушка или фигурка, которая помещается под кубиком лего). Ребенок ищет клад по подсказкам педагога: «Клад не под красной фигурой», значит все красные фигуры можно убрать. «Клад не под квадратной фигурой» — и мы убираем все квадратики. Так продолжается пока не останется одна единственная фигура.

Игра «Подбери колеса к вагончикам»

Цель: обучение различению и называнию геометрических фигур, установление соответствия между группами фигур, счет до 5.

Ребенку предлагается подобрать соответствующие колеса — к синему вагончику красные колеса, а к красному — синие колеса. Затем необходимо посчитать колеса слева направо у каждого вагончика отдельно (вагоны и колеса можно вырезать из цветного картона за 5-10 минут).

Игра «Составь цветок»

Цель: научить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур, группируя их.

Взрослый предлагает ребенку составить цветок для мамы или бабушки к празднику из геометрических фигур. При этом объясняет, что серединка цветка — круг, а лепестки — треугольники или круги. Ребенку предоставляется на выбор собрать цветок с треугольными или круглыми лепестками. Таким образом можно закрепить названия геометрических фигур в игре, предлагая ребенку показать нужную фигуру.

Игра «Назови похожий предмет»

Цель: развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

Взрослый просит ребенка назвать предметы, похожие на разные геометрические фигуры, например, «Найди, что похоже на квадрат» или найди все круглые предметы. В такую игру легко можно играть в путешествии или по пути домой.

Игра «Что стоит у нас в квартире»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве; логическое мышление, творческое воображение; связную речь, самоконтроль, развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

Предварительно нужно рассмотреть последовательно интерьер группы. Затем можно попросить ребенка рассказать, что находится в группе. Если он затрудняется или называет не все предметы, помогите ему наводящими вопросами.

Игра «Найди кирпичик, как у меня»

Цель: закреплять цвет, форму (квадрат, прямоугольник)

Оборудование: кирпичики LEGO «Дупло» красного, синего, зеленого, желтого цвета (2х2, 2х4 см).

В коробке лежат кирпичики LEGO. Педагог достает по очереди по одному кирпичику и просит назвать цвет и форму и найти такую же деталь среди предложенных трёх-четырёх деталей, лежащих перед ребенком.

Игра «Разложи по цвету»

Цель: закреплять названия цветов.

Оборудование: кирпичики LEGO всех цветов (2х2 см.), 4 коробки.

Дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам.

Игра «Найди лишнюю деталь»

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO четырех цветов.

Так как детки в этом возрасте при анализе деталей способны учитывать только один признак – либо цвет, либо форму, то берем несколько кирпичиков (не больше 6) и просим найти лишнюю деталь. Например, берем 4 красных кирпичика и один зеленый или 4 кирпичика квадратных и один прямоугольный.

Игра «Волшебная дорожка»

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO.

Дети сидят в кругу (вокруг стола, у каждого ребенка есть конструктор. Дети делают ход по кругу. Первый кладет любой кирпичик, а последующие кладут кирпичик такого же цвета, либо такой же формы.

Игра «Раздели на части»

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO.

В данном возрасте ребенок способен учитывать два признака при группировке предметов (форму и цвет). Нам понадобятся кирпичики четырех цветов размером (2х2 и 2х4 см). Предлагаем ребенку разделить кирпичики на 4 части. Количество кирпичиков можно увеличить до 8.

Игра «Что изменилось?», «Чего не стало?»

Цель: Развивать зрительное внимание, ориентировку в пространстве; продолжать формировать представления о цвете и форме предметов; способность обозначать свои действия словами.

Оборудование: кирпичики LEGO

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

Игра «Построй длинную (короткую) дорожку»

Цель: Формировать умение выделять пространственные признаки предметов (высота, длина, ширина) и выполнять простые задания. Предполагающие уменьшение или увеличение построек, двумя способами: путем мелких деталей на более крупные и путем надстраивания частей; развивать активную речь за счет использования определений (длинная, короткая, прямая, извилистая).

Игра «Широкая и узкая тропинки»

Цель: Продолжать формировать представления о ширине предметов; учить сравнивать предметы по ширине; развивать умение анализировать предметный или графический образец и соотносить свои действия с ним.

Игра «У кого выше?»

Оборудование: конструктор Лего, разноцветный кубик. Каждый берет по пластине, кидает кубик, берет себе деталь соответствующего цвета. Надо построить башню одного цвета, выше, чем соперник. Т. е., если будут выпадать все время разные цвета, высокой башни не получится.

Игра «Орнамент под диктовку»

Предложите ребенку сделать узор на панели, располагая детали определенным образом под вашу диктовку: «Положи в верхний правый угол – синий кирпичик, в центр – красный кубик и т. д.

Положи синюю полоску с четырьмя точками в любом месте, справа от неё – красный кирпичик, под ним – еще синий и так далее.

Положи четыре кубика так, чтобы крайний слева был красный, а справа от синего лежал только один красный».

Придумайте сами подобные задания, с пропусками, с выкладыванием фигур по диагонали друг от друга и т. д. Пусть такое задание будет в процессе игры в роботов или космонавтов.

Игра «Чудесный мешочек»

В мешочке находится несколько деталей конструктора Лего.

- а) Педагог показывает деталь, которую надо найти.
- б) Педагог только называет необходимую деталь.
- в) Ребенку необходимо на ощупь определить из каких деталей составлена модель.

Игра «Собери модель»

Цель: Развивать зрительное и слуховое внимание, зрительную и тактильную память; познакомить с понятиями «элемент», «деталь»; формировать умение различать геометрические фигуры, действовать по заданному образцу и словесной инструкции.

Оборудование: кирпичики LEGO.

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

Игры для развитие образного мышления

Вариант 1

Первый игрок сооружает какую-либо абстрактную фигуру, передает ее второму игроку. Тот достраивает фигуру до узнаваемого образа какого-либо объекта.

Например, однотипную «горку» из кубиков можно превратить в елочку, собачку или человека.

Вариант 2

Понадобится много одинаковых по размеру и форме кубиков.

Педагог берет 1 кубик.

-На что он может быть похож? Передает ребенку, он берет второй кубик, соединяет так, как хочет.

-На что теперь стало похоже? Далее передаем объект и присоединяем 3, 4, 5... кубик, соединяем произвольно и фантазируем, дополняем образы!

Игры для развития диалектического мышления

«Да-нет»

Одному игроку необходимо построить объект, а затем, с помощью вопросов игры, другие игроки угадывают, что за объект построен.

«Что лишнее?»

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

«Упражнения на продолжение ряда»

Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

«Поиск недостающей фигуры»

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

Комбинаторика

«Светофор»

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке.

После выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

«Составь флаги»

Педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих.

Классификация

«Выдели похожие - классификация по одному свойству»

Педагог показывает детям набор деталей. Затем дети выделяют фигуры похожие по одному признаку.

Игры, развивающие восприятие формы

«Найди закономерность»

Игра направлена на формирование умения понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду.

Внимательно рассматриваем картинки и заполняем, пустую клетку, не нарушая закономерности.

«Волшебные предметы»

С героями приключенческих книг и фильмов постоянно случаются всякие невероятные истории. Они попадают в очень сложные, порой безвыходные ситуации.

Предложите ребенку придумать, какой волшебный предмет или удивительный прибор он бы хотел подарить герою книги или фильма, чтобы тому легче было справиться с неприятностями. Какими свойствами этот предмет должен обладать, как может выглядеть. Пусть ребёнок придумает и постройт этого волшебного «помощника».

«Чья команда быстрее построит?»

Цели:

- учить строить в команде, помогать друг другу;
- развивать интерес, внимание, быстроту, мелкую моторику рук;

Оборудование: набор лего-конструктора «Дупло», образец.

Ход: дети разбиваются на две команды. Каждой команде дается образец постройки, например, дом, машина с одинаковым количеством деталей. Ребенок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает команда, быстрее построившая конструкцию.

«Светофор»

Цель:

- закреплять значения сигналов светофора;
- развивать внимание, память;

Оборудование: кирпичики лего красного, зеленого, желтого цвета.

1-й вариант:

Педагог- «светофор», остальные дети- «автомобили». Педагог показывает красный свет, «автомобили»останавливаются, желтый-приготавливаются, зеленый-едут.

2-й вариант:

Светофор и пешеходы переходят дорогу на зеленый свет.

3-й вариант:

На красный свет дети приседают, на желтый-поднимают руки вверх, на зеленый-прыгают на месте.

«Найди такую же деталь, как на карточке»

Цель: закреплять названия деталей лего-конструктора «Дупло».

Оборудование: карточки, детали лего-конструктора «Дупло», плата.

Ход: дети по очереди берут карточку с чертежом детали лего-конструктора «Дупло», находят такую же и прикрепляют ее на плату. В конце игры дети придумывают название постройки.

В подготовительной к школе группе дети уже занимаются по карточкам, строят более сложные постройки. Цель игр-развивать речь, уметь работать в коллективе, помогать товарищу, развивать мышление и память.

«Назови и построй»

Цели:

- закреплять названия деталей лего-конструктора «Дакта»;
- учить работать в коллективе;

Оборудование: набор лего-конструктора «Дакта».

Ход: педагог дает каждому ребенку по очереди деталь конструктора. Ребенок называет ее и оставляет у себя. Когда каждый ребенок соберет по две детали, педагог дает задание построить из всех деталей одну постройку, придумать ей название и рассказать о ней.

«Лего-подарки»

Цель: развивать интерес к игре и внимание.

Оборудование: игровое поле, человечки по количеству игроков, игральный кубик (одна сторона с цифрой 1, вторая с цифрой 2, третья с цифрой 3, четвертая-крестик (пропускаем ход)), лего-подарки.

Ход: дети распределяют человечков между собой. Ставят их на игровое поле, кидают по очереди кубик и двигают человечков по часовой стрелке. Первый человечек, прошедший весь круг, выигрывает, и ребенок выбирает себе подарок. Игра продолжается, пока все подарки не разберут.

«Не бери последний кубик»

Цель: развивать внимание, мышление.

Оборудование: плата с башней.

Ход: играют два ребенка, которые по очереди снимают один или два кирпичика с башни. Кто снимет последний, тот проиграл.

«Запомни расположение»

Цель: развивать внимание, память.

Оборудование: набор лего-конструктора «Дакта», платы у всех игроков.

Ход: педагог строит какую-нибудь постройку из восьми (не более) деталей. В течение короткого времени дети запоминают конструкцию, потом педагог ее убирает, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

«Построй, не открывая глаз»

Цели:

- учить строить с закрытыми глазами;
- развивать мелкую моторику рук, выдержку;

Оборудование: плата, наборы конструктора.

Ход: перед детьми лежат плата и конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. У кого интересней получится постройка, того поощряют.

«Рыба, зверь, птица»

Цель: развивать память, внимание.

Оборудование: кирпичик лего.

Ход: педагог держит в руках кирпичик лего. Дети стоят в кругу. Педагог ходит по кругу, дает по очереди всем детям кирпичик и говорит: «рыба». Ребенок должен сказать название любой рыбы, затем дает другому и говорит: «птица» или «зверь». Кто ошибается или повторяет, выбывает из игры.

Где Матрешка?

Наглядный материал: постройки из лего (домик, кровать, машина), игрушечная матрешка

Ход игры: воспитатель передвигает Матрешку в постройке: ставит на крышу, сажает на кровать, прячет за дом, за машину.

Дети объясняют, где Матрешка – Матрешка, стоит на крыше.

Четвертый лишний

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: Посмотрите и скажите, какая деталь лишняя.

«Опиши деталь»

Цель:

Ход игры: Перед ребенком находится несколько деталей конструктора Лего. Воспитатель показывает деталь, ребёнок должен описать эту деталь. (какая она? какого цвета? какой формы? на что похожа?)

«Я строитель»

Цель:

Ход игры: Перед ребенком лежит схема постройки предмета. Ребенок строит постройку, проговаривая свои действия (я беру кирпичик 2*6 зеленого цвета, рядом с ним ставлю точно такой же кирпичик зелёного цвета 2*6,закрепляю эти два кирпичика- синим кирпичиков 2*4, справа ставлю кубик жёлтого цвета 2*2,слева ставлю кубик жёлтого цвета 2*2 и.т.д)

«Цветные детали»

Цель: Развитие сенсорики.

Ход: Детям предлагается конструктор разных цветов(красный, жёлтый, зелёный, синий) и корзинки, нужно разложить конструктор одинакового цвета в корзинки.

« Что изменилось? »

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.

Ход игры: на столе расположены лего- предметы в определенной последовательности.

Воспитатель: посмотрите внимательно на предметы, запомните как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Усложнение:

Описать предмет, которого не стало
рассказать о месте, где он стоял
на какой звук начиналось название этого предмет
в названии каких еще предметов есть этот звук?

Игра « Разноцветный сундучок »

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Воспитатель:

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют постройку, которая на ней изображена.

Игра «Скажи, какой?»

Цель: Учить детей выделять признаки предмета.

Ход.

Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

Игра "Собери кирпичики- лего"

Цель: Закреплять знание основных цветов.

Оборудование: кирпичики лего 4 цветов.

Играет четверо детей. Воспитатель раскидывает на ковре кирпичики лего, ставит коробочки, распределяет, кирпичики какого цвета нужно положить в коробочку. Дети выбирают цвет, который будут собирать. По команде "Начали!" дети собирают кирпичики. Побеждает тот, кто соберёт быстрее.

Игра «Собери модель по памяти»

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

Дидактическая игра «Сосчитай и назови»

Цель: способствует закреплению грамматических конструкций.

Ход игры:- поиграем в игру, у меня одна лего-елка, а скажи как будет много ? *Например :* один кубик – а много будет – кубиков.

-у меня одна елка, сколько елок у вас?

-Сколько ёлок у Кати?(4)

-Катя подари одну ёлку Лизе. Сколько ёлок стало у Лизы?

-Посчитай, сколько всего у тебя елок?

Дидактическая игра «Башня»

Цель: закрепляем предлоги (на, под, между)

Ход игры: У вас на столе кирпичики разного цвета,

1.поставьте кирпичики **на** кирпичик, постройте башенку (НА)

2.внизу был красный а на верху желтый (предлог под)

2.постравьте кирпичик так, чтобы синий кирпичик, был между красным и зеленым кирпичиком

-Теперь мы с тобой расскажем о твоей конструкции: на столе лежит желтый кирпичик, продолжай.

-Под красным лежит желтый кирпичик

-Между красным и зеленым лежит синий кирпичик

13. Дидактическая игра «Мозаика»

Цель: способствует развитию сенсорных эталонов а именно закрепления величины, формы и цвета.

Ход игры: Собери змейку из лего деталей зеленого цвета, желтого цвета.

-построй башню, одну больше другой

-Собирая змейку, змейку можно сделать какой? (извилистой, прямой, длинной, короткой)

-Расскажи мне про свою башню, какая она? Из каких геометрических фигур сделаны?

-Какие присутствуют цвета в твоей башне?

-Из скольких кубиков построена высокая башня и низкая?

14. «Вспомни и собери» (работа в команде)

Цель: способствует развитию высших психических функций, а именно памяти и внимания.

Ход игры: Внимательно посмотрите на мою фигуру, запомни и построй такую же.

-Какого цвета у вас первый ряд?

-На какую геометрическую фигуру похожа твоя деталь?

-Сколько окошек у дома?

-Какой геометрической фигуры крыша у дома?

"Что изменилось?"

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать что изменилось.

"Собери модель по памяти"

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

"Запомни и выложи ряд"

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течение

нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

"Собери модель по ориентирам"

Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: "левый верхний угол", "левый нижний угол", "правый верхний угол", "правый нижний угол", "середина левой стороны", "середина правой стороны", "над", "под", "слева от", "справа от".

"Выложи вторую половину узора"

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

"Составь узор"

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

"Что лишнее?".

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

Упражнения на продолжение ряда. Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

"Поиск недостающей фигуры"

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

"Светофор"

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. после выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

"Выдели похожие"

Классификация по одному свойству.

Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

"Отгадай".

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры:

Не подсказывать и не выдавать общего секрета.

Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.

Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.

Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

"Есть у тебя или нет?"

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.

Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

Чтобы весело играть,

Надо всех пересчитать.

Раз, два, три, первый – ты!

“Принеси и покажи”

Цель: Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Описание игры: Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Правила игры:

Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

“Разложи по цвету”

Оборудование: кирпичики Лего всех цветов 2 х 2, 4 коробки.

Цель: Закрепить цвет деталей конструктора Лего.

Правило: дети по команде ведущего раскладывают кирпичики Лего по коробочкам.

“Передай кирпичик Лего”

Оборудование: 1 большой кирпичик Лего.

Цель: развития координации движения.

Правило: ведущий закрывает глаза. Дети стоят в кругу по команде ведущего: "Передавай". Дети быстро передают кирпичик друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп". Он открывает глаза у кого из детей оказался кирпичик, тот становится ведущим.

“Найди постройку”

Оборудование: карточки, постройки, коробочка

Цель: развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображенное на карточке с постройками.

Правило: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.

“Разложи детали по местам”

Оборудование: коробочки, детали конструктора Лего 2х2, 2х4, 2х6, ключик, лапка, овал, полукруг.

Цель: закрепить названия конструктора Лего.

Правила: детям даются коробочки и конструктор, распределяются детали на каждого ребенка по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто все соберет без ошибок тот и выиграл.

"Запомни расположение"

Материал: набор конструктора Лего "Дакта", платы у всех игроков.

Цель: развитие внимание, памяти.

Правила: ведущий строит какую-нибудь постройку не более восьми деталей. В течение небольшого времени дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

"Собери все машинки"

Материал: набор конструктора Лего ", две игральные кости (один будет задавать количество клеток, а второй направление. Направление, можно обозначить цветом. Например, красный — вперед; синий — назад, желтый — вправо, зеленый — влево, две другие стороны на кубике заклеить, и при их выпадении участник будет просто пропускать ход), поле.

Цель: развитие пространственного мышления (ориентироваться в понятиях вперед, назад, влево, вправо)

Правила берем две фигурки и ставим их в центр листа и начинаем по очереди кидать кубики и ходить в нужном направлении. Если по пути проходишь клетку с картинкой, то получаешь один камешек или одну монетку. В конце *(например после 10 бросков игровых кубиков каждым участником или после того как один из участников достиг края листа или какой-то особой клетки)* подсчитывается количество очко

"Веселые цифры"

Материал: набор конструктора Лего

Цель: Помогает формировать, развивать, закреплять счет (прямой и обратный), соотносить с количеством, учить цифры, выкладывать числовой ряд, формировать, закреплять представления о цвете.

Цифры конструируются из лего-конструктора. («Покажи нужную цифру», «Назови цифру», «Расставь по порядку», «Соседи», «Возьми такое количество игрушек, какое обозначает цифра», «Разноцветные цифры» и т.д).

"Разноцветные дорожки"

Материал: набор конструктора Лего

Цель: формируются, закрепляются представления о цвете, форме, величине.

Кирпичики лего чередуются по цвету, форме. Дорожки длинные и короткие. Обязательно обыгрывание построек (проведи кошечку по короткой, а корову по длинной; помоги щенку дойти до своего домика и т.д).

"Счетная лесенка"

Оборудование: набор конструктора Лего

Цель: формируется представления о количестве (больше-меньше), о величине, прямой, обратный счет, порядковый, пространственные представления (верх-вниз), цветовосприятие. дети конструируют лесенку самостоятельно или с помощью педагога, прикрепляя столько кирпичиков сколько обозначает цифра.

«Математический лего-поезд»

Оборудование: Конструктор из блоков лего Duplo или аналоговый конструктор; платформы-вагончики с приклеенными на каждый цифрами от 1 до 10.

Цель: Учить счету, соотносить цифры и количество; закреплять понятия больше – меньше; развивать мелкую моторику

Из конструктора дети конструируют поезд (число вагончиков от 1 до 5). Задачи аналогичные. («Сосчитай сколько вагончиков», «Какой по счету желтый вагон...»; «Везем груз»; «Назови номер», «Соседи», «Где больше (меньше)» и т.д).

"ЛЕГО-КЛАД"

На лего пластину прикрепляются детали разных форм и цветов. Под одной из них спрятан клад (любая маленькая игрушка или фигурка, которая помещается под кубиком лего). Ребенок ищет клад по подсказкам педагога: «Клад не под красной фигурой», значит все красные фигуры можно убрать.

«Клад не под квадратной фигурой» — и мы убираем все квадратики. Так продолжается пока не останется одна единственная фигура.

«Подбери колеса к вагончикам»

Цель: обучение различению и называнию геометрических фигур, установление соответствия между группами фигур, счет до 5.

Ребенку предлагается подобрать соответствующие колеса — к синему вагончику красные колеса, а к красному — синие колеса. Затем необходимо посчитать колеса слева направо у каждого вагончика отдельно (вагоны и колеса можно вырезать из цветного картона за 5-10 минут).

"Составь цветок"

Цель: научить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур, группируя их.

Взрослый предлагает ребенку составить цветок для мамы или бабушки к празднику из геометрических фигур. При этом объясняет, что серединка цветка — круг, а лепестки — треугольники или круги. Ребенку предоставляется на выбор собрать цветок с треугольными или круглыми лепестками. Таким образом можно закрепить названия геометрических фигур в игре, предлагая ребенку показать нужную фигуру.

"Назови похожий предмет"

Цель: развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

Взрослый просит ребенка назвать предметы, похожие на разные геометрические фигуры, например, «Найди, что похоже на квадрат» или найди все круглые предметы. В такую игру легко можно играть в путешествии или по пути домой.

"Что стоит у нас в квартире"

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве; логическое мышление, творческое воображение; связную речь, самоконтроль, развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

Предварительно нужно рассмотреть последовательно интерьер группы. Затем можно попросить ребенка рассказать, что находится в группе. Если он затрудняется или называет не все предметы, помогите ему наводящими вопросами.

"Найди кирпичик, как у меня"

Цель: закреплять цвет, форму (квадрат, прямоугольник)

Оборудование: кирпичики LEGO «Дупло» красного, синего, зеленого, желтого цвета (2х2, 2х4 см).

В коробке лежат кирпичики LEGO. Педагог достает по очереди по одному кирпичику и просит назвать цвет и форму и найти такую же деталь среди предложенных трёх-четырёх деталей, лежащих перед ребенком.

"Разложи по цвету"

Цель: закреплять названия цветов.

Оборудование: кирпичики LEGO всех цветов (2х2 см, 4 коробки).

Дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам.

"Найди лишнюю деталь"

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO четырех цветов.

Так как детки в этом возрасте при анализе деталей способны учитывать только один признак – либо цвет, либо форму, то берем несколько кирпичиков (не больше 6) и просим найти лишнюю деталь. Например, берем 4 красных кирпичика и один зеленый или 4 кирпичика квадратных и один прямоугольный.

"Волшебная дорожка"

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO.

Дети сидят в кругу (вокруг стола, у каждого ребенка есть конструктор. Дети делают ход по кругу. Первый кладет любой кирпичик, а последующие кладут кирпичик такого же цвета, либо такой же формы.

"Раздели на части"

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики LEGO.

В данном возрасте ребенок способен учитывать два признака при группировке предметов (форму и цвет). Нам понадобятся кирпичики четырех цветов размером (2х2 и 2х4 см). Предлагаем ребенку разделить кирпичики на 4 части. Количество кирпичиков можно увеличить до 8.

"Что изменилось? ", "Чего не стало? "

Цель: Развивать зрительное внимание, ориентировку в пространстве; продолжать формировать представления о цвете и форме предметов; способность обозначать свои действия словами.

Оборудование: кирпичики LEGO

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

"Построй длинную (короткую) дорожку! "

Цель: Формировать умение выделять пространственные признаки предметов (высота, длина, ширина) и выполнять простые задания. Предполагающие уменьшение или увеличение построек, двумя способами: путем мелких деталей на более крупные и путем надстраивания частей; развивать активную речь за счет использования определений (длинная, короткая, прямая, извилистая).

"Широкая и узкая тропинки"

Цель: Продолжать формировать представления о ширине предметов; учить сравнивать предметы по ширине; развивать умение анализировать предметный или графический образец и соотносить свои действия с ним.

"У кого выше"

Оборудование: конструктор Лего, разноцветный кубик. Каждый берет по пластине, кидает кубик, берет себе деталь соответствующего цвета. Надо построить башню одного цвета, выше, чем соперник. Т. е., если будут выпадать все время разные цвета, высокой башни не получится.

"Орнамент под диктовку"

Предложите ребенку сделать узор на панели, располагая детали определенным образом под вашу диктовку: «Положи в верхний правый угол – синий кирпичик, в центр – красный кубик и т. д.

Положи синюю полоску с четырьмя точками в любом месте, справа от неё – красный кирпичик, под ним – еще синий и так далее.

Положи четыре кубика так, чтобы крайний слева был красный, а справа от синего лежал только один красный».

Придумайте сами подобные задания, с пропусками, с выкладыванием фигур по диагонали друг от друга и т. д. Пусть такое задание будет в процессе игры в роботов или космонавтов.

"Чудесный мешочек"

В мешочке находится несколько деталей конструктора Лего.

- а) Педагог показывает деталь, которую надо найти.
- б) Педагог только называет необходимую деталь.
- в) Ребенку необходимо на ощупь определить из каких деталей составлена модель.

"Собери модель".

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

Цель: Развивать зрительное и слуховое внимание, зрительную и тактильную память; познакомить с понятиями «элемент», «деталь»; формировать умение различать геометрические фигуры, действовать по заданному образцу и словесной инструкции.

Оборудование: кирпичики LEGO.

"Отгадай".

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры:

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета.
2. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.
3. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.
4. Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

"Не ошибись Петрушка!"

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к модулям, выбрать любой из них, поднять его повыше и спросить: "Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?". Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить деталь прямо ему в руки, и сказать вместе со

всеми: “Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какой модуль мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!”

Правила игры:

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.
2. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке.
3. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушка не выбирает.

“Есть у тебя или нет?”

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

1. Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.
2. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.
3. Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

Чтобы весело играть,
Надо всех пересчитать.
Раз, два, три, первый – ты!

“Принеси и покажи”

Цель: Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Описание игры: Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Правила игры:

1. Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.
2. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.
3. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

Картотека «Как играть в пальчиковые игры?»

Для достижения желаемого результата нужно обратить внимание на некоторые особенности проведения пальчиковых игр.

- Игру нужно проводить, просто общаясь с ребенком, а не в форме специального занятия.
- Для детей 4-5 лет важна регулярность занятий, т.е. к играм нужно прибегать не от случая к случаю, а каждый день.
- Сами по себе игры занимают непродолжительное время (2-5 минут), но важно, чтобы ребенок во время игры не отвлекался на посторонние предметы, какие-либо другие внешние раздражители.
- Для детей 4-5 лет пальчиковая игра может быть способом переключения внимания ребенка на игру, вариантом смены вида деятельности.

Детские пальчиковые игры про семью

Семья

А у нас семья живет: *(хлопнуть в ладоши, стукнуть кулачками друг о друга)*

Двое встали у ворот, *(загибать большие пальцы)*

Две Настюшки съели плюшки, *(загибать указательные пальцы)*

Два Антона *(загибать средние пальцы)*

Сидят дома,

Два учиться захотели, *(загибать безымянные пальцы)*

Двое плачут в колыбели. *(загибать мизинцы)*

Моя семья

Как я рад, что у меня *(поднять руку ладонью к себе, затем загибать пальцы при перечислении)*

Дома милая семья:

Папа, мама, я, сестричка,

Братик — мальчик-невеличка.

Моя семья

(Пальцы сгибают по очереди, начав с большого, потом крутят кулачком)

Один пальчик — дедушка,

Другой пальчик — бабушка,

Средний пальчик — папочка,

Ну, а этот — мамочка,

Самый младший — я,

Это вся моя семья!

Пальцы гуляют

(Сжимать-разжимать кулачки, пошевелить пальцами, затем на счет загибать их по одному)

Раз, два, три, четыре, пять —
Хотят пальцы погулять.
(Пошевелить всеми пальчиками одновременно.)
Большой палец видит крошку,
Указательный — гармошку.
Средний будет веселиться,
Безымянный пьет водицу.
Самый маленький не спит,
А вокруг себя глядит.

Игры про домашние заботы и обязанности

Помогаю маме

Мыл посуду наш сыночек.
Вымыл кружки, миски, ножик.
Вытер вилки и тарелки —
Убежал играть в горелки.
(Выполнять имитирующие движения по тексту)

Мамины помощники

(Движения показывать в соответствии с текстом)
Мы — мамины помощники,
Ей будем помогать.
Помоем всю посуду
И приберем кровать.
Белье перестираем,
Повесим посушить,
А вечером все вместе
Мы сможем чай попить!

Моем посуду

(сначала ударять кулачками друг о друга, выполнить круговые движения ладонкой по ладошке, затем на счет предметов загнать пальчики)
Раз, два, три, четыре,
(ударять кулачками)
Мы посуду всю помыли:
Вилки, миски, поварешки,
Сковородочки и ложки.
Мы посуду всю помыли,
Только чашечку разбили,
Ножик тоже поломался,
У солонки бок остался.
Чайник чуточку сломали,
Дружно маме помогали.

Игры про тело ребенка

Гармонь

Стенка, стенка (*показывать на щеки*)

Потолок (*лоб*),

Две ступеньки (*пальчиками «пошагать» по губам*)

И звонок. (*нос*)

- Дзынь! (*надавить на нос*)

Хозяин дома?

- Дзынь! (*надавить на нос*)

Гармонь готова?

- Дзынь! (*надавить на нос*)

Поиграть можно? (*легонько пощекотать ребенка*)

Это наши глазоньки. Вот, вот. (*показать глаза*)

Это наши ушки. Вот, вот. (*показать уши*)

Это носик, это рот. (*показать нос, рот*)

Сзади спинка. Здесь живот. (*показать спину, живот*)

Рученьками хлоп-хлоп. (*хлопнуть в ладоши*)

Ноженьками топ- топ. (*топнуть ногами*)

Ох, устали, вытрем лоб! (*провести ладонью по лбу*)

Лицо

Лес, (*показать на волосы*)

Поляна, (*лоб*)

Горка, (*провести пальцем по носу*)

Яма. (*ребенок открывает рот*)

Обрыв (*показать пальцем на подбородок*)

Взрыв. (*легко пощекотать по шее*)

Игры для пробуждения ребенка

С добрым утром

Здравствуйте, глазоньки. (*показать на глаза, посмотреть в «бинокль»*)

Вы проснулись?

Здравствуйте, ушечки. (*показать на ушки, прислушаться*)

Вы проснулись?

Здравствуйте, рученьки. (*показать на ручки, хлопнуть в ладоши*)

Вы проснулись?

Здравствуйте, ножечки. (*показать на ножки, топнуть*)

Вы проснулись?

Здравствуй, солнышко. (*посмотреть вверх, улыбнуться*)

Я проснулся? Сладко потянулся. (*потянуться*)

Игры о времени суток

Часы

(*Имитировать движения по тексту*).

Если бьет девятый час,
Пальцы моются у нас.
Если бьет десятый час,
Пальцы в сад идут у нас.
Если бьет уж первый час,
Пляшут пальчики у нас.
Если бьет уж третий час,
Пальцы прыгают у нас.
Если бьет четвертый час,
Пальцы плавают у нас.
Если бьет девятый час,
Пальцы кушают у нас.
Если бьет десятый час,
Пальцы спать идут у нас.

Игры про одежду и одевание

Обновка

Скорей, скорей,
Быстрей, быстрей —
Давно пора сшить Ане
Новое платье.
Бери быстрей иголку —
И мы сошьем обновку! *(в начале руки сжаты, затем на каждое слово разгибается по одному пальцу)*

Одежда, обувь, головные уборы

Катя варежку надела:
«Ой, куда мой пальчик делся?
Нету пальчика, пропал,
В свой домишко не попал». *(сжимать кулачок)*
Катя варежку сняла: *(все пальцы разжать, кроме большого)*
«Посмотрите-ка, нашла! *(разогнуть большой палец)*
Ищешь, ищешь да найдешь, *(сжать пальцы в кулачок, отогнуть большой палец)*
Здравствуй, пальчик, как живешь?»

Обувь

1. Раз, два, три, четыре, пять.
Надо обувь сосчитать:
Раз — туфли, *(загибать пальцы по очереди)*
Два — сапожки,
Три — ботинки,
Четыре — босоножки

И, конечно, тапки — пять.

Ножкам надо отдыхать.

Как у нашей кошки

(загнуть по одному пальчику, начиная с больших на двух руках вместе, считая каждое название обуви)

Как у нашей кошки

На лапках САПОЖКИ.

Как у нашей свинки

На ногах БОТИНКИ.

Как у пса на лапках

Зеленые ТАПКИ.

А козленок маленький

Надевает ВАЛЕНКИ.

А у сына Вовочки —

Новые КРОССОВОЧКИ.

Вот так. Вот так. *(похлопать)*

Новые кроссовки.

Обувь дружно посчитаем

Потихоньку поиграем.

(хлопать в ладоши и ударять кулачками по столу, затем перечисляя обувь загибать по одному пальцу)

Туфельки и тапочки

Моей любимой мамочки,

Ботинки и сапожки

Нашего Сереженьки,

А маленькие валенки

Малютки нашей Вареньки.

Ботинки

Ах, повсюду мы вдвоем

Неразлучно идем.

(средним и указательным пальцами «пошагать» по столу)

Мы гуляли по лугам,

По речным берегам,

И по лестнице сбегали,

Вдаль по улице шагали,

Залезали под кровать,

(загнуть пальцы по одному)

Чтобы там тихонько спать.

(положить ладони на стол)

Разные детские пальчиковые игры

Комнатные растения

Хризантемы (*руками показывать действия по тексту*)

Ах! Какие хризантемы!

Мы сорвем их без проблемы.

Ух! Охапку мы набрали!

Эх! Прихватим и для Вали!

Эхе-хе... цветов не стало.

Их и раньше было мало...

Ох! Зачем мы их сгубили?

Ведь не мы же их растили!

Мак

На пригорке вырос мак (*пальцы сложить в бутон*)

Он склонил головку так. (*наклонить руку*)

Бабочка над ним порхает,

Быстро крыльями мелькает. (*кисти рук перекрестить, помахав как бабочка крылышками*)

Воспользовавшись нашей картотекой детских пальчиковых игр, вы легко сможете не только занять ребенка, чтобы он передохнул, успокоился, но и в легкой, ненавязчивой форме будете развивать его фантазию, речь, внимание.

Картотека музыкально-дидактических игр

(средний дошкольный возраст)

Содержание:

1. Три цветка
2. День рождения
3. Веселая гимнастика «Дождик: кап!»
4. Сороконожка
5. Большие и маленькие
6. В лесу
7. Зайцы
8. Кого встретил колобок?
9. Кто в домике живет?
10. Море
11. Музыкальная карусель
12. Найди и покажи
13. Найди маму
14. Определи по ритму
15. Солнышко и тучка
16. Тихо – громко
17. Узнай по голосу
18. Узнай, какой инструмент звучит
19. Музыкальные домики
20. Кто в домике живет?

Три цветка

Дидактическая игра на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный : три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»-

Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:

1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)
2. Грустная, жалобная.
3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д.

Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки.

ХОД ИГРЫ

1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение.

Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

День рождения

Дидактическая игра, на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика.

ХОД ИГРЫ

Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопчет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт?

Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят

зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

Весёлая гимнастика

«Дождик :кап!»

Ритмическая речевая игра для
развитие чувства ритма

Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.

1.Птица: кар. Кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши)

Дождик кап, кап. Кап! (хлопают ладонями по коленям)

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами)

2.Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)

Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками)

Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям)

Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)

Сороконожка

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.

Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения.

Выполняется без музыки.

1.Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)

2.Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3.Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4.грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)

5.И потопаю потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ

Программное содержание: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге: (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

Программное содержание: По слуховому восприятию учить детей различать короткие и длинные звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.

Игровая цель: Угадать первым.

В ЛЕСУ

Программное содержание: Развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и длинные звуки.

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре. Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку.

В другом варианте игры педагог обращает внимание детей на ритм шагов различных зверей: Долгие звуки, когда шагает медведь и короткие, когда прыгает зайка. В этом варианте игры дети по ритму шагов должны определить, кто идет по лесу, или, наоборот, уметь прохлопать ритм шагов медведя или зайца.

-Как по лесу у нас	У него соседи-	А на ветке птичка,
Зайка прыгает сейчас.	Бурые медведи.	Птичка – невеличка!

Программное содержание: (Для средней группы) Развивать ритмическую память, учить детей различать короткие и длинные звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не мешать отвечать другим и не подсказывать,

Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента.
Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть соответствующую картинку.

ЗАЙЦЫ.

Программное содержание: Упражнять детей в восприятии и различении характера музыки: веселого, плясового и спокойного, колыбельного.

Ход игры: Педагог рассказывает малышам о том, что в одном доме жили-были зайцы. Они были очень веселыми и любили плясать (показывает картинку «Зайцы пляшут»). А когда они уставали, то ложились спать, а мама пела им колыбельную песню (картинка «Зайцы спят»). Далее педагог предлагает детям угадать по картинке, что делают зайцы? И изобразить это своими действиями (дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера.

Программное содержание: Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение слушать и сравнивать музыку различного характера (веселую, плясовую и спокойную, колыбельную).

Развивать музыкальную память, представление о различном характере музыки.

Игровые правила: Прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения или показ соответствующих действий.

Игровая цель: Первым показать, что делают зайцы.

КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК?

Программное содержание: Развивать у детей представление о регистрах (высоком, среднем, низком).

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей, узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку.

Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.

Игровая цель: Угадать первым.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Программное содержание: Учить детей различать высокие и низкие звуки, узнавать знакомые мелодии.

Ход игры: Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

МОРЕ.

Программное содержание: Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отражать явления окружающей природы.

Ход игры: Педагог исполняет пьесу «Море» Н.Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

Программное содержание: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо(р), громко (), не слишком громко (), очень громко () и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ

Программное содержание: Учить детей различать изменение темпа в музыке.

Ход игры: Педагог исполняет песню «Карусели», спрашивает детей, как они двигались, всегда ли одинаково? Предлагает детям изобразить изменение темпа в музыке своими действиями и ответить на вопросы: когда музыка играла быстро, когда медленно и т.д.

- Еле, еле, еле-еле (дети начинают движение)

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом (бегут)

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

Карусель остановите! (останавливаются).

Программное содержание: Развивать музыкальную память через темповый слух. Учить детей по слуховому восприятию различать изменение темпа в музыке и соотносить это со своими действиями, движениями.

Игровые правила: Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

Игровые действия: Движения в хороводе с изменением темпа.

Игровая цель: Принять участие в хороводе.

НАЙДИ И ПОКАЖИ.

Программное содержание: Упражнять детей в различии звуков по высоте (ре – ля).

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют

низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. Однажды, подул сильный ветер, пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы стали искать своих детей. Первой стала звать своих деток мама-утка:

- Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

- Кря-кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и т.д.

Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре-ля).

Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

Игровые действия: Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков.

НАЙДИ МАМУ.

Программное содержание: Развивать звуковысотное восприятие у детей: учить различать звуки в пределах октавы (ре1 – ре2).

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, уточка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами. Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила:

- Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском. А мама курочка им отвечает:

- Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам.

В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением.

Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре – ля).

Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом.

Игровые действия: Пропевать звукоподражания за педагогом.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков

ОПРЕДЕЛИ ПО РИТМУ.

Программное содержание: Передавать ритмический рисунок знакомых попевок и узнавать их по изображению ритмического рисунка.

Ход игры: Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку.

Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус.н.м.	«Мы идем с флажками»	«Дождик»
Петушок, петушок,	Е.Тиличевой	рус.н.м.
Золотой гребешок!	Мы идем с флажками,	Дождик, дождик!
Что ты рано встаешь,	Красными шарами.	Веселей!
Деткам спать не даешь?		Капай, капай, Не жалеи !

В ритмических рисунках квадраты обозначают короткие звуки, прямоугольники – длинные звуки.

Программное содержание: Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим.

Игровые действия: Угадывать знакомые попевки, выбирать соответствующие им графические изображения, прохлопывать ритм попевки.

Игровая цель: Угадывать первым.

СОЛНЫШКО И ТУЧКА.

Программное содержание: Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная).

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.

Игровая цель: Угадать первым.

ТИХО – ГРОМКО.

Программное содержание: Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (р), громко (), не слишком громко ().

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с карточками одного цвета, но разной насыщенности тона, объясняя, что голубой цвет соответствует тихой музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки.

Рекомендуемые цветовые сочетания:

Для старших групп:

Голубой – синий - темно-синий

Розовый – красный – бордовый

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый

для младших групп:

голубой – синий

розовый – красный

желтый – коричневый

- По-разному музыка может звучать.

Оттенки ее научись различать.

Громко и тихо я буду напевать,

Слушать внимательно, чтоб отгадать.

Программное содержание: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко (), не слишком громко ().

Программное содержание: Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.

Игровая цель: Угадать первым.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ.

Программное содержание: Учить детей воспринимать и различать на слух различные звукоподражания.

Ход игры: Педагог показывает детям картинки, на которых нарисованы животные: кошка, собачка, курочка, корова, петушок и т.д. и говорит о том, что все они говорят разными голосами. Например, кошка поет «Мяу», собачка – «Гав», курочка – «Ко-ко-ко» и т.д. Когда дети это усвоят, педагог предлагает им

поиграть. Он говорит о том, что у куклы Маши много разных животных: и кошка, и собачка и т.д. Их всех пора кормить, но они разбежались. Послушайте, кого зовет Маша:

-Ко-ко-ко!

Дети повторяют за педагогом повторяющиеся звукоподражания, называют животное и выбирают соответствующую картинку, пока не соберут все.

Программное содержание: Развивать элементарную музыкально-аналитическую деятельность детей – учить различать простейшие звукоподражания по слуховому восприятию и соотносить музыкальный образ с изображением на картинке.

Игровые правила: Сначала слушать звукоподражания, затем повторить их за педагогом.

Игровые действия: Выбирать картинки, соответствующие звукоподражаниям.

Игровая цель: Собрать все картинки.

УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ.

Программное содержание: Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

Ход игры: Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку:

-Музыкальных инструментов	Музыкальных инструментов
Знаем мы, ребята, три.	Знаем мы, ребята, пять.
А какой сейчас сыграет,	А какой сейчас сыграет,
Ну-ка быстро говори.	Ты попробуй отгадай.

Музыкальных инструментов
Знаем мы, ребята, семь.
А какой сейчас сыграет
Отгадаем дружно все.

Программное содержание: Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

Игровые правила: Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.

Игровые действия: Выбрать картинки с соответствующими инструментами.

Игровая цель: Первым собрать всех музыкантов.

Картотека упражнений

для развития мелкой моторики

1. Упражнение «Покорми петушка»

Задачи: совершенствовать способ хватания двумя пальцами; развивать точность движений рук, мелкую моторику, зрительно-моторную координацию.

Материал: семечки тыквы и подсолнуха (или на выбор семена крупного и среднего размера), два контейнера; игрушка – петушок.

Ход задания:

- Кто так звонко поет: «Ку-ка-ре-ку!»?
- Покажи петушка.
- Давай пригласим петушка в гости. Заходи петушок к нам в гости.

Взрослый ставит перед ребенком петушка. Здороваются с ним, рассматривают его.

- Давай угостим петушка семечками. Семечки перемешаны. Их нужно рассортировать, в один контейнер поместить семечки тыквы, в другой - подсолнуха. Вот так.

Взрослый ставит перед ребенком контейнер с семенами и пустые контейнеры. Предлагает приступить к сортировке.

2. Упражнение «Лодочка»

Задачи: развивать умение ребенка подражать взрослому, способствовать развитию мелкой моторики и силы воздушной струи.

Материал: картинка с изображением лодочки, кораблик из бумаги, контейнер с водой.

Ход задания:

Взрослый предлагает ребенку запускать кораблики. На глазах ребенка делает бумажный кораблик, рассматривают его вместе. Находят на картинке изображение лодки.

Затем предложить ребенку выполнить фигурку лодочки из ладоней. Обе ладони поставить на ребро, четыре пальца обеих рук соединить вместе, большие пальцы прижать к ладоням, как ковши.

Ребенок выполняет фигуру. Далее вместе с ребенком запускать кораблики, поддувая силой воздушной струи.

Лодочка плывет по речке,

Оставляя на воде колечки.

3. Упражнение "Ветер-ветерок"

Задачи: учить переключаться с одного движения на другое, напрягать и расслаблять мышцы, сгибать и разгибать пальцы; развивать подражательную способность, точную координацию движений.

Ход задания:

Обратить внимание ребенка на то, как ветерок на улице качает ветви деревьев, травку, цветы. Предложить поиграть в ветерок. Взрослый

показывает несложные упражнения, ребенок повторяет и старается запомнить движение.

«Деревья» поднять ненапряженные, растопыренные пальчики вверх

«Ветерок» шевелить пальчиками

«Сильный ветер» делать руками широкие движения вправо-влево

4. Упражнение «Укрась тарелку»

Задачи: учить наносить отпечатки пальцев краски на поверхность, ограниченную контуром предмета; расширить словарь по теме «Посуда»; учить сравнивать предметы; развивать графические навыки, мелкую моторику.

Материал: тарелка, лист бумаги, карандаш, краски.

Ход задания:

Предложить ребенку посмотреть картинку с изображением тарелки или показать тарелку с рисунком, обратить внимание на рисунок. Предложить обвести тарелку на чистом листе бумаги цветным или простым карандашом с помощью взрослого. Затем предложить показать, где тарелка, а где ее изображение.

- Давай украсим тарелку? Смотри, как я украшаю (опускает палец в краску, оставляя след на изображении тарелки). Ребенок с помощью взрослого выполняет задание.

- Покажи тарелку, которую ты украсил.

5. Упражнение «Потекли ручейки»

Задачи: упражнять в умении произвольно рисовать линии с игровой мотивацией; развивать творческую фантазию, мелкую моторику, согласованность движений рук; формировать положительный настрой на совместную с взрослым работу; стимулировать речевую активность.

Материал: поднос с песком, манкой или мукой на выбор.

Ход задания:

Подвести ребенка к крану с водой, с помощью взрослого отрегулировать тонкую струю воды из крана. Обратить внимание ребенка на ручеек в ванне, наблюдать за ним.

- Давай с тобой нарисуем ручейки (ставит перед ребенком поднос с песком). Взрослый показывает, ребенок с помощью взрослого выполняет, затем ребенок рисует сам и по просьбе взрослого показывает ручеек).

6. Упражнение «Тучка плачет»

Задачи: учить правильному захвату карандаша; штрихами рисовать капельки дождя; закрепить представление о синем цвете; развивать графические навыки, зрительно-двигательную координацию.

Материал: лист белой бумаги с изображением тучи в верхней части листа, карандаш синего цвета.

Ход задания:

Показать ребенку лист белой бумаги с изображением тучи в верхней части

листа.

- Посмотри, какая грустная туча. Когда небо покрыто тучами, то часто идет дождь.

Дождик льется, кап, да кап! Ты не капай долго так!

- Давай мы с тобой нарисуем капли дождя. Учит правильно рисовать капельки-штрихи

- Каким цветом будем рисовать дождь? Синим.

Ребенок штрихами рисует капельки дождя. Взрослый следит за выполнением работы, обращая внимание на то, что дождик капает сверху вниз.

7. Упражнение «Маленькие ножки»

Задачи: учить переключаться с одного движения на другое, напрягать и расслаблять мышцы, сгибать и разгибать пальцы; развивать подражательную способность, точную координацию движений.

Ход задания:

Взрослый обращает внимание ребенка на то, что у папы, мамы и ребенка в семье разные ноги по размеру, длине. Взрослый с ребенком наблюдают за ходьбой членов семьи, затем изображают помощью пальцев медленную ходьбу и быстрый бег.

Большие ноги *передвигать по поверхности стола*

медленно ходили по дороге *медленно указательный и средний пальцы*

Маленькие ножки *передвигать те же пальцы быстро.*

Бежали по дорожке.

8. Упражнение «Нарви травки для козы»

Задачи: учить разрывать бумагу путем отщипывания от листа.

Материал: игрушка - коза, листы бумаги зеленого цвета, плоская.

Ход задания:

- К нам в гости пришла красивая козочка. Она проголодалась. Козочка любит травку. Давай ее покормим.

- Покормим козочку?

Взрослый отщипывает кусочек, показывая как правильно, дает ребенку лист бумаги предлагает оторвать кусочек и угостить козочку. Кусочков оторванных должно быть много.