

ПРИНЯТО
на заседании городской
рабочей группы «Внедрение STEM
технологии в образовательный
процесс дошкольных
образовательных учреждений»
учреждениях №4 от 28.04.2023г.

Сборник дидактических игр по развитию пространственного мышления детей
дошкольного возраста



Составили:

Олейникова Т.Г. заместитель заведующего по УВР СП «Солнышко» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Нугманова З. Ш., заместитель заведующего по УВР СП «Петушок» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Сидорова Е.В., заместитель заведующего по УВР СП «Ромашка» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Сопина М.А, заместитель заведующего по УВР СП «Золотая рыбка» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Бетхер Н.П., старший воспитатель СП «Журавушка» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Кулакова Е.В., старший воспитатель СП «Семицветик» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Павличенко О. В., старший воспитатель СП «Росинка» МДОУ «Детский сад Стрежевой»;
Трушкова О.М., старший воспитатель СП «Росинка» МДОУ «Детский сад Стрежевой».

г. Стрежевой, 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

	Аннотация	3
1.	Описание дидактических игр к учебно – методическому пособию «Мате: плюс»	
	Игры для детей 5 – 6 лет	4
	Игры для детей 6 – 7 лет	11
2.	Описание дидактических игр по опытно-экспериментированию деятельности в ДОУ	
	Игры для детей 3 - 4 лет	17
	Игры для детей 4 - 5 лет	21
	Игры для детей 5 - 7 лет	26
3	Описание дидактических игр с применением Лего конструктора»	
	Игры для детей 3 - 4 лет	43
	Игры для детей 4 - 5 лет	45
	Игры для детей 5 - 7 лет	51
4	Описание дидактических игр к учебно – методическим пособиям В.В. Воскобовича	
	Игры для детей 3 – 4 лет на Коврографе Ларчик	53
	Игры для детей 4 – 5 лет на Коврографе Ларчик	55
	Игры на Игровое поле «Мини Ларчик»	60
	«Фиолетовый лес»	64
	«Геоконт»	67
	«Математические корзинки»	71
	«Волшебная восьмерка»	74
	«Кораблик «Брызг-брызг»	78
	«Чудо – крестики»	84
	«Черепашки пирамидка»	84
5	Описание дидактических игр с применением ТИКО конструктора	85
6	Описание дидактических игр с использованием игрового пособия «Мышиный код»	
	Игры для детей 4 - 5 лет	95
	Игры для детей 5 - 6 лет	98
7	Описание дидактических игр с использованием программируемого мини-робота Bee-bot «Умная пчела»	102

АННОТАЦИЯ

*«Игра имеет важное значение в жизни ребенка.
Каков ребёнок в игре, таким во многом он будет в
работе, когда вырастет...»*

Макаренко А. С.

Игра является особой, необходимой для гармоничного развития ребенка. Это самое привычное для дошкольников занятие, в котором дети могут многому научиться. Поэтому успешное развитие дошкольника можно осуществить только в естественном, самом привлекательном для него виде деятельности – игре.

В сборнике предлагается система игр, направленных на познавательное развитие и пространственное мышление детей дошкольного возраста.

Данный сборник включает описание дидактических игр:

- к учебно – методическому пособию «Мате: плюс»;
- по опытно-экспериментальной деятельности в ДОУ;
- с применением Лего-конструктора;
- к учебно – методическим пособиям В.В. Воскобовича;
- с применением ТИКО конструктора;
- с использованием игрового пособия «Мышиный код»;
- с использованием программируемого мини-робота Bee-bot «Умная пчела».

При составлении сборника, учитывались требования к дидактическим играм в условиях реализации образовательного процесса в соответствии с ФГОС.

Сборник построена в соответствии с принципами интеграции образовательных областей и учетом возрастных особенностей детей от трех до семи лет.

Большая часть игр воплощена в сказочном сюжете. Принцип «сказочности» позволяет преподнести детям игру в увлекательной форме. Разнообразные красочные детали переносят ребенка в волшебную страну, где обитают удивительные животные и происходит множество интересных событий. Сказочное пространство, в сочетании с разнообразными играми и сказочными героями даёт возможность формировать представления детей об объектах окружающего мира, отношениях, свойствах.

Сборник может быть использована педагогами дошкольных образовательных организаций для организации образовательной и самостоятельной деятельности с воспитанниками, проведения фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятий.

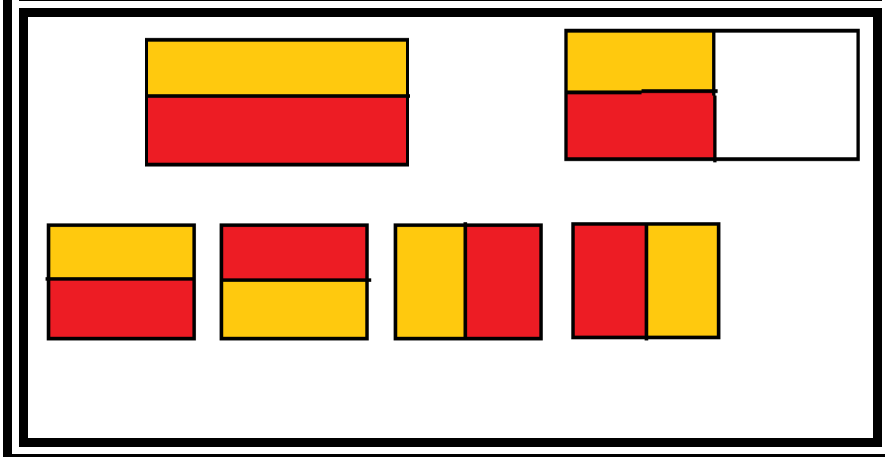
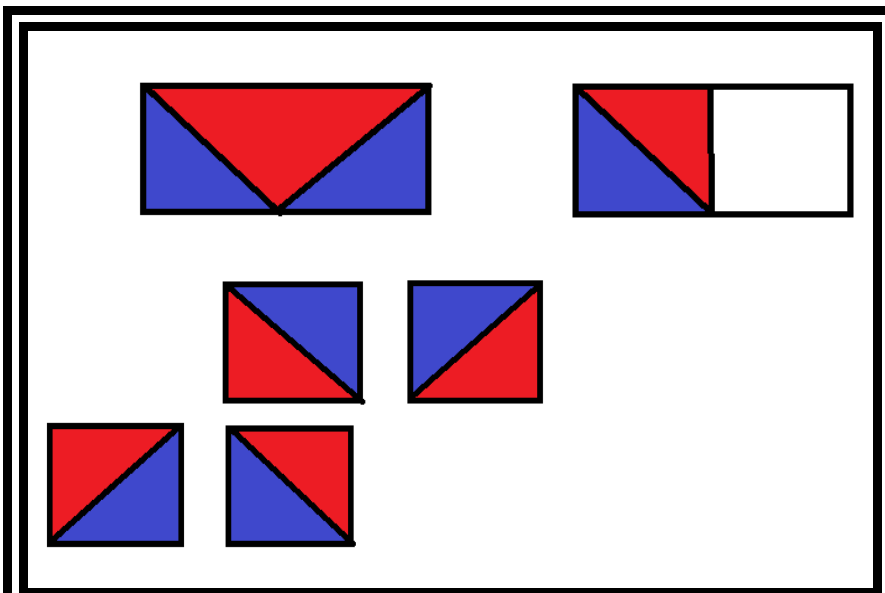
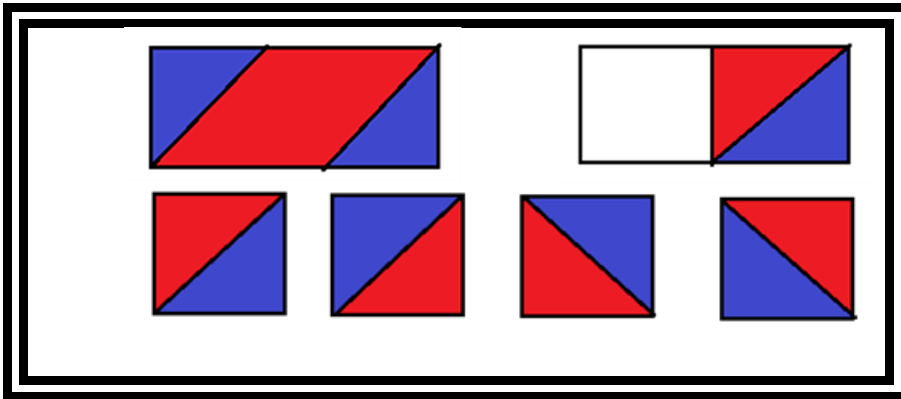
**Описание дидактических игр к учебно – методическому пособию «Математика»
(для детей 5 - 6 лет)**

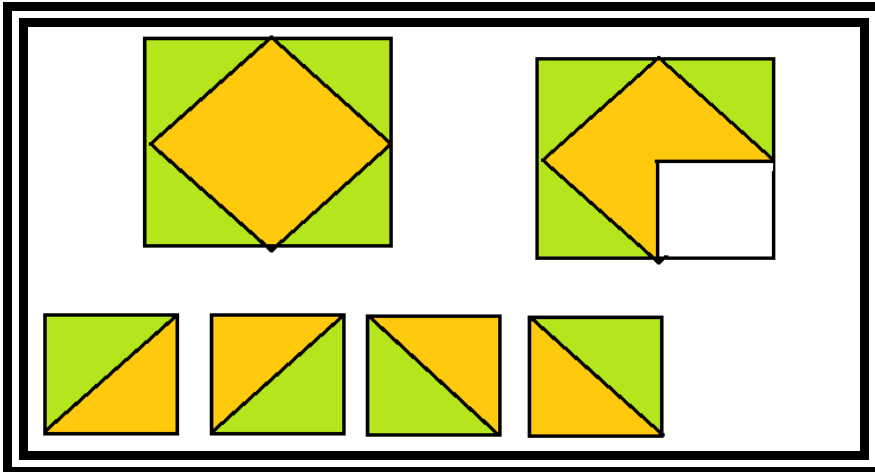
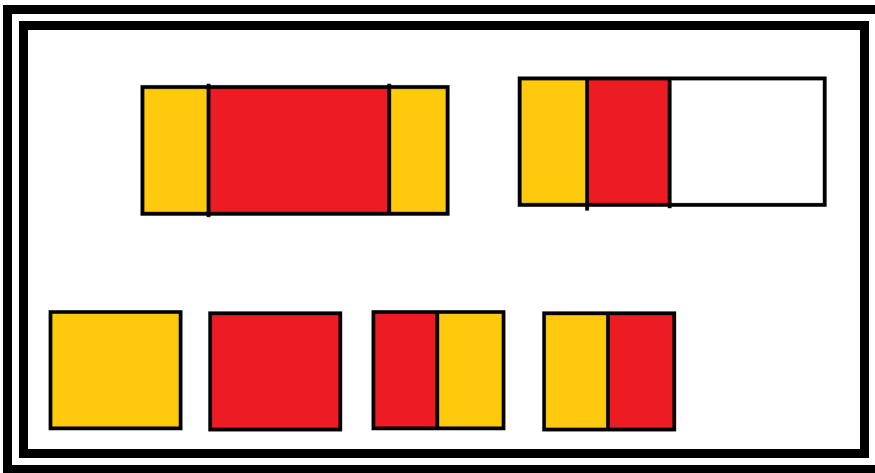
*Составитель: Файзулина Валентина Усмановна, воспитатель МДОУ «Детский сад
Стрежевой» СП «Солнышко».*

Дополни по образцу

Материал: Ламинированные карточки, маркеры на водной основе.

Задание: слева в верхнем углу на карточке вы видите образец. Рядом с права
нарисована та же фигура, но из нее выпала деталь. Найдите нужную деталь и соедините ее с
пустой. Переворачивать эти детали нельзя!



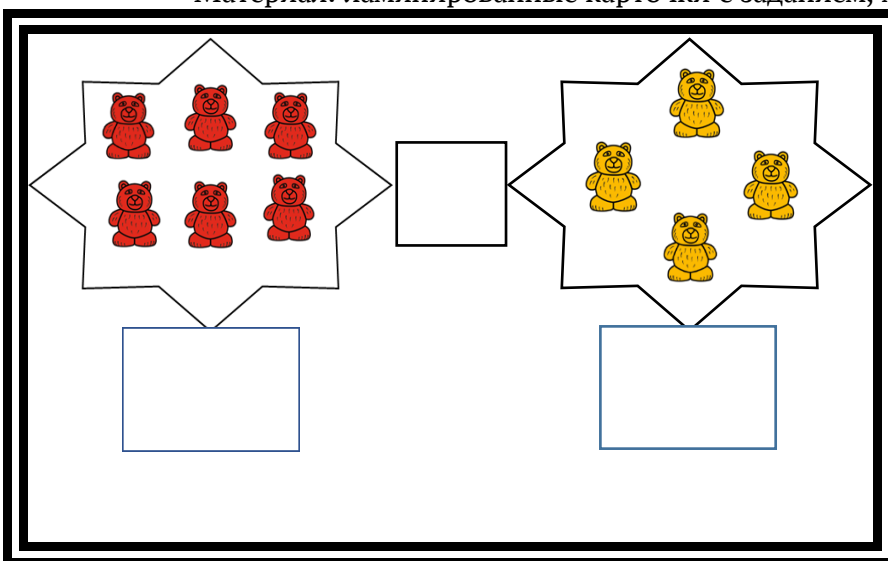


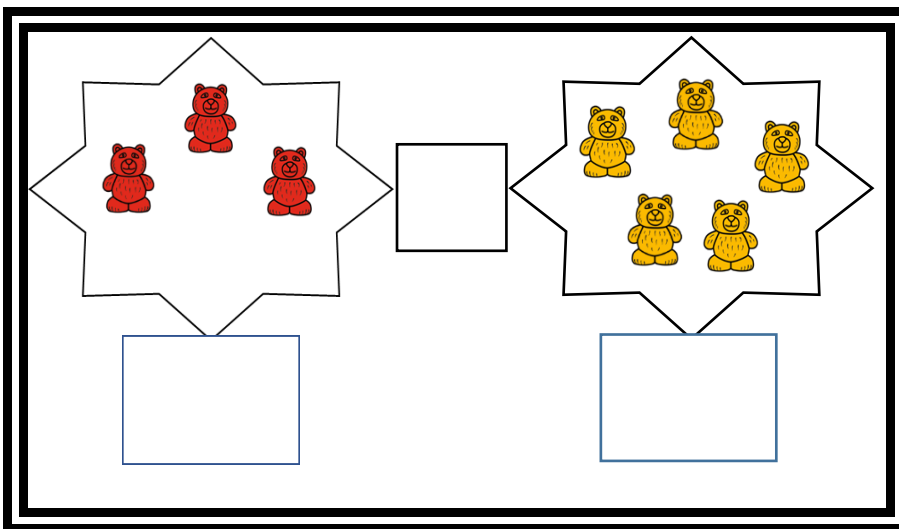
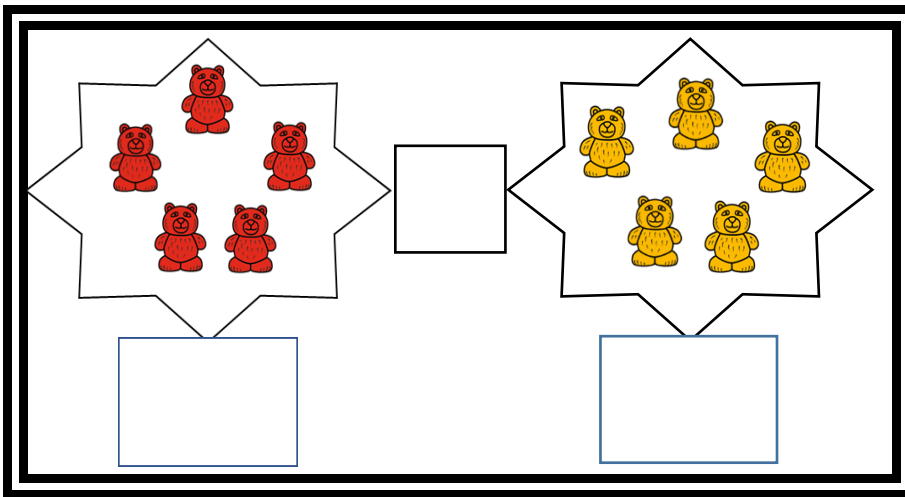
Расставь математические знаки

Цель: развитие умения определять количество медведей, соотносить их количество с цифрой, формировать и закреплять понятия больше, меньше, равно.

Задание: посчитай количество медведей в каждой звездочке с права и с лева, напиши под звездами в квадратике цифру, соответствующую количеству медведей. Между звездами напиши соответствующий знак.

Материал: ламинированные карточки с заданием, маркеры на водной основе.





Рассели медведей в берлоги

1 вариант игры.

Материал: карточки-берлога с цифрой, фигурки медведей из комплекта «Мате: плюс»

Задание: Медведи вышли из своих берлог и заблудились. Давайте поможем им найти свой дом. Чтоб заселить медведей в берлогу обратите внимание, что на каждой берлоге есть цифра. Цифра подсказывает нам сколько медведей живет в этой берлоге, а ее цвет подсказывает каких медведей нужно заселить, размер медведей может быть любой.





2 вариант игры:

Материал: карточки-берлога, маленькие фигурки медведей из комплекта «Мате: плюс»

Задание: Медвежата одни вышли на прогулку и заблудились. Давайте поможем им найти свой дом и маму. Медвежата живут в берлоге с медведицей. Нужно каждого медвежонка вернуть именно его маме, какие медвежата и сколько живут в берлоге нам подскажет цифра и ее цвет вверху по середине берлоги.





Путешествие медведей

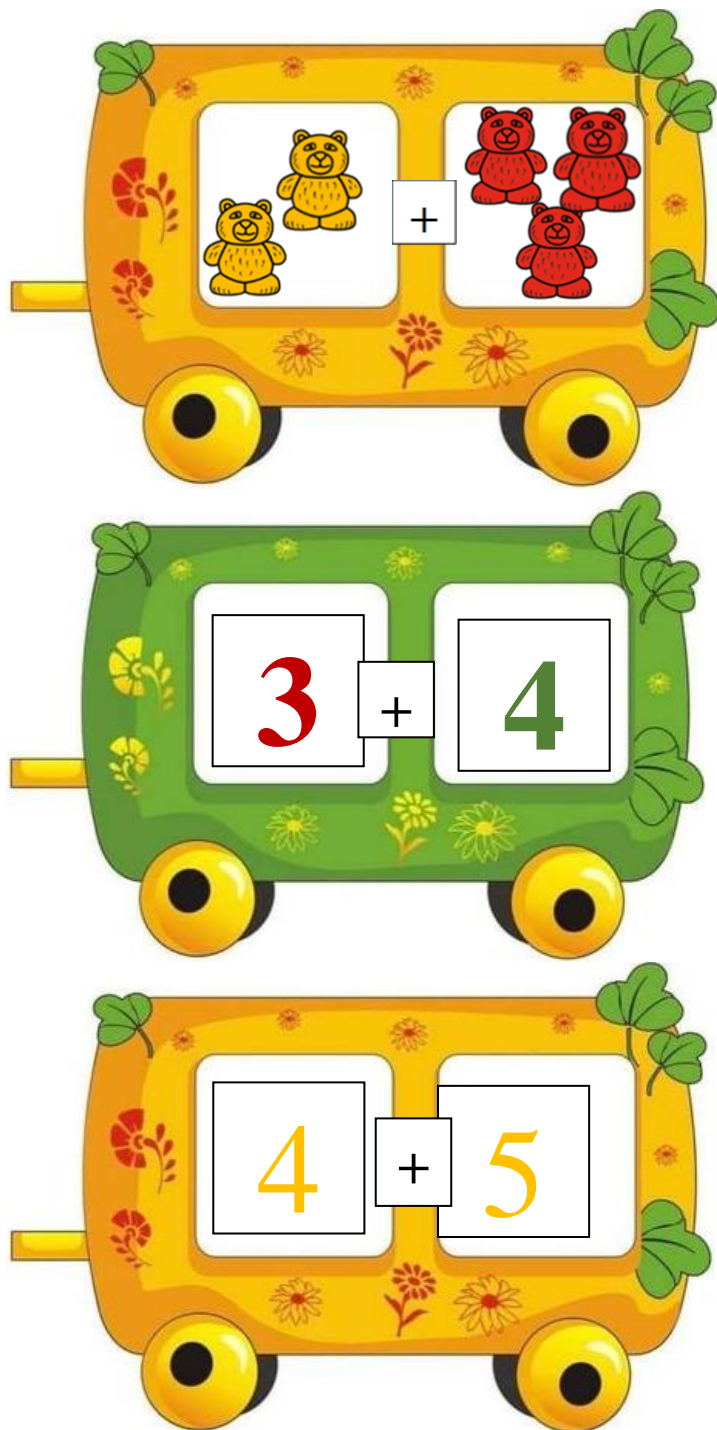
Материал: карточки-вагончики с примерами, фигурки медведей.

Задание: Медведи собрались поехать в путешествие на поезде, но перепутали все билеты. Поможем медведям найти свои вагончики. А чтоб нам не запутаться есть подсказка в виде примера, обратите внимание что цвет цифры соответствует цвету медведя. составьте поезд с вагончиками и посадите медведей.

Сколько всего медведей едет в первом по счету вагончике? Сколько красных? А сколько желтых?

Какие по цвету медведи едут во втором по счету вагончике? Сколько зеленых? А сколько красных? Сколько всего медведей едет во втором вагончике и т.д.





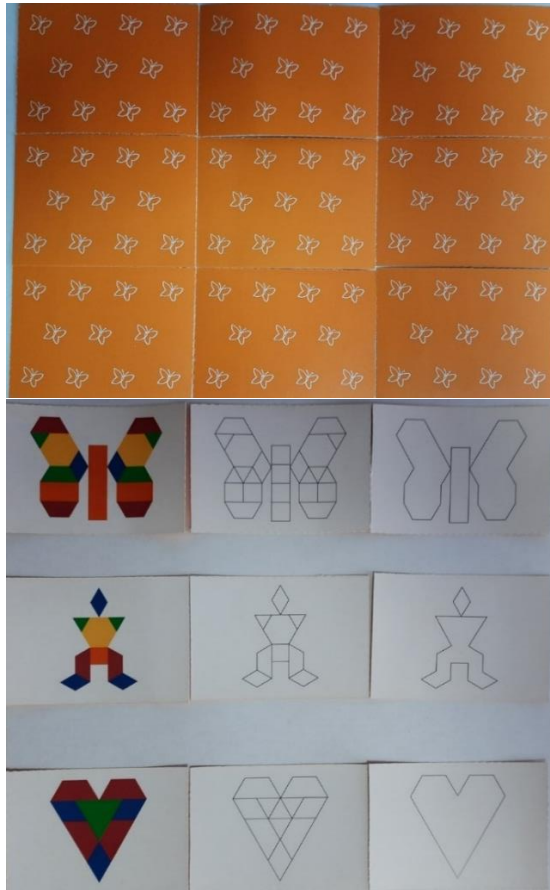
Геометрическое мемори

Цель: развивать зрительную память, формирование навыков узнавание форм и пространственных отношений.

Материал: карточки «Геометрические картинки» из комплекта «Мате: плюс»

Задание: на столе раскладываются карточки, рубашками вверх. Игроки по очереди открывают по три карточки, задача открыть три карточки цветную, контурную и силуэтную одной картинки.

Цель игры — как можно быстрее закончить ее, собрав максимальное количество карточек, открывая по три карточки сразу. Открыв карточки с разными картинками, их следует опять перевернуть, оставляя в игре.



**Описание дидактических игр к учебно – методическому пособию «Мате: плюс»
(для детей 6 – 7 лет)**

Составитель: Сапунова Резеда Ямилевна, воспитатель высшей квалификационной категории, МДОУ «Детский сад Стрежевой» СП «Золотая рыбка».

ИГРЫ С ФИГУРКАМИ МЕДВЕДЕЙ

Чудесный мешочек

Цель: развитие тактильной памяти

Описание игры: в мешочке лежат медведи. Задача - найти на ощупь и вытащить двух медведей одного размера.

Вариант 2. Ребенку предлагается карточка с схемой расстановки медведей. Нужно расставить медведей в соответствии с схемой.

Усложнение: посмотреть на карточку несколько секунд и затем по памяти расставить медведей по памяти.



По порядку становись

Цель: развитие внимания, мышления, слуховой памяти

Описание игры: Ребенку предлагается карточка(поле) и фигурки медведей разных размеров и цветов. Расставлять медведей можно под диктовку, по карточке-образцу или по специально заданному алгоритму.

Расставь медведей зеркально

Цель: Развитие логического и образного мышления, внимания, памяти

Описание игры: Фигурки медведей расставляются на специальном поле (карточке) Расстановку медведей, выполненную самим ребенком или его партнером, нужно повторить в зеркальном отображении. Правильность расстановки проверяется с помощью зеркала.



Кто где живет

Цель: умение ориентироваться на плоскости листа, учитывая заданные параметры (умение определять картинку при двух заданных параметрах: буквы и цифры)

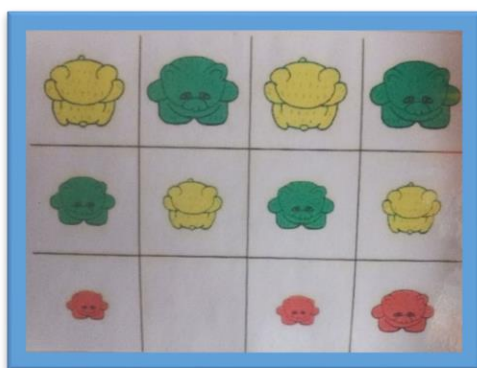
Описание игры: Детям раздают игровое поле и карточки с адресами. Дается задание – по адресу найти картинку на игровом поле, затем поставить на карточку нужную фигурку медведя.

Вариант 2. Детям раздаются игровые поля, а водящий из мешочка достает фигурки медведей. Нужно найти адрес именно той фигурки, которую показывает игрокам водящий и назвать его.



Угадай, что изменилось

Цель: развитие памяти, внимания; закрепление навыков порядкового счета. Описание игры: На столе расставляются фигурки медведей в определенной последовательности. Воспитатель предлагает играющим запомнить, в каком порядке они стоят. Затем детям предлагается отвернуться, а в это время воспитатель меняет местами несколько фигурок и предлагает ребятам отгадать, что изменилось.



ИГРЫ СО ШТАМПАМИ Вставь цифру правильно

Цель: развитие внимания, мышления

Описание игры: с помощью штампов дети вставляют цифры в пропущенные окошки числового ряда

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Игра «Молчанка»

Цель: развитие логического мышления, сообразительности










Описание игры: Воспитатель задаёт вопросы, а дети отвечают с помощью штампельных отпечатков.

Пример: - Сколько дней в неделе?

- Сколько глаз у светофора?

- Сколько носов у 5 собак?

- Сколько ушей у 2 мышей?

5		5		5		5		5
		3	3			3	3	

- Сколько хвостов у 4 котов?

Игра «Продолжи ряд»



Цель: развитие умения самостоятельно создавать закономерности.

Описание игры: Нужно создать последовательность из штампельных отпечатков картинок и чисел. Другой ребенок может ее продолжить.

Игра «Сосчитай-ка»

Цель: развитие умения соотносить количество предметов с числом

Описание игры: Детям предлагаются карточки с изображением предметов, нужно посчитать их количество и штампом поставить нужную цифру. (Поставить штампом знак больше, меньше или равно между группами предметов).

	4
	6
	5

Вариант 2. Детям предлагаются карточки с примерами на сложение и вычитание.

3	+	3	=	6
1	+	1	=	2
5	-	1	=	4

ИГРЫ С КУБИКАМИ

Кубики (мозаика)

Игра «Выложи узор»

Цель: развитие пространственного воображения, умения анализировать, рассуждать

Описание игры: Дети выбирают карточки с разными изображениями и уровнями сложности, выкладывают узор из красно-жёлтых кубиков по образцу.

Вариант 2. Детям предлагается изменить цвет узора поменяв между собой красный и жёлтый цвета. Элементы узора, которые нарисованы на карточке жёлтым цветом, дети на кубиках выкладывают красным, а красные элементы жёлтым.

Вариант 3. Детям предлагается выложить свой узор из кубиков и зарисовать его.



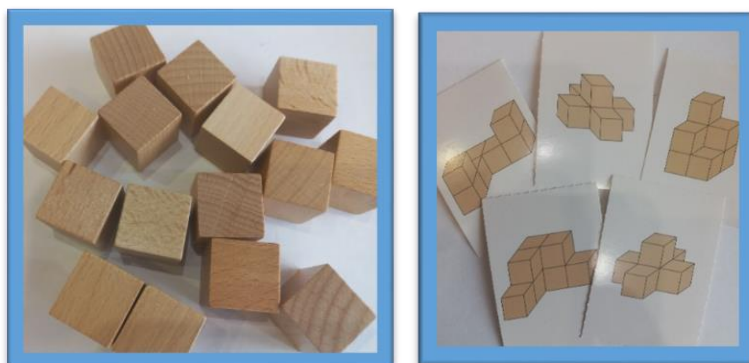
Кубики (неокрашенные)

Игра «Собери модель»

Цель: развитие мышления, внимания, памяти

Описание игры: Детям предлагаются создать трехмерную конструкцию по схеме.

Вариант 2. Дети создают модель под диктовку педагога.



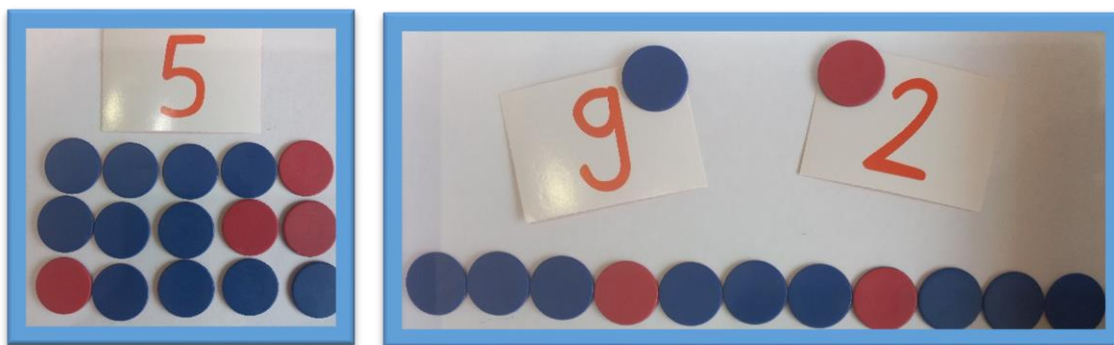
ИГРЫ С ФИШКАМИ

Игра «Разложи число»

Цель: состав числа, понимание части и целого. Побуждать рассказывать о составе числа.

Описание игры: Ребенку предлагается с помощью фишек выложить состав числа.

Вариант 2. Воспитатель выкладывает часть фишек, а дети продолжают докладывать фишки другого цвета, чтобы получить заданное число.



Игра «Выложи узор»

Цель: самостоятельное создание закономерностей в узорах.

Описание игры: Из синих – красных фишек дети выкладывают узор и проговаривают сколько фишек каждого цвета они использовали.

Игра «Запомни и выложи ряд»

Цель: развитие памяти, мышления.

Описание игры: выставляется ряд фишек с соблюдением какой-либо закономерности. Детям предлагается запомнить какое количество, в какой последовательности выложены фишки и самостоятельно выложить ряд.



ИГРЫ С ФИГУРАМИ

Геометрические фигуры(плоскостные)

Игра «Выложи ряд и расскажи»

Цель: развитие логического мышления, ориентировки в пространстве.

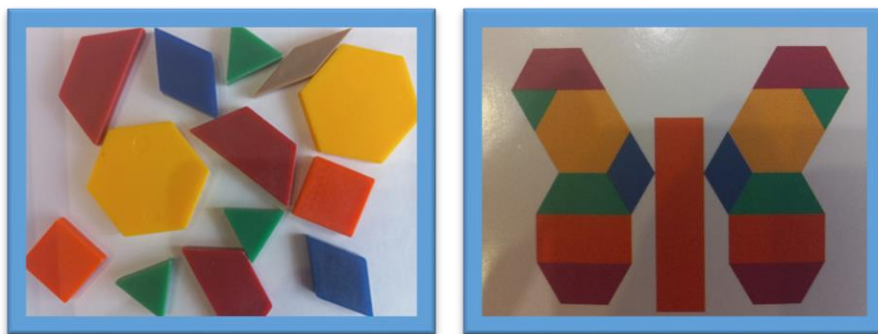
Описание игры: Ребенку предлагается выложить по образцу и описать расположение геометрических фигур на столе по отношению друг другу.

Игра «Продолжи орнамент»

Цель: развитие внимания, мышления, воображения.

Описание игры: Ребенку предлагается выложить и продолжить орнамент, изображенный на карточке.

Вариант 2. Фигуры и узоры, выложенные по образцу или самостоятельно, предлагается выложить в зеркальном отображении (вертикально или горизонтально). Правильность выполнения проверяется с помощью зеркала.



Игра «Выложи вторую половинку»

Цель: развитие пространственных представлений и изучения симметрии.

Описание игры: Ребенку предлагается картинка с изображением одной половины предмета, необходимо симметрично выложить из геометрических фигур вторую часть.

Описание дидактических игр по опытно-экспериментальной деятельности в ДОУ (для детей 3-4 лет)

*Составитель: Киселева Анна Анатольевна, воспитатель МДОУ «Детский сад
Стрежевой» СП «Семицветик»*

Игра «Веселые человечки играют»

Цель. Познакомить детей со строением тела человека (туловище, ноги, руки, стопы, пальцы, шея, голова, уши) и лицо (нос, глаза, брови, волосы).

Материалы и оборудование. набор игрушек (кукла-голыш, рыбка, любые зверек и птичка), «чудесный мешочек, зеркало, деревянный макет человека.

Ход. Педагог предлагает поиграть в игру «Чудесный мешочек»: найти в мешочке на ощупь человечка (куклу-голыша). Дети по очереди выполняют задание и объясняют педагогу, как каждый из них узнал, что это человечек (у него есть туловище, две руки, голова и т.д.), и почему не выбрал другую игрушку.

Вместе с детьми педагог рассматривает макет деревянного человечка, рассказывает, какие части тела у него есть. В зеркале дети рассматривают пространственное расположение своих частей тела и лица.

Результат. Дети на ощупь вытаскивают из мешочка куклу-голыша. Вместе с педагогом рассматривают части тела на макете человека и собственном теле, и лице.

Вывод. Человек отличается от животных и птиц по строению тела. У него есть туловище, ноги, руки, стопы, пальцы, шея, голова, уши; лицо- нос, глаза, брови, рот; волосы.

Игра «Узнаем, какая вода»

Цель. Выявить свойства воды: она прозрачная, без запаха, льется, в ней растворяются некоторые вещества, вода имеет вес.

Материалы и оборудование. Три одинаковые емкости, закрытые крышками: одна пустая, вторая заполнена под самую крышку, с чистой водой, третья- с водой, окрашенная жидким красителем (фито чай) и с добавлением ароматизаторов (ванильным сахаром); стаканчики для детей, сахар, ложки.

Ход. Педагог показывает три закрытые емкости и предлагает угадать, что в них. Дети исследуют их и определяют, что одна из них легкая, а две тяжелые, в одной из тяжелых емкостей- окрашенная жидкость. Затем емкости открывают, и дети убеждаются, что в первой ничего нет, во второй – вода, а в третьей – чай. Педагог просит детей объяснить, как они догадались, что находится в емкостях. Вместе они выявляют свойства воды: наливают в стаканчики, добавляют сахар, наблюдают, как сахар растворился, нюхают, пробуют на вкус, переливают, сравнивают вес пустого и полного стаканчиков.

Результат. Вода переливается из одного сосуда в другой, то есть льется. Вода прозрачная на вид.

Вывод. Вода прозрачная, без запаха, льется, в ней растворяются некоторые вещества, вода имеет вес.

Игра «У воды нет вкуса и запаха»

Цель. Выяснить, что у воды нет вкуса и запаха.

Материалы и оборудование. Две одинаковые емкости, закрытые крышками: одна с водой, вторая с соком; стаканчики для детей.

Ход. Педагог предлагает детям выпить немного воды и сказать, есть ли у нее вкус. Дает попробовать для сравнения сок. Объясняет, что когда человек очень хочет пить, то он с удовольствием пьет воду и, чтобы выразить свое чувство, говорит: «Какая вкусная вода!», хот на самом деле вкуса не ощущает. Морская вода на вкус соленая, потому что в ней растворено много разных солей. Ее человек пить не может.

Педагог предлагает понюхать воду и сказать, чем она пахнет (или совсем не пахнет). Если дети ответят, что пахнет, пусть понюхают еще, пока не убедятся, что запаха нет. Педагог отмечает, что вода из водопроводного крана может иметь запах, так как ее очищают специальными веществами, чтобы она была безопасной для нашего здоровья.

Результат. Дети сравнивают вкус воды и сока. Определяют запах у воды.
Вывод. Вода не имеет запаха и вкуса.

Игра «Игры с соломинкой»

Цель. Познакомить с тем, что внутри человека есть воздух, и обнаружить его.

Материалы и оборудование. Трубочки для коктейля, емкость с водой.

Ход. Дети рассматривают трубочки, отверстия в них и выясняют, для чего нужны отверстия (сквозь них что-нибудь вдувают или выдувают). Взрослый предлагает детям подуть в трубочку, подставив ладонку под струю воздуха. А затем спрашивает, что они почувствовали, когда дули, откуда появился ветерок (выдохнули воздух, который перед этим вдохнули). Взрослый рассказывает, что воздух нужен человеку для дыхания, что он попадает внутрь человека при вдохе через рот или нос, что его можно не только почувствовать, но и увидеть. Для этого нужно подуть в трубочку, конец которой опущен в воду. Спрашивает, что увидели дети, откуда появились пузырьки и куда исчезли (это из трубочки выходит воздух; он легкий, поднимается через водичку вверх; когда весь выйдет, пузырьки тоже перестанут выходить).

Результат. Дети научились обнаруживать воздух внутри себя и использовать его для образования в воде пузырьков.

Вывод. Внутри человека есть воздух. Воздух можно почувствовать и увидеть.

Игра «Пенный замок»

Цель. Познакомить детей с тем, что при попадании воздуха в каплю мыльной воды образуется пузырь, затем пена.

Материалы и оборудование. Тарелка, трубочки, мыльный раствор, игрушка.

Ход. В небольшую ёмкость педагог наливает немного мыльного раствора, добавляет воды и размешивает. Затем берет широкую коктейльную трубочку, опускает в миску и начинает дуть. Одновременно с громким бульканьем на глазах у ребёнка вырастет облако переливающихся пузырей. Педагог дает ребёнку трубочку и предлагает подуть сначала вместе с ним, затем самостоятельно. Педагог ставит внутрь пены пластмассовую или резиновую игрушку – это «принц, который живёт в пенном замке».

Результат. Дети познакомились с происхождением мыльных пузырей и научились их выдувать.

Вывод. Мыльные пузыри получаются из мыльного раствора и воздуха путем надувания. При надувании мыльных пузырей мы выдыхаем воздух из себя.

Игра «Что в коробке?»

Цель. Познакомить со значением света, с источниками света (солнце, фонарик, лампа, свеча); показать, что свет не проходит через непрозрачные предметы.

Материалы и оборудование. Коробка с крышкой, в которой сделана прорезь; фонарик, лампа.

Ход. Педагог предлагает детям узнать, что находится в коробке (неизвестно) и как обнаружить, что в ней (заглянуть в прорезь). Дети смотрят в прорезь и отмечают, что в коробке темнее, чем в комнате. Педагог спрашивает, что нужно сделать, чтобы в коробке стало светлее (полностью открыть прорезь или снять крышку, чтобы свет попал в коробку и осветил предметы внутри нее). Педагог открывает прорезь, и после того как дети убеждаются, что в коробке стало светло, рассказывают о других источниках света – фонарике и лампе, которые по очереди зажигает и ставит внутрь коробки, чтобы дети увидели свет через прорезь. Вместе с детьми сравнивает, в каком случае лучше видно, и делает вывод о значении света.

Результат. Дети знакомятся со значением света, с источниками света и их использованием человеком.

Вывод. Свет необходим человеку, чтобы видеть лучше предметы его окружения. Источниками света являются солнце, фонарик, свеча, лампа и т.п. Все они светят по-разному. Свет не проходит через непрозрачные предметы.

Игра «Изготовление цветных льдинок»

Цель. Познакомить с тем, что вода замерзает на холоде, что в ней растворяется краска.

Материалы и оборудование. Стаканчики, краска, палочки для размещения, формочки, веревочки.

Ход. Взрослый показывает цветные льдинки и просит детей подумать, как они сделаны. Затем вместе с детьми размешивает краску в воде, заливают воду в формочки, опускают в них веревочки, ставит на поднос и выносит на улицу, во время прогулки следят за процессом замерзания. Затем дети вынимают льдинки и украшают участок.

Результат. Дети изготавливали цветные льдинки, наблюдали за процессом замерзания цветной воды в формочках.

Вывод. Вода имеет свойства замерзать на холоде, принимать форму емкости, в которой она находится, в воде растворяется краска.

Игра «Ветка в вазе»

Цель. Показать значение воды в жизни растений.

Материал. Ветка дерева, ваза с водой, наклейка «живая вода».

Ход. Художественное слово

Проехал мощный грузовик, и веточка сломалась,

Упала веточка на снег и там бы пролежала,

Но подняла её рука заботлива и нежно

И отнесла её в тепло воды напиться снежной.

Поставим в вазу ветку мы, откроются все почки,

Из них появятся на свет зелёные листочки.

Педагог срезает или подбирает сломанную веточку быстро-распускающихся деревьев. Наливает в вазу воду. Вместе с детьми рассматривает веточки и почки на них. После ставит веточку в вазу и объясняет детям, что одно из важных свойств воды – давать жизнь всему живому. Веточки ставятся на видное место. Педагог спрашивает у детей, что произойдет. Дети делают предположения. Каждый день педагог вместе с детьми наблюдает за веточками. Через время почки лопаются и появляются зеленые листочки.

Результат. Дети вместе с педагогом поставили веточки в воду и наблюдали за ними длительное время.

Вывод. Вода дает жизнь всему живому. На веточках, поставленных в вазу с водой, через время появляются зеленые листочки.

Игра «Легкий – тяжелый»

Цель. Познакомить, что предметы бывают легкие и тяжелые. Формировать навыки определения веса предметов и группировки предметов по весу (легкие – тяжелые).

Материал и оборудование. Чебурашка и Крокодил Гена, разнообразные предметы и игрушки; непрозрачные емкости с песком и листьями, камешками и пухом, водой и травой; подбор символа («легкий», «тяжелый»).

Ход. Крокодил Гена и Чебурашка выбирают игрушки, который каждый из них хочет взять с собой к друзьям. Предлагается несколько вариантов выбора игрушек: игрушки из одного материала, но разные по размеру. Взрослый спрашивает, почему Гена возьмет игрушки большего размера, и проверяет ответы детей, взвешивая игрушки на руках; игрушки из одного материала, но одни полые внутри, а другие заполнены песком. Взрослый спрашивает, какие игрушки возьмет Чебурашка и почему; игрушки одного размера из разных материалов.

Взрослый выясняет, кто какую игрушку понесет и почему.

Затем взрослый предлагает детям выбрать «угощение» в ведерках, которые могут донести Чебурашка и Гена, и выясняет: как узнать, какое ведерко сумеет донести Чебурашка, а какое Гена? Взрослый проверяет предположения детей, рассматривая вместе с ними содержания ведерок.

Результат. Дети выбирали игрушки одинаковые и разные по материалу, размеру, полые внутри и заполненные песком. Дети определяли вес предметов, группировали предметы по весу.

Вывод. Предметы имеют разный вес, который зависит от материала, из которого они сделаны, от размера, от того, полые они или чем-либо заполнены.

Игра «Солнечный зайчик»

Цель. Познакомить с естественным источником света – солнцем.

Материал и оборудование. Маленькие зеркала, солнечный свет

Ход. Выбрав момент, когда солнце заглядывает в окно, педагог с помощью зеркальца ловит лучик и обращает внимание детей на то, как солнечный «зайчик» прыгает по стене, по потолку, со стены на диван и т.д., предлагает поймать убегающего «зайчика». Меняется ролями с детьми: дает им по очереди зеркало, показывает, как поймать луч, а затем встает у стены. Педагог старается «ловить» пятнышко света как можно более эмоционально, не забывая при этом комментировать свои действия: «Поймаю-поймаю! Какой шустрый зайчик – быстро бегаёт! Ой, а теперь он на потолке, не достать.... Ну-ка, заяц, спускайся к нам!» и т.д. Вместе с детьми выясняет, откуда берется солнечный «зайчик» и почему его нельзя поймать.

Результат. Дети знакомятся с естественным источником света – солнцем, играют с солнечным «зайчиком».

Вывод. Лучи солнца, отражаясь в зеркале, создают световые пятна, солнечные «зайчики». Световое пятно от отражения в зеркальце нельзя поймать, нельзя взять в руки.

Игра «Песок не растворяется в воде»

Цель. Показать детям, что песок не растворяется в воде.

Материалы и оборудование. Стаканы, вода, песок.

Ход. Дети насыпают в стакан 1/3 песка и заливают его водой, перемешивают. Спустя некоторое время (после физкультминутки) дети сливают воду, песок остаётся на дне.

Результат. Дети определяли свойства песка.

Вывод. Песок не растворяется в воде.

Игра «Движение песка»

Цель. Показать детям, что сухой песок не держит форму, он движется.

Материалы и оборудование. Воронка, песок.

Ход.

Дети берут воронку, насыпают через неё песок в одно и то же место, постепенно образуя конус. Замечают, что-то в одном, то в другом месте возникают «сплывы».

Результат. Дети насыпали песок через воронку, образуя конус, и наблюдали за его движением.

Вывод. Песок движется, его движение похоже на течение воды.

Описание дидактических игр по опытно-экспериментированию деятельности в ДОУ (для детей 4-5 лет)

*Составитель: Орехова Алёна Александровна, воспитатель МДО «Детский сад
Стрежевой» СП «Семицветик»*

Игра «Откуда берется вода»

Цель. Познакомить детей с процессом конденсации.

Материалы и оборудование. Горячая вода, ёмкость, охлажденная металлическая крышка.

Ход. Воспитатель накрывает ёмкость с горячей водой холодной крышкой.

Воспитатель. Что получится? (Предположения детей.)

Дети под руководством воспитателя рассматривают внутреннюю сторону крышки, трогают рукой.

Воспитатель. Откуда взялась вода? (Частицы воды поднялись с поверхности, они не смогли испариться из банки и осели на крышке.)

Воспитатель предлагает повторить опыт, но с теплой крышкой. Дети наблюдают, что на теплой крышке воды нет.

Результат. Дети познакомились с процессом конденсации, обнаружили воду под крышкой, которой была накрыта емкость с горячей водой.

Вывод. Процесс превращения пара в воду происходит при охлаждении пара.

Игра «Наши помощники»

Цель. Познакомить с органами чувств и их назначением (глаза — смотреть, уши — слышать, нос — определять запах, язык — определять вкус, пальцы — определять форму, структуру поверхности), с охраной органов чувств.

Материалы и оборудование. «Чудесная коробочка» (с дырочками, чтобы уловить запах), в которой находится лимон; коробочка с бубном; «чудесный мешочек» с яблоком; мешочек с сахаром; непрозрачный чайник с водой.

Ход. Взрослый предлагает детям узнать предметы (лимон, бубен, яблоко и др.) с помощью разных органов чувств. Дети рассказывают, что запах лимона, спрятанного в коробочку, они уловили носом; звук бубна в коробочке они услышали ушами; круглое яблоко в мешочке нащупали руками; непрозрачный чайник с водой они увидели глазами. Затем дети выливают воду в прозрачную емкость и пробуют на вкус языком. Аналогично дети поступают с сахаром. Взрослый подводит детей к выводу о том, что сахар можно узнать только на вкус, предлагает положить его в воду, растворить, а затем попробовать воду. Дети сравнивают вкус воды с сахаром и без него. Взрослый спрашивает, как изменится вкус, если в воду добавить лимон (она станет кислой, кисло-сладкой). Дети добавляют лимон, размешивают и пробуют.

Взрослый беседует с детьми о том, что у людей есть помощники, которые позволяют человеку узнавать про все на свете. Вместе с детьми размышляет о том, что было бы, если бы помощников (органов чувств) не было, и как их сохранить (опасные ситуации, правила охраны органов чувств).

Результат. Дети выявили назначение органов чувств, узнавали предметы с их помощью. Дети закрепили правила охраны органов чувств.

Вывод. Органы чувств имеют свое назначение. С помощью них человек может видеть, слышать, определять вкусовые качества продуктов, запах разных веществ, поверхность предметов, чувствовать холод, тепло.

Игра «Взаимодействие воды и снега»

Цель. Познакомить детей с агрегатным состоянием воды (жидким и твердым). Выявить свойства воды: чем выше ее температура, тем в ней быстрее, чем на воздухе тает снег.

Материалы и оборудование. Мерные емкости с водой разной температуры (теплая, холодная), снег, тарелочки, мерные ложки (или совочки).

Ход. Педагог утверждает, что сможет удержать в руках и не пролить воду (жестом показывает, как много), затем демонстрирует это с комком снега. Дети рассматривают воду и снег; выявляют их свойства; определяют, потрогав стенки, какая емкость с водой теплее. Педагог просит детей объяснить, как они узнали, что происходит со снегом в теплой комнате; что произойдет (с водой, снегом), если снег опустить в воду; где снег быстрее растает: в стакане с теплой или холодной водой. Дети выполняют это задание - в тарелку, в стаканы с водой разной температуры кладут снег и следят, где быстрее снег растает, как увеличивается количество воды, как вода теряет свою прозрачность, когда в ней растаял снег.

Результат. Дети определяли, что происходит со снегом в теплой комнате, в воде какой температуры быстрее тает снег.

Вывод. Чем теплее вода, тем быстрее тает снег. Талая вода не прозрачная, грязная. Снег в рот брать нельзя, так как он холодный и грязный, можно заболеть.

Игра «Бумага, ее качества и свойства»

Цель. Развивать навыки узнавать вещи, сделанные из бумаги, вычленять ее качества (цвет, белизна, гладкость, степень прочности, толщина, впитывающая способность) и свойства (мнется, рвется, режется, горит).

Материал и оборудование. Бумага, ножницы, спиртовка, спички, емкости с водой, алгоритм описания свойств материала.

Ход. Дети рассматривают бумагу, взрослый побуждает их к выделению качественных характеристик материала, задавая вопросы о том, какая эта бумага; как определить, гладкая она или шершавая, толстая или тонкая. Дети гладят листы бумаги ладонью, ощупывают ее, отвечая на вопросы. Затем взрослый предлагает детям смять лист бумаги (мнется); разорвать его на несколько кусочков (рвется); потянуть за края в разные стороны (нарушается целостность листа; следовательно, материал непрочный); разрезать лист ножницами (режется хорошо); положить бумагу в емкость с водой (намокает). Взрослый демонстрирует горение бумаги, используя спиртовку и спички. В конце занятия дети вместе со взрослым составляют алгоритм описания свойств материала.

Результат. Дети узнавали вещи, сделанные из бумаги, выявляли ее качества. Вместе с педагогом составляли алгоритм описания свойств бумаги.

Вывод. Бумага имеет цвет, разную поверхность, толщину, имеет свойства: мнется, рвется, режется, горит, размокает в воде.

Игра «Водопад»

Цель. Дать представление о том, что вода может изменять направление движения.

Материалы и оборудование. Пустой таз, ковш с водой, воронки, желобки из половины пластиковой бутылки, из картона, изогнутого в виде лесенки.

Ход. Художественное слово.

Льётся водичка с большой высоты,

Брызги летят на траву и цветы.

Детки вокруг оживлённо галдят,

Громче ребяток шумит водопад.

Педагог предлагает детям поиграть с воронками и желобками. Они пробуют наливать воду в тазик через воронки, потом по пластиковому желобку и по картонному желобку, изогнутому в виде лесенки. Педагог объединяет эти предметы: льет воду на желобки через воронки. Обращает внимание детей, на то, что вода движется. Спрашивает их, что получится, если держать желобки по-другому (направление движения воды изменится).

Результат. Дети играли с воронками и желобками: наливали через воронки воду в тазик, в желобки и наблюдали за движением воды.

Вывод. Вода может изменять направление движения.

Игра «Сказка о том, как радуга в воде купалась»

Цель. Познакомить с получением промежуточных цветов при смешивании красной и жёлтой, синей и зелёной красок.

Материалы и оборудование. Семь прозрачных стаканчиков с тёплой водой, семь цветов гуашевых красок.

Ход. Художественное слово

Летом после дождя на небо вышла яркая радуга, она посмотрела вниз на землю и увидела там большое гладкое озеро. Радуга поглядела в него, как в зеркало и подумала: «Какая же я красивая!». Потом она решила искупаться в тёплом озере.словно огромная разноцветная лента, радуга упала в озеро. Вода в озере сразу окрасилась в разные цвета: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий и фиолетовый. Прибежали малыши с кисточками и альбомами, окунали в воду свои кисточки и рисовали картинки. Радуга вдоволь накупалась и улетела за облака. Вода в озере стала прозрачной, а малыши принесли домой красивые и яркие рисунки.

Радуга в воде бывает не только в сказке. Педагог предлагает детям раскрасить воду красками, предлагает окунуть пальчик в красную краску, а затем опустить его в стаканчик с водой. По очереди дети проделывают то же самое и с другими красками. Получится семь стаканчиков, соответствующих цветам радуги. Затем предлагает добавить в окрашенную воду другие цвета для получения промежуточных оттенков.

Результат. Дети раскрашивали воду красками в семь цветов радуги.

Вывод. Воду можно раскрасить в определенный цвет, добавив в нее краску.

Игра «Что звучит»

Цель: Научить определять по издаваемому звуку предмет.

Материалы и оборудование: Дощечка, карандаш, бумага, металлическая пластина, емкость с водой, стакан.

Ход: За ширмой слышны различные звуки. Взрослый выясняет у детей, что они услышали и на что похожи звуки (шелест листьев, вой ветра, скачет лошадка и т. д.). Затем взрослый убирает ширму, и дети рассматривают предметы, которые за ней находились. Спрашивая, какие предметы надо взять и что с ними нужно сделать, чтобы услышать шорох листьев (прошуршать бумагой). Аналогичные действия проводятся с остальными предметами: подбираются предметы, издающие разные звуки (шум ручья, цокот копыт, стук дождя и т.д.).

Результат. Дети определяли предмет по издаваемому звуку.

Вывод. Все предметы издают звуки. По этим звукам можно догадаться о том, что это за предмет. Некоторые предметы издают похожие звуки: шелест листьев- шуршание бумаги; переливание воды- шум ручья; стук пальчиками по металлической пластине- стук дождя.

Игра «Мы – фокусники»

Цель: Выделить предметы, взаимодействующие с магнитом.

Материалы и оборудование: Рукавичка с магнитом, бумажная салфетка, стакан с водой, иголка, деревянная игрушка с металлической пластиной внутри.

Ход: Взрослый вместе с детьми рассматривает бумагу, делает из нее самолетик, подвязывает его на нить. Незаметно для детей заменяет его на самолет с металлической пластиной, подвешивает его и, поднося «волшебную» рукавичку, управляет им в воздухе. Дети делают вывод: если предмет взаимодействует с магнитом, значит в нем есть металл. Затем дети рассматривают мелкие деревянные шарики. Выясняют, могут ли они сами двигаться (нет). Взрослый подменяет их предметами с металлическими пластинами, подносит «волшебную» рукавичку, заставляет двигаться. Определяют, почему это произошло (внутри должно быть что-то металлическое, иначе рукавичка не будет действовать). Потом взрослый «нечаянно» роняет иголку в стакан с водой и предлагает детям подумать, как достать ее, не замочив руки (поднести рукавичку с магнитом к стакану).

Результат: Дети узнают волшебные свойства магнита.

Вывод: Магнит имеет свойство притягивать металл.

Игра «Свет повсюду»

Цель: показать значение света, объяснить, что источники света могут быть природные (солнце, луна, костер), искусственные — изготовленные людьми (лампа, фонарик, свеча).

Материалы и оборудование: иллюстрации событий, происходящих в разное время суток; картинки с изображениями источников света; несколько предметов, которые не дают света; фонарик, свеча, настольная лампа, сундучок с прорезью.

Ход: Дед Знай предлагает детям определить, темно сейчас или светло, объяснить свой ответ. Что сейчас светит? (Солнце.) Что еще может осветить предметы, когда в природе темно? (Луна, костер.) Предлагает детям узнать, что находится и «волшебном сундучке» (внутри фонарик). Дети смотрят сквозь прорезь и отмечают, что темно, ничего не видно. Как сделать, чтобы в коробке стало светлее? (Открыть сундучок, тогда попадет свет и осветит все внутри нее.) Открывает сундук, попал свет, и все видят фонарик.

А если мы не будем открывать сундучок, как сделать, чтобы, а нем было светло? Зажигает фонарик, опускает его в сундучок. Дети сквозь прорезь рассматривают свет.

Игра «Свет бывает разный»

дед Знай предлагает детям разложить картинки на две группы: свет в природе, искусственный свет — изготовленный людьми. Что светит ярче — свеча, фонарик, настольная лампа? Продемонстрировать действие этих предметов, сравнить, разложить в такой же последовательности картинки с изображением этих предметов. Что светит ярче — солнце, луна, костер? Сравнить по картинкам и разложить их по степени яркости света (от самого яркого).

Результат. Дети знакомятся со значением света, с источниками света и их использованием человеком.

Вывод. Свет необходим человеку, чтобы видеть лучше предметы его окружения. Источниками света бываю разными (природный, искусственный) Свет не проходит через непрозрачные предметы.

Игра «Воздух повсюду»

Цель: обнаружить воздух в окружающем пространстве и выявить его свойство — невидимость.

Материалы и оборудование: воздушные шарики, таз с водой, пустая пластмассовая бутылка, листы бумаги.

Ход: Галчонок Любознайка загадывает детям загадку о воздухе.

Через нос проходит в грудь и обратно держит путь. Он невидимый, и все же без него мы жить не можем. (Воздух) Что мы вдыхаем носом? Что такое воздух? Для чего он нужен? Можем ли мы его увидеть? Где находится воздух? Как узнать, есть ли воздух вокруг?

•Игровое упражнение «Почувствуй воздух» — дети машут листом бумаги возле своего лица. Что чувствуем? Воздуха мы не видим, но он везде окружает нас.

•Как вы думаете, есть ли в пустой бутылке воздух? Как мы можем это проверить? Пустую прозрачную бутылку опускают в таз с водой так, чтобы она начала заполняться. Что происходит? Почему из горлышка выходят пузырьки? Это вода вытесняет воздух из бутылки. Большинство предметов, которые выглядят пустыми, на самом деле заполнены воздухом. Назовите предметы, которые мы заполняем воздухом. Дети надувают воздушные шарики. Чем мы заполняем шарики? Воздух заполняет любое пространство, поэтому ничто не является пустым.

Результат: Дети научились обнаруживать воздух в окружающем пространстве.

Вывод: Воздух можно почувствовать и увидеть.

Игра «Где прячутся детки?»

Цели. Показать детям, что в каждом растении есть семена, которые помогают ему размножаться. Выделить общее в строении семян, развивать навыки находить и заготавливать семена для следующих посадок.

Материалы и оборудование. Переспелые плоды помидора, огурца, кабачка; пластмассовые ножи по количеству детей, блюдца; пророщенные и сухие семена этих растений на всех детей; клеенка, лупа.

Ход. Вначале педагог и дети беседуют о том, как получается новое растение. Рассматривают через лупу сухие и пророщенные семена. Сравнивают, выясняют, что случилось и почему. Что необходимо, чтобы появилось новое растение? Откуда берутся семена? Педагог предлагает рассмотреть принесенные овощи и назвать их. Далее педагог говорит, что в каждом плоде есть семена, только они прячутся, и предлагает их найти. Дети берут ножи и разрезают овощи. Внутри видят семена. Педагог предлагает заготовить найденные семена на следующий год для посадок. Показывает, как аккуратно надо отделять семена от плода и выкладывать на блюдце. Дети повторяют действия, рассматривают семена и сравнивают их с сухими и пророщенными.

Результат. Дети находят семена внутри плодов и выкладывают их на блюдца для просушки и заготовки для посадки.

Вывод. В каждом растении есть семена, которые помогают ему размножаться. В помидоре, огурце и кабачке семена находятся внутри плода. Чтобы заготовить семена для следующих посадок, необходимо разрезать плод, отделить семена и высушить их. Тогда в следующем году из этих семян можно будет вырастить новый урожай.

Поэтому есть ягоды нужно аккуратно, чтобы не забрызгать одежду ягодным соком.

Игра «Красящие вещества фруктов»

Цель. Познакомить детей с тем, что во всех фруктах есть сок, он имеет цвет. Показать, что, если капнуть соком на бумагу или ткань. То при высыхании жидкости остается пятно такого же цвета, как и сам фрукт, его сок.

Материал и оборудование. 3-4 плода различных фруктов разного цвета (киви, апельсин, слива, персик); листы фильтровальной бумаги, пластмассовые ножи и прозрачные пластмассовые стаканчики по количеству детей; лупа, клеенка.

Ход. Педагог предлагает отгадать фрукт на ощупь. Спрашивает, откуда берут люди фруктовые соки, как они получаются, почему они все разного цвета. Педагог предлагает рассмотреть фрукт через лупу, а потом самостоятельно выдавить сок из кусочков фруктов в стаканчик. Сравнивают цвета каждого сока. Педагог предлагает капнуть соком на листы фильтровальной бумаги и выяснить, что будет при высыхании сока.

Результат. В результате сдавливания кусочков фруктов выделяется сок: чем сильнее сдавливать, тем больше сока получается. При высыхании сока остаются пятна такого же цвета, как и сам сок.

Вывод. Во всех фруктах есть сок, он имеет цвет. При высыхании сока на поверхности бумаги или ткани остаются пятна такого же цвета, как и сок. Поэтому есть фрукты нужно аккуратно, чтобы не забрызгать одежду фруктовым соком.

Игра «Волшебная кисточка»

Цель. Познакомить детей с получением промежуточных цветов путем смешения двух (красного и желтого – оранжевый; синего и красного – фиолетовый; синего и желтого – зеленый).

Материалы и оборудование. Красная, синяя и желтая краски; палитра; кисточка; пиктограммы с изображением двух цветочных пятен; листы с тремя нарисованными контурами воздушных шаров.

Ход. Взрослый знакомит детей с волшебной кисточкой и предлагает им закрасить на листах с контурами по два шарика, как на образце. Взрослый рассказывает, как краски поспорили о том, кто из них красивее, кому закрасивать оставшийся шарик, и как волшебная кисточка их подружила, предложив краскам раскрасить оставшийся шарик вместе. Затем взрослый предлагает детям смешать на палитре краски (в соответствии с пиктограммой), закрасить новой краской третий шарик и назвать получившийся цвет.

Результат. Дети познакомились с путем смешивания красок и получения промежуточного цвета.

Вывод. Если смешать определенные цвета красок, можно получить промежуточный цвет, новый оттенок, что удобно, когда на палитре нет данного цвета.

Описание дидактических игр по опытно-экспериментированию деятельности в ДОУ (для детей 5-7 лет)

Составитель: Файзулина Валентина Усмановна, воспитатель МДОУ «Детский сад Стрежевой» СП «Росинка».

ЭОД С ПЕСКОМ, ПОЧВОЙ, КАМНЯМИ И ГЛИНОЙ.

Игра «Удивительный песок»

Цель: познакомить со свойствами и качествами песка, его происхождением; развивать смекалку, наблюдательность, усидчивость.

Материал: сухой, влажный песок, прозрачная вода, лупа, лист плотной цветной бумаги, клеевой карандаш, три стеклянные банки, лопатка, пластинка из оргстекла, магнит, карточка, карандаши (для каждого ребёнка).

Описание: Обследовать песок: какого цвета, на ощупь (сыпучий, сухой). Из чего состоит песок? Как выглядят песчинки? С помощью чего мы можем рассмотреть песчинки? Насыпать песок на пластину, рассмотреть с помощью лупы.) Песчинки маленькие, полупрозрачные, круглые, не прилипают друг к другу. В банку с водой насыпать горсть сухого песка, не размешивая его. Что происходит? На поверхности воды видна песочная пыль. Если размешать, песок осядет, вода станет мутной. Можно ли из песка лепить? Почему мы не можем ничего слепить из сухого песка? Пробуем слепить из влажного. Как можно играть с сухим песком? Можно ли сухим песком рисовать? На плотной бумаге клеевым карандашом детям предлагается что-либо нарисовать (или обвести готовый рисунок), а потом на клей насыпать песок. Стряхнуть лишний песок и посмотреть, что получилось. Всем вместе рассмотреть детские рисунки.

Игра «Песок может двигаться»

Цель: выявить свойство песка – сыпучесть.

Материал: сухой песок, поднос с бортиками.

Описание: возьмите горсть сухого песка и выпустите его струйкой так, чтобы он падал в одно место. Постепенно в месте падения образуется конус, растущий в высоту и занимающий все большую площадь у основания. Если долго сыпать песок, то в одном месте, или в другом возникают сплавы.

Вывод: движение песка похоже на течение.

Игра «Свойства рассеянного песка»

Цель: выявить какой песок – рассеянный или набросанный, более плотный.

Оборудование и материалы: сито, поднос, металлический предмет (ключ), карандаш.

Описание: разровняйте площадку из сухого песка. Равномерно по всей поверхности сыпьте песок через сито. Погрузите без надавливания в песок карандаш. Положите на поверхность песка какой-нибудь тяжелый предмет (например, ключ). Обратите внимание на глубину следа, оставшегося от предмета на песке. А теперь встряхните лоток. Прodelайте с ключом и карандашом аналогичные действия. В набросанный песок карандаш погрузится примерно вдвое глубже, чем в рассеянный. Отпечаток тяжелого предмета будет заметно более отчетливым на набросанном песке, чем на рассеянном.

Вывод: Рассеянный песок заметно плотнее. Это свойство хорошо известно строителям.

Игра «Песок хорошо пропускает воду, глина плохо пропускает воду»

Цель: выявить, что лучше пропускает воду: песок или глина?

Оборудование и материалы: штатив, воронка, вата (для каждого ребёнка).

Описание: укрепите в штативах две одинаковые воронки и поставьте под них стаканы. В каждую воронку положите немного ваты. В одну воронку до половины насыпьте песок, а в другую положите истолченную глину. Налейте в обе воронки доверху воды. Наблюдайте.

Вывод: песок хорошо пропускает воду, глина плохо пропускает воду. Песок - сыпучее вещество. Глина состоит из мелких частичек, сильно скрепленных между собой. Она обладает связывающим свойством, сырая глина почти не пропускает воду.

Игра «Наличие воздуха в почве»

Цель: показать, что в почве есть воздух.

Оборудование и материалы: образцы почвы (рыхлой); банки с водой (на каждого ребенка); большая банка с водой у воспитателя.

Описание: напомнить о том, что в Подземном царстве - почве - обитает много жильцов (дождевые черви, кроты, жуки и др.). Чем они дышат? (как и все животные, воздухом). Предложить проверить, есть ли в почве воздух. Опустить в банку с водой образец почвы и предложить понаблюдать, появятся ли в воде пузырьки воздуха. Затем каждый ребенок повторяет опыт самостоятельно и делает соответствующие выводы. Все вместе выясняют: у кого воздушных пузырьков оказалось в воде больше.

Игра «Наличие воздуха в почве»

Цель: показать, что при сжимании комочка земли из него как бы «уходит» воздух. (Проводится как дополнительный к предыдущему.)

Оборудование и материалы: образцы почвы - комочки рыхлой, влажной земли (на каждого ребенка).

Описание: раздайте детям комочки земли. Пусть они рассмотрят их и запомнят, как они

выглядят. Обратите их внимание на то, что внутри комочков есть «пустые места» - там и «прячется» воздух. Затем предложите сжать комочек земли в руке. Что с ним произошло? Каким он стал? Он увеличился или уменьшился? Почему уменьшился? Комочек стал меньше, потому что «пустых мест» между частичками земли стало меньше, они «прижались» друг к другу, а воздух «ушел»: для него не осталось места. Точно так же под тяжестью нашего тела сжимается земля на тропинках, дорогах, а воздух «уходит». После проведения опыта задайте вопросы:

В лесах, парках, скверах много тропинок. Где можно обнаружить больше живых существ - в земле под тропинками или на участках, которые люди не посещают? Почему?

Что произойдет с подземными жителями, если люди в лесу будут ходить не по тропинкам, а всюду, где им захочется?

На газонах можно увидеть таблички, призывающие не ходить по ним, но люди часто не внимают этим призывам. Что происходит с подземными жителями, обитающими в этих местах?

Выслушайте предположения детей (они должны основываться на осмыслении результатов проведенных опытов) и обобщите их: чем больше мест в лесу, в парке будут вытаптывать люди, тем меньше подземных жителей там останется. На некоторых участках они вообще могут исчезнуть, что и происходит сейчас во многих местах отдыха.

Задача педагога - подвести детей к выводу о необходимости экологически грамотного поведения в лесу, парке: желательно ходить по дорожкам, стараться не топтать все вокруг; тем самым можно сберечь «дома» и даже жизнь многих подземных обитателей. Хорошо, если дети сами придумают правила и отображающие их знаки-символы.

Игра «Наличие воздуха в почве зависит от ее плотности»

Цель: показать, что в результате вытаптывания почвы (например, на тропинках, игровых площадках) ухудшаются условия жизни подземных обитателей, а значит, их становится меньше. Помочь детям самостоятельно прийти к выводу о необходимости соблюдения правил поведения на отдыхе.

Оборудование и материалы: для образца почвы: первый - с участка, который редко посещают люди (рыхлая почва); второй - с тропинки с плотно утрамбованной землей. Для каждого образца банка с водой. На них наклеены этикетки (например, на банке, в которую вы будете опускать образец почвы с тропинки, вырезанный из бумаги силуэт человеческого следа, а на другой - рисунок любого растения).

Описание: напомните детям, откуда взяты образцы почвы (лучше отобрать их вместе с детьми на участках, которые хорошо им знакомы). Предложите высказать свои гипотезы (где воздуха в почве больше - в местах, которые любят посещать люди, или там, где редко ступает нога человека), обосновать их. Выслушайте всех желающих, обобщите их высказывания, но не оценивайте, ибо в верности (или неверности) своих предположений дети должны убедиться сами в процессе проведения опыта.

Одновременно опустите образцы почв в банки с водой и наблюдайте, в какой из них больше воздушных пузырьков (в образце рыхлой почвы). Спросите детей, где подземным обитателям легче дышать? Почему воздуха "под тропинкой" меньше? (Возможно, на этот вопрос детям будет непросто ответить, но пусть они хотя бы попытаются это сделать. Важно, чтобы они учились делать выводы на основе проведенных опытов.) Когда мы ходим по земле, то "давим" на ее частички, они как бы сжимаются, воздуха между ними остается все меньше и меньше.

Игра «Загрязнение почвы химическими веществами»

Цель: показать, как происходит загрязнение почвы; обсудить возможные последствия этого.

Оборудование и материалы: две стеклянные банки с почвенными образцами и две прозрачные емкости с водой; в одной - чистая вода, в другой - грязная (раствор стирального порошка или мыла, чтобы хорошо была видна пена).

Описание: предложите детям рассмотреть воду в обеих ёмкостях. Чем они отличаются? Скажите, что в одной чистая дождевая вода; в другой грязная вода, которая осталась после стирки. Такую воду в домашних условиях мы выливаем в раковину, а за городом просто выплескиваем на землю. Предложите детям высказать свои гипотезы: что будет с землей, если ее полить чистой водой? А если грязной? Полейте почву в одной банке чистой водой, в другой - грязной. Что изменилось? В первой банке почва стала влажной, но осталась чистой: она сможет напоить дерево, травинку. А во второй банке? Почва стала не только влажной, но и грязной: появились мыльные пузыри, потеки. Поставьте банки рядом и предложите сравнить образцы почв после полива. Задайте детям следующие вопросы.

Если бы они были на месте дождевого червяка или крота, какую бы почву выбрали для своего дома? Что бы они почувствовали, если бы им пришлось жить в грязной земле? Что бы они подумали о людях, которые загрязнили почву? О чем попросили бы их, если бы умели говорить? Видел ли кто-нибудь, как грязная вода попадает в почву?

Сделайте вывод: в жизни, как и в сказках, есть «живая вода» (она попадает в землю вместе с дождем, талым снегом; она поит растения, животных), но есть и «мертвая» вода - грязная (когда она попадает в почву, подземным жителям приходится худо: они могут заболеть и даже погибнуть). Откуда берется «мертвая» вода? Она стекает по заводским трубам, попадает в землю после мойки автомобилей (покажите соответствующие иллюстрации или на прогулке отыщите такие места в ближайшем окружении, естественно, не забывая о правилах безопасности). Во многих местах на нашей планете земля-почва загрязняется, «болеет» и уже не может кормить-поить растения чистой водой, и животные не могут жить в такой почве. Что из этого следует? Нам необходимо бережно относиться к Подземному царству, стараться сделать так, чтобы в нем всегда было чисто. В заключение обсудите, что могут для этого сделать дети (каждый из них), их родители, воспитатели. Расскажите о том, что в некоторых странах научились «лечить» почву - очищать ее от грязи.

ЭОД С ВОДОЙ Игра «Какая бывает вода?»

Задачи: уточнить представления детей о свойствах воды: прозрачная, без запаха, имеет вес, не имеет собственной формы; познакомить с принципом работы пипетки, развить умение действовать по алгоритму, разгадывать элементарный кроссворд.

Материалы и оборудование: таз с водой, стаканы, бутылки, сосуды разной формы; воронки, соломинка для коктейля, стеклянные трубочки, песочные часы (1, 3 мин); алгоритм выполнения опыта «Соломинка — пипетка», передники клеенчатые, клеенка, ведерки небольшие.

Описание: в гости к детям пришла Капелька и принесла кроссворд. Капелька предлагает детям его разгадать, чтобы по ответу узнать, о чем она сегодня расскажет.

В первой клеточке живет буква, которая спряталась в слове «совок» и стоит в нем на третьем месте. Во второй клеточке нужно записать букву, которая спряталась в слове «гром» также на третьем месте. В третьей клеточке живет буква, с которой начинается слово «дорога». И в четвертой клеточке буква, которая стоит на втором месте в слове «мама».

Дети читают слово «вода». Капелька предлагает детям налить в стаканчики воду, рассмотреть ее. Какая вода? Детям предлагаются подсказки-схемы способов обследования (на карточках нарисованы: нос, глаз, рука, язык). Вода прозрачная, не имеет запаха. Пробовать на вкус мы не будем, так как вода не кипяченая. Правило: ничего не пробуем, если это не разрешено.

Имеет ли вода вес? Как это проверить? Дети сравнивают пустой стакан и стакан с водой. Вода имеет вес. Имеет ли вода форму? Дети берут разные сосуды и наливают в них из ведерка по одной банке воды (банки по 0,2 или 0,5 л). Чем можно воспользоваться, чтобы не пролить воду? (воронкой.) Дети сначала наливают воду из таза в ведерки, а из него — в сосуды.

Какой формы вода? Вода принимает форму того сосуда, в который она налита. В каждом сосуде она имеет разную форму. Дети зарисовывают сосуды с водой.

В каком сосуде больше всего воды? Как можно доказать, что во всех сосудах одинаковое количество воды? Дети по очереди выливают из каждого сосуда воду в ведро. Так они убеждаются, что в каждом сосуде было одинаковое количество воды, по одной банке.

Как можно убедиться, что вода прозрачная? Детям предлагается посмотреть сквозь воду в стаканчиках на игрушки, картинки. Дети приходят к выводу, что вода немного искажает предметы, но их видно хорошо. Вода чистая, прозрачная.

Капелька предлагает детям узнать, можно ли с помощью соломинки для коктейля перелить воду из одного сосуда в другой. Выставляются картинки-подсказки. Дети самостоятельно рассматривают задание и выполняют его по алгоритму:

1. Поставить рядом два стакана — один с водой, другой пустой.
2. Опустить соломинку в воду.
3. Зажать указательным пальцем соломинку сверху и пере нести к пустому стакану.
4. Снять палец с соломинки — вода вытечет в пустой стакан.

Дети проделывают это несколько раз, перенося воду из одного стакана в другой. Можно предложить выполнить этот опыт еще со стеклянными трубочками. Что вам напоминает работа нашей соломинки? Какой прибор из домашней аптечки? По такому принципу работает пипетка.

• Игра «Кто больше перенесет воды за 1 (3) минуты пипеткой и соломинкой»

Результаты фиксируются в рабочем листе.

Игра «Прозрачная вода»

Цель: выявить свойства воды (прозрачная, без запаха льется, имеет вес).

Материалы: две непрозрачные банки (одна заполнена водой), стеклянная банка с широким горлышком, ложки, маленькие ковшики, таз с водой, поднос, предметные картинки

Описание: в гости пришла Капелька. Кто такая Капелька? С чем она любит играть?

На столе две непрозрачные банки закрыты крышками, одна из них наполнена водой. Детям предлагается отгадать, что в этих банках, не открывая их. Одинаковы ли они по весу? Какая легче? Какая тяжелее? Почему она тяжелее? Открываем банки: одна пустая — поэтому легкая, другая наполнена водой. Как вы догадались, что это вода? Какого она цвета? Чем пахнет вода?

Взрослый предлагает детям заполнить стеклянную банку водой. Для этого им предлагаются на выбор различные емкости. Чем удобнее наливать? Как сделать, чтобы вода не проливалась на стол? Что мы делаем? (Переливаем, наливаем воду.) Что делает водичка? (Льет.) Послушаем, как она льется. Какой слышим звук?

Когда банка наполнена водой, детям предлагается поиграть в игру «Узнай и назови» (рассматривание картинок через банку). Что увидели? Почему так хорошо видно картинку? Какая вода? (Прозрачная.) Что мы узнали о воде?

Игра «Замерзшая вода»

Цель: выявить, что лед — твердое вещество, плавает, тает, состоит из воды.

Материалы: кусочки льда, холодная вода, тарелочки, картинка с изображением айсберга.

Описание: перед детьми — миска с водой. Они обсуждают, какая вода, какой она формы. Вода меняет форму, потому что она жидкость.

Может ли вода быть твердой? Что произойдет с водой, если ее сильно охладить? (Вода превратится в лед.)

Рассматривают кусочки льда. Чем лед отличается от воды? Можно ли лед лить, как воду? Дети пробуют это сделать. Какой формы лед? Лед сохраняет форму. Все, что сохраняет свою форму, как лед, называется твердым веществом.

Плавает ли лед? Воспитатель кладет кусок льда в миску, и дети наблюдают. Какая часть льда плавает? (верхняя). В холодных морях плавают огромные глыбы льда. Они называются айсбергами (показ картинки). Над поверхностью видна только верхушка айсберга. И если капитан корабля не заметит и наткнется на подводную часть айсберга, то корабль может утонуть.

Воспитатель обращает внимание детей на лед, который лежал в тарелке. Что произошло? Почему лед растаял? (в комнате тепло). Во что превратился лед? Из чего состоит лед?

Игра «Играем с льдинками» — свободная деятельность детей: они выбирают тарелочки, рассматривают и наблюдают, что происходит с льдинками.

Игра «Звонящая вода»

Задача: показать детям, что количество воды в стакане влияет на издаваемый звук.

Материалы: поднос, на котором стоят различные бокалы, вода в миске, ковшики, палочки-«удочки» с ниткой, на конце которой закреплен пластмассовый шарик.

Описание: перед детьми стоят два бокала, наполненные водой. Как заставить бокалы звучать? Проверяются все варианты детей (постучать пальчиком, предметами, которые предложат дети). Как сделать звук звонче?

Предлагается палочка с шариком на конце. Все слушают, как звенят бокалы с водой. Одинаковые ли звуки мы слышим? Затем дед Знай отливает и добавляет воду в бокалы. Что влияет на звон? (На звон влияет количество воды, звуки получаются разные).

Предложить детям сочинить мелодию.

Игра «Путешествие Капельки»

Задачи: познакомить детей с круговоротом воды в природе, объяснить причину выпадения осадков в виде дождя и снега; расширить представления детей о значении воды для жизни человека; развивать социальные навыки у детей: умение работать в группе, договариваться, учитывать мнение партнера, доказывать правильность своего мнения.

Материалы: электрический чайник, холодное стекло, ил люстрации на тему «Вода», схема «Круговорот воды в природе», географическая карта или глобус, мнемотаблица.

Описание: воспитатель беседует с детьми и загадывает им загадку:

В морях и реках обитает, но часто по небу летает. А как наскучит ей летать, на землю падает опять (Вода).

Воспитатель. Догадались, о чем мы будем сегодня говорить? Мы с вами продолжим говорить о воде. На Земле вода содержится во многих водоемах. Назовите их. (Моря, океаны, реки, ручьи, озера, родники, болота, пруды). Дети рассматривают иллюстрации с изображением водоёмов. Чем отличается вода в морях и океанах от воды в озерах, реках, родниках, болотах? В морях и океанах вода соленая, она непригодна для питья. В реках, озерах, прудах вода пресная, после очистки ее используют для питья. Откуда вода попадает в наши квартиры? (с водоочистных станций).

Наш город большой, чистой воды ему требуется много, поэтому из рек мы берем тоже много воды. Почему же тогда вода в реках не кончается? Как река пополняет свои запасы? Давайте вскипятим воду в электрическом чайнике. Дети помогают налить воду в чайник, воспитатель включает чайник, все вместе наблюдают за ним, находясь на безопасном расстоянии.

Что выходит из носика чайника при закипании воды? От куда пар появился в чайнике — мы же наливали воду? (Вода при нагревании превратилась в пар).

Воспитатель подносит к струе пара холодное стекло. Подержав некоторое время над паром, выключает чайник. Посмотрите, что произошло со стеклом. Откуда появились капельки воды на стекле? Перед опытом стекло было чистым и сухим. (Когда пар попал на холодное стекло, он опять превратился в воду).

Можно дать возможность детям повторить этот опыт, но под контролем воспитателя.

Воспитатель. Вот так происходит и в природе (показывает схему «Круговорот воды в природе»). Каждый день Солнце нагревает воду в морях и реках, как только что она нагрелась в нашем чайнике. Вода превращается в пар. В виде пара крошечные, невидимые капельки влаги поднимаются в воздух. У поверхности воды воздух всегда теплее. Чем выше поднимается пар, тем холоднее становится воздух. Пар снова превращается в воду. Капельки все собираются вместе, образуют облако. Когда капелек воды набирается много, они становятся очень тяжелыми для облака и выпадают дождем на землю.

А кто может рассказать, как образуются снежинки?

Снежинки образуются так же, как и капли дождя. Когда очень холодно, капли воды превращаются в кристаллики льда — снежинки и падают на землю в виде снега. Дождь и растаявший снег стекают в ручьи и реки, которые несут свои воды в озера, моря и океаны. Они питают землю и дают жизнь растениям. Затем вода повторяет свой путь. Весь этот процесс называется круговорот воды в природе.

Далее детям предлагается самостоятельно рассмотреть схему, запомнить мнемотаблицу «Приключение Капельки» и по памяти зарисовать ее в тетрадь.

ЭОД С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

Игра «Как увидеть молнию?»

Цель: формировать понятие, что полярное сияние – проявление магнитных сил Земли.

Материал: Кусочки шерстяной ткани, воздушный шар, рупор.

Описание: Сложенные друг на друга кусочки ткани дети натирают воздушным шаром (или пластмассовым предметом). Подносят к ним рупор (для усиления звука) и медленно разъединяют ткань. Выясняют, что произошло с тканью при натирании (она наэлектризовалась), появился треск — проявление электричества.

1. Почему лампочка светит?

Цель: формировать понятие принципа работы электроприбора.

Материал: батарейка для фонарика (4,5 В), тонкая проволока, маленькая лампочка с припаянными проводами, игрушка «сова» из бумаги.

Описание: дети рассматривают игрушку со спрятанной внутри батарейкой. Взрослый предлагает разгадать «секрет», почему глаза у этой игрушки светятся. Дети выполняют действия: рассматривают источник электричества, его устройство, отсоединяют лампочку, подсоединяют к клеммам тонкую проволоку, пробуют ее на ощупь. Выясняют, что служит источником света: в прозрачной колбе находится проволочка, когда подсоединяют батарейку, проволочка внутри раскаляется, начинает светиться, от этого и лампочка становится теплой. Дети объясняют, что так же действует электронагреватели в электрочайнике и утюге.

Игра «Волшебные шары»

Цель: выявить с детьми взаимодействие двух наэлектризованных предметов.

Материал: воздушные шары на длинных нитках, кусочки ткани.

Описание: взрослый ставит перед детьми задачу: как сделать шарик «электрическим». Дети электризуют шарик, проверяют его электризацию, поднося к мелким кусочкам бумаги, ниткам, пушинкам, стене. Выясняют, что произойдет, если оба шарика сделать «электрическими» (подвешенные шары натирают о волосы и отпускают, шарики не притягиваются друг к другу). Затем сбрызгивают один шар водой, проверяют, что изменилось (шарики сближаются).

Игра «Вертушка»

Цель: научить детей самостоятельно выявить взаимодействие двух наэлектризованных предметов.

Материал: три пластмассовые расчески, мех.

Описание: взрослый подвешивает расческу на длинной нити. Спрашивает детей, как заставить ее вращаться, ничем не дотрагиваясь (подуть, подействовать какой-нибудь силой). Предложения детей обсуждают. Электризуют вторую расческу, поднеся ее к первой, заставляя ту вращаться. Выясняют, почему это происходит («электрическая» расческа притягивает «неэлектрическую» и заставляет ее вращаться).

Электризуют подвешенную расческу, поднося к ней вторую наэлектризованную расческу, обращают внимание, куда теперь движется первая расческа (вращается в другую сторону). Соединяют две одинаковые пластмассовые расчески крестообразно, подвешивают их на нить. Выясняют, как заставить их вращаться. Предположения дети оформляют в виде алгоритма действий, проверяют, поднося третью наэлектризованную расческу к краям «вертушки».

ЭОД С МАГНИТОМ

Игра «Земля – магнит»

Цель: выявить с детьми действия магнитных сил Земли.

Материал: шар из пластилина с закрепленной на нем намагниченной английской булавкой, магнит, стакан с водой, обычные иголки, растительное масло.

Описание: взрослый спрашивает у детей, что будет с булавкой, если поднести к ней магнит (она притянется, так как металлическая). Проверяют действие магнита на булавку, поднося его разными полюсами, объясняют увиденное.

Дети выясняют, как будет вести себя иголка вблизи магнита, выполняя опыт по алгоритму: смазывают иголку растительным маслом, осторожно опускают на поверхность воды. Издалека, медленно на уровне поверхности воды подносят магнит: игла разворачивается концом к магниту.

Дети смазывают намагниченную иголку жиром, аккуратно опускают на поверхность воды. Замечают направление, осторожно вращают стакан (иголка возвращается в исходное положение). Дети объясняют происходящее действием магнитных сил Земли. Затем рассматривают компас, его устройство, сравнивают направление стрелки компаса и иголки в стакане.

Игра «Полярное сияние»

Цель: формировать понятие, что полярное сияние – проявление магнитных сил Земли.

Материал: магнит, металлические опилки, два листа бумаги, трубочки для коктейля, воздушный шар, мелкие кусочки бумаги.

Описание: дети кладут под лист бумаги магнит. С другого листа на расстоянии 15 см сдувают через трубочку на бумагу металлические опилки. Выясняют, что происходит (опилки располагаются в соответствии с полюсами магнита). Взрослый поясняет, что так же действуют магнитные силы Земли, задерживая солнечный ветер, частицы которого, двигаясь к полюсам, сталкиваются частицами воздуха и светятся. Дети вместе со взрослым наблюдают притягивание мелких кусочков бумаги к наэлектризованному трением о волосы воздушному шару (кусочки бумаги — частицы солнечного ветра, шар — Земля).

Игра «Необычные рисунки»

Цель: объяснить детям действие магнитных сил, использовать знания для создания рисунков.

Материал: магниты разной формы, металлические опилки, ситечко, свеча, две пластины из стекла.

Описание: дети рассматривают картину, выполненную с использованием магнитов и металлических опилок на парафиновой пластине. Взрослый предлагает детям выяснить, как она создана. Проверяют действие на опилки магнитов разной формы, высыпая их на бумагу, под которой помещен магнит. Рассматривают алгоритм изготовления необычной картины, выполняют последовательно все действия: покрывают парафином стеклянную пластину, устанавливают ее на магниты, через сито высыпают опилки; подняв, нагревают пластину над свечой, накрывают второй пластиной, делают рамку.

ЭОД СО СВЕТОМ

Игра «Передача солнечного «зайчика»

Цель: формировать понимание того, как можно многократно отразить свет и изображение предмета, т.е. увидеть его там, где его не должно быть видно.

Материал: схема многократного отражения.

Описание: дети рассматривают движение солнечного «зайчика», обсуждают, как он получается (отражение света от зеркала). Выясняют, что произойдет, если в том месте на стене, куда попал солнечный «зайчик», поместить еще одно зеркало (он отразится еще один раз). Взрослый рассказывает о больной девочке, которой друзья, таким образом, помогли увидеть солнечный лучик, который к ней сам попасть не смог (солнце в её окно не светило). Затем дети в паре «передают» друг другу солнечных «зайчиков», зарисовывают процесс двукратного отражения светового луча с помощью двух зеркал в виде схемы.

Игра «Радуга на стене»

Цель: познакомить детей с механизмом образования цветов как разложением и отражением лучей.

Материал: граненое стеклышко (деталь от хрустальной люстры).

Описание: дети рассматривают отражение солнечного света от хрустального многогранника на стене. Обращают внимание на то, что образовались цветные пятна. Объясняют, как образуются цвета, как образуется белый и черный. Рассказывают о том, что цвет предметов зависит от того, какие световые волны отражает предмет, а какие — поглощает.

Игра «Разноцветные огоньки»

Цель: формировать понимание того, из каких цветов состоит солнечный луч.

Материал: противень, плоское зеркальце, лист белой бумаги, рисунок с изображением расположения оборудования.

Описание: дети проводят опыт в ясный солнечный день. Наполняют противень водой. Кладут его на стол около окна, чтобы на него падал утренний свет солнца. Помещают зеркало внутри противня, положив его верхней стороной на край противня, а нижней — в воду под таким углом, чтобы оно ловило солнечный свет. Одной рукой и основы, держат перед зеркалом лист бумаги, другой — слегка приближают зеркало. Регулируют положение зеркала и бумаги, пока на ней не появится разноцветная радуга. Производят легкие вибрирующие движения зеркалом. Дети наблюдают, как на белой бумаге появляются искрящиеся разноцветные огоньки. Обсуждают результаты. Вода от верхнего слоя до поверхности зеркала выполняет функцию призмы. (Призма— это треугольное стекло, которое преломляет проходящие через него лучи света так, что свет разбивается на разные цвета — спектр. Призма может разделить солнечный свет на семь цветов, которые располагаются в таком порядке: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый.) Взрослый предлагает запомнить цвета радуги, выучив фразу: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Дети выясняют, что каждое слово начинается с той же буквы, что и соответствующий цвет радуги, и располагаются они в том же порядке. Дети уточняют, что вода плещется и изменяет направление света, из-за чего цвета напоминают огоньки.

Игра «Волшебный круг» (1).

Цель: показать детям, что для восприятия цветов человеку требуются различные отрезки времени.

Материал: черный фломастер, картонка 8 x 13 см, булавка, карандаш с резинкой на конце, линейка.

Описание: дети по алгоритму делают цветовой круг (семь цветов спектра), проводят в середине круг диаметром 5 см и нем рисуют картинку, закрасив темные места черным фломастером. Протыкают середину круга булавкой, втыкают конец булавки в центр резинки на карандаше. Взрослый предлагает детям вращать рисунок, не сводя глаз с круга. Дети описывают наблюдения. Во время вращения появляются различные цветные комбинации. Когда меняется скорость вращения, меняются цвета. Обсуждают причину: цветные части круга отражают свет, а черные — нет. Свет — это вид энергии, он содержит в себе много цветов, а у каждого цвета свой запас энергии. Чем он больше, тем быстрее движется световая волна. Для того, чтобы глаз принял эти волны и передал мозгу, требуется некоторая время. Только самые быстрые цвета, появляющиеся на не закрашенных фломастером участках во время вращения картонки, успевают передать мозгу сигнал о своем появлении до того, как появляется черный участок.

Игра «Волшебный круг» (2).

Цель: продемонстрировать образование белого цвета при вращении волчка с семью цветами спектра.

Материал: цветовой волчок (на круге семь цветов спектра).

Описание: дети рассматривают цветовой волчок. Выясняют, что произойдет, если его вращать (образуется новый цвет). После вращения волчка обсуждают механизм образования белого цвета.

Игра «Излучение»

Цель: объяснить детям с помощью опыта, в какой степени цвет влияет на количество излучения, поглощаемого предметами.

Материал: два пакетика из черной бумаги и алюминиевой фольги, два уличных термометра, лампочка 100 Вт, линейка.

Описание: взрослый предлагает детям положить один термометр в пакетик из черной бумаги, а другой — в пакетик из фольги. Записать температуру, которую показывают оба термометра. Положить пакетики рядом и поставить на расстоянии 30 см от них лампу. Включить лампу минут на десять, регулярно сравнивая показания термометров. Взрослый

выясняет, что видят дети (термометр в пакетике из черной бумаги показывает более высокую температуру). Делают вывод: предметы черного цвета поглощают все световые лучи. Черные предметы не отражают свет, воспринимаемый глазом человека. Поглощение световой энергии приводит к повышению температуры предмета. Алюминиевая фольга поглощает мало световых лучей, и поэтому температура во втором пакетике ниже.

ЭОД СО ЗВУКОМ

Игра «Как быстрее?»

Цель: выявить с детьми особенности передачи звука на расстояние (звук быстрее распространяется через твердые и жидкие тела).

Материал: бечевка, клейкая лента, ватный тампон.

Описание: дети с помощью взрослого отмеряют длинную бечевки (не менее 60 см), один конец прикрепляют к столу, а за другой — натягивают бечевку и отпускают. Дети наблюдают, как она дрожит, колеблется, издавая негромкий звук, который по воздуху доходит до слуха. Наматывают на палец бечевку, закрывают одно ухо тампоном, в другое — вставляют палец с намотанной бечевкой. Вновь оттягивают бечевку и отпускают. Выясняют, что звук от колебания бечевки становится громче, попадает сразу в ухо.

Игра «Передай секрет»

Цель: выявить с детьми особенности передачи звука на расстояние (звук быстрее распространяется через твердые и жидкие тела)

Материал: водопроводная длинная труба не менее 10 м, два обрезка металлической трубы.

Описание: на прогулке взрослый предлагает детям встать у разных концов трубы так, чтобы они не видели друг друга. Один ребенок несильно стучит по трубе, второй — у противоположного конца считает удары (он сначала стоит у трубы, затем приставляет к ней ухо). «Связной» выясняет, все ли передаваемые звуки услышал второй ребенок и когда они были громче (когда звук передавался не по воздуху, а сразу в ухо). Вторая пара игроков передает звуковой сигнал сначала по воздуху (удары металлических обрезков трубы друг о друга), затем по трубе. «Связной» выясняет, услышал ли второй игрок все передаваемые удары (звук по трубе — через твердый предмет был громче, чем передаваемый по воздуху). Взрослый просит детей объяснить, почему дома нельзя стучать по отопительным батареям (батареи установлены во всех квартирах дома и соединены между собой; если ударить по одной батарее, то звук передастся по другим батареям, это будет мешать соседям).

Игра «Звуки в воде»

Цель: выявить с детьми особенности передачи звука на расстояние (звук быстрее распространяется через твердые и жидкие тела)

Материал: большая емкость с водой, камешки.

Описание: взрослый предлагает детям ответить, передаются ли звуки по воде? Вместе с детьми составляет алгоритм действий: бросить камешек и слушать звук его удара о дно емкости. Затем приложить ухо к емкости и бросить камень; если звук передается по воде, то его можно услышать. Дети выполняют оба варианта опыта и сравнивают результаты. Делают вывод: во втором варианте звук был громче; значит, через воду звук проходит лучше, чем через воздух.

Игра «Спичечный телефон»

Цель: познакомить дошкольников с простейшим устройством для передачи звука на расстояние.

Материал: два спичечных коробка, тонкая длинная нить, иголка, две спички.

Описание: дети выполняют действия по алгоритму: через центры двух пустых спичечных коробков протягивают нить, закрепив ее с обеих сторон с помощью спичек. Натягивают нить, пробуют передать друг другу «секрет» - один ребенок, прижав коробок к

губам, говорит; другой, приложив ухо ко второму коробку, слушает. Дети выясняют, что звук могут слышать только двое, непосредственно участвующие в опыте. Звук заставляет дрожать коробок, «бежит» по нитке ко второму коробку. По воздуху звук передается хуже, поэтому «секрет» не слышен другим. Взрослый спрашивает, что может почувствовать третий ребенок, если во время разговора двоих (по коробкам) приложит палец к нитке, к коробку (палец, прикасаясь к нити, к коробку, ощущает колебания). Дети узнают, что спичечный «телефон» работает по принципу настоящего телефона: там звук бежит по проводам. Дети зажимают нить посередине рукой — «телефон» не работает (звук передается при дрожании нитки; если нитка не дрожит, звук не передается).

Игра «Почему комар пищит, а шмель жужжит?»

Цель: выяснить с детьми причины происхождения низких и высоких звуков (частота звука).

Материал: пластмассовые расчески с разной частотой и размером зубьев.

Описание: взрослый предлагает детям провести по зубьям разных пластмассовых расчесок. Одинаковый ли слышен звук и от чего зависит громкость, тембр и длительность звука. Дети обращают внимание на частоту зубьев и размер расчески. Выясняют, что у расчесок с крупными редкими зубьями звук низкий, грубый, громкий; у расчесок с частыми мелкими зубьями — звук тонкий, высокий.

Дети рассматривают иллюстрации комара и шмеля, определяют их величину. Затем имитируют звуки, издаваемые ими; у комара звук тонкий, высокий, он звучит, как «з-з-з»; у шмеля — низкий, грубый, звучит как «ж-ж-ж». Дети рассказывают, что комар маленькими крыльями машет очень быстро, часто, поэтому звук получается высокий; шмель машет крыльями медленно, летит тяжело, поэтому звук получается низкий.

Игра «Поющая струна»

Цель: выяснить с детьми причины происхождения низких и высоких звуков (частота звука).

Материал: проволока без покрытия, деревянная рамка.

Описание: дети с помощью взрослого закрепляют проволоку на деревянной рамке, слегка натянув ее. Дергая проволоку, слышат звук, наблюдают за частотой колебаний. Выясняют, что звук слышится низкий, грубый, проволока дрожит медленно, колебания хорошо различимы. Натягивают проволоку сильнее, повторяют опыт. Выясняют, каким получился звук (звук стал тоньше, проволока часто дрожит). Меняя натяжение проволоки, еще несколько раз проверяют зависимость звучания от частоты колебаний. Дети делают вывод: чем сильнее натянута проволока, тем выше звук.

Игра «Как видят летучие мыши?»

Цель: выявить с детьми возможность измерения расстояния с помощью звука.

Материал: иллюстрации летучих мышей, подводной лодки, корабля; мяч, емкость с водой.

Описание: дети рассматривают иллюстрации с изображением летучих мышей, рассказывают, что летучие мыши плохо видят, ведут ночной образ жизни. С помощью опыта выясняют, что помогает летучим мышам не наталкиваться на предметы и друг на друга: берут ёмкость с водой, ударами по одному внешнему краю ёмкости создают волны; наблюдают, как волны доходят до противоположного края и идут в обратном направлении («как звуки»). Затем берут мячи, отбивают с большого расстояния и с близкого. Взрослый обращает внимание, что похожее явление происходит и со звуками: долетая до твердых предметов, они возвращаются обратно, как бы отталкиваясь от них. Дети узнают, что летучие мыши издаю особые звуки, которые помогают им измерять расстояния. Взрослый предлагает угадать: если звук возвращается быстро, значит... (предмет близко); если звук возвращается нескоро, значит предмет... (далеко). Взрослый обращает внимание детей на то,

что, используя свойство звука передаваться на большие расстояния, человек изобрел особый прибор - эхолот. Прибор необходим морякам. С его помощью можно измерять глубину моря, посылая звук и принимая его обратно.

ЭОД ВЕС И ПРИТЯЖЕНИЕ

Игра «Как увидеть притяжение?»

Цель: формировать представление о взаимосвязи земного притяжения и веса предмета.

Материал: предметы из разных материалов, подвешенные на нитках; весы.

Описание: дети рассматривают предметы, выясняют, притягиваются ли они к Земле (да), почему не падают (их держит нить). Взрослый предлагает узнать, не бросая предмет, какой из них притягивается сильнее (по силе натяжения нити). Дети поочередно взвешивают предметы на весах, замечают показания.

Игра «Что притягивается сильнее?»

Цель: учить понимать взаимосвязь земного притяжения и веса предмета.

Материал: предметы: одного размера из разных материалов; разных размеров, но близкие по весу; ёмкости с водой и песком, тонкая резинка, пружинные весы.

Описание: дети рассматривают предметы. Взрослый предлагает им узнать, притягиваются ли они к Земле. С помощью взрослого дети выполняют действия: привязывают нити к предметам, взвешивают их; отпускают над водой, над песком, подвешивают на резинку (тяжелые предметы сильнее растягивают резинку). Рассматривают пружинные весы. Взвешивают предметы различные по весу, отмечая показания весов.

Игра «Почему легче?» (1)

Цель: выявить с детьми случаи невесомости (частичной потери веса) на Земле

Материал: предметы на нитке, ёмкость с водой, пружинные весы.

Описание: дети рассматривают предмет, взвешивают его, отмечая показания на весах. Медленно погружают предмет в воду, не снимая его с весов. Выясняют, что происходит (весы показывают меньший вес – предмет стал легче) Делают вывод: вода поддерживает предмет, выталкивает его вверх.

Игра «Почему легче?» (2)

Цель: выявить с детьми случаи невесомости (частичной потери веса) на Земле.

Материал: ёмкость с водой, пружинные весы, хомутик из узкой полоски жести.

Описание: дети под руководством взрослого подвешивают к весам груз, фиксируют показания с помощью хомутика. Затем резко опускают весы вместе с грузом в воду (имитируют падение). Определяют, что показания весов восстановились. Выясняют, почему хомутик оказался на нулевой отметке (потому что показания весов изменились при падении). Взрослый спрашивает детей, когда предмет стал «невесомым» (при падении), когда человек может почувствовать невесомость (в лифте, при прыжке, на качелях).

Игра «Как дождинки»

Цель: помочь детям представить, как выглядит вода в условиях невесомости.

Материал: пластины стеклянная и парафиновая, одеколон, вода, растительное масло, рюмка.

Описание: дети рассматривают каплю на парафине, приподнимают парафиновую пластину за уголки, заставляют каплю кататься по ней. Аналогично действуют со стеклянной пластиной, капля разливается. Дети выясняют, что в первом случае частицы воды притягиваются сильнее друг к другу (капля сохраняет свою форму), а к земле притягиваются слабее. На стекле притяжение Земли сильнее, поэтому капля растекается. Демонстрируют устройство: капля жидкости в невесомости. Дети капают на дно рюмки несколько капель масла, наливают тройной одеколон (или спирт) до половины объема рюмки (масло сначала

будет на дне рюмки, так как оно тяжелее спирта). Добавляют осторожно воду, перемешивая ее со спиртом, при этом масляный шарик медленно поднимается и висит на некоторой глубине (капля масла «в невесомости»). Добавив масло в шарик, наблюдают, меняется ли его форма. Капля остается круглой, увеличиваясь в размере, даже если пробуют палочкой разрушить её форму. В невесомости она сохраняет свою естественную форму — шар. Взрослый предлагает детям подумать и ответить, можно ли в космосе налить воду в ведро. Дети отвечают, что в невесомости вода будет в форме шара, её можно «поймать» в ведро.

Описание игр по опытно-экспериментированию деятельности в ДОУ (для детей 5-7 лет)

*Подготовила: Павличенко Ольга Владимировна, старший воспитатель СП
«Росинка» МДОУ «Детский сад Стрелевой»*

ВОЛШЕБНИЦА ВОДА

«Свойства воды»

Цель: Закреплять знания о свойствах воды, это поможет понять особенности водных организмов, их приспособленности к водной среде.

Ход: перед детьми два стаканчика: один с водой, другой - с молоком. В оба стаканчика положить палочки. В каком из стаканов они видны, а в каком - нет? Почему?

Вывод: вода – прозрачная, молоко – нет.

Подумайте, что было бы, если бы речная вода была непрозрачной? Как в сказках молочная речка с кисельными берегами. Могли бы рыбы и другие животные жить в таких речках? (Нет! Непрозрачная вода не пропускает солнечные лучи, а без этого в реках, озерах не могут жить растения) Если не будет растений – не будет рыб и других животных, потому что им тоже нужна прозрачная вода, чистая.

Вывод: водоемы нельзя загрязнять.

имеет ли вода форму? В прозрачные сосуды разной формы налить воды и показать детям, что вода принимает форму сосудов. Вспомнить, где и как разливаются лужи? Предложить детям перелить воду из сосуда в сосуд.

Вывод: вода не имеет формы и принимает форму того сосуда, в который она налита

«Прятки»

Цель: углублять знание свойств и качеств воды; развивать любознательность, закреплять знание правил безопасности при обращении со стеклянными предметами.

Материал: две баночки с водой (первая – с прозрачной, вторая – с подкрашенной водой, камешки, салфетка из ткани.

Ход: Что вы видите в баночках? Какого цвета вода?

Хотите поиграть с камешками в прятки? В баночку с прозрачной водой дети опускают камешек, наблюдают за ним (*он тяжёлый, опустился на дно*).

Почему камешек видно? (*вода прозрачная*)

Дети опускают камешек в подкрашенную воду. Что происходит? (*камешка не видно – вода подкрашена, не прозрачная*).

Вывод: в прозрачной воде предметы хорошо видны; в непрозрачной – не видны.

«В какую бутылку нальется быстрее вода?»

Цель: продолжать знакомить со **свойствами воды**, предметами разной величины, развивать смекалку, учить соблюдать правила безопасности при обращении со стеклянными предметами.

Материал: ванночка с водой, две бутылки разного размера – с узким и широким горлышком, салфетка из ткани.

Ход. Какую песенку поет **вода**?

Дети: Буль, буль, буль.

Послушаем сразу две песенки, какая из них лучше?

Дети сравнивают бутылки по величине: рассматривают форму горлышка у каждой из них; погружают в воду бутылку с широким горлышком, глядя на часы отмечают, за какое

время она наполнится водой; погружают в воду бутылку с узким горлышком, отмечают, за сколько минут она наполнится.

Выяснить, из какой бутылки быстрее выльется вода: из большой или маленькой? Почему?

Дети погружают в воду сразу две бутылки. Что происходит? (*вода в бутылки набирается неравномерно*)

«Защитные свойства снега»

Цель: познакомить со свойствами снега. Развивать наблюдательность, умение сравнивать, анализировать, обобщать, развивать познавательный интерес детей в процессе экспериментирования, устанавливать причинно-следственную зависимость, делать выводы.

Ход: поместить баночки с одинаковым количеством воды на поверхность сугроба, зарыть неглубоко в снег. Зарыть глубоко в снег. Понаблюдать за состоянием воды в баночках.

Вывод: чем глубже будет находиться баночка в снегу, тем теплее будет вода. Корням под снегом и почвой тепло. Чем больше снега, тем теплее растению.

«Как в джунглях»

Цель: Выявить причины повышенной влажности в джунглях.

Материалы и оборудование: Макет «Земля — Солнце», карта климатических зон, глобус, противень, губка, пипетка, прозрачная емкость, прибор для наблюдения за изменением влажности.

Ход: дети обсуждают температурные особенности джунглей, пользуясь макетом годового вращения Земли вокруг Солнца. Пытаются выяснить причину частых дождей, рассматривая глобус и карту климатических зон (обилие морей и океанов). Ставят опыт по насыщению воздуха влагой: капают воду из пипетки на губку (вода остается в губке); кладут губку в воду, несколько раз переворачивая ее в воде; поднимают губку, наблюдают, как стекает вода. Дети с помощью выполненных действий выясняют, почему в джунглях дождь может идти без туч (воздух, как губка, насыщается влагой и уже не может ее удерживать).

Дети проверяют появление дождя без туч: в прозрачную емкость наливают воду, закрывают крышкой, ставят в жаркое место, наблюдают в течение одного-двух дней появление «тумана», растекание капель по крышке (вода испаряется, влага скапливается в воздухе, когда ее становится слишком много, выпадает дождь).

ВОЗДУХ – НЕВИДИМКА

«Воздух невидим»

Цель: познакомить со свойствами воздуха – не имеет определенной формы, распространяется во всех направлениях, не имеет собственного запаха. Развивать познавательный интерес детей в процессе экспериментирования, устанавливать причинно-следственную зависимость, делать выводы.

Ход: воспитатель предлагает взять (последовательно) ароматизированные салфетки, корки апельсина, чеснок и почувствовать запахи, распространяющиеся в помещении.

Вывод: воздух невидим, но он может передавать запахи на расстоянии.

«Буря»

Цель: доказать, что ветер — это движение воздуха. Развивать познавательную активность в процессе экспериментирования, расширять знания о воздухе, активизировать речь и обогащать словарь детей (лаборатория, прозрачный, невидимый).

Ход: Дети делают парусные кораблики. Опускают их в емкость с водой. Дети дуют на паруса, кораблики плывут. Большие корабли тоже движутся благодаря ветру.

Вопросы: Что происходит с корабликом, если нет ветра? А если ветер очень сильный?

Вывод: Ветер – это движение воздуха.

ЧТО У НАС ПОД НОГАМИ?

«Песчаный конус»

Цель: познакомить со свойством песка – сыпучестью. Способствовать формированию у детей познавательного интереса, развивать наблюдательность, мыслительную деятельность.

Ход: взять горсть сухого песка и выпустить его струйкой так, чтобы он падал в одно место.

Постепенно в месте падения песка образуется конус, растущий в высоту и занимающий все большую площадь у основания. Если долго сыпать песок в одном месте, то в другом возникает движение песка, похожее на течение.

Вывод: песок – сыпучий материал

«Песочные часы»

Цель: закреплять с детьми свойства песка.

Материал: две бутылки, песок

Возьмите две одинаковые пластиковые бутылки. Склейте крышки плоскими сторонами скотчем. Середину обеих пробок пробейте тонким гвоздем, чтобы получилось небольшое сквозное отверстие. Я делаю это так: беру гвоздь плоскогубцами, нагреваю его и расплавляю нужное отверстие быстро и ровно.

Затем насыпьте в бутылку сухого, лучше просеянного песка. Соедините бутылки пробками. Часы готовы. Осталось только по часам определить, за какое время пересыплется песок из одной бутылки в другую. Добавьте или отсыпьте песок в таком количестве, чтобы часы показывали удобное для вас время: 5 минут или 15. Такие часы очень могут вам помочь, когда вы «торгуетесь» со своим ребенком: сколько времени читать на ночь или сколько минуток можно еще поиграть.

«Состояние почвы в зависимости от температуры»

Цель: выявить зависимость состояния почвы от погодных условий. Способствовать формированию у детей познавательного интереса, развивать наблюдательность, мыслительную деятельность.

Ход: в солнечный день предложить детям рассмотреть землю, потрогать ее руками: теплая (ее нагрело солнце), сухая (рассыпается в руках), светло-коричневая. Воспитатель поливает землю из лейки, предлагает опять потрогать ее, рассмотреть (земля потемнела, стала мокрой, липкой, склеивается в комочки, от холодной воды почва стала холоднее)

Вывод: изменения погодных условий приводит к изменению состояния почвы

МИР РАСТЕНИЙ

«Есть ли у растений органы дыхания?»

Цель. Определить, что все части растения участвуют в дыхании.

Материалы. Прозрачная емкость с водой, лист на длинном черешке или стебельке, трубочка для коктейля, лупа.

Ход. Педагог предлагает узнать, проходит ли воздух через листья внутрь растения. Высказываются предположения о том, как обнаружить воздух: дети рассматривают срез стебля через лупу (есть отверстия, погружают стебель в воду (наблюдают выделение пузырьков из стебля). Взрослый с детьми проводит **опыт** «Сквозь лист» в следующей последовательности: а) наливают в бутылку воды, оставив ее не заполненной на 2-3 см; б) вставляют лист в бутылку так, чтобы кончик стебля погрузился в воду; плотно замазывают пластилином отверстие бутылки, как пробкой; в) здесь же проделывают отверстия для соломинки и вставляют ее так, чтобы кончик не достал до воды, закрепляют соломинку пластилином; г) встав перед зеркалом, отсасывают из бутылки воздух. Из погруженного в воду конца стебля начинают выходить пузырьки воздуха.

Вывод: воздух через лист проходит в стебель, так как видно выделение пузырьков воздуха в воду.

«Летающие семена»

Цель: познакомить детей с ролью ветра в жизни растений на примере семян, которые он разносит.

Ход: Дать детям по одному «летающему» семени и одному «не летающему». Предложить поднять руки как можно выше и одновременно выпустить оба семени из рук (например, фасоль и семена клена).

Вывод: семена имеют различные приспособления для полета, ветер помогает семенам перемещаться.

«Как вода поступает к листьям»

Цель: на опыте показать, как вода двигается по растению.

Ход: срезанную ромашку помещают в воду, подкрашенную чернилами или краской. Через несколько дней разрезают стебель и видят, что он окрасился. Расщепляют стебель вдоль и проверяют, на какую высоту поднялась подкрашенная вода за время эксперимента. Чем дольше простоит растение в красителе, тем выше окрашенная вода поднимется.

Вывод: вода поднимается вверх по растению от корня.

ЧЕЛОВЕК

«Носарий»

Цель: Познакомить с функцией носа, его строением.

Материалы и оборудование: Рисунки (контурные) профилей с разной формой носа (орлиный, пуговкой, курносый и др.), схематичное изображение носа.

Ход: Взрослый загадывает детям загадку про нос и обсуждает значение выражений: «нос задрал», «нос повесил», «нос картошкой», «нос пуговкой», «курносый», «орлиный». Рассматривают сначала рисунки, затем в зеркало форму своего носа. Взрослый предлагает детям в своей семье, дома определить, «чей нос» у каждого («мамин», «папин», «бабушкин» и т.п.) Выясняют, для чего нужен нос (для дыхания, он помогает чувствовать и различать запахи); что было бы, если не было бы носа. Для ответов продельвают опыты:

- определяют, что лежит в коробочке, не глядя, зажав нос, а затем вдыхая носом (лимон). Делают вывод о том, что при вдохе ртом запах не ощущается (чтобы ощутить запах, надо сделать несколько вдохов носом);

- зажав нос, рассказывают стихотворение (взрослый обращает внимание на то, что вдох и выдох можно делать ртом, но при этом прекращаешь говорить, постепенно начинаешь задыхаться);

- делают несколько глубоких вдохов ртом, носом. Выясняют, когда горло больше чувствует холод (при вдохе ртом: когда дышишь ртом, можно застудить горло; при прохождении через нос воздух согревается и в горло попадает уже теплым).

Дети определяют, как нос выполняет свою работу. Рассматривают схематичное изображение носа, взрослый объясняет его строение: внутри носа имеются два канала — носовая полость, которая переходит в носоглотку, соединяясь с горлом, ртом, ушами. Внутри носа есть также ворсинки и слизь, которые очищают поступающий воздух от пыли. При прохождении по носовым каналам воздух согревается. В верхней части носовой полости расположены обонятельные клетки. Когда нос (например, при насморке) забит слизью или оболочки носа опухли, запахи не ощущаются. Уточняют, что для носа полезно (регулярно освобождать его от содержимого и т.д.); что для носа вредно (нельзя засовывать в него инородные предметы).

«Язычок-помощник»

Цель: Познакомить со строением и значением языка, поупражняться в определении вкуса продуктов.

Материалы и оборудование: Набор разнообразных продуктов питания (горький, сладкий, кислый, соленый вкус), схематичное изображение языка с вкусовыми зонами.

Ход: Взрослый загадывает детям загадку про язык. Выясняют, для чего нужен человеку язык. Взрослый предлагает детям выполнить следующие действия:

- прижать язык книзу и попробовать разговаривать без помощи языка. Затем произнести звуки «л» и «ж», определить, что положение языка разное. Язык помогает издавать звуки, занимая при этом разные положения, и разговаривать;

- узнать название продукта, не глядя (мандарин), съесть его и определить, что это, какой он на вкус (кисло-сладкий); холодный или теплый (теплый); что помогает делать язык при жевании (определить вкус и теплоту продукта, переворачивая кусочки пищи при жевании).

Взрослый предлагает детям назвать вкусы продуктов (сладкий, горький, кислый, соленый). Выясняют, что может быть сладким, соленым, кислым, горьким. Глядя на картинки с изображенными продуктами, дети называют вкус каждого продукта, а затем по вкусу определяют названия продуктов, передавая вкусовые ощущения (лимон — кислый, грейпфрут — горький, огурец — соленый, сахар — сладкий и т.п.). Выясняют, как язык определяет вкус (он реагирует на разный вкус специфическими вкусовыми сосочками, которые расположены на нем большими группами). Взрослый рассказывает, что у человека вкусовых сосочков очень много (около 9—10 тысяч) и что разный вкус чувствуют разные сосочки, расположенные в разных частях языка.

ЧЕЛОВЕК. РУКОТВОРНЫЙ МИР. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛОВ.

«Компас»

Цель: познакомить с устройством, работой компаса и его функциями.

Материал: компас.

Ход: 1. Каждый ребенок кладет компас на ладонь и, «открыв» его, (как это сделать, показывает взрослый, наблюдает за движением стрелочки. В результате дети еще раз выясняют, где север, где юг (на этот раз – с помощью компаса).

Игра «Команды».

Дети встают, кладут компасы на ладонь, открывают их и выполняют команды. Например, сделать два шага на север, затем – два шага на юг, еще три шага на север, один шаг на юг и т. д.

Научите детей находить с помощью компаса запад и восток. Для этого выясните, что обозначают буквы – С, Ю, З, В – которые написаны внутри компаса.

Затем пусть дети повернут компас на ладони так, чтобы синий конец его стрелки «смотрел» на букву С, т. е. – на север. Тогда стрелочка (или спичка, которая (мысленно) соединяет буквы З и В, покажет направление «запад – восток» (действия с картонной стрелочкой или спичкой). Таким образом, дети находят запад и восток. Игра в «Команды» с «использованием» всех сторон горизонта.

«Электрическая расческа»

Цель: познакомить детей с проявлением одного вида электричества.

Материал: расческа.

Проведение **опыта.** В гости приходит ребенок из другой группы и показывает детям фокус: достает из кармана расческу, потирает ею о свою шерстяную рубашку, дотрагивается до волос. Волосы «оживают», становятся «дыбом».

Вопрос детям: «Почему так происходит?» Волосы «оживают» под действием статического электричества, возникающего из-за трения расчески с шерстяной тканью рубашки.

Цветное молоко

Материалы: Цельное молоко, пищевые красители, жидкое моющее средство, ватные палочки, тарелка.

Ход. Налить молоко в тарелку, добавить несколько капель разных пищевых красителей. Потом надо взять ватную палочку, окунуть в моющее средство и коснуться палочкой в самый центр тарелки с молоком. Молоко начнет двигаться, а цвета перемешиваться.

Вывод: Моющее средство вступает в реакцию с молекулами жира в молоке и приводит их в движение. Именно поэтому для опыта не подходит обезжиренное молоко.

Описание дидактических игр с использованием Лего –конструктора (для детей 3-4 лет)

Составители: Кайгородцева М.В., воспитатель, СП «Петушок» МДОУ «Детский сад Стржевой»

Игра «Найди кирпичик, как у меня»

Цель: закреплять цвет, форму деталей (квадрат, прямоугольник).

Оборудование: кирпичики LEGO «Дупло» красного, синего, зеленого, желтого цвета (2x2, 2x4 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 цвет деталей LEGO - конструктора.

Оборудование: кирпичики LEGO 4 цветов (синий, желтый, зеленый, красный), 4 коробки (такого же цвета).

Дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам.



Игра «Чудесный мешочек»

Цель: закрепление цветов (красный, зеленый, желтый, синий), формы (кирпичик, квадратик); развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: детали конструктора LEGO разных цветов, «чудесный мешочек».

Дети по очереди вынимают детали из мешочка, рассказывают какого цвета детали, формы, размеру.

Эта игра многофункциональная и каждый раз её можно усложнять в соответствии с возрастом детей.

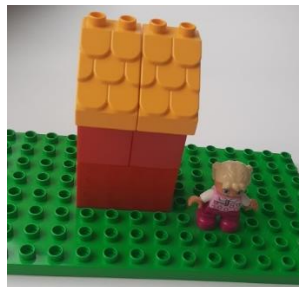


Игра «Построй домик»

Цель: развитие интеллектуальных навыков детей, развитие мышления и воображения, закрепление знаний о цвете.

Оборудование: Лего конструктор 4 цветов (синий, зеленый, синий, красный), фигурки человечков или животных (можно заменить мелкими игрушками из киндеров) для обыгрывания построек.

Предложить детям из общего количества лего конструктора выбирать деталь одного цвета. В соответствии с цветом выбранной детали построить домик для игрушек из конструктора такого же цвета.

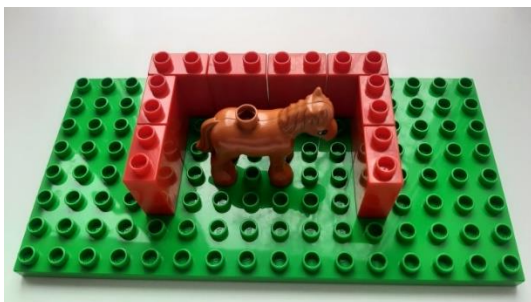


Игра «Построй загон для животных»

Цель: закрепление знаний деталей лего конструктора (кирпичик, квадратик, прямоугольник, брусочек).

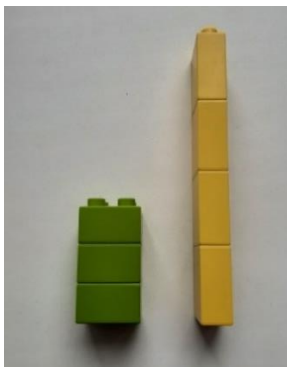
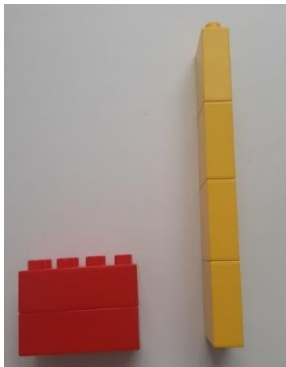
Оборудование: детали лего- конструктора, домашние животные для обыгрывания загонов.

Предложить ребятам построить загоны для их домашних животных.



Игра «Построй башню»

Предложить детям построить башню и сравнить у кого выше – ниже, уже- шире.



Игра «Построй дорогу»

Построить с детьми дорогу и сравнить у кого длиннее - короче, шире – уже.



Описание дидактических игр с использованием Лего-конструктора (для детей 4-5 лет)

*Составитель: Кулакова Елена Викторовна старший воспитатель СП «Семицветик»
МДОУ «Детский сад Стрежевой»*

Игра «Скреплялки»

Цель: Формировать представление о форме волшебных кирпичиков.

Оборудование: разные виды крупного конструктора Лего, мешочек.

Ход игры: Дети по очереди достают конструктор из мешочка, внимательно рассматривают, а потом пытаются скрепить их друг с другом.

Игра «По дорожке»

Цель: Учить детей подбирать необходимые детали по величине, помогать их обследовать, развивать мелкую моторику рук, память, воображение.

Оборудование: иллюстрации с изображением фруктового сада, детали Лего конструктора, игрушка медведя.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям сходить в сад и нарвать малины мишке. Но чтобы добраться до ягод нужны дорожки. Предлагает построить.

Игра «Собери кирпичики LEGO»

Цель: Закреплять знание основных цветов.

Оборудование: кирпичики лего 2 цветов.

Ход игры: 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.

Игра «Помоги Мише построить забор»

Цель: формировать представление о высоте предметов (высокий -низкий, развивать воображение, мелкую моторику рук.

Оборудование: кирпичики LEGO крупного и среднего размера. Игрушечный домик.

Ход игры: Предлагаем детям помочь Мише построить забор вокруг дома из высоких и низких кирпичиков.

Игра «В свой домик»

Цель: закреплять названия цветов; развивать внимательность, быстроту движений.

Оборудование: кирпичики LEGO двух-трех цветов, контейнера двух-трех цветов.

Ход игры: Воспитатель обыгрывает сценку о заблудившемся конструкторе и предлагает помочь найти всем кубикам свои домики.

Описание дидактических игр с использованием Лего-конструктора (для детей 4 - 5 лет)

*Составитель: Ананьева Юлия Александровна старший воспитатель СП «Петушок»
МДОУ «Детский сад Стрежевой»*

Игра «Найди постройку»

Цель: Способствовать развитию внимания, наблюдательности. Учить соотносить изображенное на карточке с постройками.

Оборудование: карточки, постройки, коробочка или мешочек.

Дети по очереди достают карточки из коробки или мешочка, внимательно смотрят на неё, называют, что на ней изображено, и ищут эту постройку. Кто ошибается, тот берёт вторую карточку.

Игра «Кто быстрее»

Цель: Способствовать развитию быстроты внимания, координации движений.

Оборудование: 4 коробочки, детали лего- конструктора.

Игроки делятся на две команды. У каждой команды свой цвет кирпичиков лего и своя деталь. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.

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 «Чья команда быстрее постройт»

Цель: Учить строить в команде, помогать друг другу. Способствовать развитию интереса, внимания, быстроты, мелкой моторики рук.

Оборудование: набор лего- конструктора, образец.

Дети разбиваются на 2 команды. каждой команде даётся образец постройки, например, дом, машина с одинаковым количеством деталей. Ребёнок 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.

Игра «Светофор»

Цель: Закреплять значения сигналов светофора. Способствовать развитию внимания, памяти.

Оборудование: кирпичики лего жёлтого, красного, зелёного цвета.

1-й вариант: педагог - "светофор", остальные дети - "автомобили". Педагог показывает красный свет, "автомобили" останавливаются, жёлтый - приготавливаются, зелёный - едут.

2-й вариант: светофор и пешеходы переходят дорогу на зелёный свет.

3-й вариант: на красный свет дети приседают, на жёлтый - поднимают руки вверх, на зелёный - прыгают на месте.

Игра «Чудо-Дерево»

Цель игры: -закрепить правильное произношение звуков в словах;

- развитие фонематического восприятия;

- развитие зрительной памяти;

- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал. Конструктор ЛЕГО, картинки на автоматизируемый звук, игровой кубик.

Ход игры. В игре принимают участие 2 человека. У каждого игрока имеется свое дерево, сделанное из конструктора ЛЕГО, и общий ящик с «яблоками». Они по очереди бросают кубик и берут из пачки столько картинок, сколько выпало на нем. Столько же «яблок» нужно взять из общего ящика и повесить на свое дерево. Взяв нужное количество картинок, игрок четко проговаривает название предмета, изображенного на карточке. Побеждает тот, у кого будет самый богатый «урожай».



Игра «Футбол»

- Цель игры: - автоматизация и дифференциация звуков «С» и «Ш»;
- развитие мелкой моторики пальцев рук;
- развитие внимания;
- развитие фонематического восприятия.

Материал. Конструктор ЛЕГО, игральный кубик, картинка со словами на звук «С» и «Ш».

Ход игры. На импровизированном футбольном поле размещаются двое ворот, сделанных из конструктора ЛЕГО. Ребенок бросает кубик за команду «Свистелочек» и называет столько слов с картинки со звуком «С», сколько выпало на кубике. После этого перед одними воротами выставляется столько же фишек из конструктора. Затем игрок бросает кубик за команду «Шипелочек» и называет столько слов с картинки со звуком «Ш», сколько выпало на кубике. После этого перед другими воротами выставляется столько же фишек из конструктора ЛЕГО.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество фишек.

В конце игры ребенок выкладывает из конструктора ЛЕГО букву «С» возле ворот «Свистелочек» и букву «Ш» возле ворот «Шипелочек».



Игра «Домик для куклы Лолы»

- Цель игры: - закрепление правильного произношения звука «Л» в словах;
- развитие фонематического восприятия;
- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал. Предметные картинки на конструкторе ЛЕГО прямоугольной формы («кирпичики») 10-14 штук и «крыша» треугольной формы.

Ход игры. Игрок выбирает «кирпичики» с картинками, где слышится звук «Л». Из них он строит домик для куклы Лолы.



Игра «Найди пару»

- Цель игры: - закрепление правильного произношения звука «РЬ» в словах;
- развитие зрительной памяти;

- развитие мелкой моторики пальцев рук, фонематического восприятия.

Ход игры. Играют 1-2 человека. Детали от конструктора ЛЕГО выложены на столе картинками вверх. Ребенку предлагается посмотреть на картинки и запомнить их. После этого детали конструктора ЛЕГО переворачивают картинками вниз. Ребенок должен по памяти собрать картинку, соединив детали между собой. Выигрывает тот, кто больше соберет картинок-пар.



Игра «Найди половинку»

Цель игры: - закрепление правильного произношения звука «Р» в словах;

- развитие фонематического восприятия;

- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Ход игры. Педагог называет слово на автоматизируемый звук. Ребенок должен найти 2 половинки

С изображением названного слова, назвать, соединить их между собой и получить картинку на автоматизируемый звук.



ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЯ

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.

"Собери модель". Дети собирают модель 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 течении 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

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.

КОМБИНАТОРИКА

Игра «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

Игра «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.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ

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:

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 «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.

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:

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!

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:

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.

Описание дидактических игр с использованием Лего-конструктора (для детей 5 - 7 лет)

*Составитель: Кулакова Елена Викторовна старший воспитатель СП «Семицветик»
МДОУ «Детский сад Стржевой»*

Игра «Чья команда быстрее построит?»

Цель: 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.

Игра «Таинственный мешочек»

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

Оборудование: наборы деталей конструктора, мешочек.

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

Игра «Разложи детали по местам»

Цель: закреплять названия деталей лего-конструктора.

Оборудование: коробочки, детали лего-конструктора (ключик, лапка, овал, полукруг).

Ход: 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 «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.

Игра «Что больше?»

Цель: закрепление понятий «больше», «меньше».

Оборудование: плата, детали конструктора LEGO, карточки с изображением знаков «больше», «меньше» или «равно» и цифр.

Ход: ребенок строит башни по образцу. Выкладывает под карточкой цифры, соответствующие количеству деталей башни. Педагог предлагает выполнить задание ребенку (например, какая башня больше? дошкольник должен выбрать знак «больше», «меньше» или «равно»).

Игра «Собери модель»

Цель: развитие концентрации внимания, логического мышления.

Оборудование: кирпичики LEGO, платформа.

Ход: дети конструируют модель под инструкцию педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа», «поперёк».

Игра «Запомни и выложи ряд»

Цель: развитие концентрации внимания, кратковременной памяти, логического мышления.

Оборудование: плата, детали конструктора LEGO.

Ход: 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, а затем выставляют то же по памяти.

Игра «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.

Игра «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, 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.

Игра «Построй, не открывая глаз»

Цель: учить строить с закрытыми глазами.

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.

«Считаем и собираем»

Цель: закреплять счет и состав числа; развивать внимание, мышление.

Оборудование: планшет с таблицей, лего-конструктор

Ход: дети называют число, изображенное в столбце (строке). Считая кубики, собирают башенку, из столько кубиков, какое число изображено в данном столбце (строке).

Игра «Сосчитай и положи»

Цель: закреплять счет и начальные навыки сложения; развивать внимание, мышление.

Оборудование: карточки-схемы, лего-конструктор.

Ход: воспитатель предлагает детям карточки-схемы, с использованием лего конструктора дети решают примеры. С помощью данных карточек дети легко и с интересом складывают числа в пределах 10.

Описание дидактических игр к учебно – методическим пособиям В.В. Воскобовича (для детей 3-4 лет на Коврографе Ларчик)

Составители: Кононова Анна Олеговна, воспитатель, СП «Петушок» МДОУ «Детский сад Стрежевой»

Игра «Помоги найти свой домик»

Задачи:

- Устанавливать отношения между понятиями «один», «много», употреблять слова много, один, по одному
- Закреплять умение детей выделять отдельные предметы из группы и составлять группу из отдельных предметов;
- Сравнение фигур наложением

Однажды на небе появилась большая туча (круг синего цвета).

Туча на какую геометрическую фигуру похожа?

Туча закрыло солнышко. (Круг желтого цвета) (солнышко на какую геометрическую фигуру похожа?)

На поляне стало темно, и пошёл дождь. Гномики Кохле, Желе, Зеле и Селе, которые играли на поляне испугались. В темноте они не могли найти свои домики. (От фонариков стало светло и гномики нашли свои дома.)

Задание: Помогите гномам, зажгите фонарики над их домами.

Дополнительное задание: (работа с раздаточным материалом)

Рассмотрите фигуры (педагог вместе с детьми обследуют фигуры, определяют, что это круг), найдите желтые круги, сравните круги желтого цвета, принесите маленький круг и прикрепите его над любым домом.

Игра «Угостим яблоками»

Задачи:

- Дать детям представление о круге;
- Учить обследовать фигуры осязательно-зрительным способом;
- Закреплять умение детей выделять отдельные предметы из группы и составлять группу из отдельных предметов;
- Активизировать в речи детей слова много, один, по одному, ни одного, согласовывать числительное один с существительными в роде и числе.

Гномики собрали много яблок, и просят вас их разобрать.

Задание:

1. Работа индивидуально с раздаточным материалом. (выбрать только красные яблоки (должны остаться 1 зеленое и 1 жёлтое))

- обследовать яблоко, определить, что похож на круг

- выложить на полоску по 1 красному яблоку (на полоске нарисованы тарелки)

2. Коллективная Работа у Коврографа

Нарисована с помощью шнурков банки – зеленого цвета и желтого цвета

- разложить в банки яблоки, желтые в желтую банку, зеленые в зеленую банку.

Игра «Дружные гномики»

Задачи:

- Познакомить детей с квадратом;
- Учить обследовать фигуры осязательно-зрительным способом;
- Активизировать в речи детей слова много, один, по одному, ни одного;
- Закрепить умение выделять предметы из группы и объединять их в группы:

находить признаки, общие для всех предметов данной группы, и признаки, общие лишь для части, дробить группу на подгруппы (по форме и цвету).

1. Работа индивидуально с раздаточным материалом.

выбрать из предложенных только красные яблоки. Обследовать закрепить что яблоко похоже на круг. Отложить их в корзинки. Обследовать фигуру, определить, что квадрат

2. Коллективная Работа у Коврографа

Построить из квадратов дорожки от каждого дома Гномика до яблонь (желтая, синяя красная, зеленая дорожка).

Игра «Соберем мы урожай»

Задачи:

- Познакомить детей с квадратом;
- Учить обследовать фигуры осязательно-зрительным способом;
- Активизировать в речи детей слова много, один, по одному, ни одного;
- Закрепить умение выделять предметы из группы и объединять их в группы:

находить признаки, общие для всех предметов данной группы, и признаки, общие лишь для части, дробить группу на подгруппы (по форме и цвету);

- Упражнять детей в раскладывании указанного количества предметов (один и много) на двух полосках разного цвета;

- Учить называть цвет полосок и количество игрушек, расположенных на них.

1. Работа индивидуально с раздаточным материалом. (выбрать только красные помидоры (должны остаться 1 зеленое и 1 жёлтое))

- обследовать помидор, определить, что похож на круг -выложить на полоску по 1 красному помидору (на полоске нарисованы тарелки) много помидоров

2. Коллективная Работа у Коврографа

Нарисована с помощью шнурков банки – зеленого цвета и желтого цвета

- разложить в банки помидоры

Желтые в желтую банку

Зеленые в зеленую банку

Игра «Дорожки для Гномиков»

- Учить детей различать и правильно называть круг и квадрат;
- Упражнять в обследовании их контуров пальцем и прослеживания взглядом за движением руки;

- Упражнять в составлении групп из отдельных предметов и выделение одного предмета;

- Продолжать учить детей находить много предметов и один предмет в специально подготовленной обстановке.

Детям предлагается помочь гномикам построить дорожки:

- Между домами Хохли и Жели дорожка с квадратными плитками,

- Между домами Зели и Сели дорожка с круглыми плитками.

1. Индивидуальная работа. Дети раскладывают круги и квадраты на полосочки.

Коллективная работа на Коврографе. Выкладывают сначала дорожку из кругов, потом из квадратов

Игра «Построим домики для Гномиков»

Задачи:

- Познакомить детей с треугольником;
- Учить детей различать и правильно называть треугольник, упражнять в обследовании его контуров осязательно-зрительным путем;
- Упражнять в раскладывании указанного количества предметов (много или один) на моделях фигур, (треугольник, квадрат);
- Учить находить группы предметов (много) и единичные предметы (один), расположенные в определенных участках комнаты.

Подул сильный ветер, и разрушились дома у Гномиков. Ребята как мы можем им помочь? Построим новые домики.

1. Работа с раздаточным материалом за столом индивидуально.

Посмотрите из каких частей состоял дом Гомика.

Покажите мне квадрат, круг.

Педагог показывает треугольник, предлагает сравнить с квадратом.

Дети строят по показу педагога дом, из частей, квадрат, круг, треугольник. (круг - окно)

Коллективная работа на Коврографе. Дети выставляют свои дома.

Игра «Украсим елку»

Задачи:

- Познакомить детей со способом сравнения двух предметов по длине путем приложения; приучать пользоваться словами длиннее, короче, одинаковые по длине.
- Учить различать и называть геометрические фигуры, круг, квадрат, треугольник.

1 Работа индивидуально с раздаточным материалом. Сравнить ленточки, выбрать короткую и длинную, и одинаковые по длине

2 Коллективная работа на Коврографе (из цветных шнурков моделируют на панно гирлянду). Дети выкладывают из своих ленточек гирлянду, по цветам.

Длинные- красная ленточка, короткие зелёные и желтые. Начало обозначено фигурами: красный круг, желтый квадрат, зеленый треугольник.

Описание дидактических игр к учебно – методическим пособиям В.В. Воскобовича (для детей 4- 5 лет на Коврографе Ларчик)

Составители: Кононова Анна Олеговна, воспитатель, СП «Петушок» МДОУ «Детский сад Стрежевой»

Игра «Угощения для Зайчат»

Задачи:

- Познакомить с образованием числа 2, цифрами 1 и 2;
- Продолжать упражнять детей в установлении отношений «равно» («поровну», «столько, сколько...»), «больше», «меньше» между двумя группами предметов, пользуясь приемами наложения и приложения.

В гости к гномикам прискакали из лесу гости. Кто это?

- прискакал один заяц (Сколько зайцев?)

- сколько морковок мы ему дадим что бы было столько же сколько зайцев? (1 морковку). Демонстрирует цифру 1 (карточка с цифрой)

- Прискакал еще один заяц. Сколько стало зайцев?
Теперь морковок и зайцев поровну?
Кого больше? На сколько?
Что нужно сделать чтобы было поровну?
Добавляют еще 1 морковь, теперь зайцев и морковок поровну. По сколько? педагог демонстрирует карточку с цифрой 2

Игра «Гномик заблудился»

Задачи:

- Закрепить умение различать и правильно называть круг, квадрат, треугольник, узнавать данные фигуры, несмотря на различия в цвете, размере и пространственном расположении моделей.
- Закрепить умение различать изображение числа – цифры (1-2).

Гномик Зеля пошел гулять в лес, и заблудился, помогите ему добраться домой. Нужно нарисовать карту маршрут как гномик должен прийти домой. Для этого нужно внимательно по слушать рассказ о том, как Зеля гулял по лесу, и с помощью шнурочка проложить ему путь. «И так, Зеля вышел из дома (значит маршрут должен начаться от куда? его дома), дошел то опушки леса до елки с номером 1, дальше он пошёл по круглым кочкам, нашел оранжевый гриб похожий на треугольник, долго шел и наткнулся на красивый цветок с цифрой 2 и удивился, пошел он дальше до березы с цифрой 1, он очень устал и решил отдохнуть на пенечке, который был похож на квадрат. Работа с раздаточным материалом за столом индивидуально.

Игра «Грибы на зиму»

Задачи:

- Учить сравнивать предметы с помощи условной мерки;
- Составлять узор из геометрических фигур;
- Познакомить с образованием числа 5, учить считать до 5;
- Познакомить с цифрой 5 как знаком числа 5.

Скоро зима и белка решила подготовиться. Собрала много грибов и решила их высушить. (веревки разной длины, на них помещаются от 1 до 5 грибов)

1. Нужно помочь развешать на веревки грибы.

Сравнить веревки, определить, что та веревка самая длинная на которой больше всего грибов

Игра «Покормим зимующих птиц»

Задачи:

- Познакомить детей с прямоугольником и учить различать прямоугольник, квадрат и треугольник;

- Составлять узор из геометрических фигур;
- Устанавливать равенство между 2 группами предметов.

1. В команде. На Коврографе изображено дерево,

В город гномиков прилетели из лесу голодные птицы, нужно их накормить, насыпьте в кормушку корм из красных квадратов и желтых треугольников. Каждый находит по 5.

А под дерево для больших птиц насыпьте корм из по 5 прямоугольников зеленого цвета и по 5 кругов синего цвета.

2. Индивидуальная работа с раздаточным материалом. На верхней полоске выложить 5 больших птиц (посчитать),

Выложить на нижнюю столько же маленьких воробушек сколько больших ворон.

А теперь рассадите птиц на Коврографе.

Игра «Покормим зимующих птиц»

1. В команде. На Коврографе изображено дерево.

В город гномиков прилетели из лесу голодные птицы, нужно их накормить, насыпьте в кормушку корм из красных квадратов и желтых треугольников. Каждый находит по 5. А под дерево для больших птиц насыпьте корм из по 5 прямоугольников зеленого цвета и по 5 кругов синего цвета.

2. Индивидуальная работа с раздаточным материалом. На верхней полоске выложить 5 больших птиц (посчитать). Выложить на нижнюю столько же маленьких воробушек сколько больших ворон. А теперь рассадите птиц на Коврографе.

Игра «Покормим зимующих птиц»

Задачи: Учить детей устанавливать равенство и неравенство групп предметов при различных интервалах между предметами в каждой из них, сравнивать количество предметов, используя эквиваленты.

1. В команде. На Коврографе изображено дерево,

В город гномиков прилетели из лесу голодные птицы, нужно их накормить, насыпьте в кормушку корм из красных квадратов и желтых треугольников. Каждый находит по 5.

А под дерево для больших птиц насыпьте корм из по 5 прямоугольников зеленого цвета и по 5 кругов синего цвета.

1. Индивидуальная работа с раздаточным материалом. На верхней полоске выложить 5 больших птиц (посчитать),

Выложить на нижнюю столько же маленьких воробушек сколько больших ворон.

А теперь рассадите птиц на Коврографе.

Игра «Подарки для гномиков»

Задачи:

- Учить детей отсчитывать столько предметов, сколько кружков на образце (кубов столько же, сколько кружков), устанавливать равенство;

- Учить различать прямоугольник, квадрат и треугольник, составлять узор из геометрических фигур.

Скоро новый год гномики хотят всем зверятам подарить подарки (Пчелке Жуже, слону Ляп-ляп, китенок Тимоша, медвежонок Мишка). Сколько коробок? На коробках нарисованы кружочки (от 1 -5), назовите сколько их.

Вам нужно разложить игрушки в каждую коробку столько сколько нарисовано кружочков., для этого соедините шнурками нужное количество игрушек и коробку.

Игра «Следы Гномов»

Задачи:

- Учить детей устанавливать соотношения между тремя предметами по длине и раскладывать предметы в ряд в порядке возрастания длины, ориентируясь на образце;

- Устанавливать равенство групп предметов при условии различных интервалов между предметами в каждой из них.

Правила игры: дети должны выложить на мини ларчике следы гномов. Сделать сравнение полосок по длине приложением.

Ход игры: Гномики Зели, Сели и Желе решили покататься на лыжах возле своих домов и оставили следы.

Задание педагога: предлагает варианты заданий следов Гномов выложить на мини ларчике в соответствии со цветом гномика: группировка «Длинный», «Короче», «Самый короткий».

Игра «Горка для слоника Ляп-Ляп»

Задача: Упражнять детей в счете и отсчете по образцу в пределах 5.

Правила: дети должны выложить из прямоугольников одинакового размера, но разного цвета горки на мини коврографе.

Ход игры: Гномики ждут в гости слоника Ляп – Ляп, и подготовка идет полным ходом, они каждый решили сделать снежную горку. Для этого у них много ледяных кубиков. И вот они решили, что:

Синяя - самая длинная, желтая по короче, и зеленая самая короткая.

Задание педагога: Перед вами прямоугольники постройте на своих ковриках горки, используя эти прямоугольники, но помните, что Синяя - самая длинная, желтая по короче, и зеленая самая короткая

Игра в командах «Жители фиолетового леса, меткие стрелки»

Задачи:

- Продолжать закреплять навыки счета предметов;
- Упражнять в счете предметов на ощупь

Правила: дети должны выложить из кругов на коврографе у каждого домика Гнома горочки со снежками по 5 в каждой кучке.

Ход игры: вот приехал к Гномам слоник Ляп – Ляп, решили они поиграть в снежки ведь скоро 23 февраля –День защитника Отечества. Сначала они решили, что им нужно потренироваться на меткость. А для этого им нужны очень много снежков. Поможем им их сделать.

Задание педагога: Перед вами много разноцветных кружков, нужно их разобрать по цвету в соответствии с домами Гномов и разложить кучки по 5 штук. Для этого мы с вами разделимся на команды,

И по очереди по одному будем распределять снежки.

Игра «Букет для мамы слоника Ляп –ляп»

Задачи:

- Учить детей устанавливать соотношения между 3 предметами;
- Раскладывать предметы в ряд в порядке убывания и возрастания длины, действуя по правилу: каждый раз надо выбирать самый длинный (короткий) предмет из оставшихся;

Скоро праздник женский день, слоненок хочет подарить букет своей маме, но сейчас еще зима цветов нет на поляне. Он просит, вас помочь посадить в горшочки цветы.

Задание:

Посадили мы цветок, появился стебелек (приклеить зеленую веревочку.)

Найдите среди веревочек стебель длиной в 2 прямоугольника., найдите стебель длиной 3 прямоугольника.

Расставьте стебли в горшочке, так чтобы самый длинный был первый, потом короткий, потом еще короче.

На самом длинном стебле, сделайте из кругов красного цвета цветок. Сколько кругов? Найдите цифру положите рядом со цветком.

На коротком стебле сделайте цветок с синими кругами. Сколько кругов? Найдите цифру положите рядом со цветком...

Игра «Шоколадка для друзей»

Задачи:

- Учить определять, какой формы получаются части при делении на равные части модели квадрата и прямоугольника, разными способами, получать части разной формы.

- Учить детей делить целое на 2 равные части складыванием предметов пополам (на 2 части); научить отражать в речи действие и результаты деления (сложили пополам, получились две равные части, половина целого, одна из двух частей).

- Учить находить местоположение слева и справа от объекта Слонёнок Ляп-ляп, решил приготовить сюрприз для своих друзей, купил в магазине шоколад. (геометрическая форма прямоугольник).

Но он у него был всего один.

С начала он разделил его на 2 равные части (Педагог складывает прямоугольник пополам чтобы получился квадрат) Какая фигура получилась? Сложите и вы. Разрежьте. Сколько частей получилось? Какие фигуры.

А теперь сложим каждую часть еще раз пополам (педагог показывает) Сложите и вы. Какая фигура получилась (прямоугольник), разрежьте. Сколько частей получилось?

Игра «Платочки для гномов»

Задачи:

- Учить определять, какой формы получаются части при делении на равные части модели квадрата и прямоугольника, разными способами, получать части разной формы.

- Учить детей делить целое на 2 равные части складыванием предметов пополам (на 2 части); научить отражать в речи действие и результаты деления (сложили пополам, получились две равные части, половина целого, одна из двух частей)

Гномики простыли, и слоненок Ляп-ляп, решил подарить каждому гному по одинаковой платочку, но у него была только 1 ткань прямоугольной формы. Он просит помочь вас разделить ткань на 4 одинаковые части. (геометрическая форма прямоугольник)

Кто научит его делить правильно?

С начала он разделил его на 2 равные части (Педагог складывает прямоугольник пополам чтобы получился квадрат) Какая фигура получилась? Сложите и вы. Разрежьте. Сколько частей получилось? Какие фигуры.

А теперь сложим каждую часть еще раз пополам (педагог показывает) Сложите и вы. Какая фигура получилась (прямоугольник), разрежьте. Сколько частей получилось?

Описание дидактических игр к учебно – методическим пособиям В.В. Воскобовича (для детей старшего дошкольного возраста)

*Составители: Котова Ю.Ю., старший воспитатель, Зубарева О.Н., воспитатель,
Стацурина С.Г., воспитатель СП «Ромашка» МДОУ «Детский сад Стржевой»*

В сборнике предлагается система игр по познавательному развитию для детей дошкольного возраста, направленных на формирование элементарных математических представлений.

Данный сборник включает игры с пособием в. В. Воскобовича:

Игровое поле «Мини Ларчик»

«Фиолетовый лес»;

«Геоконт»;

«Математические корзинки»;

«Волшебная восьмерка»;

«Кораблик «Брызг-брызг»;

«Чудо – крестики»;

«Черепашки пирамидка»

При составлении сборника, учитывались требования к дидактическим играм в условиях реализации образовательного процесса в соответствии с ФГОС. Сборник построена в соответствии с принципами интеграции образовательных областей и учетом возрастных особенностей детей от трех до семи лет.

Большая часть игр воплощена в сказочном сюжете. Принцип «сказочности» позволяет преподнести детям игру в увлекательной форме. Разнообразные красочные детали переносят ребенка в волшебную страну, где обитают удивительные животные и происходит множество интересных событий. Сказочное пространство, в сочетании с разнообразными играми и сказочными героями даёт возможность формировать представления детей об объектах окружающего мира, отношениях, свойствах.

Сборник может быть использована педагогами дошкольных образовательных организаций для организации образовательной и самостоятельной деятельности с воспитанниками, проведения фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятий.

Игровое поле «Мини Ларчик» или Коврограф

Игра «Апельсин»

Задачи: учить смешивать красный и жёлтые цвета, получать оранжевый; развивать умение ориентироваться по схеме.

Оборудование: игровое поле «Мини Ларчик» или Коврограф, квадраты красного, жёлтого и оранжевого цветов (пособие «Разноцветные квадраты»), сказочные образы гном Кохле и гном Желе, иллюстрация апельсина; альбомы для рисования, краски и кисти, баночки с водой.

Игровая ситуация: когда гномы Кохле и Желе встретились, то решили раскрасить апельсин. Но они не знали, где взять такую краску. Давайте попробуем и узнаем, что же получилось у гномов.

Задание: смешать два основных цвета – красный и жёлтый, получить новый цвет (оранжевый).

Игра «Составь узор»

Задачи: формировать умение составлять узор в чередовании, развивать чувство ритма.

Оборудование: Коврограф «Ларчик» или игровое поле «Фиолетовый лес», набор «Разноцветные листья» (жёлтые, красные – большого размера), цветы с ажурного дерева (оранжевого цвета).

Игровая ситуация: Встретились в Фиолетовом лесу гномы Кохле и Желе. Они оба пришли на встречу с гномом Охле. И решили, пока ещё не пришёл их друг гном Охле, сделать для него приятный подарок: выложить из красных и жёлтых листьев узор. Но подумали и решили, что в узоре должен быть и любимый цвет Охле.

Задание: выложить узор, в котором между листьями жёлтого и красного цвета, будет лежать оранжевый цветок.

Игра «Времена года»

Задачи: развивать воображение, мелкую моторику; формировать умения работать с карандашом, кистью и красками, конструировать; совершенствовать умение создавать композицию.

Оборудование: панно «Фиолетовый лес» и листочки четырёх цветов из набора элементов к нему; деревья, птицы, облака и ёж из набора элементов к нему; снежинки (разноцветные липучки «Ларчик»), листы бумаги А3, кисти, простые карандаши, акварельные краски на каждого ребёнка.

Ход игры: Дети, гуляя по Фиолетовому лесу, видят деревья, птиц, облака, тропинку. А также ежа, который на иголках несёт листья к себе в нору, чтобы его ежата нарисовали лес, в котором он был, и украсили этой картиной свою норку.

Задание: Детям предлагается помочь ежатам создать осенний пейзаж.

Примечание: в зависимости от времени года, которое было выбрано для игры меняется цвет деревьев и земли. Лето – зелёные тона; зима – синие, белые, голубые, лиловые тона; весна – светло-зелёные тона.

Игра «Узнай и дорисуй»

Задачи: развивать внимание, закреплять умение дорисовывать симметричные изображения.

Оборудование: игровое поле «Мини Ларчик» или Коврограф «Ларчик», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2», сказочный образ Паучок Чок-Чок.

Игровая ситуация: Паучок Чок-Чок нарисовал картинки для своих друзей. Но похоже дождик решил немного пошутить, и своими капельками смыл часть рисунков. Давайте при помощи верёвочек поможем Паучку вернуть изображения, дополнив их.

Задание: На игровом поле верёвочками выложена половина предмета (ёлка, свеча, избушка). Нужно дорисовать вторую часть рисунка.

Игра «Осенний ковёр»

Задачи: учить детей составлять узор в круге, развивать чувство ритма.

Оборудование: игровое поле «мини Ларчик» или Коврограф, комплект «Круговерт и стрелочка» (с помощью круговерта создаётся круг), красные, жёлтые цельные и разнообразные мерные верёвочки из комплекта «Разноцветные верёвочки 1», набор «Разноцветные кружки 1» (жёлтые и красные), набор карточек «Разноцветные гномы».

Игровая ситуация: в лесу наступила осень. Лес стал ещё наряднее и красивее. Но осенний ветерок вместо того, чтобы любоваться разноцветным лесным нарядом, срывает с деревьев листья и ягоды, и бросал их на поляну. Каждый день гномы приходили к поляне и видели совершенно разные узоры осени. Помогите гномам зарисовать эти узоры.

Задание: составить в круге узор из жёлтых и красных кружков и верёвочек.

Игра «Радуга»

Задачи: закрепить знания об основных цветах радуги; учить образовывать радугу последовательными цветами.

Оборудование: комплект «Разноцветные верёвочки 1 и 2», музыкальное сопровождение.

Игровая ситуация: вот и наступила весна в Фиолетовом лесу. Выглянуло долгожданное солнышко, но недолго оно радовало своими тёплыми лучами обитателей леса. Вдруг на небо набежала тучка, и закапал весенний дождик. Но это оказался очень весёлый дождик и каждой капельке он подарил свой цвет. А солнышко потом снова выглянуло, на небе засияла радуга.

Задание: дети с лентой цвета радуги двигаются под музыку, воспитатель объясняет – они вместе радуга, а отдельно - капельки. Музыка останавливается, дети собираются вместе, выстраиваясь друг за другом по порядку, как цвета радуги.

Игра «Стирка»

Задача: учить смешивать все цвета радуги, получая чёрный цвет.

Оборудование: сказочные образы гномов Кохла, Охла, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи, Бельш; альбомы для рисования, краски и кисти, баночки с водой.

Игровая ситуация: гном Бельш долго смотрел на ведёрко, и вдруг вода в нём стала волноваться. Из ведёрка, подмигивая, появился странный гном в чёрной курточке и в чёрном колпачке. «Я тоже ваш брат. Я Черныш. И хочу жить вместе с вами, ведь без чёрного цвета нельзя правильно раскрасить природу». – сказал появившийся гном. И ведь он прав – чёрные глаза и усики у бабочек, лапки у жучков, глаза у животных, даже окрас у зверей, семена подсолнечника, да много ещё чего в природе имеет чёрный цвет.

Задание: получить новый цвет путём смешивания всех красок.

Игра «Неожиданная встреча»

Задача: учить смешивать чёрный и белый цвета, получая серый цвет.

Оборудование: сказочные образы гномов Бельш и Черныш, альбомы для рисования, краски и кисти, баночки с водой.

Игровая ситуация: гном Бельш протянул руку своему новому брату, рука была мокрая от воды...и рука стала – какого цвета? Смешайте белую краску с чёрной, и тогда всё поймёте...Бельш испугался, что запачкал руки и побежал к реке, чтобы вымыть их. Тут же появился новый гном в сером колпачке и серой курточке по имени Сержик. В Фиолетовом лесу наступила осень, и пока гномы шли домой к другим гномикам, Сержик раскрашивал природу на своём пути. На небе появились серые тучки и припустил осенний дождь. Гномик Сержик поселился в своём домике. Свой городок гномы назвали «Разноцветный». Каждый вечер гномики собирались все вместе на лесной поляне и рассказывали, что интересного с ними приключилось за день.

Задание: путём смешивания красок, получить новую – нарисовать серую тучку.

Игра «Нарисуй портрет»

Задача: закреплять умение рисовать портрет.

Оборудование: игровое поле «мини Ларчик» или Коврограф, комплект «Круговерт и стрелочка», комплект «Разноцветные верёвочки 1» (целые и мерные), набор «Разноцветные кружки 1», набор карточек «Разноцветные гномы», сказочный образ Слон Лип-Лип.

Игровая ситуация: Гномы Желе, Бельш, Кохле, Зеле, Селе решили подарить свои портреты Слоннику Лип-Липу. Придумали они просто замечательно, а вот рисовать портреты ещё не научились. Давайте поможем им.

Задание: При помощи верёвочек и кружков одного цвета «нарисовать» портреты гномиков (Кохле, Желе, Селе, Бельша и Зеле).

Игра «Город гномов»

Задача: закреплять умение создавать композицию.

Оборудование: игровое поле «мини Ларчик» или Коврограф, пособие «Разноцветные квадраты», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2» (целые и мерные), комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2», набор карточек «Разноцветные гномы».

Игровая ситуация: Гномы Бельш, Желе, Кохле, Зеле и Селе решили пригласить своих друзей в гости, но их маленькие домики оказались слишком тесные. Чтобы всем друзьям хватило места, придумали гномики построить целый город своего цвета. Но хоть гномы очень хотели пригласить друзей и очень старались, им не хватало сил построить целый город. Давайте поможем им построить город и устроить новоселье.

Задание: При помощи верёвочек, квадратов и кружков одного цвета нарисовать улицы гномов.

Игра «Транспорт для гномов»

Задачи: закрепить представления о видах транспорта; развивать умение составлять изображение из частей.

Оборудование: игровое поле «мини Ларчик» или Коврограф, пособие «Разноцветные квадраты», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2» (целые и мерные), комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2», набор карточек «Разноцветные гномы».

Игровая ситуация: Гномы получили приглашение на праздник от своих друзей из соседнего города. Праздник начинается завтра, а до города пешком идти слишком далеко и долго. Что же делать, как быстро попасть гномам на праздник к друзьям? Давайте им поможем и сконструируем для них автобус.

Задание: Из верёвочек, квадратов и кружков создадим для гномов автобус.

Игра «Кто спрятался?»

Задачи: формировать представление о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучать способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину,

развивать аналитическое восприятие: умение разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.

Материалы: Коврограф «Ларчик», фигурки гномов, цветные квадраты. Ход игры:

Игровая ситуация: На полянке появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком.

На коврографе располагаются цветные карточки по считалке «Кохле-Охле-Желе – Зеле – Селе - Геле - Фи». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался?

Вариант усложнения: карточки меняются местами.

Игра «Поймай бабочку»

Задачи: формировать представление о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; совершенствовать навыки ориентировки на плоскости; обучать способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину

Материалы: Коврограф «Ларчик», цветные квадраты, бабочка

Игровая ситуация: Мишек со своими друзьями разложил на Полянке цветные квадраты. Вдруг появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой.

Цветные квадраты раскладываются в три ряда по три в каждом ряду. Необходимо найти квадрат, например, синий.

Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (например, белая карточка). За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю карточку. Как только дети находят нужную карточку, хлопают в ладоши.

Игра «Воздушные шары»

Задачи: совершенствовать навыки счета, в пределах 10 (соответственно возрасту), обучать способам обследования предметов, умению соотносить количество предметов; формировать представление о сенсорных эталонах цвета, формы

Материалы: Коврограф «Ларчик», Цифрята, Лопушок, разноцветные круги.

Игровая ситуация: Пёс Пятёрка, Лиса Девятка, Зайка Двойка, Магнолик и Лопушок встретились на Полянке. Лопушок принёс с собой воздушные шары и стал делить их между друзьями. Лисе Девятке – девять шаров, Зайке Двойке – два. Кто остался без шаров?

Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятками, обосновать своё решение.

Игра «Чей домик?»

Задачи: формировать представление о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучать детей способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину.

Материалы: Коврограф «Ларчик», геометрические фигуры, домики, «Разноцветные веревочки»

Игровая ситуация: На коврографе располагаются геометрические фигуры (треугольники, четырёхугольники) и два домика (четырёхугольник и треугольник).

В городе геометрических фигур в четырёхугольном домике поселились братья - четырёхугольники, а в треугольном - треугольники. Расселите фигуры.

Однажды к ним в гости приехали круг и овал, трапеция. В каком домике они остановятся? Дети из «Разноцветных верёвочек» строят дома для круга и овала.

Игра «Где Лопушок?»

Задачи: формировать представление о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучать способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, способам измерения предметов, с помощью условной мерки, учить выполнять

сложные глазомерные действия; закреплять пространственных представлений (лево, право, верх, низ)

Материалы: Коврограф «Ларчик», круги, «Цифрята», «Разноцветные веревочки», фигурка Лопушка.

Игровая ситуация: Лопушок отправляется в путешествие.

На коврографе выделяется отправная точка Лопушка из разноцветных липучек. «Забавные цифры» располагаются в разных частях Коврографа. Первая остановка будет находиться: две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т.д. Последняя остановка рядом с ... Зайкой –двойкой.

ПОСОБИЕ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»

Игра «Смешиваем цвета»

Задачи: развивать наблюдательность; закреплять знания о получении дополнительных цветов из 4 основных цветов; развивать связную речь.

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес» и листочки 4х цветов из набора элементов к нему; комплект «Гномы» или набор карточек «Разноцветные гномы».

Игровая ситуация: Кохле, Желе, Зеле и Селе стали хвастаться, что в Фиолетовом лесу для них всегда найдутся листочки их любимых цветов – красного, жёлтого, зелёного и синего. «Ох!» - сказал Охле, «Фи!» - ответил Фи. Расстроились Охле и Фи. И тут, гном Зеле сказал, что, если бы у него не было листочка зелёного цвета, он бы его сделал из листочков двух других цветов. Как можно помочь гномам найти свои цвета листочков и помочь им подружиться?

Задание: Детей просят помочь гномам Зеле, Охле и Фи составить свои цвета из имеющихся листочков синего, красного, жёлтого и синего цветов. Далее придумать окончание истории.

Игра «Весёлые краски»

Задачи: закрепить представления детей об основных цветах и ознакомить с составными цветами, принципами смешивания цветов.

Оборудование: «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему; знаки «+, -, =» (Разноцветные верёвочки 1 или набор цифр и знаков Ларчик), краски, кисти, бумага, палитра по количеству детей.

Игровая ситуация: Педагог предлагает опытным путём выяснить, какие цвета получаются в результате смешивания, а далее на пространстве «Фиолетового леса» отразить получившиеся примеры, используя разноцветные листочки и знаки.

Варианты примеров:

*красный + жёлтый = оранжевый

* зелёный + жёлтый = синий

* красный + синий = фиолетовый.

После решения каждого «примера» дети ищут предметы или модульные элементы соответствующих цветов.

Игра «Радуга в Фиолетовом лесу»

Задачи: продолжать учить отгадывать рифмованные загадки; учить соотносить предметы по цвету; закреплять знания детей о последовательности цветов в спектре.

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес» с полным комплектом элементов к нему; «Разноцветные верёвочки 1,2», «Разноцветные гномы» или «Гномы» (цвета радуги).

Игровая ситуация: в гости к детям приходят радужные гномы. Педагог предлагает детям отгадать, какой гном загадал загадку:

*Светофор кричит: «Опасно!»

Свет горит, конечно... (красный, Кохле)

*Красный плюс жёлтый

Равно не меланжевый.
Красный плюс жёлтый
Назвали... (оранжевый, Охле)
*Если ищешь этот цвет,
Знай его в морковке нет.
А вот в репке бы нашёл ты
Этот цвет. Какой он? ... (жёлтый, Желе)
*Хоть он свежий, хоть солёный.
Огурец всегда... (зелёный, Зеле)
*Загадали мы с тобой
Цвет как небо... (голубой, Геле)
*Реки изгибистая линия,
Какого она цвета?.. (синяя, Селе)
*Лес загадочный, приветливый
Потому что ... (фиолетовый, Фи).

Фигурки гномов лежат на столе в произвольном порядке. Дети выбирают нужного гнома в соответствии с отгадкой и прикрепляют на полянку в Фиолетовом лесу.

Педагог обращает внимание детей на порядок расположения гномов и задаёт вопрос:
- Радужные гномы встали по порядку. Где ещё цвета располагаются в таком же порядке? (Радуга).

Далее гномы дарят детям цветные верёвочки и предлагают из них выложить в Фиолетовом лесу радугу.

Дети по очереди прикрепляют верёвочки, начиная с красной, вспоминая и называя расположения цветов в радуге.

Игра «Приключения гномов»

Задачи: продолжать учить соотносить предметы по цвету; развивать воображение, творческие способности; воспитывать нравственные качества.

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес», деревья и листочки, золотые плоды из комплекта элементов к нему; «Разноцветные верёвочки 1,2», «Эталонные фигуры»; «Разноцветные гномы» или «Гномы» (Кохле, Желе, Зеле).

Игровая ситуация: Педагог рассказывает детям сказку:

Однажды Кохле, Желе, Зеле пошли гулять по Фиолетовому лесу. Вдруг начался сильный дождь. Побежали гномы домой, а дождь всё сильнее и сильнее. Видят гномы – стоит красное дерево и говорят: «Деревце, деревце, спрячь нас!» Отвечает дерево: «Я могу спрятать только красного гнома Кохле». Не захотел Кохле бросать своих друзей, и побежали они дальше.

А дождь всё сильнее и сильнее льёт... Прибежали гномы на полянку. Видят – растёт дерево с золотыми плодами: «Спрячь нас, деревце!» Я могу спрятать только жёлтого гнома Желе». Но и Желе тоже не захотел бросать своих друзей.

А дождь всё сильнее и сильнее льёт... Увидели гномы зелёную ёлку: «Спрячь нас, ёлочка!» «Я могу спрятать только зелёного гномика Зеле». Не бросил и Зеле своих друзей...

Педагог спрашивает детей, где в Фиолетовом лесу могут спрятаться гномы вместе?

Ответы детей обсуждаются. Приходят к выводу, что все три гнома могут спрятаться под разноцветным деревом.

Затем педагог задаёт следующие вопросы:

Как вы думаете, почему гномы не захотели бросать своих друзей?

Как бы вы поступили на их месте?

Усложнение: Педагог рассказывает детям ту же сказку. Затем предлагает детям придумать, куда могут спрятаться три гнома вместе и сконструировать из предложенных игр эти предметы на пространстве «Фиолетового леса».

Игра «В лес гулять со мной иди»

Задачи: закреплять представления о цветах; координацию речи с движениями; развивать речь, зрительное внимание, восприятие, крупную моторику.

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес» с полным комплектом элементов к нему.

Игровая ситуация: Дети расположены в произвольном порядке. Первоначально педагог ритмично рассказывает стихотворение, затем приглашает детей к игре.

Из деревьев и из ёлок,
Из загадочных кустов
Вырос в сказке, появился
Фиолетовый лесок.
В лес со мной гулять иди,

Всё, что красное найди. (автор Е.Д. Давыдова)

Дети называют предметы красного цвета.

Две строки в игре повторяются, педагог меняет название цвета:

Всё, что белое, найди!

Всё, что жёлтое, найди!

Всё, что зелёное, найди

Всё, что синее, найди!

А теперь волшебный цвет – Фиолетовый в ответ!

Из деревьев и из ёлок,
Из загадочных кустов
Вырос в сказке, появился
Фиолетовый лесок.
В лес со мной гулять иди,
Всё, что красное найди.

Руки тянем вверх (деревья), переплёт пальцев
Руки сложены в круг над головой
Присели на корточки, руки на поясе,
Поднимаются медленно.
Руки разводим в стороны.
Руки на поясе, ходьба на месте.

Усложнение: показывать предметы фиолетового цвета, изобразить их на листке бумаги.

Игра «Осенний пейзаж»

Задачи: формировать навыки рисования, аппликации; развивать воображение, внимание, мелкую моторику, художественный вкус; воспитывать аккуратность.

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес», деревья, листья (красные, желтые, синие), облака, озеро; акварельные краски, бумага для рисования, кисточки.

Игровая ситуация: На пространстве «Фиолетового леса» силами детей моделируется осенний пейзаж (облака, дождь из синих листочков, деревья с разноцветной листвой, озеро...)

Педагог или дети зачитывают стихи об осени, называют признаки осени.

Детям предлагается нарисовать осенний пейзаж на листках бумаги.

Игра «Как ребята-зверята в лес за яблоками ходили»

Задачи: формировать навыки рисования, аппликации; развивать воображение, внимание, мелкую моторику, художественный вкус; воспитывать аккуратность.

Материал и оборудование: панно «Фиолетовый лес»; дерево, листья, птицы, ежи, мышонок из комплекта элементов к лесу; «Эталонные фигуры»; «Разноцветные верёвочки 1»; клей, белый картон, разноцветная бумага.

Игровая ситуация: На пространстве «Фиолетового леса» сказка моделируется иллюстрация к сказке: домик ежей (из деталей «Эталонных фигур»), дерево-яблоня с листьями, летящие в небе птицы, ёж большой и мышонок возле домика с корзинкой из «Разноцветных верёвочек».

«Однажды утром кто-то громко постучался в дверь домика, где жила семья ежей. Когда мама-ежиха открыла дверь, она увидела на пороге запыхавшегося от бега Мышонка. В руках у него была пустая корзинка.

- Мышонок, что-то случилось? – спросила она.

- Нет, всё хорошо, - ответил Мышонок, - просто там яблоки поспели на полянке, мы с Ежонком хотели пойти и собирать их прямо с утра. А то вдруг не успеем!

Не беспокойтесь, - засмеялась ежиха, - яблок там на весь лес хватит. Ты заходи и подожди, пока Ежонок собирается.

- Я уже готов, - сказал Ежонок, выходя из кухни.

Ребята-зверята вышли из дома и торопливо зашагали по дорожке в сторону большой поляны, где росла дикая яблоня. Мама-ежиха улыбалась им вслед. На той яблоне росли самые вкусные яблоки в лесу. Они были мелкие и сочные, из них получались замечательные пироги и вкуснейший компот.

Ежонок и Мышонок очень торопились. Они переживали, как бы сороки-белобоки не слетелись и не склевали все яблоки. Мышонок вдруг остановился, посмотрел на Ежонка и сказал: «Ежонок, ты корзину дома забыл!»

- А мне не нужна корзинка, - улыбнулся Ежонок.

- А куда ты будешь яблочки собирать? – удивился Мышонок.

- А вот увидишь! Пошли быстрее!

Когда друзья пришли на поляну, около яблони ещё никого не было. Она была усыпана мелкими яблоками (дети украшают красными кругами). От их тяжести ветки склонились до земли, так что было очень удобно собирать яблочки. Мышонок срывал яблочки и складывал их в корзину. Ежонок тоже срывал яблоки и... (и как вы думаете, куда складывал их?). Конечно, он накалывал их на колючки. Так делают все ежи. Когда Мышонок увидел, как Мышонку собирает яблоки, он рассмеялся: «Ах, какой же я глупенький! Как это я не догадался, куда ты будешь складывать яблочки!»

Очень скоро друзья собрали столько яблок, сколько могли унести. Они решили, что завтра снова придут на полянку за яблочками. Друзья шли домой по тропинке, ели вкусные яблоки и мечтали о том, какие вкусные пироги напечёт мама-ежиха. А Мышонок ещё и не переставал удивляться: «Ах, как удобно иметь колючки, всё что угодно можешь на них нацепить, да и руки свободны!»

Задание: Обсуждается сказка. Ребятам предлагается из кусочков бумаги в технике мозаики изобразить яблоню с яблоками.

Игра «Ёжик»

Задачи: формировать навыки рисования, аппликации; развивать воображение, внимание, мелкую моторику, художественный вкус; воспитывать аккуратность.

Материал и оборудование: панно «Фиолетовый лес», деревья, листья (красные, жёлтые, оранжевые), облака, солнышко, птицы, большой ёж из комплекта элементов к нему; «Разноцветные верёвочки 1,2»; пластилин, белый картон, вырезанный из коричневого картона шаблон ёжика (боковая проекция), чёрные семечки, сухие листочки, клей по количеству детей.

Игровая ситуация: На пространстве «Фиолетового леса» сказка моделируется иллюстрация к сказке В. Сутеева «Живые грибы», осенний лес, ёжик с прикрепленными грибами (сделаны из «Разноцветных верёвочек»).

Педагог читает сказку. Обсуждается её содержание.

Задание детям: дети на шаблоне ёжика (на спинке) техникой размазывания наносят пластилин, втыкают семечки, как иголки. Из чёрного пластилина делают носик и глазки, из красного – ротик. Из цветного пластилина лепят маленькие грибочки, яблочки или листочки, прикрепляют на семечки ёжика (иголки). Вместо семечек можно использовать гречневую крупу, осенние листочки можно нарисовать.

Пособие В. Воскобовича «Геоконт»

Конструктор «Геоконт» окажет неоценимую помощь в интеллектуальном развитии для детей всех возрастов.

Игра способствует: развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.



Дети старшего возраста, помимо перечисленного выше, будут: познавать азы моделирования; понимать, что такое система координат и учиться в ней ориентироваться; развивать мышление, в том числе и нестандартное;

развивать внимание и память; уметь находить общее и отличия, учиться анализировать; знакомиться с понятиями «симметрия» и «асимметрия»; развивать мыслительные процессы; находить и устанавливать закономерности.

Итак, конструктор «Геоконт» окажет Вам неоценимую помощь в развитии логики, мелкой моторики, речи, воображения, координации и творческих способностей детей всех возрастов.

Игра «Помоги Малышу Гео сложить фигуру»

Задачи: упражнять в составлении моделей знакомых геометрических фигур.

Материал: игра «Геоконт, разноцветные резиночки»

Игровая ситуация: Малышу Гео прислали конверт, и он просит, чтобы мы помогли ему разобраться, что в нем.

Задание:

- В конверте лежат геометрические фигуры, но они разрезаны на 2, 4 части (прозрачный квадрат-ковролин), если правильно приложить их друг к другу, то получится, целая фигура.
- Затем выложенные фигуры нужно повторить на Геоконт.
- Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили очередную фигуру.

Игра «Узоры паучка Чок-Чок»

Задачи: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.

Материал: Игра «Геоконт», цветные резиночки, схемы для конструирования узоров из геометрических фигур.

Игровая ситуация: Воспитатель говорит, что паучок Чок-Чок передал ей красивые узоры своих паутинок и просит, чтобы они построили такие же красивые паутинки на «Геоконте» (схемы узоров из геометрических фигур).

Игра «Ручейки»

Цель: знакомить детей с понятием линия: ровная кривая, волнистая, параллельная.

Материал: 2 веревки, Коврограф для фронтальной работы, мини ларчики на каждого ребенка, веревочки.

Игровая ситуация: Педагог предлагает детям отправиться на прогулку, но на пути они встретили ручеек. На полу – две длинные параллельные веревки (расстояние 30-35см. между веревками). Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ноги. Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Ручеек бывает такой ровный, очень редко. На самом деле он извилистый — в одном месте становится шире (раздвигает веревки), а в другом — уже (немного сдвигает их). Вот каким стал ручеек.

Воспитатель показывает тоже действие, что на полу и на коврографе. Затем предлагает детям сделать свои ручейки на мини ларчиках. Дети конструируют волнистые линии.

- Расскажите, как вы строили ручейки.

Игра «Волшебные веревочки»

Задачи: закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

Материал: Игра «Геоконт», цветные резинки, мини ларчики, веревочки разноцветные.

Игровая ситуация: Дети поднимают нитку за один конец над мини ларчиком и произносят хором волшебные слова: «Веребочка, веревочка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.

Можно загадывать загадки про цифры. Разноцветными резиночками выложить цифру на «Геоконте».

Игра «Веселая гусеница Фифа и ее подружки»

Задачи: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Материал: круги 10шт. из ковровин на каждого

Игровая ситуация: Из ковровина изготавливается круги (10штук) на каждого ребенка, 11ый круг –мордочка гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры (приложение к коврографу), некоторые цифры отсутствуют. Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

Игра «Геометрический узор»

Задачи: закрепить знания детей о геометрических фигурах, умение составлять фигуру, ориентируясь по схеме.

Материал: Игра «Геоконт», цветные резинки

Игровая ситуация: Ребенку предлагается составить геометрическую фигуру.

Игра «Следы Гусеницы Фифы»

Задачи: закреплять умения ориентироваться в величине полосок, понятия: длинный, короткий, широкий, узкий; сравнение полоски по данным параметрам величины.

Материал: мини Ларчик, набор полосок из ковровина красного, зеленого, желтого и синего цвета длинных и коротких, широких и узких.

Игровая ситуация: Гусеница Фифа ползала по песку возле своей лужицы, где она любила загорать и оставила следы.

Задание:

предлагает варианты заданий следов гусеницы выложить на мини ларчике:

- группировка «широкие – узкие»;
- группировка «длинные – короткие»;
- выделение «длинные узкие – короткие узкие», «длинные широкие – короткие широкие»;
- сравнение полосок по разным параметрам величины.

Игра «Кто самый первый»

Задачи: закрепить знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Материал: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, ромбы) из картона, Геоконт малыш, цветные резинки.

Игровая ситуация: На ковре рассыпанные геометрические фигуры, педагог предлагает выбрать себе фигуры.

Задание:

❖ Каждому из играющих воспитатель дает персональное задание (схемы по собиранию фигур, которые они себе выбрали). Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры на «Геоконте».

Игра «Поможем малышу Гео нарядить новогоднюю елочку»

Задачи: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий, соблюдая логическую последовательность.

Материал: Коврограф, мини ларчики, три больших треугольника (елка) из ковролина.

Игровая ситуация: Владыка Луч подарил малышу Гео елочку к Новому году. Но он затрудняется ее украсить, и просит нас помочь ему.

Задание:

❖ Дети украшают елку (выкладывают гирлянды) геометрическими фигурами по словесной инструкции педагога. Например, положить маленький красный круг с лево на нижнюю часть елки, а большой синий квадрат с право на среднюю часть елки и т.д.

• (с усложнением). Воспитатель демонстрирует на коврографе разные варианты гирлянд. Дети должны определить, к какому варианту подходит имеющийся у них набор фигур, выстроить последовательность и продолжить ее. В конце игры можно предложить детям рассказать стихи о елочке.

Игра «Мы делили апельсин...»

Задачи: учить детей анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой, развитие у детей логическое мышление.

Материал: Геоконт малыш, цветные резинки.

Игровая ситуация: Гномиков Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи и Бельш, мишка Мими угостил апельсином. Они не могут его поделить.

Задание:

• Помочь гномикам (сделать апельсин (круг) на Геоконте и разделить его на пять частей).

Игра «Геометрические фигуры»

Задачи: развивать логическое мышление.

Материал: Игра «Геоконт», цветные резинки

Игровая ситуация:

• Предложите ребенку отсчитать 5 резиночек, проверить и положить их перед собой. Затем спросите: «Скажите, сколько потребуется резиночек, чтобы составить треугольник, для одной стороны используем одну резиночку.

• Сколько потребуется резиночек для составления двух таких треугольников? У вас только 5 резиночек, но из них надо составить тоже 2 треугольника. Подумайте, как это можно сделать, и составляйте».

При обсуждении пользоваться выражением «пристроил к одному треугольнику другой снизу» (слева и т. д.)

- Составьте 2 равных треугольника с помощью 5 резиночек.
- Составьте 2 равных квадрата с помощью 7 палочек.

Игра «Пространственное ориентирование»

Задачи: развивать ориентировку по координатам.

Материал: Планшет «Геоконт», карточки с координатами.

Игровая ситуация: Нарисуйте на карточках координаты геометрических фигур

- Создайте геометрическую фигуру по координатам.

Игра «Деление круга на части»

Задачи: знакомить с понятием половина, треть, четверть.

Материал: круги, «Геовизор»

Игровая ситуация: Предложите ребенку:

Обвести круг на «Геовизоре».

Задание:

- Разделить круг на две равные части
- Разделить круг на четыре равные части
- Разделить круг на шесть равных частей.
- Разделить круг на двенадцать равных час

Игра «Загадки»

Задачи: учить детей загадывать загадки, а отгадывать «рисованием» резиночками на планшете.

Материал: Игра «Геокоонт», цветные резинки

Игровая ситуация:

Варианты загадок:

1. От ветра он не прячется,
А, грудь, подставив, катится. (Парусник)

2. Спал цветок и вдруг проснулся -
Больше спать не захотел.
Шевельнулся, встрепенулся,
Взвился вверх и улетел. (Бабочка)

3. Хитрая плутовка, рыжая головка
Хвост пушистый краса
Как зовут ее (Лиса)...

Пособие «Математические корзинки»

Игра «Сколько предметов?»

Задачи: совершенствовать умение считать предметы в пределах 8; развивать конструктивные навыки детей.

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: Ребёнок заполняет все корзинки и считает, сколько набрали их зверята-Цифрята.

Игра «Кто набрал грибов больше всех?»

Задачи: закреплять состав числа в пределах пяти; знакомить с понятиями: полное и неполное множество, развивать мелкую моторику рук; формировать психические процессы: внимание, память и мышление.

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: Ребёнок заполняет две любые корзинки, например, для Крыски Четвёрки, Пёсика Пятёрки и считает грибы.

- Сколько грибов в каждой корзинке?
- У кого грибов больше (меньше)?
- На сколько грибов больше (меньше)?

Игра «Как Цифрята поделили грибы?»

Задачи: закреплять состав числа в пределах пяти; знакомить с понятиями: полное и неполное множество; развивать мелкую моторику рук.

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: Ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т.д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше).

Игра «Все грибы пополам»

Задачи: закреплять состав числа в пределах пяти; знакомить с понятиями: полное и неполное множество; развивать мелкую моторику рук

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: Положить на стол корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (Кота Шестёрки и Обезьянки Восьмёрки) и заполните их грибами.

- Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?

Игра «Магнолик и его загадочные корзинки»

Задачи: закреплять состав числа в пределах пяти; знакомить с образованием чисел второго десятка, развивать мелкую моторику рук.

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: Предлагается взять корзинку для десяти грибов. Это корзинка Магнолик. Её могут заполнить только двое Цифрята. Подберите пары (6 и 4, 3 и 7) и заполните корзинку грибами.

Одно волшебное слово – и корзинка для десяти грибов превратилась в целую корзинку «-дцать». Ёжик Единичка положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать.

- Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?

Игра «Загадки Магнолика»

Задачи: Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: На арене маг Магнолик. Отгадай, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше девятки; больше четвёрки и т. д.

Игра «Угадай, кто»

Задачи: Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

Материал: игра «Математические корзинки, зверята-Цифрята»

Игровая ситуация: Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты.

Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста. Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

Игра «Полная корзина грибов»

Задачи: познакомить с игрой «Математические корзинки-ларчик»; продолжать формировать у детей умение устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой, в пределах 9, умение находить меньшее и большее количество и соответствующую им цифру; закреплять навык количественного счета, знание образа цифр от 1 до 9.

Материал: игра «Математические корзинки - ларчик, цифроцирк, зверята-Цифрята»



Игровая ситуация: Ребята сегодня мы с вами продолжим путешествовать по цифроцирку. А работают и живут в цифроцирке? (Цифрята-зверята). А с чем нас знакомят Цифрята-зверята? (с цифрами и учат считать). Вот и сегодня они приготовили для нас новую игру, с которой хотят нас познакомить и поиграть. А игра эта называется «Математические корзинки-ларчик». У каждого цифренка своя корзинка, в которую он может собрать только определенное количество грибов. Как вы думаете сколько грибов может собрать ежик-единичка (правильно, один), а зайка двойка (конечно же, два) и т.д. Сегодня Цифрята-зверята решили сходить в лес за грибами, но никак не могут разобраться, где, чья корзинка, поможем им в этом? (да).

Задание:

- Найти для каждого из цифрят свою корзинку (дети находят для каждого цифрѐнка свою корзинку, в которую может поместиться только определенное количество грибов.)

Цифрята-зверята взяли свои корзинки и отправились в лес за грибами, набрали полные корзины грибов и вернулись обратно в цифроцирк. Все собранные грибочки они решили выложить в одну корзину. И только они это сделали, как в цифроцирк пришел самый главный маг и управитель «Магнолик», которому очень хотелось узнать, кто собрал меньше и больше всего грибов. Поможем ему в этом? Для этого нам нужно будет заполнить грибами все корзинки.

Задание:

- Отсчитать нужное количество грибов для каждой из корзинок и поставить на нее цифру, которая соответствует этому количеству.
- А теперь мы можем ответить с вами, кто набрал больше всего грибов, а кто меньше.
- Ребята, скажите, пожалуйста, кто набрал меньше всего грибов (ежик-единичка).
- А кто набрал больше всего грибов? (кот-девятка).

Игра «Задание от Магнолика»

Задачи: продолжать знакомить с игрой «Математические корзинки-ларчик»; продолжать формировать у детей умение устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой, в пределах 10, умение решать математические задачи, записывать решение с помощью цифр и знаков; продолжать знакомить со знаками «+», «=», «>», «<»; закреплять навык количественного счета, знание знакового образа цифр от 1 до 10.

Материал: игра «Математические корзинки - ларчик, цифроцирк, зверята-цифрята».

Игровая ситуация: После того, как цифрята вернулись из леса с грибами, великий маг и управитель «Магнолик» стал придумывать для них разные задания, с которыми они не всегда могут справиться без нашей помощи. Вот и сегодня он дал цифрятам задание объединиться в пары и посчитать, сколько грибов принесла, каждая из пар в своих корзинках и у какой пары получилось больше всего грибов. В пары они смогли объединиться сами, а сколько у них получилось вместе грибов, они не знают. Поможем цифрятам посчитать, сколько грибов они принесли вместе? Кто принес больше, кто меньше, а кто одинаково. 8 цифрят объединяются в пары (ежик с обезьянкой, зайка с лисичкой, летучая мышь с крокодилчиком, крыска с псом). Ребята сколько пар у нас получилось (четыре).

Задание:



❖ посчитать сколько всего грибов получилось в двух корзинках каждой из пар, считая каждую корзинку в отдельности и составляя под корзинками пример на сложение.

❖ Кто принес меньше грибов, кто больше, а кто поровну? (можем).

Задание:

❖ Сравнить корзинки цифрят, объединенных в пары, поставить между ними знак больше, меньше и равно.

Игра «Парад – алле»

Задачи: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь, развивать мелкую моторику рук

Материалы: зверята-цифрята.

Игровая ситуация: Помогите Магнолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий?

А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

Игра «Чехарда»

Задачи: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь, мелкую моторику рук.

Материалы: зверята-цифрята.

Игровая ситуация: На арене Цифроцирка выступает Ёжик -Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят - цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку- Двойку, затем через Крыску -Четвёрку. Кто следующий?

Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных. Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

Пособие «Волшебная восьмерка»

Конструирование цифр по схеме.

Игра «Сколько предметов?»

Задачи: совершенствовать умение считать предметы в пределах 8; развивать конструктивные навыки детей.

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация: Показать детям любое количество предметов и предложить выложить, не называя, цифру, которая его обозначает.

Игра «Засели палочки в домик»

Задачи: совершенствовать умение считать в пределах 8; закреплять знания детей о цветах радуги, тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей.

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация: Для игры надо выучить с детьми считалку, которую знают все жители Фиолетового Леса (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). В считалке спрятались цвета радуги (Кохле –красный, Охле-оранжевый, желе-желтый, зеле-зеленый, геле-голубой, селе-синий, фиолетовый). Необходимо рассказать детям, что у каждой палочки есть свое место на игровом поле или свой домик. Переворачиваем палочки цветами радуги вверх. Вспоминаем очередность цветов радуги. Можно выложить «радугу» из деталей конструктора.

Теперь приступаем к конструированию цифры «восемь» из радужных палочек.

Дети подкладывают под резинки на свои места палочки того цвета, который называет воспитатель.

- Палочка красного цвета располагается слева наверху, оранжевого наверху, желтого-справа наверху, зеленого-посередине, голубого-слева внизу, синего-внизу, фиолетового-справа внизу.

Какая получилась цифра? (восемь)



Игра «Найди ошибку»

Задачи: закреплять знания детей о цветах радуги, тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей.

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация

1 вариант. Дети закрывают глаза, воспитатель переворачивает одну или несколько палочек в цифре восемь. Дети называют «спрятавшиеся» цвета.

2 вариант. Воспитатель составляет цифру «восемь» с ошибкой (например, меняет местами палочки красного и зеленого цвета). Дети находят и исправляют ошибку – переставляют палочки.



Конструирование цифр по словесной модели.

Сначала вспоминаем с детьми считалку (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Это цифра восемь. У каждого «слова-палочки» есть свое место в составе восьмерки. Называем слово КОХЛЕ, находим палочку красного цвета, и кладем её на свое место в цифре «восемь» (слева наверху). Потом называем слово ОХЛЕ, находим палочку оранжевого цвета и кладем её на свое место в цифре «восемь» и так далее. Запоминаем считалку и расположение слов-палочек в составе цифры.



Игра «Зашифруй цифру»

Задачи: совершенствовать умение считать в пределах 9; закреплять знания детей о цветах радуги, тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей, мелкую моторику

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация:

Перед детьми цифра «восемь». Предложить сделать из «восьмерки» цифру «девять».

Какую палочку надо убрать из цифры «восемь»? (слева снизу)

Какого она цвета? (голубого)

Какое слово исчезнет из считалки? (геле)

Теперь предлагается детям назвать с помощью считалки цифру «девять». (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ).

Воспитатель произносит считалку, ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ФИ, и дети закрепляют деревянные палочки на игровом поле. - Какая цифра получилась? («Семь»)

Шифр ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ.

Какая это цифра? («Три»)

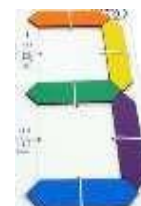
Закрепляем палочки на игровом поле.

Шифр КОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ФИ. -Какая это цифра? («Четыре»)

Шифр КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. -Какая это цифра? («Пять»)

Какая цифра получится, если из считалки исчезнет слово ЗЕЛЕ? (цифра «ноль»)

Или слово ГЕЛЕ (цифра «девять»), ЖЕЛЕ (цифра «шесть»).



А если исчезнет два слова. Например, КОХЛЕ и ГЕЛЕ (цифра «три», ЖЕЛЕ и ГЕЛЕ (цифра «пять»).

Предложить детям зашифровать цифры 1, 7, 6 и 9.

Теперь можно передавать друзьям секретную информацию, например, сколько конфет лежит в кармане.

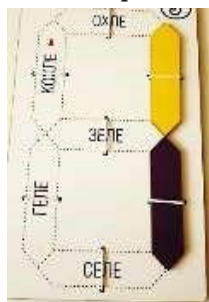
Мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

Игра «Расшифруй цифру»

Задачи: закреплять знания детей о цифрах в пределах 9, о цветах радуги, тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей, мелкую моторику.

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация:



Воспитатель называет шифр любой цифры.

Например, ЖЕЛЕ-ФИ. - Какая цифра получилась? (цифра «один»)

Вспомните все цифры, в которых есть красная деталь. (0, 4, 5, 6, 8,

9)

Вспоминаем все цифры, в которых есть часть, обозначенная, например, словом ЗЕЛЕ. Чтобы было легче, на это слово считалки можно положить палочку. Какого она цвета?

Вспоминаем цифры, у которых есть часть, зашифрованная, например, словом КОХЛЕ. Сколько их?

Назовите цифры, у которых нет части, обозначаемой, например, словом ФИ, потом словом ЖЕЛЕ и т. д.

Кроме того, можно провести игры, направленные на зрительное восприятие образа буквы.

Игра «Сложи букву из палочек»

Задачи: тренировать детей в выкладывании букв из палочек «восьмерки», тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей, мелкую моторику

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация:

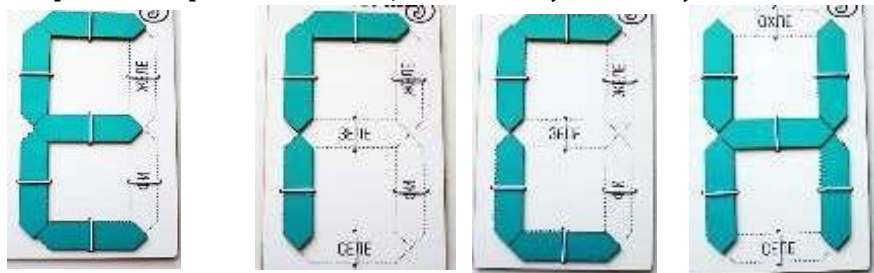
Детям предлагается выложить из палочек цифру «восемь».

Уберите одну палочку так, чтобы получились буквы Б, О.

Уберите две палочки так, чтобы получились буквы Е, П, Р, Н, Ъ, У.

Убери три палочки так, чтобы получились буквы С, Ч.

Уберите четыре палочки так, чтобы получилась буква Г.



Игра «Подарки для гномов»

Задачи: совершенствовать умение считать предметы (палочки) в пределах 7; - сравнивать предметы по количеству деталей, входящих в них; - развивать воображение и конструктивные навыки.

Материал: сказочные образы, игра «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация: Однажды Гео решил пойти в гости к своим друзьям. Он приготовил для них сюрприз. Чтобы узнать, что же подарит мальчик Гео, нужно отгадать загадки и помочь ему смастерить подарки из деталей игры «Волшебная восьмерка».

Угадать ее не сложно.

Только будьте осторожны!
Вся она в иголках!
Но не ежик - ... (Ёлка)

Дом ее на белой туче,
Но ей страшен солнца лучик.
Серебристая пушинка,
Шестигранная... (Снежинка)

Очень много окон в нем.
Мы живем в нем.
Это... (Дом)

Я землю копала – Ничуть не устала.
А кто мной копал,
Тот и устал...(Лопата)

Самый бойкий я рабочий
В мастерской.
Колочу я, что есть мочи
День – деньской.... (Молоток)

Задание педагога:

1. Построить предмет из деталей «Волшебной восьмерки».
2. Сосчитать, сколько палочек использовано.
3. Предложить ребенку выложить цифру, обозначающую количество палочек, из которых сделан предмет.
4. Сравнить количество палочек, используемых для постройки разных предметов.

Игра «Фокусник»

Задачи: развивать логическое мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику

Материал: «Волшебная восьмерка»

Игровая ситуация:

Возьмите 4 палочки, составьте квадрат. Переложите 1 палочку так, чтобы получился стульчик. Из 6 палочек составьте домик. Переложите 2 палочки так, чтобы получился флажок.

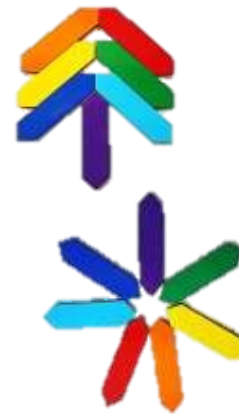
Возьми все палочки из «волшебной восьмерки», составь лесенку, располагая ступеньки по цвету, используя считалку, «Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе - Фи» Преврати лесенку в кораблик.

Игра «По следам гусеницы Фифы»

Задачи: знакомить с ломаной линией, усвоение понятий «ломаная», «звено ломаной линии», развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

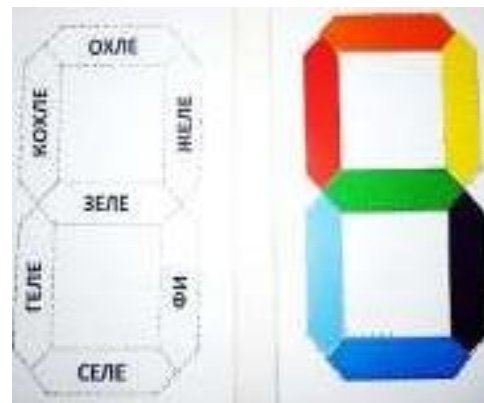
Материал: «волшебная восьмерка», гусеница Фифа

Игровая ситуация: Гусеница Фифа проползала по Поляне Чудесных цветов и оставила за собой дорожки. Выложите с помощью палочек дорожку-след Гусеницы Фифы.



Как вы могли бы назвать такую геометрическую фигуру? Эта фигура называется ломаная линия. Из чего состоит ломаная? (из отрезков). Отрезки – это звенья ломаной. Посчитайте, сколько звеньев в каждой ломаной.

Игру «Волшебная восьмёрка» легко изготовить своими руками.



Игра «Фокусник»

Задачи: развивать логическое мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику.

Материал: «Волшебная восьмерка».

Игровая ситуация: Возьмите 4 палочки, составьте квадрат. Переложите 1 палочку так, чтобы получился стульчик.

Из 6 палочек составьте домик. Переложите 2 палочки так, чтобы получился флажок.

Возьми все палочки из «волшебной восьмерки», составь лесенку, располагая ступеньки по цвету, используя считалку, «Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе – Фи» Преврати лесенку в кораблик.

Пособие «Кораблик «Брызг-брызг»

Для любого ребенка слова «играть» и «учиться» – синонимы. Именно поэтому развивающая игра В.В. Воскобовича «Кораблик Брызг-брызг» так привлекательная для детей от 2-7 лет. Ее успех заключается в сочетании сказочного сюжета и наглядного дидактического материала. Судно отправляется в захватывающее морское путешествие. В пути ребята-пассажиры осваивают азы математики и развивают свои интеллектуальные способности. Игра способствует развитию внимания, памяти, мышления, речи, тренировке мелкой моторики рук, развитию математических представлений о цвете, высоте, предметах, пространственных представлениях, условной мерке (флажок, количественном и порядковом счете, составе числа, развитию умения решать логико-математические задачи.

Как играть: Играя в кораблик «Брызг-Брызг», дети отправятся в захватывающее морское путешествие с отважной командой: Гусь-капитан и его дружными помощниками Лягушками-матросами: Речкин, Морейкин, Озёркин.

В их компании ребятам будет ещё интереснее выполнять различные игровые задания.

Игра «Сколько матч?»

Задачи: учить определять высоту матч, порядковому счету.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация:

У кораблика «Брызг-Брызг» семь матч, разных по высоте.

- Первая - самая низкая,
- вторая – низкая,
- третья – ниже средней,
- четвертая – средняя,
- пятая – выше средней,
- шестая – высокая,
- седьмая – самая высокая.

• Как еще можно назвать высоту третьей матчы? (Выше низкой.)

• Пятой матчы? (Ниже высокой.)

• Как можно назвать высоту остальных матч?

• Матчы какой высоты находятся между самой низкой и средней?



- Какой у них порядковый номер? (Предложите детям назвать высоту мачт, начиная, например, со средней.)

Игра «Флажки»

Задачи: учить сортировать по цвету, количественному счету.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!»

- Флажков какого цвета больше всего?
- Какого меньше, всего?
- Сколько флажков голубого цвета?
- Сколько - желтого цвета?

Предложите детям старшего возраста назвать общее количество флажков, сделать количество флажков фиолетового и красного цвета одинаковым.

Игра «Сколько флажков на каждой мачте»

Задачи: закреплять количественный и порядковый счет, учить соотносить цифры и количества, знакомить с условной меркой.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация:

- Гусь – капитан дает команду: «Измерить флажками высоту мачт!»
- Лягушки – матросы начинают считать: седьмая мачта – высотой в семь флажков, шестая – в шесть и т. д.
- Сколько флажков помещается на седьмой мачте?
- Сколько – на самую низкую?
- Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между седьмой и пятой?
- Какой у нее порядковый номер?
- Сколько флажков прикрепляется к средней мачте?

Игра «Радуга»

Задачи: учить сортировать по цвету, определять пространственные отношения (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Пора трогаться в путь. Гусь – капитан дает команду:

- Прикрепить красный флажок к первой мачте,
- оранжевые – ко второй,
- зеленые – к четвертой,
- голубые – к пятой,
- синие – к шестой,
- фиолетовые – к седьмой.

Лягушки – матросы быстро выполняют команду капитана.

«Радуга получилась!» - поражается капитан.

Варианты задач:

Прикрепить флажки в обратном порядке (счет от 7 до 1, через одну мачту (четные, нечетные, выборочно (например, прикрепить флажки ко второй и шестой мачтам).

Игра «Матросская тельняшка»

Задачи: учить сортировать по цвету, определять пространственные отношения (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: «Радуга мне не нужна, - решает Гусь-капитан. – Я хочу, чтобы кораблик напоминал матросскую тельняшку». Как расположены полосы на

тельняшке? Как надо прикрепить флажки на мачтах кораблика? Первый ряд снизу – фиолетовые, второй – синие и т. д.

- Сколько флажков в первом ряду снизу? Какого они цвета?
- Сколько флажков в последнем ряду снизу? Какого они цвета?

Варианты задач:

Прикрепить флажки в обратном порядке, начиная с верхнего ряда; через один ряд; выборочно по рядам и мачтам.

Например, украшаем седьмую мачту:

- первый флажок снизу будет фиолетового цвета,
- второй – синего,
- третий-голубого,
- четвертый-зеленого,
- пятый-желтого,
- шестой-оранжевого,
- седьмой-красного.



Игра «Лесенка»

Задачи: учить сортировать по цвету, определять пространственные отношения (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Наконец кораблик «Брызг-Брызг» отправляется в путешествие.

Гусь-капитан дает команду Лягушкам-матросам: «Повесить флажки лесенкой».

Флажки прикрепляются к мачтам кораблика третьим способом - по диагонали. Первый диагональный ряд будет состоять из флажков фиолетового цвета, второй-синего и т. д.

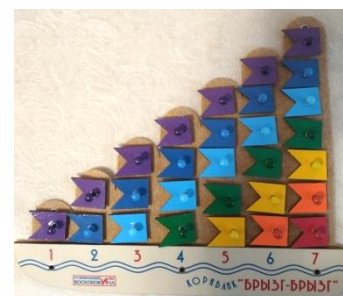
Варианты задач:

Прикрепить флажки в обратном порядке, начиная с нижнего диагонального ряда; через один ряд; выборочно по рядам и мачтам.

Например, украшаем седьмую мачту:

- первый флажок снизу будет красного цвета,
- второй –оранжевого,
- третий-желтого,
- четвертый-зеленого,
- пятый-голубого,
- шестой-синего,
- седьмой-фиолетового.

Предложите детям соревновательную игру: «Кто быстрее наденет флажки на мачты кораблика? (Варианты прикрепления флажков – радуга», «матросская тельняшка», «лесенка».)



Игра «Загадка капитана»

Задача: развивать навыки логического мышления, памяти, внимания, навыки освоения пространства.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Кораблик давно в пути. Лягушки-матросы в очередной раз снимают флажки, приводят их в порядок и готовятся вешать на мачты.

Гусь-капитан командует: «В первую очередь-флажки на мачту».

Лягушки-матросы в панике: капитан не назвал мачту! Что случилось? Капитан заболел? Устал? Перегрелся на солнце?

Все очень просто: Гусь-капитан решил проверить своих матросов и мачту загадал. Лягушки задают вопросы, а капитан отвечает:

- Эта мачта ниже высокой? – Да.
- На этой мачте пять флажков? – Нет.
- Эта мачта стоит между четвертой и первой? – Да.
- Эта мачта ниже третьей? – Да.

Дети определяют и рассказывают на какую мачту Лягушки-матросы прикрепили флажки? (На низкую по высоте или вторую по счету).

Варианты игры «загадываем мачту»

- Взрослый загадывает мачту, дети задают вопросы.
- Ребенок загадывает мачту, взрослый или остальные дети задают вопросы.
- Рассмотреть кораблик с прикрепленными флажками. (Вариант-«радуга», «матросская тельняшка» или «лесенка»). В этом случае добавляется еще один признак – цвет флажков.

Пример вопроса: На этой мачте есть синие флажки?

Игра «Загадки матросов»

Задача: развивать навыки логического мышления, памяти, внимания, навыки освоения пространства.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Флажки прикреплены на мачты кораблика по варианту «Радуга»

Гусь – капитан ушел отдыхать. Лягушки – матросы лежат на палубе в тени мачт и развлекаются. «Я загадал флажок – говорит один Лягушонок, а вы догадайтесь какой».

- Этот флажок на средней мачте? – Нет.
- Флажок находится на мачте между средней и высокой? – Да.
- Он третий сверху? – Нет.
- Он находится в самом низу? – Нет.
- Он второй снизу? – Да.

Варианты игры «Загадываем флажок»

Игра «Загадываем флажок» является усложнением игры «Загадываем мачту».

- Варианты крепления флажков могут быть разные – «Радуга», «Матросская тельняшка», «Лесенка» или «Пестрое одело».
- Взрослый загадывает флажок, дети задают вопросы.
- Дети загадывают флажок, взрослый или остальные дети задают вопросы.

В процессе ответов на вопросы с кораблика можно снимать соответствующие флажки.

Игра «Считаем флажки»

Задачи: учить решать логико – математические задачи, состав числа.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Кораблик «Брызг-Брызг» в пути несколько дней. За это время флажки стали грязными и некрасивыми. Лягушки – матросы их снимают, стирают и сушат.

Гусь – капитан дает лягушкам команду: «Отсчитать десять флажков любого цвета и повесить их на три мачты так, чтобы они были полностью закрыты флажками».

- Какие это будут мачты по высоте?
- Какой у них порядковый номер?

Предложите детям найти все варианты решения этой задачи (1+4+5; 2+3+5; 1+3+6; 7+2+1).

Варианты задачи:

1. Отсчитать девять флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было три флажка. Сколько мачт будет с флажками? (Три.)

2. Флажки прикрепить к мачтам кораблика по варианту «радуга». Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со второй и третьей мачт (или четвертой и первой).

- Какого цвета будут флажки и сколько их?
- Из каких чисел состоит число пять?
- Мачты какой высоты остались без флажков?

Вариант усложнения: с кораблика снять все флажки.

Повесить на самую высокую мачту флажки с четвертой, второй и первой мачт.

- Какого они цвета?
- Сколько флажков зеленого, оранжевого и красного цвета?
- Из каких чисел состоит число семь?

Прикрепить флажки к седьмой мачте (вариант «Радуга»).

- Сколько на ней поместилось флажков?
- Какого они цвета?
- На какие две другие мачты нужно прикрепить эти флажки, чтобы в сумме получилось семь? (Четвертая и третья: вторая и пятая: первая и шестая).
- Какого цвета на них флажки?

Игра «Ищем мачты»

Задачи: учить решать логико-математические задачи, состав числа.

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Гусь – капитан дает команду: «Повесить флажки на мачту, которая выше средней, но ниже высокой». (Варианты расположения флажков – «радуга», «матросская тельняшка» или «лесенка»).

- Сколько флажков на ней помещается?
- Какого они цвета?

Варианты задач:

1. Повесить флажки на мачты, которые находятся между второй и пятой. (Вариант расположения флажков – «лесенка»).

- Какой у них порядковый номер?
- Как назвать высоту этих мачт?
- Какого цвета флажки?

2. Прикрепить флажки к мачтам, следующими за пятой. (Вариант расположения флажков – «радуга»).

- Какой у них порядковый номер?
- Какого цвета флажки?

3. Прикрепить флажки на мачты, которые стоят перед пятой. (Вариант прикрепления флажков – «матросская тельняшка»).

- Какой высоты эти мачты?
- Какого цвета флажки?

Игра «Надеваем флажки»

Задачи: учить решать логико-математические задачи

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Наконец погода улучшается, но все флажки лежат на палубе.

Гусь – капитан командует: «Прикрепить флажки на мачту»

- Зеленый - на четвертую мачту сверху.
- Фиолетовый флажок – на самую низкую мачту.
- Оранжевые флажки – на вторую и третью мачты в одном горизонтальном ряду, но не нижнем.
- Три синих флажка – на четвертую мачту.
- Голубые флажки – на вершины третьей, шестой и самой высокой мачт.
- Красный – под голубым на высокой мачте.

- Фиолетовый, синий и желтый – в одном горизонтальном ряду за зеленым.
- Над желтым – фиолетовый, под желтым – зеленый.
- На второй и шестой мачтах в нижнем ряду – зеленые.
- На высокой мачте под синим – фиолетовый и над зеленым – фиолетовый.
- От зеленых справа в горизонтальном ряду – голубые.
- Желтые – в верхнем и нижнем рядах на пятой мачте.
- Синие – на самой высокой мачте между зеленым и голубым и между голубым и фиолетовым.

В этот момент Гусь – капитан отвлекается. Лягушки- матросы растеряно стоят – куда прикрепить оставшиеся фиолетовые флажки?

Игра «Ветер срывает флажки»

Задачи: учить решать логико-математические задачи

Материал: игра «Кораблик Брызг- брызг».

Игровая ситуация: Задача имеет одно решение.

Через два дня пути Гусь-капитан решает повесить флажки на кораблик, вот так

Дети могут прикрепить флажки на мачты кораблика по образцу (образец изготавливается взрослым на листе бумаги) или под диктовку, что намного сложнее.

Лягушки – матросы быстро выполняют команду капитана. Раз, два –и готово! Кораблик «Брызг-Брызг» становится похож на пестрое одеяло.

Предложите детям подумать, что еще напоминает кораблик.

Стоит теплая, солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки.

- Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?
- Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета. Какого?
- Следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.
- На мачтах, где осталось по два флажка, ветер срывает не голубые. Какие?
- Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков?
- Столько же флажков ветер срывает с шестой мачты, начиная с верхнего.
- Слетают фиолетовые на всех мачтах, кроме пятой.
- Следом – поровну синих и фиолетовых.
- Наконец – нижний флажок с высокой мачты.

Ветер стихает. На кораблике остается три флажка.

Полученный результат можно проверить

Варианты игры «Ветер срывает флажки»

Задача имеет несколько решений.

- Слетели все зеленые, кроме флажков в нижнем ряду.
- Потом – два флажка между фиолетовым и синим на самой высокой мачте.
- Следом – столько же флажков с четвертой мачты. Какого цвета были флажки?
- Потом ветер сорвал все голубые со всех мачт. Сколько их было?
- С седьмой мачты слетело на два флажка меньше.
- Потом – все одинакового цвета в каждом горизонтальном ряду.
- Через минуту – все фиолетовые с тех мачт, где есть желтые флажки.
- Следом – флажок над зеленым.
- Потом – все одинаковые по цвету.

Какого цвета флажки остались?

Пособие «Чудо – крестики»

Игра «Запускаем ракету»

Задачи: повторить состава числа 5; закреплять пространственные представления; развивать внимание, память, логическое мышление, воображения, речи

Материалы: «Чудо – Крестики 2»

Игровая ситуация: Чтобы отправиться в полет, нам необходимо собрать ракету.

Для этого нам потребуется решить примеры. Карточки с цифрами выложены в ряд. На обратной стороне карточки с цифрами нарисованы фигуры или пустой лист. После каждого правильного ответа открывается необходимая деталь ракеты. На каждый пример новые карточки (другого цвета) с цифрами.

Сколько фигур положили?

Положите перед собой квадрат, над ним – желтую фигуру, слева и справа от квадрата разместите прямоугольники, под квадрат положите треугольники.

Ракета готова к полёту!

По аналогии можно составлять другие фигуры.

Игра «Загадки и отгадки без слов»

Задачи: развивать логическое мышление, умение рассуждать, обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета по его частям, закреплять пространственные представления; развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

Материалы: «Чудо – Крестики 2»

Игровая ситуация: Предлагаются загадки. Ребенок отгадывает и конструирует ответ из деталей игры.

Пособие «Черепашки пирамидка»

Игра «Сколько черепашек?»

Задачи: закреплять основные цвета спектра, расположение деталей по величине; формировать умения различать оттенки, классифицировать по цвету, анализировать – синтезировать изображения; развивать фантазии, памяти и мелкой моторики рук.

Материалы: игра «Черепашки Пирамидка»

Игровая ситуация: Разложить черепашек по рядам: большие средние, маленькие.

❖ Сколько деталей красного, синего цвета

❖ Где больше, где меньше

Игра «Высокие деревья»

Задачи: закреплять основные цвета спектра, расположение деталей по величине; формировать умение различать оттенки, классифицировать по цвету, развивать фантазию, память и мелкую моторику рук, развивать образное представление, умение ориентироваться в схематическом изображении,

Материалы: игра «Черепашки Пирамидка»

Игровая ситуация: Гномики собрались в лес за грибами. А Ворон Метр сказал им, что самые лучшие грибы растут под высокими деревьями. Но когда гномики пришли в лес, то увидели, что все деревья в лесу одинакового размера.

Как помочь гномикам? Как сделать деревья выше? (Добавить по одной части игры «Черепашек» соответствующего цвета)

Игра «Найди друзей среди красок»

Задачи: закреплять основные цвета спектра, обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете, формировать

умение различать оттенки, классифицировать по цвету, развитие фантазии, памяти и мелкой моторики рук.

Материалы: игра «Черепашки Пирамидка»

Игровая ситуация: На листах бумаги нарисованы силуэты предметов.

Предложить найти среди «Черепашек» «друзей» такого же цвета, что и предмет.

Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

Игра «Магазин»

Задачи: тренировать зрительное внимание; развивать внимание и наблюдательность в различии аналогичных предметов по величине; знакомить с понятиями «верхний», «нижний», «средний», «большой», «маленький», «сколько»; развивать умение ориентироваться на плоскости, закреплять основные цвета спектра, формировать умение классифицировать по цвету, развитие фантазии, памяти и мелкой моторики рук.

Материалы: игра «Черепашки Пирамидка»

Игровая ситуация: Мама попросила Пчелку Жужу сходить в магазин за продуктами. На полочках в магазине лежат товары.

- Возьми с верхней полки желтый предмет, с нижней красный.
- Положи на полочку сверху 2 зеленых предмета и т.д.
- Сколько товаров купила Жужа?

Каких товаров больше? Меньше?

Описание дидактических игр с ТИКО конструктором

Составитель: Дергачева Илюза Раисовна, воспитатель, Шихалева Ольга Викторовна, воспитатель МДОУ «Детский сад Стрежевой» СП «Солнышко».

«КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ»

Игра «Дорожка из цифр»

Цель: закреплять умения детей составлять цифровой ряд (числовой луч) чисел от 1 до 10 и обратно. Развивать мелкую моторику рук пальцев.

Материал: конструктор ТИКО «Арифметика».

Ход игры: Дети (группа детей) рассаживаются в круг или за столы, у каждого набор «ТИКО «Арифметика»

Первый вариант: Дети выкладывают дорожку из цифр от 1 до 10

Второй вариант: Дети выкладывают дорожку из цифр от 10 до 1

Третий вариант: Дети выкладывают дорожку из цифр от 3 до 7; от 4 до 9 и т.д. Можно в обратном направлении

Четвертый вариант: Ведущий (взрослый) составляет числовой луч от 1 до 10 с пропущенными в нем цифрами, которые заменены желтыми (пустыми) квадратами). Задача игрока – найти пропущенную цифру и поставить ее на соответствующее место. (Аналогично с цифровыми квадратами).

Игра «Цифры из конструктора»

Цель: способствовать запоминанию цифр через выкладывание их из отдельных деталей конструктора.

Материал: конструктор ТИКО «Геометрия».

Ход игры: Дети рассаживаются в круг или за столы, у каждого набор «ТИКО «Геометрия».

Первый вариант: Из деталей конструктора ТИКО дети составляют цифры: самостоятельно придуманные, либо по образцу.

Второй вариант: Воспитатель составляет неправильную цифру (в зеркальном изображении – «задом наперед» или перевернутую – «вверх ногами»), а ребенок переставляет детали так, чтобы получилась правильная цифра.

Третий вариант: «Преобразование цифр». Например, педагог кладет одну деталь конструктора и просит ребенка добавить только одну деталь так, чтобы получилась цифра. Следующий ход - добавить детали или поменять их местами, чтобы получилась новая цифра. Далее ребенок преобразует выложенную цифру в другую. Возможны следующие ряды букв: 1-7; 3-8; 0-6-9; 6-8

Игра «Назови соседей числа»

Цель: упражнять в определении последующего и предыдущего числа к названному
Материал: конструктор ТИКО «Арифметика».

Ход игры: Дети рассаживаются в круг, у каждого набор «ТИКО «Арифметика».

Первый вариант: Водящий называет любое число до 10, игроки выкладывают предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.

Второй вариант: Водящий раздает каждому ребенку карточку с числом. Задача ребенка выложить цепочку – предыдущее или последующее число.

4. Дидактическая игра «Найди правильную цифру»

Цель: закреплять умение детей устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой

Материал: конструктор ТИКО «Арифметика».

Ход игры:

Первый вариант: используя квадраты с цифрами и квадраты с точками, соотнести количество точек на квадрате с соответствующей цифрой.

Второй вариант: используя квадраты с цифрами, подобрать соответствующее количество зеленых (желтых) квадратов.

«ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ»

Игра «Найди предмет такой же формы»

Цель: Учить сопоставлять формы предметов – плоскостные с объемными.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия».

Ход игры: Игроки сидят полукругом. В центре – обруч, внутри которого находятся объемные фигуры (куб, пирамида, призма, и т.д.).

Правила игры: к кому подкатится мяч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какой покажет водящий. Игрок, к которому подкатился мяч, выходит, водящий показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы, но объемной. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не будут подобраны к образцам.

Игра «Подбери фигуру»

Цель: Упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из 1-2 или нескольких частей.

Ход игры:

Первый вариант: водящий объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы».

Второй вариант: аналогично, но с объемными фигурами.

Игра «Сравни и заполни»

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур с помощью конструктора.

Материал: Набор геометрических фигур из конструктора «Школьник», таблички с изображением геометрических фигур.

Ход: играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении,

а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

Игра «Волшебный квадрат»

Цель: развитие действия анализа и синтеза.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия»

Задания на замещение геометрических фигур:

1. Сконструируйте квадрат из двух прямоугольников.
2. Сконструируйте квадрат из прямоугольника и двух маленьких квадратов.
3. Сконструируйте квадрат из четырех прямоугольных треугольников.

Ход игры: ведущий объявляет, что дети сегодня поиграют в игру «Мастерская форм», в которой каждый постарается выложить различные фигуры. Дети самостоятельно строят знакомые и придуманные разновидности фигур.

«ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ»

Игра «Составь свой узор»

Цель: способствовать овладению пространственными представлениями (слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади, середина).

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия».

Ход игры:

Первый вариант: используя набор конструктора, игроки составляют по замыслу различный плоскостной узор, состоящий из 5 фигур. Затем рассказывают, в какой части (слева, справа, сверху, внизу, середине) фигуры, расположены те или иные геометрические фигуры.

Второй вариант: аналогично с объемными фигурами.

Игра «Назови что изменилось?»

Цель: закреплять знание пространственных представлений «справа-слева», «впереди-сзади».

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены модели геометрических фигур.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам рассмотреть расположение фигур на столе по отношению друг к другу. Затем ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, игроки рассказывают о тех изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, куб стоял слева от пирамиды, а теперь стоит справа от неё и т.д.

Игра «Ориентировка в пространстве»

Цель: способствовать овладению пространственными представлениями (слева, справа, сверху, внизу, между, перед собой, впереди, сзади, середина).

Материал: конструктор «Фантазер»

Ход:

Первый вариант: детям предлагается сконструировать 4 дома розовый, синий, зелёный, жёлтый. Воспитатель проговаривает инструкцию, например, розовый домик положите сверху, синий – снизу, зелёный – справа, жёлтый – слева. Дети выполняют. Можно усложнить.

Второй вариант: детям предлагается сконструировать розовый дом одноэтажный, синий дом – двухэтажный, желтый – 3-х этажный, зеленый – 4-х этажный. И положить 2-х этажный дом перед собой, слева от него положите красный дом, 3-х этажный дом положите справа от синего дома, 4-х этажный дом положите между синим и красным домом. Когда дети выполняют задания, могут проверить друг у друга правильно ли выполнили его.

Игра «Сделай так, как скажу»

Цель: развитие слухового восприятия.

Педагог читает словесную инструкцию – дети выполняют задание.

Материал: конструктор ТИКО

Задания:

Первый вариант

- Возьмите один равносторонний треугольник и расположите его уголком вниз.
- К первому равностороннему треугольнику справа прикрепите второй равносторонний треугольник.
- Ко второму треугольнику справа прикрепите третий треугольник.
- К полученной фигуре (трапеция) снизу короткой стороной прикрепить остроугольный треугольник.

Что у нас с вами получилось? (Морковка)

Это плоская или объёмная фигура? (Плоская).

Второй вариант. «Объёмная морковка»

Цель: учить преобразовывать плоскостную модель в объёмную.

Дети конструируют 2 одинаковые плоскостные модели (морковки) и соединяют фигуры боковыми сторонами до получения объёмной конструкции. Обращаем внимание, что в процессе игры обязательно называйте ребенку все фигуры. Так вы обогащаете его словарный запас и помогаете ему в будущем легче овладеть геометрией.

Игра «Запомни расположение»

Цель: развитие пространственной ориентации с использованием наречий «справа-слева», «впереди-сзади», развитие памяти.

Материал: конструктор ТИКО

Ход игры:

Перед вами появится схема, в течение 30 сек. Вы её рассматриваете и запоминаете, после схема убирается, и вы по памяти создаете данную фигуру.

Выполнение задания

Предлагаю проанализировать полученные фигуры:

- какие геометрические фигуры использовали для постройки?
- какая геометрическая фигура находится справа от нижнего четырехугольника?
- какая геометрическая фигура находится слева от нижнего четырехугольника?
- какие геометрические фигуры находятся над пятиугольником?
- какая геометрическая фигура находится под пятиугольником?

«ВЕЛИЧИНА»

Игра «Чем похожи предметы»

Цель: формировать умение сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены парные модели геометрических фигур разные по какому-либо 1-2 признаку (цвет, форма и величина).

Ход игры: ведущий предлагает игрокам, выбрать два похожих предмета и рассказать, почему игрок взял эти два предмета, в чем их сходство и различие.

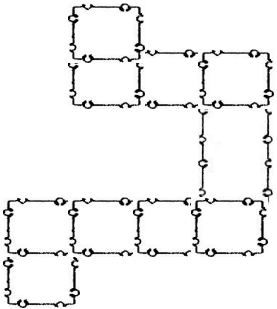
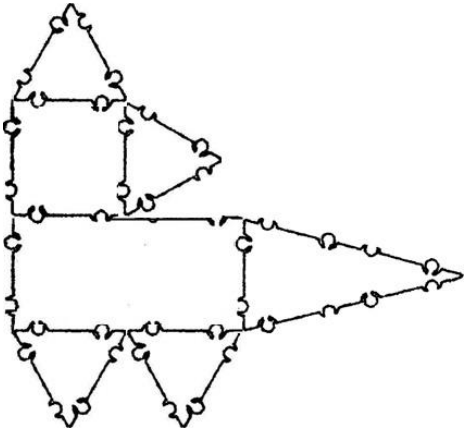
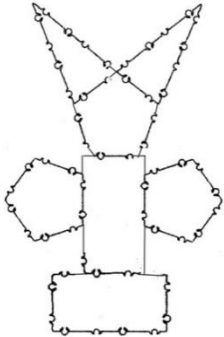
Игра «Сравни отрезки»

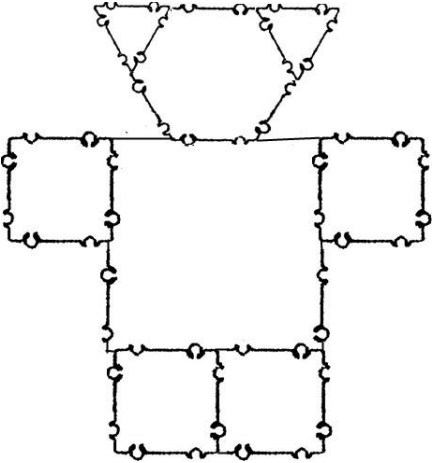
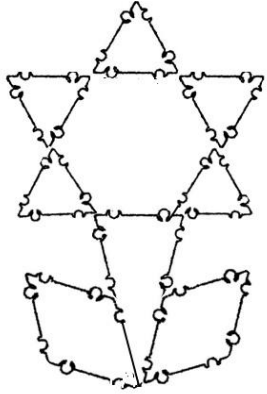
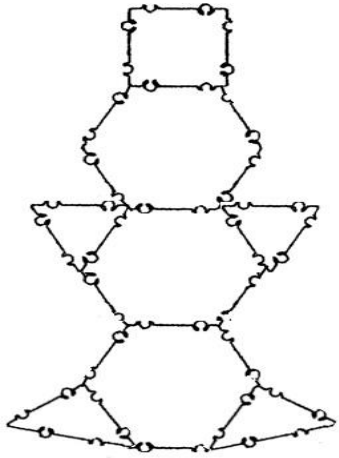
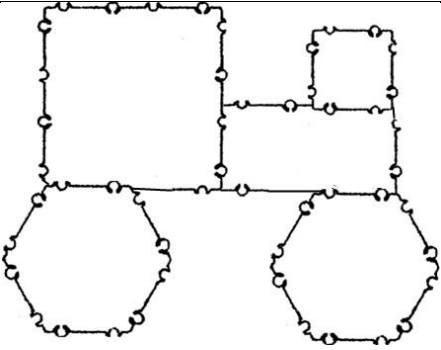
Цель: формировать умение сравнивать отрезки различной длины.

Материал: конструктор «ТИКО «Арифметика».

Ход игры: Ведущий предлагает игрокам сконструировать из набора отрезки, например, длиной 5 единиц и 9 единиц при условии, что 1 квадрат = 1 единице. Сравнить длины отрезков. На сколько, один отрезок больше другого? Меньше?

«СЛУХОВЫЕ ДИКТАНТЫ»

	<p>Дорожка Детали: квадрат маленький – 9, прямоугольник – 1. Задание: 1. Сконструируйте из двух квадратов прямоугольник. Расположите фигуру вертикально. 2. К верхнему квадрату справа прикрепите три квадрата. 3. К крайнему правому квадрату сверху вертикально прикрепите прямоугольник. 4. К прямоугольнику сверху прикрепите квадрат. 5. К квадрату слева прикрепите два квадрата. 6. К крайнему слева квадрату сверху прикрепите квадрат.</p>	
	<p>Кот Тимофей Детали: прямоугольник – 1, квадрат маленький – 1, треугольник остроугольный – 1, треугольник равносторонний маленький – 4. Задание: 1. Расположите прямоугольник горизонтально. 2. К прямоугольнику справа прикрепите остроугольный треугольник. 3. К прямоугольнику снизу прикрепите два равносторонних треугольника. 4. К прямоугольнику сверху слева прикрепите квадрат. 5. К квадрату сверху и справа прикрепите равносторонние треугольники.</p>	
	<p>Заяц Детали: прямоугольник – 2, пятиугольник – 3, треугольник остроугольный – 2. Задание: 1. Расположите прямоугольник вертикально. 2. Сверху, справа и слева к прямоугольнику прикрепите по одному пятиугольнику. 3. К верхнему пятиугольнику сверху прикрепите два остроугольных треугольника. 4. К нижней стороне прямоугольника горизонтально по центру прикрепите еще один прямоугольник.</p>	

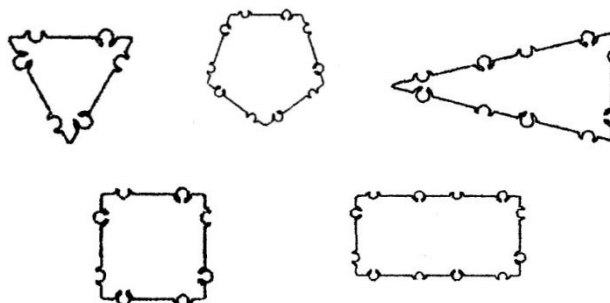
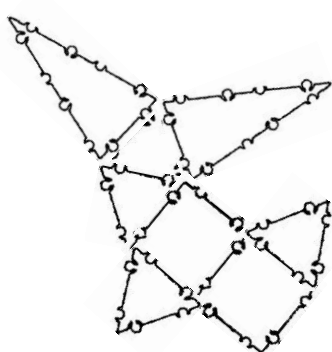
	<p>Медведь Детали: квадрат большой - 1, шестиугольник - 1, треугольник равносторонний маленький - 2, квадрат маленький - 4. Задание: 1. К большому квадрату сверху по центру прикрепите шестиугольник. 2. К шестиугольнику сверху слева и справа прикрепите по одному треугольнику. 3. К квадрату слева и справа прикрепите по одному маленькому квадрату. 4. К нижней стороне большого квадрата прикрепите два маленьких квадрата - не скрепляйте их между собой.</p>	
5	<p>Цветок Детали: шестиугольник - 1, треугольник остроугольный - 1, ромб - 2, треугольник равносторонний маленький - 5. Задание: 1. К шестиугольнику снизу прикрепите остроугольный треугольник. 2. К треугольнику слева и справа прикрепите по одному ромбу. 3. К каждой стороне шестиугольника прикрепите по равностороннему треугольнику.</p>	
	<p>Снеговик Детали: шестиугольник - 3, квадрат маленький - 1, треугольник равносторонний маленький - 2, треугольник прямоугольный - 2. Задание: 1. Расположите шестиугольники один над другим и соедините. 2. К верхнему шестиугольнику сверху прикрепите квадрат. Ко второму шестиугольнику сверху справа и слева прикрепите по одному равностороннему треугольнику. 3. К нижнему шестиугольнику снизу слева и справа короткими сторонами прикрепите два прямоугольных треугольника.</p>	
7	<p>Трактор Детали: квадрат большой - 1, прямоугольник - 1, квадрат маленький - 1, шестиугольник - 2. Задание: 1. К большому квадрату справа внизу прикрепите прямоугольник так, чтобы он располагался горизонтально. 2. К прямоугольнику сверху с краю прикрепите маленький квадрат, а снизу с краю - шестиугольник.</p>	

	3. К большому квадрату снизу с краю прикрепите шестиугольник.	
8	<p>Флаг</p> <p>Детали: квадрат маленький - 6, прямоугольник - 1.</p> <p>Задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сконструируйте из квадратов три прямоугольника. 2. Соедините прямоугольники длинными сторонами друг за другом. <p>Расположите получившуюся фигуру так, чтобы короткие стороны были слева и справа.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Снизу к левому краю вертикально прикрепите прямоугольник. 	

ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Игра «Заяц»

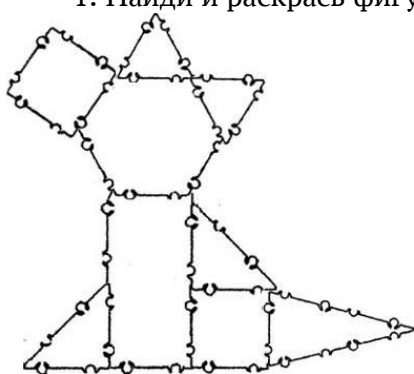
1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит Заяц:



2. Собери Заяца из ТИКО-деталей. Раскрась схему.

Игра «Волк»

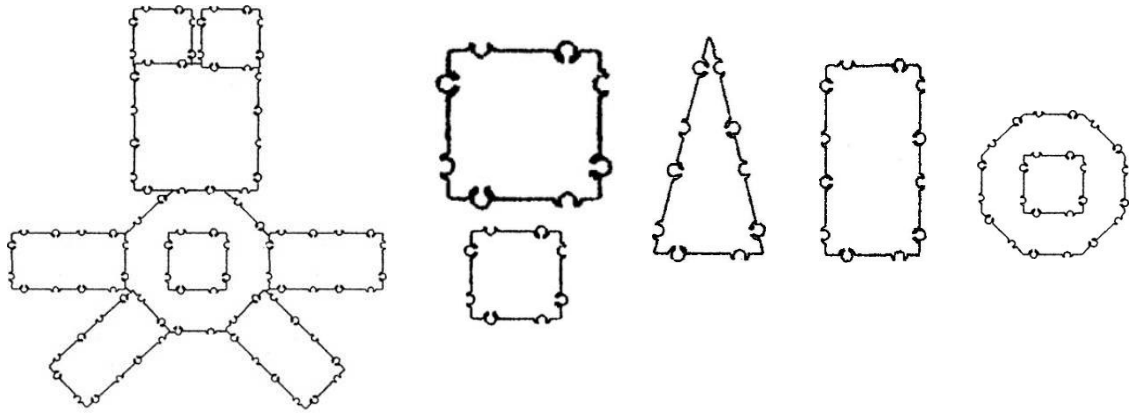
1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит волк:



2. Собери волка из ТИКО-деталей. Раскрась схему

Игра «Медведь»

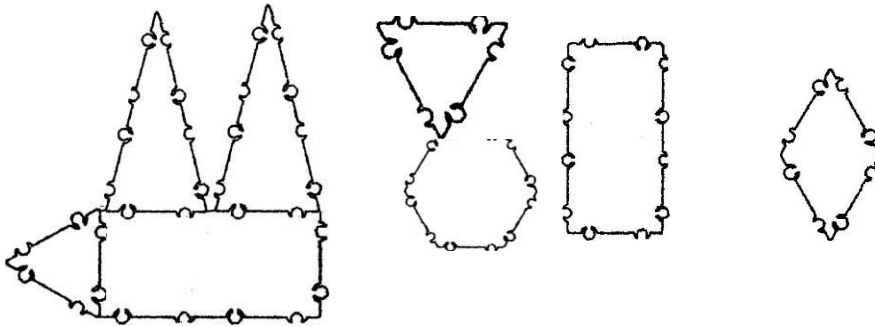
1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит медведь:



2. Собери медведя из ТИКО-деталей. Раскрась схему.

Игра «Ёж»

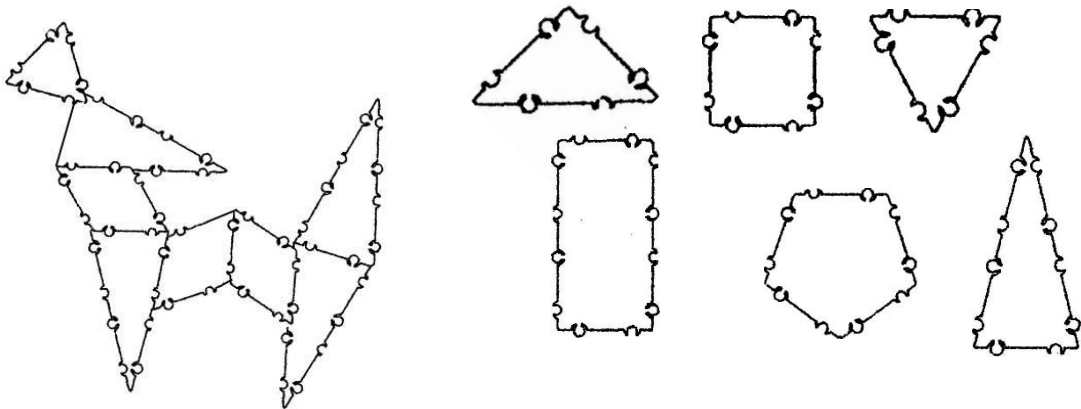
1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит ёж:



2. Собери ежа из ТИКО-деталей. Раскрась схему. Дорисуй недостающие ТИКО-детали.

Игра «Лиса»

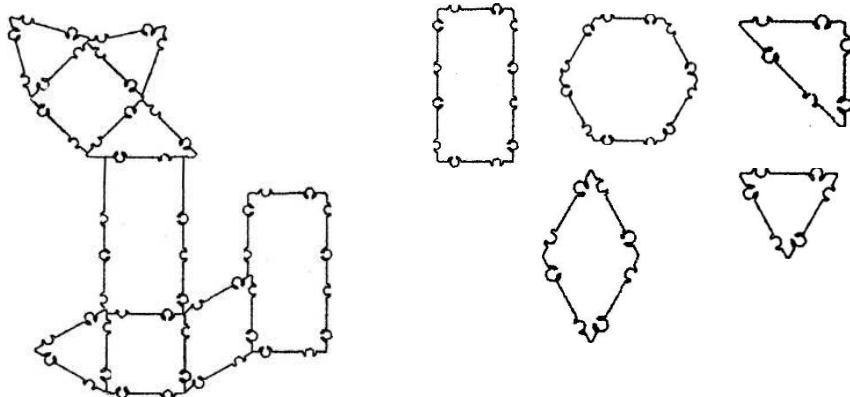
1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит лиса:



2. Собери ежа из ТИКО-деталей. Раскрась схему. Дорисуй недостающие ТИКО-детали.

Игра «Белка»

1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит белка:



Игра «Кошка»

1. Собери кошку из ТИКО-деталей. Раскрась схему.

2. Запиши в таблицу, сколько использовал деталей в работе

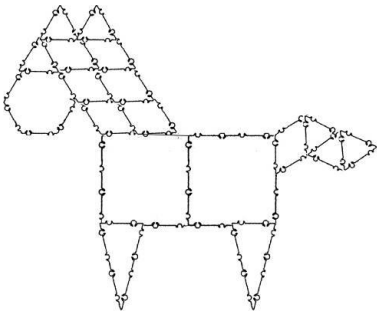
Игра «Коза»

1. Собери козу из ТИКО-деталей. Раскрась схему.

2. Запиши в таблицу, сколько использовал деталей в работе.

Игра «Лошадь»

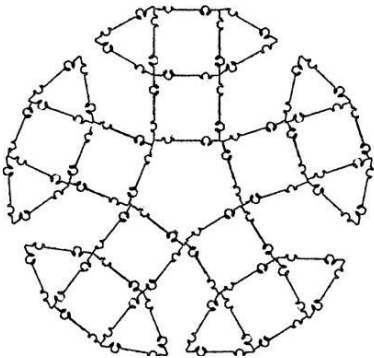
1. Собери лошадь из ТИКО-деталей. Раскрась схему.



2. Запиши в таблицу, сколько использовал деталей в работе.

Игра «Снежинка»

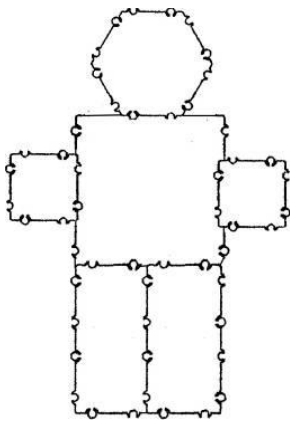
1. Собери снежинку из ТИКО-деталей. Раскрась схему.



2. Запиши в таблицу, сколько использовал деталей в работе.

Игра «Человек»

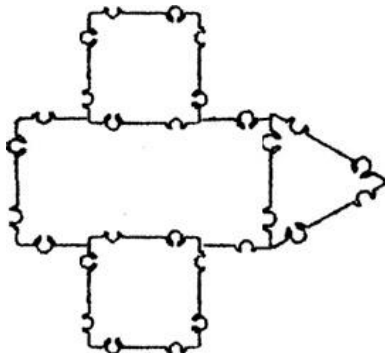
1. Собери человека из ТИКО-деталей. Раскрась схему.



2. Нарисуй ТИКО-детали, из которых собрана конструкция.

Игра «Птица»

1. Собери птицу из ТИКО-деталей. Раскрась схему.



2. Нарисуй ТИКО-детали, из которых собрана конструкция

Игра «Мышка»

1. Найди и раскрась фигуры, из которых состоит мышка:



2. Собери мышку из ТИКО-деталей. Раскрась схему. Дорисуй недостающие ТИКО-детали.

Описание дидактических игр с использованием пособия «Робо-мышь»

Составитель: Ахмадиева Гульнар Илдаровна, воспитатель МДОУ «Детский сад Стрежевой» СП «Петушок»

Для детей 4 - 5 лет

Игра «Назови, кто изображен: домашние животные, зимующие птицы»

Игры с кубиком (направление и счет)

Задачи: Учить выполнять движение мышью в соответствии с заданной инструкцией: вправо, влево, вперед, назад в пределах 5 шагов (клеток); учить детей составлять схему самостоятельно, используя карточки кодирования, выкладывая их в ряд; учить детей выполнять движение мышью в соответствии со схемой.



Игра «Пройти только по определенным цифрам» (От 1-5)



Игра «Пройти только по круглым предметам» (прямоугольным, треугольным и т.д.)



Игра «Пройти только по домашним животным» (любая лексическая тема)

Конспект речевой игры «Зимующие птицы»

Лексическая тема: «Зимующие птицы»

Тема речевой игры: «Один-много»

Задача игры: формировать умение образовывать существительные множественного числа от единственного

Используемый материал: детское развивающее пособие «Мышинный код», игровое поле, кубик.

Возрастная группа: средняя группа

Место в режиме дня: в режимных моментах

Образовательные области: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие

Степень владения игрой: знакомая

Предварительная работа: рассматривание карточек с изображениями птиц, узнавание и называние их в единственном числе и множественном.

Игровые правила: Дети кидают кубик и передвигают мышь по клеткам в соответствии с выпавшим числом и направлением. Дети называют птицу или птиц там, где мышь остановится.

Ход игры:

1. Организационный момент: Ребята, кто хочет поиграть в интересную игру? Подходите ко мне.

- Посмотрите, кого вы видите? – Снегирей, дятла, ворон, воробья, сороку, синиц и т.д.

- Ребята, а как одним словом можно назвать их? -Зимующие птицы.

2. Мотивационно-целевой этап:

- Ребята, а теперь я предлагаю вам поиграть в игру «Один-много».

Вы по очереди кидаете кубик и передвигаете мышь по клеткам в соответствии с выпавшим числом и направлением. Вы называете птицу или птиц там, где мышь остановится.

3. Планирование игры: дети называют птицу или птиц

(проговаривание вслух, объяснение правил игры, уточнение игровых действий при необходимости)



Описания игр.

Игры: «Отгадай загадку и проводи мышь до нужного предмета» (животного, фигуры, цифры, насекомых, цветов и т.д.)

Цель: создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Необходимое оборудование: фотография мыши, соответствующая реальному размеру Робо-мыши из набора, игровое поле с карточками в соответствии с темой, загадками.

Педагог рассказывает детям, что РобоМышь решила посетить ферму, «Царство математики», «Волшебную поляну цветов, насекомых» и т.д. но, к сожалению, она ничего не знает про них. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Педагог задает детям загадки про животных и т.д. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить РобоМышь до этого животного и т.д. и рассказать о нём.

Речевые игры с кубиком «Один -много», «Назови ласково», «Назови детеныша», «Где лежит?» (употребление предлогов в речи), «Сосчитай до 5» (согласование числительных с сущ.)

Задача игры: формировать умение образовывать существительные множественного числа от единственного

Используемый материал: детское развивающее пособие «Мышиный код», игровое поле, кубик.

Игровые правила: Дети кидают кубик и передвигают мышшь по клеткам в соответствии с выпавшим числом и направлением. Дети называют птицу или птиц там, где мышшь остановится. (животные, посуда, мебель, деревья, грибы, и т.д.)

Игры для детей 5-7 лет

Игра «Кормушка»

Лексическая тема: «Зимующие птицы»

Тема игры: «Кормушка»

Цель: обучение программированию робомыши, используя карточки кодирования

Задачи:

-Продолжать формировать умения конструировать «кормушку» из плиток и дополнительных элементов(стенок) по образцу

- Формировать умение детей составлять схему самостоятельно, используя карточки кодирования, выкладывая их в ряд

-Учить активно использовать в речи обозначения направления движения: вперед, назад, вправо, влево

-учить дифференцировать зимующих и домашних птиц

Используемый материал: детское развивающее пособие «Мышиный код», плитки, дополнительные элементы-стенки, карточки кодирования, картинки с изображением птиц.

Форма работы: групповая, подгрупповая, индивидуальная

Образовательные области: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие

Предварительная работа: рассматривание карточек с изображениями зимующих и домашних птиц, узнавание и называние их.

Конспект проведения игры

Ход игры:

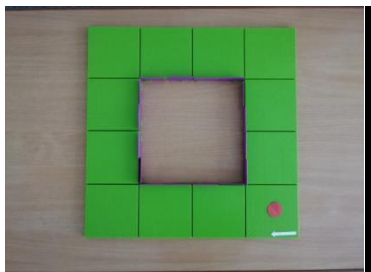
1. Организационный момент:

-Какое сейчас время года? - Зима.

Зимой птицам приходится трудно. Нередко они голодают.

2.Основная часть.

Я предлагаю вам открыть «Птичью столовую». Для этого сконструируем «кормушку» из плиток и стенок по образцу:



Теперь расположим корм для зимующих птиц в середине кормушки:

«Мы кормушку смастерили,

Мы столовую открыли».

- Посмотрите, кого вы видите на картинках? – Снегиря, дятла, ворону, воробья, голубя синицу.

- Ребята, какие это птицы? - Зимующие птицы.

А теперь посмотрите на эти картинки. Кого вы видите? - Гуся, утку, индюка, курицу.

Какие это птицы? - Домашние.

Расположим всех птиц возле кормушки. А теперь покормим зимующих птиц.



Инструкция: Запрограммируйте мышь так, чтобы она остановилась на плитке, где расположена зимующая птица.

Описание игры: Дети программируют Робо-мышь при помощи карточек кодирования, предварительно выбрав финиш - зимующую птицу. Когда Робо-мышь достигает цели, ребенок называет птицу, определяет зимующая она или домашняя, затем располагает ее на «кормушке», чтобы «покормить». Далее дети программируют Робо-мышь с того места, где она остановилась. (Дети программируют Робо-мышь по очереди)



Игра «Подбери к игрушке геометрическую фигуру и проведи Робо-мышку»

Цель: Закрепление умения соотносить однородные предметы, осуществлять выбор заданных сенсорных эталонов (форма, величина).

Оборудование: Игрушки 3 - х размеров: пирамидка, мячик, кубик, кирпичик, овальный воздушный шарик.

Ход игры. Педагог раздает детям игрушки и предлагает определить форму и размер этих игрушек. А затем выбрать одну игрушку и запрограммировать мышку так, чтобы она дошла по-игровому полю к соответствующей геометрической фигуре нужного размера.

Игра «Найди фигуры одного размера»

Цель: Закрепление умения сравнивать с помощью зрения и находить разные и одинаковые по величине изображения.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку найти на игровом поле геометрические фигуры, обращает внимание детей на то, что все фигуры разного размера и ему нужно провести мышку по фигурам одного размера. Для этого, нужно определить с какого размера он будет следовать, а затем задать мышке маршрут движения, например, по всем фигурам самого меньшего размера.

Игра «Какие фигуры, (цифры, предметы) «встретит» Робо-мышка?»

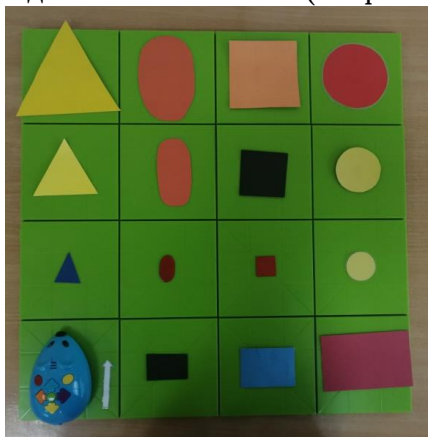
Цель: Закрепление умения находить и обозначать расположение предметов в ближайшем пространстве с точкой отсчёта от себя, соответствующими пространственными терминами: справа, слева, вверху, внизу; учить определять, показывать правую и левую, верхнюю и нижнюю стороны.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку провести мышку по правой (левой, верхней, нижней) стороне игрового поля и назвать какие фигуры встретит мышка.

Игра «К какой фигуре приедет Робо-мышка?»

Цель: активизация и стимуляция движения глаз, закрепление умения двигать мышку по словесным пространственным указаниям, выделять и словесно обозначать величину предметов.

Ход игры. Педагог обращает внимание ребенка на игровое поле, на изображенные на нем геометрические фигуры разной формы и размера. И предлагает узнать к какой фигуре приедет мышка, если будет следовать по следующему пути (например, 2 клетки вверх, 2 клетки направо и т.д.). Ребенок выкладывает маршрут по словесным указаниям и определяет, к какой фигуре приехала мышка, педагог обращает внимание на то, чтобы ребенок давал полный ответ (например, «мышка приехала к большому квадрату»).



Игра «Ориентировка по схеме»

Цель: Знакомство детей со схемой пути передвижения, находить предметы на схеме, развитие навыков микро - ориентировки на поверхности игрового поля. Закрепление умения понимать и активно использовать в речи обозначения направления движения.

Оборудование: 5 игрушек, схемы пути до игрушек (на схеме указаны направления движения мышки и ориентиры игрового поля, по которым он должен двигаться).

Ход игры. Игрушки расставлены по одной из сторон игрового поля.

Ребенку дается схема пути, ему нужно определить к какой игрушке приедет мышка, если будет передвигаться по данной схеме.



Игра «Собираем урожай»

Цель: закрепление представления об овощах и фруктах, упражнение в умении дифференцировать основные признаки и свойства предметов, обучение пониманию и умению объяснять назначение овощей и фруктов, объяснять значение обобщающих слов «овощи», «фрукты».

Оборудование: Муляжи фруктов и овощей, либо картинки с их изображением, корзинка и ваза, расположенные по краям игрового поля.

Ход игры. Педагог обращает внимание детей на расположенные на игровом поле фрукты и овощи, просит назвать какие фрукты и овощи они видят. Предлагает провести

мышку до корзины, так, чтобы она «собрала» все овощи. А затем провести мышку до вазы, собирая фрукты.

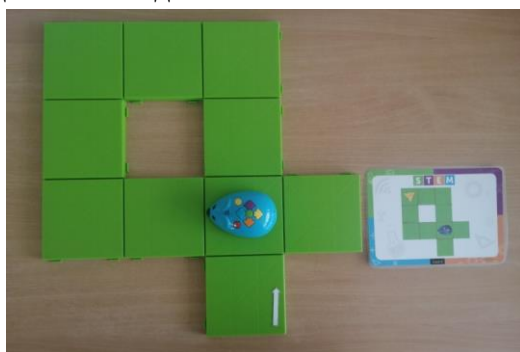


Игра «Кто, где живет?»

Цель: Формирование зрительных способностей восприятия предметов, закрепление представлений о домашних животных, о том, где живут.

Оборудование: картинки с изображением домашних животных и их местом обитания.

Ход игры: Педагог просит детей вспомнить, каких они знают домашних животных. А затем предлагает найти их на игровом поле и провести их до дома. «Выбирайте себе животное на столе, а на игровом поле картинку с изображением дома животного. При помощи мышшки «доставьте» животного к выбранному дому».



Игра «Кому, что нужно для работы?»

Цель: Воспитания интереса к труду взрослых, расширение знаний о труде взрослых их профессиях, формирование представлений о рабочих инструментах, их назначении и использовании.

Оборудование: карточки с изображением людей разных профессий и карточки с изображением их рабочих инструментов.

Ход игры. Педагог показывает детям карточки с изображением людей разных профессий и просит их назвать «кто они по профессии?» А затем просит найти на игровом поле «кому, что нужно для работы» и привести к этому инструменту мышку.



Описание дидактических игр с использованием программируемого мини-робота Bee-bot «Умная пчела»

Разработала: Акулиничева Виктория Станиславовна, воспитатель СП «Журавушка»
МДОУ «Детский сад Стржевой»

Аннотация

Данная подборка игр предназначена для педагогов дошкольных учреждений. Игры с использованием программируемого мини-робота Bee-bot «Умная пчела» могут быть реализованы внутри коллектива детей (как в групповой, так и в межгрупповой деятельности) и в индивидуальной работе.

Характеристика темы

Цель:

Организация воспитательно-образовательного процесса с включением в него современные технологии, в виде программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

Задачи:

1. Познакомить детей с современными технологиями при помощи программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»;
2. Развивать пространственную ориентацию, внимание, логическое мышление, зрительную память, мелкую моторику детей;
3. Воспитывать коммуникабельность, интерес, любовь и бережное отношение к окружающему миру.

Использование современных технологий в дошкольном образовательном учреждении одна из задач современных условий и требований к образовательному процессу.

Эффективное использование технических возможностей современности – целое направление в работе образовательной организации.

Игры с использованием программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела» успешно решают задачи внедрение современных технологий в систему образования детского сада.

Создание и реализация игр отвечает основным требованиям ФГОС ДО:

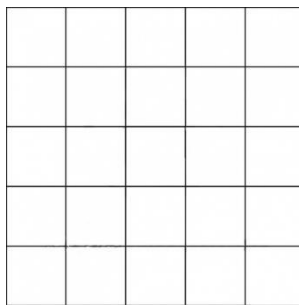
- деятельный подход и партнерский стиль отношений при взаимодействии взрослого с ребенком-дошкольником;
- интеграция образовательных областей: социально-коммуникативного развития, речевого развития, познавательного развития;
- использование ИКТ в образовательном процессе;
- совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам;
- развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление;
- воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро-группах, умение договариваться.

Мы подготовили различные тематические коврики - «поля». Они позволяют придумать "Пчелке" разные приключения.

Коврики предназначены для контроля прохождения заданных точек на карте.

Давайте рассмотрим их. Игровые поля-коврики размечены на квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота. Шаг команды линейного перемещения 15 см.

Поле-маршрутизатор «Базовый» для мини-робота Bee-Bot 75 x 75 см (квадрат 5 на 5 клеток)



Материал «жидкое» стекло, разлинованное на квадраты 15см на 15 см каждый.
 В дальнейшем ассортимент создаваемых игровых полей-ковриков регулярно будет пополняться, в зависимости от целей и задач педагога, от деятельности или интересов детей.

Игры для детей 4-5 лет

Познавательное развитие: Формирование элементарных математических представлений.

1. Дидактическая игра «Когда это бывает?»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста, пространственные отношения: раньше – позже, части суток.

Дидактический материал: Игровой коврик «базовый», картинки частей суток: утро, день, вечер, ночь. Расположены по всему полю, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку с рисунком и предлагает детям помочь пчелке:

1. Построй маршрут последовательно начиная с картинки «утро».
2. Ответь на загадку и построй маршрут до этой картинки.

Загадки про части суток

На траву роса ложиться,
 Ну а нам пора вставать,
 На зарядку становится,
 Чтобы лучше день начать.
 (Утро)

Солнышко лучистое
 Село за дома,
 Мы пришли с прогулки
 Ужинать пора.
 (Вечер)

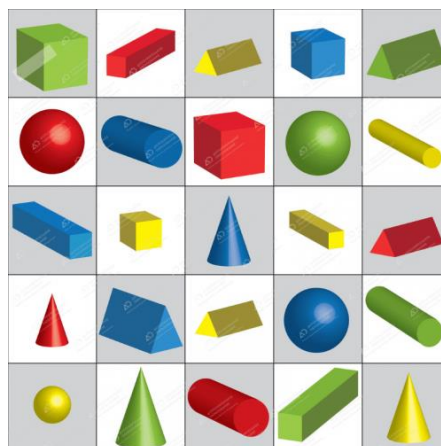
Солнце в небе высоко,
 И до ночи далеко,
 Коротка деревьев тень.
 Что за время суток?
 (День)

Дом уснул, игрушки спят,
 Только фонари горят,
 Отгадаешь ты точь-в-точь –
 Это наступила... (Ночь)

Поле – маршрутизатор «числа»



Поле -маршрутизатор «Геометрические тела»



3. Дидактическая игра «Сосчитай»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить счет.

Дидактический материал: Игровой коврик «Числа», карточки с разным количеством предметов (Например, 3 бабочки, 4 яблока, 2 машинки, 5 груш и т.п.), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку с рисунком и предлагает детям помочь пчелке сосчитать предметы на ней, найти нужное число на поле и запрограммировать пчелку до него.

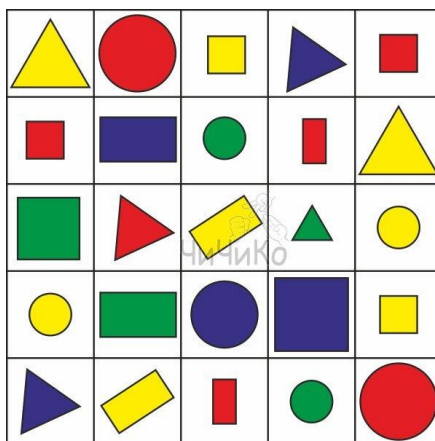
4. Дидактическая игра «На что похоже?»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить названия геометрических форм.

Дидактический материал: Игровой коврик «Геометрические тела», карточки с рисунками похожими на разные геометрические тела. (пример: пирамидка, палатка, колобок, елка, дом и т.п.) мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку с рисунком и предлагает детям помочь пчелке найти геометрическое тело, на которое похоже предмет.

Поле -маршрутизатор «Геометрические формы»



5. Дидактическая игра «Геометрическая картина»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить названия геометрических форм.

Дидактический материал: Игровой коврик «Геометрические формы», карточки с рисунком из геометрических форм (домик из большого желтого треугольника, большого синего квадрата и маленького желтого круга; цветок из большого красного круга, двух маленьких кругов зеленого цвета и двух маленьких кругов желтого цвета и т.п.) мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку с рисунком из геометрических форм. Предлагает детям помочь пчелке составить картинку, для этого надо собрать все геометрические формы, нужные для рисунка.

1. Дети по очереди называют геометрическую форму и программируют путь до нужной картинке.

2. Ребенок называет все геометрические форму на картинке и строит маршрут так, чтобы собрать их все сразу.

6. Дидактическая игра «Найди форму по карточке - схеме»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить названия геометрических форм.

Дидактический материал: Игровой коврик «Геометрические формы», карточки – схемы (пример схемы обозначения маленького, зеленого треугольника: не квадрат, не круг, не прямоугольник, не красный, не синий, не желтый, не большой.) мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку – схему и предлагает детям отгадать форму. Первый ребенок, отгадавший форму, ищет ее на коврике и программирует путь умной пчелы до нее.

7. Дидактическая игра «Найди форму по схеме пути»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить названия геометрических форм.

Дидактический материал: Игровой коврик «Геометрические формы», карточки – схемы пути, с обратной стороны нарисованы формы, к которым должны прийти. Если правильно запрограммировали пчелу, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку – схему и предлагает детям по ней запрограммировать путь умной пчелы и узнать какую форму загадала пчела. После нахождения формы, воспитатель переворачивает карточку - схему пути и сверяет форму на ней с той, что нашли.

8. Дидактическая игра «Помоги повару»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить названия овощей и фруктов.

Дидактический материал: Игровой коврик «Базовый», картинки – схемы для приготовления блюд (например, для компота: стакан, яблоко, груша, слива; стакан, апельсин, ананас, киви; для варенья: банка, три яблока; банка, две груши; для супа: кастрюля, морковь, картошка, лук и т.д.), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку – схему и предлагает детям отгадать какое блюдо загадала пчелка, запрограммировать путь умной пчелы чтобы собрать фрукты или овощи для этого блюда.

9. Дидактическая игра «Угадай эмоцию»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Закрепить умение правильно выражать свои эмоции и "видеть" эмоции других людей.

Дидактический материал: Игровой коврик «Базовый», картинки – эмоции схематично для коврика. Картинки с эмоциями для детей, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого они по очереди изображают эмоции с картинок. Зрители должны угадать, какую эмоцию им показывают, и пояснить, как они пришли к этому выводу. Кто первым угадает, ищет картинку с этой эмоцией на поле и программирует пчелу до нее.

10. Дидактическая игра «День мёда»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста.

Дидактический материал: Игровой коврик «Базовый», 3 Картинки- схемы пути для пчелы, мини-робот Bee-bot.

Ход игры:

Воспитатель: - Ребята, отгадайте загадку:

Всё жужжит, жужжит, жужжит,
Над цветком она кружит,
Целый день, словно юла,
А зовут её ...
(Пчела)

Слышится жужжание пчелы.

Воспитатель: - Посмотрите, в гости к нам прилетела пчела. Её зовут Жужа (*Пчела здороваётся с детьми*).

- Ты такая расстроенная, что случилось? *Слышится жужжание пчелы.*

Воспитатель: Пчёлка Жужа говорит, что прилетела к нам за помощью. Её пасека готовилась к празднику «День мёда», но налетел сильный ветер и сдул все украшения, шарики и цветочки.

Воспитатель: - Ребята, как мы можем помочь пчёлкам? (*Предполагаемые ответы детей: отправиться на пасеку и по пути собрать все разлетевшиеся украшения*)

Воспитатель:

- Хорошо, тогда отправляемся в путь, а поможет нам карта, которую принесла с собой пчёлка Жужа.

Дети подходят к игровому полю под музыкальное сопровождение.

Воспитатель:

Ребята, давайте поможем пчелке долететь до первого пункта.

- Кто первый отгадает загадку, тот и будет программировать путь до первой остановки.

Из нарядной яркой чашки

Угощаются букашки.

(*Цветок*)

Воспитатель:

- Правильно это цветок.

Воспитатель даёт ребенку первый листик с шагами- стрелками до цветка.

- Расскажи путь до остановки.

Ребенок считает последовательно количество шагов и повороты, и программирует пчелку.

- Молодцы, справились, собрали цветочки, отправляемся дальше, следующая загадка:

Его держу за поводок,

Хотя он вовсе не щенок.

А он сорвался с поводка

И улетел под облака.

(*Воздушный шар*).

Воспитатель даёт ребенку второй листик с шагами- стрелками до цветка.

- Расскажи путь до остановки.

Ребенок считает последовательно количество шагов и повороты, и программирует пчелку.

Игра «Шарики»

Воспитатель: - Ребята, пчелка Жужа просит помочь собрать шарики, которые разлетелись *На мольберте в ряд пчелки с шариком и без.*

- Ребята, какая по счету пчелка осталась без шарика?

Прикрепляем шарик третьей слева пчелке и второй справа.

- Молодцы, справились, собрали шарики, отправляемся дальше, следующая загадка

Чудо-город-городок –

Шумных домиков рядок.

Целый год янтарный мёд

В бочках не кончается!

И всё лето весь народ

На цветках качается!

(*Пасека*)

Воспитатель: - Правильно это пасека.

Дети подходят к игровому полю, воспитатель даёт ребенку третий листик с шагами- стрелками до цветка.

Воспитатель: - Расскажи путь до остановки.

Ребенок считает последовательно количество шагов и повороты, и программирует пчелку.

Воспитатель: -Молодцы, справились, собрали все шарики.

Воспитатель: -Ребята, пчелка Жужа говорит вам спасибо, за то, что помогли собрать цветы и шарики и предлагает разучить с ней танец, хотите? Тогда выходим на ковер.

Физкультминутка «Трудолюбивая пчелка»

Пчелка трудится весь день (Руками рисовать перед собой круг)

И работать ей не лень. (Покачивание указательными пальцами в знак отрицания)

От цветка летит к цветку, (Ритмичные взмахи руками)

Клеит на брюшко пыльцу. (Круговые движения ладонью по животу)

Хоботком нектар сосет, (Вытянуть руку вперед, затем вниз, наклониться)

За день много соберет. («Раскрыть» перед собой все пальцы)

Унесет нектар тот в улей (Изображают полет)

И назад вернется пулей. (Резко выбросить руку с вытянутым указательным пальцем вперед)

В сотах утрамбует мед, (Топанье ногами)

Скоро ведь зима придет. (Поеживание)

Будет пчелкам чем питаться. (Имитация движения ложкой)

Нужно летом им стараться. (Имитация накладывания меда в соты).

Воспитатель: -Молодцы, справились.

Игра «Найди номер улья»

Воспитатель: - Ребята, вот и пришли мы на пасеку к пчелам, но оказывается ветер унес некоторые номера у ульев, пчелка Жужа просит помочь найти номера ульев, которые унесло ветром, без этого гости не смогут найти нужный домик пчелок.

-Как вы думаете, какой по счету номер потерялся, если домики стоят по порядку?

На столе у каждого тарелочка с номерами

Воспитатель: -Молодцы, справились, пчелка Жужа говорит спасибо, теперь у ульев есть номера.

Игра «Укрась улей»

Воспитатель: -Ребята, пчелка Жужа просит помочь ей украсить ульи цветами. Для этого нужно выложить внизу цветы по порядку от 1 до 6

Игра «Собери гирлянду из цветов»

Воспитатель: - Ребята, пчелке Жуже понравилось, как вы украсили ульи, и она просит помочь украсить пасеку гирляндой. Для неё надо шесть белых цветов, шесть синих цветов и шесть красных цветов. Белые цветы слева, красные цветы справа на гирлянде.

Воспитатель: -Для этого задания нужны две команды, команда девочек собирает 6 белых цветов и вешает их слева от синих цветов, команда мальчиков 6 красных и вешает их справа от синих цветов.

- Давайте посчитаем, правильно собрали гирлянду

-Молодцы, справились

-Молодцы ребята, у вас получилось помочь пчелкам подготовиться к празднику, а нам пора возвращаться домой. Попрощаемся с пчелками.

Воспитатель:

- Ребята где мы с вами побывали?

- Чем мы смогли помочь пчелкам?

-Что больше всего понравилось?

Игры для детей 5 – 7 лет

Окружающий мир.

Коврик «Путешествие на северный полюс». Знакомит детей с северным полюсом.

Коврик «Путешествие в тундру». Знакомит детей с тундрой.

Коврик «Путешествие в тайгу». Знакомит детей с тайгой.

Коврик «Путешествие в смешанный лес». Знакомит детей со смешанным лесом.

Коврик «Путешествие в степь». Знакомит детей со степью.

Коврик «Гжель». Знакомит детей с особенностями изделий мастеров гжель.

Коврик «Городецкие мастера». Знакомит детей с особенностями изделий городецких мастеров.

Коврик «Хохлома». Знакомит детей с особенностями изделий мастеров хохломы.

Коврик «Дымковские мастера». Знакомит детей с особенностями изделий дымковских мастеров.

Коврик «Филимоновская игрушка». Знакомит детей с особенностями филимоновской игрушки.

Коврик «Ярмарка». Помогает обобщить и систематизировать представления детей о народных промыслах.

Дидактические игры на тему: «Северный полюс»

Коврик «Путешествие» набор картинок для коврика «северный полюс»

1. «Карта Путешествия»

Цель: развивать алгоритмическое мышление детей дошкольного возраста. Ознакомить детей с особенностями Крайнего Севера.

Дидактический материал: Игровой коврик «Путешествие на северный полюс», карточки с заданиями для коврика, карточки -схемы пути, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ведущий вытаскивает из специального непрозрачного мешочка карточку-схему. Ребёнок с помощью мини-робота должен проложить маршрут к остановке с заданием по предоставленной схеме, которая указана в карточке.

Задания на карточке могут включать в себя:

- «опыт- почему у белого медведя не мокнет шерсть» опустить руку в воду, она намокнет. Если предварительно смазать руку жиром (маслом) вода собирается капельками и их легко стряхнуть.
- «кто чем питается»
- «что перепутал художник?»
- «отметь погоду»

2. «Угадай кто?»

Цель: развитие пространственного мышления, закрепление знания детей о животных северного полюса, учить различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «Путешествие на северный полюс», карточки с загадками про диких животных северного полюса (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Игра для 3-5 человек. Игрокам даются загадки про диких животных северного полюса. Ребёнок, отгадавший загадку, должен с помощью мини-робота проложить маршрут к животному, которое указано в загадке. Примеры загадок:

Я без моря - никуда,

В море - вся моя еда.

Сам живу на берегу,

Круг полярный стерегу.

Лапы - что-то вроде ласт.

Я как морж, но не клыкаст. *(Тюлень)*

Кто в холодном океане,

Словно в теплой пенной ванне,

Может плавать и нырять,

Стаи льдинок разгонять?

Да! Такие виражи

Могут делать лишь... *(Моржи)*

Братья, сестры бурым мишкам,

Но не любят мед и шишки,

Моржи, тюлени им соседи.

Кто это? - Белые... *(Медведи)*

В океан на дно ныряет,

Чтобы рыбку там поймать.

Как найдёт - её глотает,

Вверх всплывает - подышать.

В стае он, не одинок,

У него есть длинный рог. *(Нарвал)*

3. «Чья тень»

Цель: Развивать логику, мышление и зрительную память.

Дидактический материал: Карточки с изображением теней животных, игровой коврик «Путешествие на северный полюс», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

4. «Накорми животных»

Цель: Закрепление знаний детей о животных Арктики и об их питании, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «Путешествие на северный полюс», карточки с видами питания животных Арктики и домашних животных (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ведущий: Незнайка приехал в Арктику и решила угостить всех животных. Он всем раздал еду, но они не хотят кушать такую еду, давайте посмотрим, что же не так сделала Незнайка. Нужно развезти еду к нужным животным. Ребёнок с помощью мини-робота должен проложить маршрут к нужной картинке.

Дидактические игры на тему: «Тундра»

Коврик «Путешествие» набор картинок для коврика «тундра»

1. «Фотограф»

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «Путешествие», карточки с северным оленем, песцом, леммингом, волком, полярной совой, зайца (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Пчелка отправилась в путешествие в тундру, и решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Незнайке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее до нужной клетки.

2. «Прогулка по тундре»

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных тундры, умение различать и находить нужного животного, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Дидактический материал: Игровой коврик «путешествие», карточки с загадками про животных тундры (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Пчелка отправилась в путешествие в тундру, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, с помощью мини-робота должен проложить маршрут к нужной картинке и рассказать об этом животном. Примеры загадок:

В тундре встретил я зверька,
Он похож на хомячка.
Струсил маленький зверёк
И пустился наутёк! (*Лемминг*)

Добрый взгляд, гордый вид –
Верный друг стрелой летит.
И везёт вслед за собой
Груз и летом, и зимой. (*Олень*)

Хоть пушиста и бела,
Но не скажешь, что мила!

Ярко-жёлтые глазищи
По ночам добычу ищут! (*Полярная сова*)

Посмотри, по снегу мчится
То ли волк, то ли лисица.
Где же он достать сумел
Шубку белую, как мел? (*Песец*)

Ушки белые прижал
Маленький мальчишка
И с испугу убежал
От меня вприпрыжку? (*Заяц*)

3. «Кто, где живет?»

Цель: закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных тундры, тайги, жарких стран. Карточки с изображением тундры, тайги и Африки. Игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры:

У северного оленя было день рождение, и он пригласил зверей со всего света.

Звери заигрались и забыли, где живут. Помогите зверям добраться до дома.

Ребёнок, ответивший где живет животное, с помощью мини-робота должен проложить маршрут к нужной картинке (тундра, тайга, Африка).

4. «Чья тень»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением теней диких животных тундры, игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

5. «Накорми животное»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе.

Дидактический материал: карточки с видами питания диких животных тундры, игровой коврик «путешествие» набор карточек животных тундры для коврика, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: детям раздаются карточки с видами питания диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.

Дидактические игры на тему: «Тайга»

Коврик «Путешествие» набор картинок для коврика «тайга».

1. «Карта Путешествия»

Цель: познакомить детей с особенностями природных условий тайги. Развивать коммуникативные навыки и пространственную ориентацию.

Дидактический материал: Игровой коврик «Путешествие», карточки с заданиями для коврика, карточки -схемы пути, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ведущий вытаскивает из специального непрозрачного мешочка карточку-схему. Ребёнок с помощью мини-робота должен проложить маршрут к остановке с заданием по предоставленной схеме, которая указана в карточке.

Задания на карточке могут включать в себя:

- «лото растений» разложить растения тундры и тайги
- «кто чем питается»
- «что перепутал художник?»
- «хищники и травоядные»

2. «Прогулка по тайге»

Цель: Закрепление знаний детей о дикую животную тайгу, умение различать и находить нужного животного, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Дидактический материал: Игровой коврик «путешествие», карточки с загадками про животных тайги (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Пчелка отправилась в путешествие в тайгу, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, с помощью мини-робота должен проложить маршрут к нужной картинке и рассказать об этом животном. Примеры загадок:

Рыжая проказница

В еловых ветках прячется.

Любит свежие орешки,

И лепечет как с насмешкой.

Хвостик у неё пушистый,

Мех блестящий, шелковистый. (Белка)

Чёрно-белые тропинки
На его мохнатой спинке.
Летом он не отдыхает,
Корм на зиму запасает.

И приходится братишкой
Хомяку и шустрой мышке. *(Бурундук)*

3. «С какой ветки детки»

Цель: Закрепление знаний детей хвойных деревьях, умение различать шишки пихты, ели, кедра и сосны. Развивать логическое мышление, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Дидактический материал: Игровой коврик «путешествие», карточки с шишками хвойных деревьев. Карточки хвойных деревьев для коврика, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: ведущий показывает картинку с шишкой. Ребёнок, отгадавший с какого дерева шишка, с помощью мини-робота должен проложить маршрут к картинке с хвойным деревом.

4. «Что растет в тайге»

Цель: Закрепление знаний детей о растениях тайги, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Дидактический материал: Игровой коврик «путешествие», карточки с загадками про растения тайги (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Пчелка отправилась в путешествие в тайгу, она не знает, что растет в тайге. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки о растениях тайги. Ребёнок, отгадавший загадку, с помощью мини-робота должен проложить маршрут к нужной картинке и рассказать об этом растении. Примеры загадок:

Землю пробуравил,
Корешок оставил,
Сам на свет явился,
Шапочкой прикрылся. *(Гриб)*

Меж клюквы и морошки,
Среди лесных болот,
На кочке, на ножке
Куда не глянь растет.
Он снизу - беловатый,
Повыше - зеленой.
Коль нужно будет ваты.
Нарви его скорей.
На кустиках поляны.
Подсушен в летний зной,
Он партизанам раны.
Лечил в глуши лесной. *(Мох)*

Я в еловом лесу,
Бородой своей трясусь. *(Лишайник бородач)*

По легенде, мой цветок
Клады открывает.
Говорят, что раз в году
Чудо то бывает.
Но скажу начистоту:
Я вообще-то не цвету! *(Папоротник)*

5. «Накорми животное»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе.

Дидактический материал: карточки с видами питания диких животных тайги, игровой коврик «путешествие» набор карточек животных тайги для коврика, мини-робот Bee-bot.

Ход игры: детям раздаются карточки с видами питания диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.

6. «Чья тень»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением теней диких животных тайги игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

7. «Кто ест шишки»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением диких животных тайги игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти на коврике животное, которое ест шишки и проложить маршрут к нужной картинке. (белка, бурундук, клест, дятел)

8. «Что не растёт в тайге»

Цель: закрепить знания о растениях тайги. Развивать логику, мышление и зрительную память.

Дидактический материал: Карточки с изображением растений тайги и смешанного леса, игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти растение, которое не растёт в тайге и проложить маршрут к нужной картинке. (береза, осина, дуб, клен, рябина)

Дидактические игры на тему: «Смешанный лес»

Коврик «Путешествие» набор картинок для коврика «смешанный лес».

1. «Хищники и травоядные»

Цель: закреплять знания детей о хищниках и травоядных. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Путешествие», карточки с животными смешанного леса.

Ход игры: кто первым назовет, кто это животное, хищник или травоядное и чем питается, тот программирует пчелку до картинки животного.

2. «Путешествие по смешанному лесу»

Цель: закреплять знания детей о смешанном лесу. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Путешествие», жетоны, расположенные на коврике.

Ход игры: дети делятся на 2 команды, кто первым правильно ответит на вопрос, тот программирует пчелку до жетона. В конце игры идет подсчет жетонов.

- Почему лес называют смешанным? (в нем встречаются хвойные и лиственные деревья)

- в каком лесу больше растительности под деревьями- в хвойном или смешанном? Почему? (в смешанном лесу больше света поэтому растительности больше)
- Как называется верхний ярус смешанного леса, листья и ветки самых высоких деревьев? (полог)
- Как называется уровень кустов? (подлесок)
- Как называется нижний ярус смешанного леса? (лесная подстилка)
- Кто живет на верхнем ярусе?
- Кто живет на среднем ярусе?
- Кто живет на нижнем ярусе?

3. «Чья тень»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением теней диких животных и растений смешанного леса, игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

Дидактические игры по теме «Степь»

Коврик «Путешествие» набор картинок для коврика «степь».

1. «Прогулка по степи»

Цель: закрепить знания детей о животных и растениях степи. Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением диких животных и растений смешанного леса, тайги и степи. игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти, животных и растений степи и проложить маршрут к нужной картинке.

2. «Грызуны степи»

Цель: закрепить знания детей о грызунах степи. Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением различных грызунов. игровой коврик «путешествие», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти грызунов степи: тушканчик, суслик сурок, хомяк, и проложить маршрут к нужной картинке.

Дидактическая игра на тему: «Гжель»

Коврик «Гжель».

1. «Создаем гжельский фарфор»

Цель: закреплять знания детей о создании гжельского фарфора. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Гжель», картинки с этапами создания гжельского фарфора.

Ход игры: Пчелка хочет узнать, как изготавливают гжельский фарфор, поможем пчелке? кто первым правильно расскажет этап создания гжельского фарфора, тот программирует пчелку до нужной картинки.

Дидактическая игра на тему: «Городецкая роспись»

Коврик «Городецкие мастера».

1. «Создаем городецкий узор на улье»

Цель: закреплять знания детей о городецких мастерах. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Городецкие мастера», картинки с символическими образами городецкой росписи и гжели.

Ход игры: Пчелка хочет расписать свой улей городецкой росписью, но не знает, как. Поможет пчелке? Найдем городецкие мотивы? Кто первым угадает символический образ городецкой росписи и расскажет, что он значит, тот программирует пчелку

Дидактические игры на тему: «Хохлома»

Коврик «Хохлома».

1. «Создание деревянной чашки»

Цель: закреплять знания детей о мастерах хохломы. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Хохлома», жетоны, расположенные на коврике.

Ход игры: Пчелка хочет узнать, как изготавливают деревянную чашку мастера хохломы, поможем пчелке? кто первым правильно расскажет этап создания деревянной чашки мастерами хохломы, тот программирует пчелку до нужной картинки.

2. «Накрой на стол»

Цель: закреплять знания детей о изделиях мастерах хохломы. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Хохлома», картинки с изображением предметов набора посуды городецких и хохломских мастеров.

Ход игры: Пчелка хочет собрать себе набор посуды хохломских мастеров. Поможет пчелке? Воспитатель показывает две картинки, с городецким изделием и хохломской, кто правильно угадает предмет, тот программирует пчелку до этой картинки на коврике.

Дидактическая игра на тему: «Дымка»

Коврик «Дымковские мастера».

Цель: закреплять знания детей о Дымковских мастерах. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Дымковские мастера», жетоны, расположенные на коврике.

Ход игры: дети делятся на 2 команды, кто первым правильно ответит на вопрос, тот программирует пчелку до жетона. В конце игры идет подсчет жетонов.

Дидактическая игра на тему: «Филимоновская игрушка»

Коврик «Филимоновская игрушка».

Цель: закреплять знания детей о Филимоновской игрушке. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Филимоновская игрушка», жетоны, расположенные на коврике.

Ход игры: дети делятся на 2 команды, кто первым правильно ответит на вопрос, тот программирует пчелку до жетона. В конце игры идет подсчет жетонов.

Дидактическая игра на тему: «Народные промыслы»

Коврик «Ярмарка».

Цель: обобщить и систематизировать представления детей о народных промыслах развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Дидактический материал: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Ярмарка», жетоны, расположенные на коврике.

Ход игры: дети делятся на 2 команды, кто первым правильно ответит на вопрос, тот программирует пчелку до жетона. В конце игры идет подсчет жетонов.

Дидактические игры с «умной пчелой» при обучении игре в шахматы

1. Дидактическая игра «Найди клетку»

Цель: развивать ориентацию в пространстве, элементарные навыки программирования и логическое мышление. Закреплять умение находить нужный адрес поля по карточке.

Материал: поле – маршрутизатор «шахматы» (увеличенная шахматная доска размер клетки 15см на 15см); набор карточек с адресами полей; «умная пчела».

Ход игры: ребенок берет карточку с адресом поля, называет его, показывает на поле-маршрутизаторе и программирует «умную пчелу» до нужного поля.

2. Дидактическая игра «Найди фигуру»

Цель: развивать ориентацию в пространстве, элементарные навыки программирования и логическое мышление. Закреплять знания шахматных фигур посредством отгадывания загадок.

Материал: поле – маршрутизатор «шахматы» (увеличенная шахматная доска размер клетки 15см на 15см); загадки по теме «Шахматные фигуры»; «умная пчела»; шахматные фигуры (плоскостные или объёмные): король, ферзь, ладья, конь, слон.

Ход игры: Дети отгадывают загаданную фигуру, первый отгадавший показывает фигуру на поле-маршрутизаторе (фигура может находиться на любом поле) и программирует до нее «умную пчелу».

Загадки: **Грива есть, но нет хвоста**

Фигура эта не проста. (*Конь*)

По углам доски стоят.

Украшают войска ряд. (*Ладья*)

Не отвесит вам поклон!

Не индийский. Хоть и ... (*Слон*)

Самый главный в войске есть,

А для вас он просто... (*Ферзь*)

У него большая роль,

А зовут его ...(*Король*)

3. Дидактическая игра «Собери пешки»

Цель: развивать ориентацию в пространстве, элементарные навыки программирования и логическое мышление. Закреплять знания шахматных фигур посредством отгадывания загадок. Закреплять счет в пределах 5.

Материал: поле – маршрутизатор «шахматы» (увеличенная шахматная доска размер клетки 15см на 15см); загадки по теме «Шахматные фигуры»; «умная пчела»; шахматные фигуры (плоскостные или объёмные): короли, ферзи, ладьи, кони, слоны.

Ход игры: Дети отгадывают загаданную фигуру, первый отгадавший показывает фигуры на поле-маршрутизаторе (фигуры находятся на любом поле) и программирует «умную

пчелу» так, чтобы собрать по пути всех коней или слонов, или королей или ферзей, или ладьи, в зависимости какая фигура была загадана и сосчитать их количество.

Заключение

Можно с уверенностью сказать, что внедрение цифровых технологий сегодня является новой ступенью в образовательном процессе, позволяя оптимизировать и индивидуализировать обучение детей, создавать в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха». Возможно, заинтересовав их до школы программируемым мини-роботом «Умная пчела», в дальнейшем мы увидим специалистов, способных воплощать в жизнь смелые и сложные инженерные идеи.

Дружественный ребенку, программируемый мини-робот «Умная пчела» может выступать одним из средств приобщения маленьких детей к основам информационно-коммуникативных технологий.

Кроме этого данная игрушка обладает значительным педагогическим потенциалом. При грамотной организации детской деятельности и соблюдении методических рекомендаций при помощи «Умной пчелы» возможно решить такие задачи, как:

- развитие логического мышления у дошкольников;
- развитие умения составлять алгоритмы;
- развитие пространственной ориентации дошкольников;
- закрепление умения считать в пределах десятка;
- освоение правил дорожного движения;
- формирование речи детей;
- развитие мелкой моторики;
- развитие коммуникативных навыков детей, создание дружеских взаимоотношений в группе.