Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 561
Ленинского района города Екатеринбурга

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ И РАЗВИВАЮЩИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

г. Екатеринбург, 2023

Использование дидактических и развивающих игр для развития памяти у детей младшего дошкольного возраста: информационно – методическое пособие для воспитателей, педагогов дополнительного образования и родителей / Е. А. Иванова. – Екатеринбург, 2023 г. – 65 с.

В пособии представлены материалы по двум разделам: «Дидактические игры», «Развивающие игры», включающие в себя теоретический материал по обоим направлениям, примеры игр для развития памяти и методические указания по организации этих игр, а также рассмотрены особенности развития памяти детей младшего дошкольного возраста

Пособие предназначено для воспитателей, педагогов дополнительного образования и родителей

Оглавление

Введение 4

Особенности развития памяти дошкольников 3 - 4 лет 6

Раздел 1. Дидактические игры в развитии памяти детей младшего дошкольного возраста 9

§ 1.1. Описание содержания дидактических игр 10

Раздел 2. Развивающие игры в развитии памяти детей младшего дошкольного возраста 19

§ 2.1. Описание содержания развивающих игр 19

Заключение 62

Список литературы 64

Введение

«Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».
Сухомлинский В. А.

Память – это процессы организации и сохранения прошлого опыта, делающие возможным его повторное использование в деятельности или возвращение в сферу сознания. Память связывает прошлое субъекта с его настоящим и будущим и является важнейшей познавательной функцией, лежащей в основе развития и обучения. Исходя, из этого возникает проблема нашего исследования, каковы условия развития произвольной зрительной памяти старших дошкольников.

Эта работа необходима, актуальна, сегодня в связи с необходимостью улучшения общего развития ребенка, для того чтобы помочь ему лучше усвоить социальные знания и подготовиться к обучению в школе.

Младший дошкольный возраст (от 3 до 4 лет) – период интенсивного развития и преобразования психических процессов. Внимание, мышление, восприятие, сформированные в раннем возрасте, становятся более осознанными, целенаправленными. Впереди появление произвольности, способности регулировать процессы. Всё это будет к моменту поступления в школу. А сейчас все психические процессы, в том числе и память, носят непроизвольный характер. Важно в возрасте 3-4 лет научить ребёнка включать процесс запоминания специально (первые проявления произвольности), стимулировать воспоминания. Для развития памяти у младшего дошкольника существуют очень много игр, применяя которые можно сформировать процесс запоминания, хранения и воспроизведения информации.

Исследованию процессов памяти у младших дошкольников в научной отечественной (З. М. Истомина, В. С Мухина, Г. А. Урунтаева и др.) и зарубежной (В. Аткинсон, Д. Векслер, Дж. Скот и др.) литературе уделено достаточно внимания.

Исследователи (Л.С.Выготский, Д.В.Эльконин, А.П.Усова, Л.А.Венгер, Н.Я.Михайленко и др.) отмечают, что именно игры имеют важное значение для развития ребенка. Игра является средством всестороннего развития (умственного, эстетического, нравственного, физического).

Цель: формирование уровня внимательности посредством использования дидактических и развивающих игр

Задачи;

1. Проанализировать психолого – педагогическую литературу по данной проблеме;
2. Рассмотреть особенности развития памяти детей 3 – 4 лет;
3. Подобрать дидактические и развивающие игры для развития памяти младших дошкольников;
4. Разработать рекомендации к организации и применению игр в образовательном процессе.

Особенности развития памяти дошкольников 3 - 4 **лет**

Развитие памяти в дошкольном возрасте характеризуется постепенным переходом от непроизвольного и непосредственного к произвольному и опосредствованному запоминанию и припоминанию З.М. Истомина проанализировала, как идет процесс становления произвольного и опосредствованного запоминания у дошкольников, и пришла к следующим выводам [3, с. 25]

В младшем и дошкольном возрасте у детей трех, четырех лет запоминание и воспроизведение в естественных условиях развития памяти, т.е. без специального обучения мнемическим операциям, являются непроизвольными. В старшем дошкольном возрасте - при тех же условиях происходит постепенный переход от непроизвольного к произвольному запоминанию и воспроизведению материала. При этом в соответствующих процессах выделяются и начинают относительно самостоятельно развиваться специальные перцептивные действия, опосредствующие мнемические процессы и направление на то, чтобы лучше запомнить, полнее и точнее воспроизвести удержанный в памяти материал.

Продуктивность запоминания в игре у детей намного выше, чем вне её. Однако у самых маленьких, трехлетних детей и в игре продуктивность запоминания сравнительно низкая. Первые специальные перцептивные действия, направленные на то, чтобы что-то сознательно запомнить или припомнить, отчетливо выделяются в деятельности ребенка 3- 4 года, причем чаще всего ими для запоминания используется простое повторение. К концу дошкольного возраста, т.е. к 6 - 7 годам, процесс произвольного запоминания можно считать сформированным. Его внутренним, психологическим признаком является стремление ребенка обнаружить и использовать для запоминания логические связи в материале.

Различные процессы памяти развиваются с возрастом у детей неодинаково, причем одни из них могут опережать другие. Например,

произвольное воспроизведение возникает раньше, чем произвольное запоминание, и в своем развитии как бы обгоняет его. От интереса ребенка к выполняемой им деятельности и мотивации этой деятельности зависит развитие у него процессов памяти.

Переход от непроизвольной к произвольной, памяти, включает в себя два этапа. ***На первом этапе*** формируется необходимая мотивация, т.е. желание что- либо запомнить или вспомнить.

На втором этапе возникают и совершенствуются необходимые для этого мнемические действия и операции.

Считается, что с возрастом увеличивается скорость. С какой информация извлекается из долговременной памяти и переводится в оперативную, а также объем и время действия оперативной памяти. Установлено, что трехлетний ребенок может оперировать только одной единицей информации, находящейся в настоящий момент времени в оперативной памяти, а пятнадцатилетний - семью такими единицами.

С возрастом развивается способность ребенка оценивать возможности собственной памяти, причем, чем старше дети, тем лучше они могут это делать. Со временем становятся более разнообразными и гибкими стратегии запоминания и воспроизведения материала, которые применяет ребенок. Из двенадцати предъявленных картинок ребенок в возрасте четырех лет, например, узнает все двенадцать, но способен воспроизвести только две или три, в то время как десятилетний ребенок, узнав все картинки, в состоянии воспроизвести восемь из них.

Первые припоминания впечатлений, полученных в раннем детстве, относится обычно к возрасту около трех лет (имеются в виду воспоминания взрослых людей, связанные с детством). Было установлено, что почти семьдесят пять процентов первых детских воспоминаний приходится на возраст от трех до четырех лет. Это значит, что к данному возрасту, т.е. к началу раннего дошкольного детства, у ребенка складываются долговременная память и ее основные механизмы. Одним из них является

ассоциативная связь запоминаемого материала с эмоциональными переживаниями. Запечатляющая роль эмоций в долговременной памяти начинает проявлять себя, по-видимому, уже в начале дошкольного возраста.

У детей раннего дошкольного возраста доминирует непроизвольная, зрительно-эмоциональная память. В некоторых случаях у лингвистически или музыкально одаренных детей неплохо развитой оказывается и слуховая память. Совершенствование произвольной памяти у дошкольников тесно связано с постановкой перед ним специальных мнемических задач на запоминание, сохранение и воспроизведение материала. Множество таких задач естественно возникает в игровой деятельности, поэтому разнообразные детские игры предоставляют ребенку богатые возможности для развития его памяти. Произвольно запоминать, помнить и припоминать материал в играх могут уже дети трех - четырех - летнего возраста.

У большинства нормально развивающихся детей младшего дошкольного возраста неплохо развита непосредственная и механическая память. Эти дети сравнительно легко запоминают и без особых усилий воспроизводят виденное, слышанное, но только при условии, если оно вызвало у них интерес, и сами дети были заинтересованы в том, чтобы что-то запомнить или припомнить. Благодаря такой памяти дошкольники быстро совершенствуют речь, научаются пользоваться предметами домашнего обихода, неплохо ориентируются в обстановке, узнают виденное или слышанное.

Раздел 1. Дидактические игры в развитии памяти детей младшего дошкольного возраста

Дидактическая игра – такая деятельность, смысл и цель которой дать детям определенные знания и навыки, развитие умственных способностей.

Дидактические игры – это игры, предназначенные для обучения.

Дидактические игры широко распространены в системе дошкольного воспитания: они известны как игры обучающего характера или игры с правилами. Дидактическая игра имеет определенную структуру и включает в себя обучающую и игровую задачи, игровое действие, игровые правила.

Дидактическая задача, игровое действие и игровые правила тесно взаимосвязаны. Каждый структурный компонент дидактической игры напрямую зависит от обучающей задачи и подчиняется ей: игровое действие невозможно определить, не зная поставленной задачи; игровые правила способствуют решению обучающей задачи.

Единство игровой и дидактической задачи и особая позиция взрослого делают дидактическую игру уникальной формой взаимодействия в системе «воспитатель – воспитанник».

Дидактические игры позволяют педагогу:

- руководить деятельностью детей, не вставая в позицию учителя;
- создавать действенную для дошкольника игровую мотивацию, делая тем самым деятельность привлекательной для него, учитывающей его потребности и интересы;
- ставить близкую понятную дошкольнику цель, которая непосредственно связана с игровым мотивом;
- обеспечить вариативность ситуаций, в которых ребенок применяет полученные знания, интеллектуальные умения и навыки, обобщенные способы действия;
- стимулировать активность всех детей.

Возможность обучать детей посредством активной, интересно для них деятельности – отличительная особенность дидактических игр.

§ 1.1. Описание содержания дидактических игр

« Кому что нужно для работы»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о профессиях и орудиях труда необходимых каждой из них.

Игровое правило: За определенное время правильно разобрать картинки или предметы по темам.

Игровые действия: Поиск, складывание картинок или предметов по темам.

Ход игры: В садик пришла посылка с картинками или новыми игрушками для игр детей. Открыв посылку, дети определяют, что это предметы необходимые для работы людям разных профессий. Но в дороге все они перепутались и необходимо, разобрать предметы по соответствующим профессиям.

Количество профессий и орудий труда может быть разным(8 – 10).

«Создай образ»

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании геометрических фигур и изображении этих фигур с помощью жестов и поз.

Игровое правило: Изображать геометрические фигуры с помощью только жестов и поз.

Игровые действия: Запоминать геометрические фигуры, изображать их с помощью жестов и поз.

Игровой материал: В актовом зале развешены картины или расставлены игрушки, изображающие диких животных.

Ход игры: Предложить детям отправится в заповедник, понаблюдать за дикими животными. Громко разговаривать там нельзя, животные могут испугаться. Для передачи информации детям предлагается запомнить условные слова, зашифрованные в геометрические фигуры. В процессе запоминания дети должны изображать позой, жестом каждый из предметов (геометрические фигуры расположены в ряд, от 8 до 10фигур).

Как «стирающий» фактор можно использовать прослушивание аудиозаписи с голосами леса.

Гуляя по заповеднику, дети делятся впечатлениями с помощью зашифрованных слов – фигур, изображая их позами и жестами.

«Не забудь картинку»

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании геометрических фигур, расположенных, на каждой картинке по-разному; находить по памяти парную картинку или собирать узор по памяти.

Игровые правила: Находить в окружающей обстановке «номер» (набор геометрических фигур) гаража, такой же, как у машины, уметь доказать их сходство.

Игровое действие: Поиск знакомых «номеров».

Ход игры: Заранее подготавливают несколько парных карточек (номеров) для машин и гаражей.

Воспитатель объясняет детям, что они будут играть в подвижную игру «Автомобили».

Но сегодня каждый автомобиль получит свой номер (карточка на веревочке, одевается на шею). Нужно его хорошо запомнить, для того чтобы после игры поставить машину в свой гараж, с таким же номером.

- Сегодня дождливая погода, дороги очень грязные. Грязь так и летит из под колес на номер.

Во время игры номера переворачиваются (забрызгиваются грязью). Детям предлагается найти свой гараж, с тем же номером как у машины.

- Номер невидно его «спрятала» грязь. Постарайтесь вспомнить свой номер машины, и вы найдете свой гараж.

2 вариант: Сильный ветер перепутал цифры (геометрические фигуры) на номере гаража, нужно его восстановить.

«Нарисуй правильно схему»

Дидактическая задача: Упражнять в умении удерживать в памяти рисунки и их образы, воспроизводить их по необходимости в ходе игры.

Игровые правила: Запоминать необходимые схемы, правильно их воспроизводить.

Игровые действия: Запоминание, воспроизведение, преодоление препятствий.

Игровой материал: Карточка№1 с изображением картинок и схем, карточка№2 с изображением только картинок, кубы – модули или любое физоборудование, для полосы препятствий, наушники.

Ход игры: Детям предлагают поиграть в разведчиков. Разбившись на группы по два человека – распределяют роли (радист, связной). Все группы, перед выполнением задания, знакомят с шифровальной таблицей (карточка с изображением картинок и схем). Радисты уходят ждать связных в условленное место (конец полосы препятствий). Связные получают «информацию» (карточка№1 на которой обведены 7 – 10 изображений). С собой «информацию» нести нельзя, нужно запомнить.

Преодолев полосу препятствий связной зарисовывает запомненные схемы. Радисту необходимо расшифровать схемы (найти на карточке№2 соответствующие рисунки) и передать информацию в «Центр».

Играющие дети меняются ролями.

2 вариант: Внести соревновательный элемент – кто из пар быстрее и точнее передаст информацию.

« Поможем маме»

Дидактическая задача: Упражнять детей в составлении целого из отдельных частей.

Игровое правило: Правильно собирать из частей целое.

Игровые действия: Поиск, складывание частей целого.

Игровой материал: Рамки – вкладыши Монтессори, из них собираются вазы.

Ход игры: Роль мамы может исполнять воспитатель или любой желающий ребенок.

Детям объясняют, что их маме нравятся красивые вазы. Их у нее много. Вазы рассматриваются. (Вазы расставляются там, где есть опора напр. мольберт, полка). Затем детей отвлекает « стирающее» событие: приходит гость или начинается мультфильм. В это время кот – шалун роняет вазы. Мама огорчается. Детям предлагается порадовать маму, собрать и «склеить» вазы.

Как усложняющий момент можно предложить то, что при падении кусочки ваз перемешались.

«Кодовый замок»

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании узора, в воспроизведении его по памяти.

Игровое правило: Входная дверь откроется в том случае, если правильно набран код замка.

Игровые действия: Запомнить узор, воспроизвести узор по памяти.

Ход игры: Проводится, как часть любой сюжетной игры, где в сюжете необходима дверь.

Например: в сюжетной игре «Дом», перед уходом ребенка на прогулку (школу, магазин и т.п.) мама знакомит его с новым кодовым замком. Объясняет, что если забыть код дверь дома не откроется. С внутренней стороны двери висит схема кода (карточка с узором, состоящим из разноцветных кругов), с наружной – магнитная доска с набором разноцветных магнитов.

Возвращаясь с прогулки ребенку необходимо вспомнить и «набрать» правильный код замка.

Карточки с рисунком кода можно менять, так же увеличивать количество кружков.

«Заколдованный мешочек»

Дидактическая задача: Упражнять детей в различении предметов на ощупь по форме, материалу.

Игровое правило: Не подглядывая в мешочек найти необходимый предмет.

Игровые действия: Поиск в мешочке определенного предмета.

Игровой материал: Мешочек с разнообразными мелкими игрушкам и пластмассовыми фруктами (по возможности настоящие).

Ход игры: «Дед Мороз оставил (прислал) для малышей мешочек с игрушками. Эти игрушки нужно отдать в ясельную группу, когда туда придут новые детишки. Но это будет еще не скоро.

Баба Яга решила снова повредничать и подложила в мешок свежие фрукты (овощи). Фрукты от долгого хранения портятся, испортятся и игрушки. Мешочек она еще и заколдовала, если его открыть, то все исчезнет».

Детям предлагается осторожно, не заглядывая в мешочек, на ощупь достать все фрукты (овощи).

После того, как все фрукты будут извлечены и мешок расколдован, расспросить детей, какие, по их мнению, в мешочке лежат игрушки. После ответов сравнить их с содержимым мешочка.

«Гуляем по городу»

Дидактическая задача: Закреплять знания о родном городе, о расположении его основных строений.

Игровое правило: За определенное время правильно зарисовать или построить основную улицу города.

Игровые действия: Строительство основной улицы города.

Ход игры: Перед проведением игры с детьми проводится целевая прогулка по городу. После прогулки дети совместно с воспитателем составляют план – схему улицы города, отмечают основные строения. Схема вешается в

групповой комнате. Несколько дней спустя схему, для проведения игры, дают в среднюю группу.

В группу приходят гости (новые игрушки). Им все интересно посмотреть и садик, и все, что есть рядом с садиком.

На улице уже темно и ничего не видно. Схемы тоже нет. Детям предлагается построить улицу из строительного материала.

После окончания строительства дети вместе с игрушками «гуляют» по поселку и знакомят гостей с теми строениями, которые есть на главной улице.

2 вариант: схема детского сада, схема участка детского сада.

«Магазин»

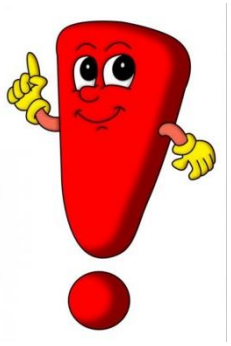
Дидактическая задача: Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию.

Игровое правило: Мама покупает игрушку, если о ней хорошо рассказал ребенок, и она её узнает.

Игровые действия: Считалкой выбирают того, кому будут покупать игрушку; описание игрушки.

Ход игры: В магазин привезли новые игрушки. Детям мама сможет купить игрушку в том случае если ребенок хорошо, подробно его опишет (сам предмет не называется) и она сможет узнать ее в магазине.

«Игра в слова»



Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности. *Задание 1.* Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить.

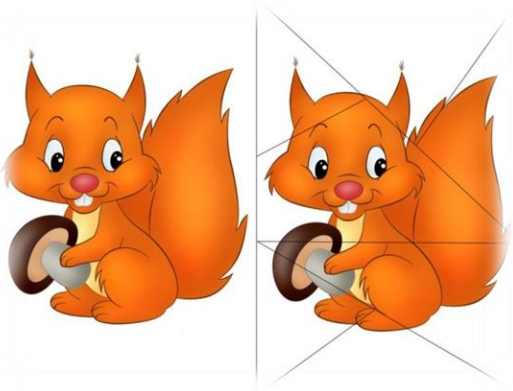
ВНИМАНИЕ! *Слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь.*

ПОВТОРИ!

Задание 2. Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части. На какие группы или части ты бы разбил эти слова? (Ребенок может назвать много вариантов. Это хорошо. Пусть мыслит. Но нужно подвести его к наиболее правильному ответу. Например: «Вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели…»).

Задание 3. Перечисли, пожалуйста, все слова еще раз.

«Разрезанная картинка»



Цель: Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет.

Материал: цветная открытка (картинка) с изображением предмета разрезается на несколько частей.

Инструкция: «Видишь, картинка сломалась. Почини ее». Если ребенок не справляется с заданием, то ему предлагается упрощенный вариант. Далее следует опять предложить ему собрать первую картинку – пусть пробует различные варианты, не следует торопить его.

Задание 1. Картинка убирается, и ребенка просят по памяти нарисовать ее.

Если при выполнении задания обнаруживается хоть одно несоответствие оригиналу, то эту ошибку надо обязательно обсудить с ребенком. Для этого можно использовать следующие вопросы:

- Что изображено на картинке?

- Какой формы твой рисунок?

- Какого цвета твой рисунок?

При этом необходимо обсудить наличие или отсутствие деталей, штрихов и т.д. в рисунке ребенка.

«Опиши картинку»

Цель: Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления, слуховой памяти. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет.

Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинку. После этого убрать картинку и предложить ребенку ее описать. Если он затрудняется, можно рассмотреть ее вместе. Ребенок должен не только назвать, что изображено, но и описать форму, количество, величину, пространственное расположение объектов и их деталей. Затем предложить посмотреть еще раз на картинку и найти то, что не было названо.

«Запомни движения»

Цель: Развитие моторно-слуховой памяти, произвольной памяти, способности вспоминать, внимания, классификации.

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим (сначала ведущим может быть взрослый, а потом и ребенок). Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

«Определи на ощупь»

Цель: Развитие тактильной, произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ведущий предлагает одному из детей закрыть глаза и взять из коробки овощ, и, не открывая глаз – на ощупь, определить, какой это овощ. Если ребенок ошибается, то кладет овощ на место, в коробку, а сам возвращается к другим детям. А если ответ верен, то ведущий спрашивает у детей: «Что вы можете рассказать про этот овощ?».

«Слушай и исполняй»

Цель: Развитие моторно-слуховой памяти, произвольной памяти, способности вспоминать, внимания, классификации.

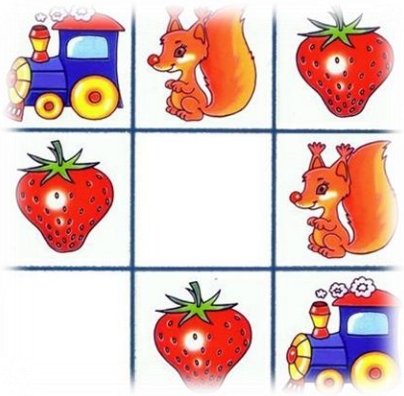
Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

«Робот»

Цель: Развитие двигательной памяти.

Вы "программируете" ребенка — встаете у него за спиной, поднимаете его руку, ногу, опускаете их и т.д. Затем малыш сам старается повторить те же движения.

«Чего не стало?»



Цель: Развитие зрительной памяти.

На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек).

Раздел 2. Развивающие игры в развитии памяти детей младшего дошкольного возраста

Развивающая игра — это не любые действия с дидактическим материалом и не игровой прием на обязательном учебном занятии. Это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность. Она имеет свои побудительные мотивы и свои способы действий.

Развивающие игры характеризуются тем, что они содержат готовый игровой замысел, предложенный ребенку, игровой материал и правила (общения и предметных действий). Все это определяется целью игры, т. е. тем, для чего эта игра создана, на что она направлена.

Цель игры всегда имеет два аспекта:

1) *познавательный*, т. е. то, чему мы должны научить ребенка, какие способы действия с предметами хотим ему передать;
2) *воспитательный,* т. е. те способы сотрудничества, формы общения и отношения к другим людям, которые следует привить детям.

В обоих случаях цель игры должна формулироваться не как передача конкретных знаний, умений и навыков, а как *развитие определенных психических процессов, или способностей ребенка.*

§ 2.1. Описание содержания развивающих игр

«Раздувайся пузырь»

Аннотация. Это одна из первых хороводных игр. Игра способствует налаживанию взаимоотношений между детьми и со взрослым. Вводится традиционный для хоровода ритуал приглашения, во время которого каждый ребенок последовательно выполняет две роли: вначале его приглашают, а затем он приглашает. Каждый участник игры чувствует при этом внимание других детей и сам его оказывает своим партнерам.

В этой игре дети учатся новым движениям. С одной стороны, это типичное для хоровода построение в круг. С другой — выполнение ритмизованных движений, подчиненных образному слову.

Действия в игре производятся одновременно всеми детьми, которые подражают взрослому и друг другу. Но эта игра требует большей согласованности движений (ее участники должны приноровиться друг к другу, чтобы выдержать ритм и темп движения) и большего внимания к партнерам по хороводу. В то же время игра забавляет детей и приносит им удовольствие.

Описание игры и приемы ее проведения. Ведущий предлагает всем детям сесть на стульчики, расположенные полукругом, и спрашивает одного из них: «Как тебя зовут? Скажи громко, чтобы все слышали!» Ребенок называет свое имя, а взрослый ласково повторяет его: «Машенька, пойдем играть!» Ведущий берет ребенка за руку, подходит вместе с ним к следующему малышу и спрашивает, как его зовут. Повторяя имя ребенка ласково, но так, чтобы его слышали все, он предлагает и ему присоединиться к ним и подать руку Машеньке. Теперь они уже втроем идут приглашать следующего ребенка принять участие в игре. Так по очереди за руки берутся все дети. Сначала лучше подходить к тем воспитанникам, которые выражают желание включиться в игру, а скованных, заторможенных детей целесообразнее приглашать последними. Если кто-нибудь все же отказывается играть, не стоит настаивать на этом. Постепенно, наблюдая за игрой, они заразятся ею и тоже захотят быть в коллективе.

Когда все дети будут приглашены, образовывается длинная цепочка. Взрослый берет за руку ребенка, стоящего последним, и замыкает круг. «Посмотрите, как нас много! Какой большой круг получился, как пузырь! — говорит взрослый. — А теперь давайте сделаем маленький кружок».

Вместе с ведущим дети становятся тесным кружком и начинают «раздувать пузырь»: наклонив головы вниз, малыши дуют в кулачки, составленные один под другим, как в дудочку. При этом они выпрямляются и

набирают воздух, а затем снова наклоняются, выдувают воздух в свою трубку и произносят звук «ф-ф-ф-ф». Эти действия повторяются два-три раза. При каждом раздувании все делают шаг назад, будто пузырь немного увеличился. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двигаясь и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой,
Да не лопайся!!!

Получается большой растянутый круг. Ведущий входит в него, дотрагивается до каждой пары соединенных рук, затем неожиданно останавливается и говорит: «Лопнул пузырь!» Все хлопают в ладоши, произносят слово «Хлоп!» и сбегаются в кучку (к центру).

После этого игра начинается сначала, т. е. опять раздувается пузырь. А закончить игру можно так. Когда пузырь лопнет, взрослый говорит: «Полетели маленькие пузырики, полетели, полетели, полетели...» Дети разбегаются в разные стороны.

Правила игры. Когда пузырь раздувается — двигаться назад и к концу текста взяться за руки. На слово «Хлоп!» руки разнимаются, и все бегут к центру. Давать руку любому, кто оказался рядом.

Советы ведущему. При проведении этой игры очень важно следить за движениями детей, придерживаясь неторопливого и оптимального для них темпа. Следует помнить, что, произнося звук «ф-ф» при раздувании пузыря, дети овладевают правильной артикуляцией. Это хорошее упражнение для развития звукопроизношения.

Во время игры могут возникать конфликты между детьми: кто-то не хочет дать руку своему соседу, кто-то перебегает с одного места на другое и т. д. Особенно часто дети ссорятся из-за того, что каждому хочется стоять рядом с ведущим. Напомните детям третье правило, которое необходимо для

дружной игры. Не следует задерживаться на этих конфликтах, лучше быстро и тактично разрешать такие споры.

«Кто к нам пришел?»

Аннотация. Детям предлагается интересное условие игрового партнерства — им по очереди поручаются активные роли, которые каждый выполняет так, как ему хочется. Новая роль занимает центральное место в игре. Дети сразу понимают это и, как правило, загораются желанием получить ее. Однако, как и в других играх, роли распределяет взрослый, который делает это так, чтобы все участники игры были удовлетворены. Он предлагает роль не одному, а сразу трем детям и просит каждого ребенка выполнить ее по своему усмотрению.

Игровые действия, связанные с выполнением роли, доставляют большое удовольствие ее исполнителю: внимание сверстников и радостная реакция с их стороны очень приятны ему. Для всех остальных детей игра — это забавное зрелище, дающее возможность проявить свою догадливость, а это значит, что они тоже являются активными участниками игры. Благодаря этому ожидание своей очереди на ту или иную роль не утомляет ребят.

Перечисленные особенности игры помогают взрослому организовать детей, сблизить их друг с другом, обогатить игровой и социальный опыт.

Описание игры и приемы ее проведения. Ведущий рассаживает детей на стульчики и сообщает, что к ним сегодня в гости будут приходить разные животные, а какие именно — об этом они должны догадаться сами. Он вызывает двух-трех детей (наиболее смелых и находчивых), отходит с ними в сторонку и тихонько, так, чтобы не было слышно остальным, договаривается, какого гостя будет изображать тот или иной ребенок. Взрослый помогает каждому из них найти движения, соответствующие его роли, а также звукоподражания. Устанавливает очередность их выхода.

Вернувшись к остальным детям, ведущий объявляет; «Вот идет первый гость, кто к нам пришел, покажись!» Выходит первый гость. Если это собачка, ребенок подражает ее лаю («гав-гав-гав») и машет сзади рукой будто

хвостиком, если котенок— мяукает и ложится на ковер на спинку, если петух — гордо поднимает голову, машет согнутыми руками-крылышками и громко кричит «кукареку!», а если пришла козочка — выставляет рожки и прыгает.

Дети отгадывают, кто к ним пришел, и ласково, приветливо принимают гостя. Ведущий старается дополнить образ животного, активизировать воображение всех участников игры и дает пример приветливого отношения к гостю: «Какая замечательная собачка к нам пришла, какие у нее ушки, какой носик...» и т. д. Поиграв с собачкой, дети усаживают ее на стульчик. Раздается стук в дверь, и появляется следующий гость. После встречи третьею гостя взрослый подзывает к себе других детей и распределяет между ними роли.

Игра повторяется до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в роли гостя.

В дальнейшем игру можно проводить иначе. Ведущий раздает детям предметные картинки, на которых изображены знакомые им животные или птицы: ворона, воробей, утка, гусь, собака, кошка, свинья, корова, лошадь и т. д., причем некоторые картинки могут повторяться. Положив свои картинки на стульчики изображением вниз, дети по очереди подходят к ведущему и сообщают, что изображено. Взрослый подсказывает ребенку движения, соответствующие образу, и помогает войти в свою роль. В остальном игра продолжается так, как описано выше.

Советы ведущему. В начале игры роли следует давать самым смелым и находчивым детям, которым в дальнейшем будут подражать остальные ребята. В каждой группе есть застенчивые, неуверенные в себе малыши. Они обычно стесняются выступать перед всеми, испытывают при этом неловкость и страх. Помогите своим воспитанникам стать более раскованными. Для этого можно одновременно поручить одну и ту же роль двум детям— робкому и смелому. Последний, возможно, заразит своим примером застенчивого ребенка.

Если малыш решительно отказывается от роли гостя, не принуждайте его к этому. Пусть он сначала понаблюдает за сверстниками. Может быть,

веселая, доброжелательная атмосфера игры поможет ему преодолеть робость, которая мешает быть активным. А для развития личности малыша это так важно!

«Лохматый пес»

Аннотация. Цель этой игры - воспитание у детей выдержки, способности преодолевать свою робость и соблюдать некоторые элементарные правила. Игровая ситуация носит сюжетный характер: в ней создается образ персонажа, которого нужно опасаться. Задача ребенка состоит в том, что он должен идти навстречу этой опасности и не убегать от нее до определенного сигнала. Таким образом, игра учит детей управлять своим поведением.

Ход игры. На земле чертится кружок. Это дом для лохматого пса. На расстоянии 2-3 шагов от него проводится черта, до которой обязательно должны дойти дети. От этой черты на расстоянии 15-20 шагов рисуется вторая черта, где дети будут спасаться от лохматого пса. Одному из детей поручается роль лохматого пса - он идет в свой дом и ждет, пока дети придут к нему. Ведущий подводит детей к черте их дома и выстраивает в шеренгу. Сначала ведущий сам ведет шеренгу детей, задавая направление и темп движения, и произносит следующие слова, которые вместе с ним повторяют все дети:

Вот сидит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он сидит,
То ли дремлет, то ли спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет!?...

Под этот текст все дети, взявшись за руки, подкрадываются к черте рядом с домом пса. На последние две строчки они протягивают руки и дотрагиваются до него. Пес в это время не должен шевелиться: сидя с закрытыми глазами, он позволяет погладить себя. Вдруг, неожиданно для детей, пес открывает глаза и лает, а малыши убегают в свой дом (за черту). Пес

бегает за детьми, лает на них, а когда все убегут за черту, возвращается в свой дом. Каждый ребенок, выбранный на эту роль, выполняет ее не более двух раз, после чего выбирается новый пес.

Несмотря на развлекательный и характер этой игры, она содержит

Правила игры: Не дотрагиваться до пса до тех пор, пока не кончится текст;

Пес не шевелится и не открывает глаза до тех пор, пока его не тронут;

Бежать в свой дом и спасаться можно только после того, как пес залает.

Выполнение этих правил приучает детей к выдержке и организованному поведению в коллективе.

«Смелые мышки»

Аннотация. Цель этой игры - воспитание у детей выдержки, формирование самоконтроля (в четкости выполнения правил), способности преодолеть свою робость. Игра требует от ребенка большой выдержки (сигналу к действиям предшествует длительная пауза), перед детьми достаточно зримо стоит опасность "быть пойманным", усложняются пространственные условия движений детей. Все это учит ребенка управлять своим поведением и способствует формированию произвольного поведения.

Эта игра связана с выполнением ролевых действий с воображаемой ситуацией. Активные действия выполняются небольшими группами (5-6 человек) по очереди. Остальные дети в это время выполняют роль жюри. Наблюдая и оценивая правильность действий других детей, они легко замечают их ошибки, и неточности. Это имеет важное значение для лучшего усвоения и осознания правил игры, более четкого и сознательного их выполнения. Таким образом, игра не только учит выдержке, но и создает важные предпосылки дня формирования самоконтроля.

Ход игры: Игра начинается с организации игрового пространства, в которой активно участвуют сами дети: они ставят стульчики для всех участников. Впереди перпендикулярно к линии стульчиков проводятся две черты на расстоянии примерно 20 шагов; напротив стульчиков рисуется дом для

ловушки ("кота"). После этого все дети садятся на приготовленные стульчики. Ведущий выбирает из них 5-6 человек на роль мышек, а одного - на роль кота. Мышки становятся у черты, а кот занимает свое место в доме. С началом стихотворного текста, который произносит воспитательница вместе со всеми детьми, мышки делают несколько шагов по направлению ко второй черте. Произносится следующий хорошо известный текст С.Я. Маршака:

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть, который час.
Раз – два – три – четыре –
Мыши дернули за гири...

(Остановившись примерно в середине пространства между двумя чертами, мыши делают движение руками, будто дергают за гири, а дети на стульчиках хлопают в ладоши).

Вдруг раздался страшный звон! (... продолжительная пауза...)
Убежали мыши вон!

С последними словами, которые произносятся резко и неожиданно, мыши убегают, а кот их ловит. Спасаться от кота мыши могут за любой чертой, двигаясь либо назад, либо вперед (по своему выбору). Ловить их кот может только в пространстве между двумя чертами. Пойманными считаются только те мышки, до которых кот дотронулся (хватать и тащить детей нельзя).

Сразу же производится оценка действий мышей и кота: это один из главных моментов игры. Дети на стульчиках, выполняющие роль жюри, вместе с ведущим отмечают, какие мышки были смелые, кого кот поймал, хороший ли был кот, не нарушил ли кто-нибудь правила игры. Ведущий, задавая наводящие вопросы, должен помочь детям заметить все нарушения правил и поощрить тех детей, которые вовремя начали бежать и четко выполняли все правила. После этого выбираются новые мышки и кот и игра повторяется сначала.

В первый раз эту игру лучше проводить в помещении, где меньше отвлекающих воздействий и легче сосредоточиться. В дальнейшем, когда дети усвоят правила игры, ее можно проводить на улице.

«Кто разбудил мишутку?»

Аннотация. Эта игра учит детей прислушиваться к окружающим звукам, целенаправленно воспринимать и различать их. На первых порах лучше всего с этой целью использовать голоса знакомых людей. От детей требуется узнавать друг друга по голосам. Ежедневно дети слышат свои и чужие голоса, но при этом они не обращают внимания на их звуковые особенности. В данной игре дошкольники учатся не только различать голоса друг друга, но и управлять своими голосами. Все это имеет большое значение для их эстетического развития, ведь слух является основой восприятия не только речи, но и музыки. Известно, что, если ребенок не умеет слушать, он не сможет воспринять и воспроизвести даже самую простую мелодию.

Игра эта проста по своему содержанию и близка интересам детей и их опыту — игровому, познавательному и житейскому. Центральное место в ней занимает игрушечный мишка, который воспринимается ребятами как живой. Звуковая задача адресуется этому персонажу и решается ребенком как бы от его лица. Эта игровая ситуация подсказывает ребенку игровые действия и связанное с ними решение слуховой задачи. Она создается образной речью взрослого и колыбельной песенкой.

Игра сближает детей, учит их прислушиваться друг к другу, понимать друг друга, быть внимательнее к сверстникам. Кроме того, она приучает детей к сдержанности, к организованному поведению в коллективе. Ведь согласно правилам нельзя ни подглядывать, ни подсказывать, нужно соблюдать тишину и пр. И что особенно важно, обучение в игре происходит незаметно для малыша, без принуждения и назиданий, которые часто не доходят до трехлетнего ребенка и потому малоэффективны.

Игровой материал. В качестве материала используется мягкая образная игрушка (желательно мишка) средних размеров, нарядно одетая (с бантиком, с пояском, с передником и пр.). Мишка может быть заменен зайчиком, куклой, котенком и др.

Описание игры и приемы ее проведения. Вместе с воспитателем дети садятся на стульчики, расположенные полукругом. Один стул поставлен напротив сидящих детей, он остается свободным. Неожиданно для ребят взрослый приносит игрушечного мишку и предлагает познакомиться с ним. Педагог обращает внимание детей на мишкин наряд и сообщает, что Мишутка хочет поиграть с ними. Ведущий предлагает поиграть в такую игру: кто-то будет укладывать мишку спать, а кто-то его разбудит словами: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!»

«Давайте все вместе скажем эти слова», — предлагает взрослый. Дети хором повторяют слова. Взрослый, убедившись в том, что ребята запомнили текст, предупреждает, что будить мишку будет только тот, кого он назовет.

Ведущий подзывает к себе одного ребенка, передает ему мишку, предлагает сесть спиной к остальным детям на свободный стул и просит не поворачиваться, пока его не позовут. Взрослый объясняет, что убаюкивать мишку будет этот ребенок, а будить другой. «Мишка сам должен догадаться, кто его разбудил, подсказывать ему нельзя», — продолжает он.

Ведущий начинает рассказывать: «Настала ночь. Набегался, нагулялся наш Мишутка, устал. Давайте уложим его спать и споем ему колыбельную песенку: «Баю-баюшки-баю, Мише песенку спою. Баю-баюшки-бай-бай. поскорее засыпай». Взрослый вместе с детьми поет колыбельную песенку, а ребенок, сидящий к ним спиной, убаюкивает Мишутку. Ведущий продолжает: «Спит Мишутка, крепко спит и снится ему что-то вкусное-вкусное... Вот настало утро. Все уже давно встали, умылись, оделись. А наш Мишутка спит да спит. Надо его разбудить». Он указывает рукой на одного из ребят и, не называя его по имени, предлагает ему четко и достаточно громко произнести знакомые слова: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!»

Взрослый просит детей соблюдать полную тишину («а то Мишутка не услышит и не узнает, кто его разбудил»), не подсказывать Мишутке. Чтобы облегчить детям выполнение этого правила, можно предложить им тыльной стороной ладони прикрыть рот («чтобы слова не выскочили»).

«Проснулся Мишутка? — спрашивают взрослый и дети.— А знаешь, Мишутка, кто тебя разбудил? Иди к нам и найди его».

Ребенок с мишкой подходит к детям, находит среди них того, кто произнес слова, и кладет мишкины лапы ему на плечи или усаживает мишку ему на колени. Все аплодируют мишке, а он кланяется. После этого участники игры вместе с воспитателем просят мишку сделать что-нибудь забавное. Например, топнуть ножкой или покружиться, попрыгать, а ребенок, получивший мишку, «помогает» ему (действует игрушкой).

Выбирается новый ребенок, который будет убаюкивать Мишутку, и игра начинается снова.

Правила игры. Укладывает и будит мишку только тот, на кого укажет воспитатель. Когда мишка спит, и когда его будят, соблюдать полную тишину. Не подсказывать Мишутке (т. е. ребенку, который его держит), кто будил. На активные роли выбираются только те, кто выполняет все правила игры и соблюдает тишину.

Советы ведущему. Игру следует проводить живо, так, чтобы дети воспринимали мишку как равноправного ее участника. Достичь этого можно с помощью образного рассказа, который сопровождает все игровые действия детей. Не превращайте игру в простое упражнение на различение голосов. Только образная, эмоциональная игровая ситуация будет способствовать как развитию слуха, так и переходу к сюжетной, творческой игре.

Игру желательно проводить неоднократно. Перед ее повторением напомните детям содержание и уточните правила. В дальнейшем содержание игры можно варьировать. Например, вместо того чтобы укладывать спать и будить мишку, можно учить его выполнять какие-либо действия: прыгать, плясать, кувыркаться и т. п. Но при этом организация игры сохраняется:

мишка (т. е. ребенок, который его держит) должен назвать того, кто предложил ему выполнить те или иные игровые действия.

В игре содержатся две активные роли — тот, кто отгадывает загадку, и тот, кто ее загадывает. Первая связана с отгадыванием слуховой загадки, а вторая с управлением своим голосом (говорить нужно четко, достаточно громко, но не кричать).

Выполнение этой роли способствует формированию привычки разговаривать спокойным голосом. Это очень важно для воспитания культуры общения и для преодоления постоянного шума в группе из-за привычки детей перекрикивать друг друга.

На активные роли привлекайте всех детей, не забывайте о робких, замкнутых, эмоционально скованных детях.

«Что выбрал петрушка?»

Аннотация. В предлагаемой игре малыши учатся узнавать на слух источник звука. Решение такой задачи способствует обострению слуховой чувствительности и восприимчивости к звукам, что важно для развития музыкальных способностей.

Коллективный характер данной игры позволяет взрослому развивать у детей организованность, поощрять чуткое отношение к тем, кто испытывает затруднение. Игра помогает воспитывать у детей умение управлять своим поведением, считаться друг с другом.

Игровой материал: Материалом для игры служат музыкальные и озвученные игрушки. Приведем несколько вариантов наборов таких игрушек:

набор 1: барабан, озвученная неваляшка, резиновая игрушка с пищиком;

набор 2: погремушка, звонок или колокольчик, игрушечная гармошка, бубен или барабан;

набор 3: музыкальная шарманка, бубен, деревянная колотушка или две деревянные ложки.

Игрушки лежат в красиво оформленной коробке. Нужна также настольная ширма.

Описание игры и приемы ее проведения. Усадив детей на стулья, ведущий предлагает поиграть в новую игру. Стремясь заинтересовать ребят, взрослый достает красивую коробку и, не снимая крышки, слегка покачивает ее в руках, заставляя звучать находящиеся в ней игрушки. «Как вы думаете, что лежит в коробке? — спрашивает он. — Давайте еще раз послушаем». Попросив детей соблюдать полную тишину, педагог повторяет те же действия, и звуки слышатся громче и яснее: «Да, в коробке что-то лежит. Как вы думаете, что это?»

Предоставив детям возможность высказаться о том, что им послышалось, и, настроив их на внимательное слуховое восприятие, ведущий развязывает ленту на коробке, открывает ее и вынимает одну за другой игрушки. Показывая каждую игрушку, взрослый просит детей назвать ее и послушать, как она звучит (при этом обращает внимание на то, как извлечь из игрушки красивый звук средней громкости). Взрослый подзывает к себе кого-либо из детей, передает ему в руки игрушку и поручает «заставить» игрушку прозвучать, чтобы все еще раз могли услышать, как она красиво «поет».

Ведущий обращает внимание детей на то, что у каждой игрушки есть свой голосок — одна поет протяжно (гармошка), другая — свистит (свистулька или резиновая пищалка), а третья — стучит (бубен, ложки и пр.). Он задает вопросы о том, что слышат дети, и побуждает их к словесному обозначению воспринимаемых звуков или к звукоподражанию. При этом взрослый дает наглядные примеры воспроизведения звуков. Так ребята узнают, что металлический колокольчик звенит и будто говорит им «дзинь-дзинь», бубен стучит и говорит «там-там-там», маленькая шарманка, если покрутить ее ручку, поет песенку. Если среди игрушек есть барабан, дети узнают из пояснений ведущего, что он барабанит свою песенку: «трам-трам-там-там-там», а слушая звучание детской гармошки, они заметят, что она

издает певучие, протяжные звуки. Резиновая игрушка с пищиком издает отрывистый звук.

Познакомив детей со всеми игрушками, взрослый ставит на стол ширму и прячет за нее игрушки. Затем начинает объяснять правила игры.

Ведущий вызывает кого-нибудь из детей, надевает ему на голову колпачок Петрушки, предлагает зайти за ширму и выбрать ту игрушку, которая ему больше нравится. Затем показать, как она звучит, а остальные дети должны догадаться, какую игрушку выбрал Петрушка. Если ребята отгадали загадку, Петрушка показывает им игрушку, кланяется, и все хлопают ему в ладоши.

Правила игры. При загадывании загадок соблюдать тишину и слушать внимательно, как звучит предмет. Отгадывают звуковую загадку все дети вместе.

Советы ведущему. Проводя игру, постарайтесь удовлетворить стремление каждого ребенка выполнить активную роль.

Наверняка есть дети, которым трудно соблюдать тишину и управлять своим поведением. Их лучше вызывать раньше (но не самыми первыми). Выполнив активную роль, такой ребенок не может долго участвовать в игре. Чтобы он не нарушал тишину и не мешал остальным, предложите ему какое-нибудь спокойное занятие (альбом, картинки, кубики и пр.), напомните, что нельзя вскакивать с места и мешать остальным детям играть.

При повторении игры можно менять игровой материал. Правила обращения со звучащими игрушками должны неукоснительно соблюдаться.

«Ищи свой дом!»

Аннотация. В предлагаемой игре дети учатся различать цветовые тона путем сравнения образца с другим предметом, причем различение цветовых тонов производится только глазами, на расстоянии. При этом ребенку приходится отвлекаться от других свойств сравниваемых предметов (например, от формы).

Решение такой задачи имеет важное значение для умственного развития ребенка. Кроме того, в процессе игры дети учатся управлять своим поведением: сдерживать свои желания, если это необходимо, применять волевые усилия для достижения цели. Они должны действовать точно по словесному сигналу: бежать не раньше, чем будет дана команда.

Игра носит подвижный характер. Движения объединяют детей, доставляют им удовольствие, способствуют сближению и организованности.

Игра предлагается в двух вариантах — сюжетном и соревновательном.

Игровой материал. Для игры нужны разноцветные флажки (по одному каждого цвета) и таких же цветов кружочки (по числу детей). Кружки можно изготовить из цветной бумаги, наклеенной на картон, проделать дыроколом в каждом из них отверстие и продеть в него шнурок. Кружки надеваются как медальоны поверх пальто (если игра проводится на улице).

В начале игра проводится с флажками основных цветовых тонов (синим, желтым, красным, зеленым). Потом взамен этих уже усвоенных цветов берутся новые: коричневый, оранжевый и другие дополнительные цвета. Флажки и кружки должны точно соответствовать друг другу по цветовому тону. Оборотная сторона каждого кружка окрашивается в нейтральный цвет — серый или белый. Нужна также коробка для хранения этого игрового материала.

Дома (квадраты) чертятся на полу или на земле на таком расстоянии, чтобы дети, не отвлекаясь, могли наблюдать за действиями друг друга и участвовать в их оценке.

Описание игры и приемы ее проведения. *Сюжетный вариант.* Игра проводится в просторном помещении или на участке. Чтобы заинтересовать ребят предстоящей деятельностью, нужно предварительно показать им игровой материал и предметы новых цветов (апельсин, морковку, шоколадку, коричневую варежку). Взрослый, не раскрывая значения этих предметов, располагает их на видном месте и обещает детям поиграть с ними в новую игру. В условленное время дети активно участвуют в подготовке к игре:

вместе со взрослым расставляют стульчики, передвигают столы, помогают начертить на полу большие квадраты (четыре дома).

Ведущий предлагает детям сесть на стульчики, а сам садится перед ними за столик с приготовленными дидактическими материалами. Сначала он показывает детям флажки знакомых цветов и предлагает их назвать. Потом начинается знакомство с новыми цветами. Сделать это можно таким образом. Взяв в руки апельсин, спросить детей: «Что это такое?» Все конечно догадаются, что это апельсин. «А какого цвета этот апельсин?» — продолжает ведущий и, если дети затрудняются с ответом, говорит: «Он оранжевый. Посмотрите, есть на столе еще что-нибудь оранжевого цвета? (морковка, оранжевый флажок)». Затем таким же образом происходит знакомство с новым, коричневым цветом (при этом используются шоколадка, варежка, коричневый флажок).

«А теперь давайте играть», — предлагает взрослый. Дети встают в круг. Взрослый, находясь в его середине, надевает каждому участнику игры кружок какого-нибудь цвета. При этом ребенок должен называть цвет своего кружка. Ведущий предлагает каждому внимательно посмотреть на полученный кружок, запомнить его цвет и перевернуть на другую сторону. Объясняет правило: «Не трогать кружок и не открывать его, пока не будет сказано: ищи свой дом!»

Взрослый выбирает четырех детей, которым дает по флажку разных цветовых тонов (например: одному — красный, другому — синий, третьему — оранжевый, четвертому — коричневый). Каждый из этих детей занимает какой-нибудь дом (квадрат). «Вот какие красивые дома построили в нашем городе, — говорит ведущий.— А у вас есть разноцветные кружки. Это приглашения переехать в новый дом такого же цвета, как ваш кружок. Давайте собирать вещи и переезжать на новые квартиры!»

Ведущий показывает различные движения, имитирующие подготовку к переезду, а дети подражают ему. Например, все дружно стирают и чистят одежду, складывают ее, грузят мебель на воображаемую машину, садятся в нее

сами и едут. Подвигаются по комнате (под удары бубна). По сигналу «Приехали!» все останавливаются, а дети, у которых флажки, поднимают их, чтобы были видны разные цвета.

«Ищи свой дом!» — говорит ведущий и просит детей вспомнить, какого цвета их кружки, перевернуть, посмотреть на них и поискать глазами флажки соответствующих цветов. Дети быстро занимают места в домиках и здороваются с соседями. Ведущий заходит в каждый дом и вместе с хозяевами флажков проверяет, все ли правильно нашли свой дом. Флажок переходит к «новоселам», которые берут его и начинают шагать по кругу. Затем хозяева флажков возвращаются в домики, а «новоселы», взявшись за руки, весело напевают: «Новый дом, новый дом, дружно в нем заживем!»

Ведущий предлагает ребятам поменяться кружками, и игра начинается сначала. Ее участникам предлагается новый вариант задачи на различение цвета.

Соревновательный вариант. Начало игры такое же, как и в сюжетном варианте. Дети встают в круг и закрывают глаза. Дети, стоящие в домах (квадратах), по указанию воспитателя бесшумно меняются местами и поднимают флажки. По сигналу «Ищи свой дом!» дети открывают глаза, сравнивают свои кружки по цвету с флажками и быстро занимают место в домиках. Кто первый нашел свой дом (это определяет взрослый вместе с детьми, держащими флажки), награждается аплодисментами и становится рядом с ведущим.

Правила игры. Внимательно посмотреть, какого цвета кружок, и постараться его запомнить, потом найти флажок точно такого же цвета и занять место в доме.

Перевернуть кружок на другую сторону и больше не трогать его, пока не будет подан сигнал «Ищи свой дом!».

Нельзя бежать в дом без сигнала и пока не будет найден флажок нужного цвета.

«Прыг-скок!»

Аннотация. Эта игра поможет выяснить, какие цвета дети свободно различают и называют. Если окажется, что малыши путают названия некоторых тонов, в процессе игры можно закрепить и уточнить их знания.

Обучающая задача, стоящая перед ребенком, требует от него умения останавливаться точно по словесному сигналу, называть цвет предмета, на котором остановился. Выполнение первого требования развивает способность управлять своим поведением. Второе требование предполагает упражнение детей в целенаправленном восприятии цветовых тонов и уточнении знаний названий цветов.

Однако эти достаточно сложные для детей требования выполняются ими легко, так как игра носит характер забавы. Малышам интересно действовать фигурками любимых сказочных персонажей, приятно выполнять ритмические движения под слова, которые произносят хором. Важно и то, что дети получают эмоциональную поддержку и приз за правильное решение задачи.

Игровой материал. Миниатюрные образные игрушки по числу играющих детей. Это могут быть фигурки, изображающие животных, детей или героев любимых сказок, например: Чиполлино, Чебурашка, Карлсон, собачка, зайчик, белочка, матрешка, мальчик, девочка и т. п.

Кроме того, для игры нужна дорожка, изготовленная из плотного картона, на который наклеены либо ленточки чистых тонов, либо кружки или полоски из цветной бумаги. Каждый цвет желательно представить в двух-трех экземплярах, чтобы он мог встречаться в разных сочетаниях и в чередовании с другими цветовыми тонами.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра проводится за столом с небольшой группой детей (три-четыре человека). На столе лежит дорожка, состоящая из разноцветных полосок или кружков, и стоят фигурки сказочных персонажей (Чиполлино, Буратино, Чебурашка и пр.). Ведущий объясняет, что это не простые, а особенные фигурки: они умеют прыгать по дорожке на одной

ножке и останавливаться по команде «Стоп!». Заинтересовав малышей игрушками и их игровой ролью, ведущий предлагает каждому ребенку выбрать себе фигурку. Показывает, как прыгает фигурка по дорожке, как останавливается по слову «Стоп!» и называет цвет кружка, оказавшегося под ней.

Затем начинают играть дети по очереди. Прыгун в руках ребенка перепрыгивает с кружка на кружок, бежит по дорожке в прямом и обратном направлении, а все остальные вместе с ведущим произносят: «Прыг-скок, прыг-скок...» Неожиданно эти слова прерываются сигналом «Стоп!», который подает ведущий. Сигнал раздается как раз в тот момент, когда прыгун приземляется на кружок или полоску. Таким образом проверяется, знает ли ребенок название того или иного цвета. Если ребенок отвечает правильно, все остальные фигурки-прыгуны в руках у детей подпрыгивают на своих местах и одобряют его словами: «Правильно» или «Молодец». Если малыш не знает название цвета или неверно называет цветовой тон, дети и ведущий помогают ему правильно решить задачу.

Движение по дорожке продолжается в том же или в обратном направлении, пока не будет проверено знание двух основных (красного, синего, желтого, зеленого) или дополнительных цветов. За правильные ответы ребенок получает приз (например, счетную палочку или кружок). Игра продолжается до тех пор, пока не покажут свое искусство определять цвет все прыгуны. Заканчивается она хороводом прыгунов. Игрушки выстраиваются в кружок, а дети хлопают им в ладоши или поют песенку, потом кланяются, как артисты. Концовка может быть и другой. Например, за прыгунами приезжает машина, которая их увозит, т. е. взрослый убирает игрушки со стола в коробку.

Правила игры. Действовать по очереди и по вызову воспитателя.

Останавливаться по сигналу «Стоп!» и называть цвет кружка или полоски под ногами у прыгуна.

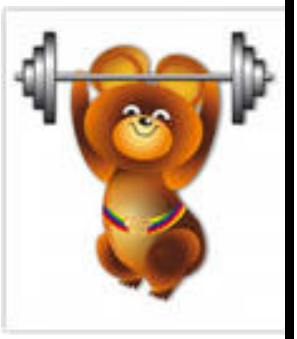
Не подсказывать, не мешать другим самостоятельно называть цвет.

Советы ведущему. Условием успешного проведения игры является предварительный показ взрослым движений фигурки по дорожке, под слова «Прыг-скок!». При этом важно подчеркнуть ритмичность движений, которая достигается совпадением движения с каждым словом.

Чтобы все участники игры были активны, и чтобы им не приходилось долго ждать своей очереди, рекомендуется проверять у каждого из них за один раз знание не более двух цветов. Повторно вызывая детей, можно постепенно проверить знание названий всех цветов. Рекомендуется заранее заготовить список детей, чтобы в игре не было пауз.

Но не забывайте, что эта игра не только проверка знаний детей, но и забава. Поэтому проведите ее так, чтобы всем было весело и радостно.

«Что нам привез мишутка?»



Аннотация. Цель данной игры — выявить, могут ли дети самостоятельно, на ощупь узнавать предмет, как привык ребенок обследовать предмет, находящийся вне поля его зрения, — одной или двумя руками.

Перед играющим ставится задача — узнать на ощупь, какой предмет попал ему в руки. Решить задачу для ребенка очень важно и интересно, ведь эту вещь Мишутка привез лично ему. Однако, несмотря на сильное желание поскорее узнать, что ему достанется, ребенку приходится дожидаться своей очереди искать подарок и считаться с другими детьми. В этом и состоит воспитательное значение предлагаемой игры.

Игровой материал. Небольшие игрушки контрастной формы. Они должны заметно отличаться друг от друга и изображать знакомые детям предметы. Это могут быть кубики, шарики, игрушечная посуда, зайчики, цыплята, машинки, куколки-голыши, лошадки и т. д. Количество игрушек должно соответствовать числу детей. Желательно иметь по два-три экземпляра каждой игрушки. Для игры нужен также мешок из плотной ткани, вмещающий все игрушки. В мешок продергивается резинка, чтобы ребенок не мог заглянуть в него, когда ищет игрушку.

Кроме того, для игры нужны плюшевый мишка, а также машина, велосипед или санки, на которых он приедет.

Описание игры и приемы ее проведения. Ведущий предлагает детям сесть поудобнее на стульчики и спрашивает, хотят ли они сегодня поиграть все вместе. В это время раздается стук в дверь и в комнату въезжает игрушечный мишка на большой машине (или на велосипеде. В лапах у мишки большой мешок с игрушками. Ведущий сообщает, что в этом большом мешке много-много игрушек и что мишка для каждого привез какую-нибудь игрушку. «Хотите узнать, что нам привез мишка? — спрашивает он.— Тогда давайте послушаем, что он нам скажет». Взрослый наклоняется к мишке, делает вид, что слушает его, а потом сообщает детям, что мишка просит их подходить по очереди к мешку, но не заглядывать туда, а только руками выбрать себе подарок, потом сказать, что выбрал, и только после этого достать из мешка и показать всем.

Игра начинается. Мишка по очереди вызывает детей и предлагает поискать игрушку. Таким образом, все получают подарки и возвращаются на свои места.

Заметив, что малыши, получившие подарки, начинают отвлекаться от общей игры, ведущий предлагает детям с одинаковыми игрушками встать и показать мишке, как они играют. Он показывает детям какое-либо движение, и они повторяют его: например, катают машинку, прыгают с зайчиком, кружатся с куколкой и пр. Выполнив игровое действие со своей игрушкой, дети кладут ее на столик, а ведущий объясняет им, что игрушки снова вернутся в мешок и при повторении игры дети снова выберут себе то, что каждый захочет.

После того как заканчивается первая «раздача подарков», игра повторяется снова. Все игрушки возвращаются в мешок, и дети опять ищут себе подарки. Но теперь уже каждый ребенок знает, какую игрушку ему хочется найти, и благодаря этому узнавание предметов по форме становится успешнее.

Игра заканчивается проводами мишки. Дети встают, благодарят его за подарки, а мишка обещает снова приехать к ним в гости поиграть и привезти им что-нибудь еще.

Правила игры. Выбирать игрушку только руками, не заглядывая в мешок.

Сначала назвать, какую игрушку нашел, а потом вынуть из мешка, показать детям и вернуться на место.

Играть дружно, спокойно дожидаться очереди и возвращать свою игрушку без возражений, чтобы не обидеть мишку и чтобы можно было повторить игру и выбрать новую игрушку.

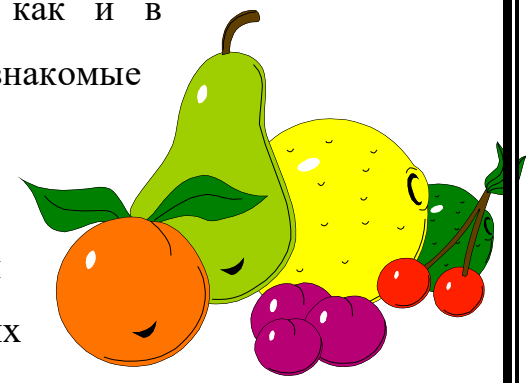
Советы ведущему. При подборе игрушек желательно учитывать возможности изобразительных и подражательных действий с ними. Поэтому лучше отдавать предпочтение образным игрушкам (фигурки животных, транспорт и пр.).

Очень важно вовремя освободить руки детей, получивших подарки, от предметов. Длительное держание игрушки вскоре начинает тяготить ребенка и отвлекает его от общей игры. Для этого подберите заранее место, куда будут складываться игрушки после выполнения игровых действий. Чтобы они не отвлекали детей, можно их чем-нибудь накрыть.

Игра носит характер забавы. Поэтому при ее проведении создайте атмосферу веселой приподнятости, сюрпризности и не требуйте от детей строгого соблюдения второго правила. Если ребенок не может узнать по форме предмет, пусть достанет его, покажет детям и хорошо рассмотрит свой подарок.

Непоседливых, нетерпеливых детей следует вызывать пораньше и пораньше освобождать от отвлекающих игрушек.

«Есть у тебя или нет?»



Аннотация. В предлагаемой игре, так же как и в предыдущих, дети учатся узнавать по форме знакомые предметы. Но в отличие от предыдущих игр осязательное обследование и узнавание нужного предмета происходит в ситуации сравнения нескольких более или менее сходных по форме объектов. Так, например, в комплекте игрушек имеется несколько предметов округлой формы (шарик, яблоко, яйцо, лимон), среди которых ребенок должен найти определенный предмет. Таким образом, обучающая задача (различение сходных по форме предметов) требует от детей больших умственных усилий, чем в предыдущих играх. Кроме того, детям предоставляется большая самостоятельность в применении рациональных приемов осязательного обследования, о которых напоминают правила игры.

Решение этой довольно сложной задачи становится возможным благодаря тому, что у детей возникает активный интерес к привлекательным предметам. Кроме того, одобрение взрослого и сверстников, признание ими личных достижений ребенка (умеет находить названный предмет) побуждают ребенка правильно решать задачу.

Наблюдая за действиями сверстников, остальные дети привыкают сопереживать друг другу, радоваться успеху другого и сдерживать себя, чтобы способствовать этому успеху. Таким образом, в данной игре воспитывается не только познавательная активность, но и волевые и нравственные качества.Цель: учить узнавать по форме знакомые предметы.

Игровой материал. Знакомые малышам объемные игрушки небольших размеров и простой формы. Это могут быть образные, дидактические игрушки и некоторые миниатюрные предметы домашнего обихода. Хорошо использовать дидактический набор деревянных игрушек, отличающихся четкой, монолитной (одночастной) формой (яблоко, груша, шарик, яйцо, пирамидка, кувшин, мисочка, лимон, кубик, кирпичик). Если готового

комплекта нет, можно подобрать свой, состоящий, например, из следующих предметов: шарик, яблоко (муляж или натуральное), яйцо, грибок, матрешка, корзиночка, ведерко, голыш, автомобильчик, кирпичик, самолетик и т. д.

Для игры требуется по два экземпляра каждой игрушки. Некоторые игрушки одинаковой формы должны отличаться по цвету, чтобы дети могли применить знание цветов и самостоятельно выделить форму предмета как его отличительный признак. Кроме того, необходимы два небольших мешочка. В каждом из них должно быть два отверстия для рук, собранные на резинке, как у муфты.

Все игрушки и обе муфточки помещаются в коробке с соответствующими отделениями: для одного комплекта, для другого и для муфточек.

Описание игры и приемы ее проведения. Взрослый обещает детям поиграть с новыми игрушками, которые он для них приготовил. Предлагает детям поставить стульчики как всегда (полукругом), а напротив них ставит небольшой столик с коробкой, в которой находится игровой материал. Вынув из коробки два мешочка (муфточки), взрослый показывает, как вставляются в муфточку обе руки, и дает детям попробовать самим, как это делается. Малыши передают друг другу муфточки с двух сторон, начиная с тех, кто сидит с краю. Встретившись в середине полукруга, муфточки возвращаются на столик к ведущему.

Вынимая из коробки по очереди каждую игрушку, взрослый показывает ее детям и ставит на столик. Малыши называют предметы и рассматривают их со всех сторон. На столе выстраивается весь комплект игрушек. После этого ведущий на глазах у детей вкладывает один за другим все предметы в муфточку, а вызванный им ребенок проделывает то же самое с другим комплектом игрушек и другой муфточкой. «Спрятались от нас игрушки,— говорит взрослый. — Ничего, сейчас мы их будем искать и опять вернем». Он подзывает к себе двух детей, освобождает место на столе и усаживает их напротив друг друга так, чтобы их действия были видны всем. Каждый малыш

получает муфточку с игрушками. «Сейчас мы решим, кто первый будет искать игрушку», — говорит взрослый и использует простую считалочку:

Чтобы весело играть,
Надо всех пересчитать.
Раз, два, три,
Первый — ты.

Обращаясь к первому ребенку, взрослый предлагает ему выбрать в муфточке то, что ему понравится. (При этом напоминает прием обследования предмета обеими руками, поворачивая его и ощупывая с разных сторон.) «Выбрал? — спрашивает он. — Тогда назови, что нашел, и спроси, есть ли такая же игрушка у Пети (имя другого ребенка)». Ведущий объясняет, что нужно сказать следующие слова: «У меня есть шарик (лимон, яйцо и пр.). А у тебя есть или нет?» — и поставить названный предмет на стол. Другой партнер должен найти в своей муфточке такой же предмет и ответить: «И у меня есть шарик», потом вынуть его из муфточки и положить рядом для сравнения. Все сравнивают игрушки и оценивают правильность решения задачи. Если задача решена верно, и предметы совпадают по форме, дети хлопают в ладоши.

Игра продолжается, только теперь выбирает игрушку второй ребенок, а первый находит такую же в своей муфточке, и опять обе игрушки становятся рядом. Оценив правильность решения задачи, ведущий выбирает двух новых детей, и игра продолжается. Так по очереди все дети выбирают и находят игрушки, обследуя на ощупь и узнавая предметы по форме.

По окончании игры ведущий вместе с детьми укладывает материал в коробку.

Правила игры. Обследовать игрушки на ощупь, обеими руками, поворачивая их со всех сторон.

Вынимать игрушку из мешочка и ставить на стол можно только после того, как ее назвал.

Выбирать игрушку и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки.

Советы ведущему. Для успешного решения обучающей задачи большое значение имеет не только осязательное, но и зрительное обследование. В процессе предварительного рассматривания игрушек у детей возникает зрительный образ предмета, который будет способствовать осязательному обследованию и узнаванию предмета по форме. Поэтому очень важно, чтобы рассматривание предметов проходило эмоционально, и дети могли полюбоваться игрушками.

Чтобы не усложнять процесс обследования и выбора игрушек, вкладывайте в каждую муфточку не более пяти предметов. Так будет просторнее рукам ребенка, что облегчит узнавание игрушек. Опознанные детьми предметы возвращаются каждый раз в муфточки. После того как три-четыре пары детей поиграют этими игрушками, замените их другими.

При повторном проведении игры можно добавлять новые игрушки или заменять некоторые из них предметами более сложной формы с дополнительными деталями (например, ведерко можно заменить кастрюлькой, кружку — сахарницей и т. д.).

Нужно обратить особое внимание на тот момент в игре, когда сравниваются две вынутые из муфточек игрушки. Спрашивая детей, что у них одинаковое, а что разное, помогите им выделить форму как существенный отличительный признак, отвлекаясь от признаков цвета.

Оценивая правильность решения задачи, важно дать возможность детям в полной мере пережить свой успех и получить удовлетворение от признания своих личных достижений другими детьми и взрослыми. Поэтому не нужно жалеть похвал и добрых слов, оценивая успехи детей.

В процессе игры дети совершенствуют приемы осязательного обследования. Движения рук, осуществленные под руководством воспитателя, приобретают все большую согласованность: пальцы скользят по всей поверхности предмета. Это приводит к построению целостного, четкого образа формы предмета, что облегчает узнавание его на ощупь.

Организация игры настолько проста, что играть в нее вдвоем или вчетвером малыши могут и без непосредственного участия взрослого, только под его общим наблюдением и руководством. Это способствует относительной самостоятельности детей и сближению их друг с другом.

«Где твой дом?»

Аннотация. Предлагаемая игра является следующим шагом в развитии целенаправленного, осмысленного восприятия формы геометрических фигур. Процесс зрительного восприятия здесь освобождается от осязательной и двигательной опоры — ребенок узнает форму фигуры одними глазами. Повышается целенаправленность рассматривания, поскольку зрительный образ формы фигуры подсказывает ребенку, где находится его дом.

Проводя такую игру, ведущий определяет уровень зрительного восприятия формы предмета: насколько ясно ребенок представляет форму геометрической фигуры, узнает ли ее среди других.

Игровая ситуация имеет сюжетный характер. Она уже знакома детям по игре на восприятие цвета («Ищи свой дом!»). Участники игры получают роли жильцов, переезжающих в новый дом. Эти роли и соответствующие им движения делают интересной и важной для детей обучающую задачу игры, которая заключается в том, чтобы сравнить фигурки на своих карточках с другими, большего размера и найти среди них такие же. Рассматривание при этом происходит на большом расстоянии.

В игре есть элементы соревнования (кто раньше найдет свой дом и займет в нем место?). Эти правила игры требуют от ребенка мобилизации своих усилий и целеустремленности.

Игровой материал. Маленькие карточки (6 × 8 см) с изображением следующих геометрических фигур: круг, треугольник, квадрат и прямоугольник. Количество всех карточек должно соответствовать числу участников игры. Кроме того, нужны четыре большие карты с изображением

тех же фигур. В большие карты можно продеть шнурки, чтобы детям удобнее было их держать.

Описание игры и приемы ее проведения. Игру можно проводить со всей группой как в помещении, так и на участке. Напомнив детям уже знакомую игру «Ищи свой дом!», ведущий предлагает поиграть с новыми карточками.

Он подзывает к себе четырех детей, дает каждому по большой карте с опознавательным знаком нового дома, в который будут переезжать жильцы. Дети с картами занимают свои места (встают в круги, начерченные на земле).

Остальные участники игры получают маленькие карточки — это приглашения переехать в новый дом. Взрослый объясняет правило: каждый смотрит на свое приглашение, но никому его не показывает, чтобы никто не знал, в какой дом он собирается переезжать. На приглашении нарисована фигура, которая поможет найти дом. Чтобы не спутать свой дом с чужим, нужно внимательно рассмотреть все фигуры на домах и выбрать такую же, как на карточке. Тот, кто ошибется, в дом не попадет, так как его не пустят.

После этого некоторое время дети свободно двигаются по площадке, изображая разные способы передвижения (кто на чем переезжает— кто на машине, кто на поезде, кто на лошади и т. д.) Они еще не знают, где чей дом, так как большие карты им пока не показали. По сигналу ведущего «Стоп!» дети с большими картами (хозяева) поднимут их, а дети, изображающие жильцов, должны будут остановиться, рассмотреть свои карточки, а потом поискать, где находятся такие же фигуры на домах.

После небольшой паузы ведущий спрашивает: «Где твой дом?» После этих слов дети разбегаются по своим домам. Как только дом будет полностью заселен, все его жильцы поднимают карточки. Ведущий и хозяева домов проверяют, в каком доме раньше собрались жильцы, и все ли правильно нашли свой дом, отмечают победителей.

Затем взрослый собирает маленькие и большие карточки, выбирает новых хозяев, раздает новые приглашения и игра повторяется.

Правила игры. Приглашения, т. е. маленькие карточки, никому не показывают.

Большие карты показывают только по сигналу «Стоп!».

По сигналу «Стоп!» все должны остановиться, рассмотреть свои фигуры и поискать такие же на больших картах.

По сигналу «Где твой дом?» нужно поскорее прибежать на место.

Советы ведущему. Эта игра должна проходить живо, весело, увлекать и забавлять детей. В то же время следите за тем, чтобы дети не перевозбуждались: поскольку основная обучающая задача игры носит умственный характер, нужно, чтобы движения не отвлекали детей от ее решения.

Так как игра имеет сюжет, следует постоянно активизировать воображение детей, поддерживать их эмоциональный настрой.

Поэтому обращайтесь к ним, как к жильцам или хозяевам домов, ответственным за порядок в них. Хозяева домов могут проверять приглашения.

«Приходите на лужок»

Аннотация. В этой игре дети учатся сравнивать и различать предметы по величине. Объектами сравнения являются колечки от пирамидки шести-семи размеров. Каждый участник игры должен выбрать колечко той же величины, что и наглядный образец. Решение этой задачи требует умственного напряжения, поскольку здесь происходит отвлечение от второстепенного признака и выделение основного. Это усложняет задачу, стоящую перед ребенком, но в то же время способствует более осознанному восприятию и различению величины.

Игра носит характер забавы. Предметы, с которыми действуют дети, наделяются условной ролью — колечки как бы оживают (играют и забавляются на лужке). Это придает всем действиям детей не только познавательный, но и игровой смысл. Воображение ребенка, которое

активизируется в этой игре, помогает ему войти в игровую ситуацию и решить обучающую задачу. В этом состоит особенность игры.

Своеобразно также игровое общение детей: они по очереди становятся ведущими, решая новую для себя задачу общения — дают другим образец поведения, приглашают всех на лужок и пр. Это обогащает опыт партнерства детей. Как и предыдущая, эта игра состоит из простых предметных действий, которые сочетаются с умственными действиями и охотно повторяются детьми. В игре участвует небольшая группа детей (шесть-семь человек). Совместное решение несложной задачи сближает их, учит согласованным действиям.

Игровой материал. Одноцветные пирамидки (с толстыми кольцами) всех имеющихся цветовых тонов. Количество пирамидок должно соответствовать числу участников игры. Кроме того, потребуется картонный круг диаметром 15—20 см, окрашенный в яркий зеленый цвет.

Описание игры и приемы ее проведения. По приглашению взрослого участники игры садятся за общий стол, на котором заранее расставлены пирамидки. Каждый ребенок выбирает себе пирамидку того цвета, который ему больше нравится. Одну из пирамидок берет ведущий. На середину стола он кладет картонный круг зеленого цвета. «Это у нас будет лужок с зеленой травкой, сюда будут приходить колечки, чтобы поиграть», — объясняет он. По примеру взрослого дети разбирают свои пирамидки и выстраивают на столе перед собой колечки ровными рядами. Показывая образец игровых действий, ведущий берет самое маленькое колечко своей пирамидки, кладет его на середину лужка и говорит: «Приходите на лужок, становитесь в кружок!» Он предупреждает детей, что на лужок приглашаются только самые маленькие колечки, такие же, как его кольцо. Дети выбирают из своих колечек самые маленькие и кладут их вокруг лужка (по его окружности). Ведущий помогает красиво и равномерно разложить разноцветные колечки вокруг лужка, любуется вместе с детьми получившимся узором. Затем предлагает малышам проверить, те ли колечки пришли. Берет одно из колечек, накладывает его на

колечко-образец в центре картонного круга и спрашивает, одинаковые ли они по величине. Те же действия выполняют дети с остальными колечками (каждый из них проверяет свое колечко).

Подражая взрослому, малыши произносят стихотворную фразу, сопровождая ее простыми действиями: колечки кружатся в одну и другую сторону, подпрыгивают на месте, разбегаются и собираются вместе. Потом ведущий предлагает одному из детей выбрать колечко любого размера и положить его в центр лужка. Все участники игры произносят слова: «Приходите на лужок, собирайтесь в кружок!» Затем каждый находит у себя колечко такого же размера, как в центре, и ставит его в общий хоровод. Игра повторяется. Все участники игры по очереди выбирают колечко-образец, ставят его в центр зеленого круга и приглашают колечки такой же величины собраться вокруг него.

Правила игры. Дети повторяют действия, показанные воспитателем.

Выбрав колечко на глаз, ребенок должен проверить правильность своего выбора путем накладывания колечка на образец.

На роль ведущего ребенок назначается воспитателем.

Ведущий может ставить в центр лужка любое по величине колечко, кроме тех, которые уже там были.

Советы ведущему. В этой игре детям дается прием сравнения предметов по величине путем накладывания их друг на друга. Этот прием очень важен для развития глазомера: дети выбирают колечки на глаз, а накладывая их друг на друга, проверяют правильность своего выбора, что делает зрительный образ предмета определенной величины более точным.

Игра должна проходить живо, весело, забавлять и радовать детей и ни в коем случае не превращаться в простое упражнение. Для этого постарайтесь как можно живее и разнообразнее проводить игровые действия с колечками. Эмоциональное поведение взрослого играет большую роль.

«Пальчик»

Аннотация. Данная игра развивает целенаправленное внимание, которое опирается на интерес детей к привлекательным картинкам. В процессе игры ребенок выбирает из большого количества более или менее знакомых ему предметов, изображенных на картинках, тот, который назвал взрослый, и быстро указывает на него пальцем. Выполнение этих, казалось бы, несложных требований представляет для ребенка известную трудность. Она заключается в том, что малыш должен преодолеть внешнюю привлекательность других картинок и сосредоточить внимание только на той, которую назовет взрослый. Так, в этой игре он учится управлять своим вниманием, что требует некоторых усилий. Но эти усилия вознаграждаются тем, что ребенок получает найденную картинку в качестве награды за то, что он был внимательным.

Основное требование игры — искать картинку глазами, а не руками, т. е. стимулируется прежде всего умственная активность. Движение (указательный жест) является лишь последним этапом решения задачи. Чтобы предупредить попытку ребенка искать руками, вводится специальное ограничительное правило: держать палец у края стола, пока не будет названа картинка.

Решение указанных познавательных задач происходит в ситуации игрового соревнования между каждой парой играющих. Действуя по очереди, малыши учатся считаться друг с другом, доброжелательно относиться к сверстникам.

Игровой материал. Набор парных предметных картинок, изображающих игрушки, фрукты, цветы и предметы домашнего обихода (посуда, мебель, одежда). Можно использовать картинки предметного лото, где изображены животные, птицы и люди. Картинки должны быть реалистичными, с четким изображением. Они раскладываются на столе двумя рядами (по пять-шесть картинок в каждом), на небольшом расстоянии друг от друга.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра может проводиться с большой группой детей или с маленькой. Опишем вариант игры с участием большой группы.

Ведущий вместе с детьми расставляет стульчики полукругом, пододвигает к ним небольшой столик, возле которого ставит три стула — для двух детей и для себя. На столе раскладывает в два ряда десять — двенадцать предметных картинок. Раскладывая картинки, взрослый показывает их детям и предлагает назвать каждый изображенный предмет, вызывая тем самым у детей любопытство (что будет дальше?). Затем педагог обращает внимание детей на то, что у каждого из них на руке один палец называется указательным. «В этой игре, — продолжает ведущий, — указательный палец будет помогать всем искать картинки, которые я буду называть. Кто первый правильно укажет на картинку (поставит на нее свой указательный палец), тот ее и получит».

Ведущий подзывает к себе двух детей, предлагает им сесть друг напротив друга и садится сам лицом к детям. Он просит их поставить указательные пальцы правых рук на самый край стола и не поднимать их до тех пор, пока не будет названа картинка. Затем произносит следующие слова: «Кто из вас раньше найдет и укажет пальчиком, где находится... яблоко?» Дети показывают картинку, а взрослый обращается к остальным: «Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко?» Дети отвечают, и победитель получает картинку.

Ведущий дает возможность второму ребенку «отыграться» и называет еще какую-нибудь картинку, желательно ту, которая находится прямо перед ним. Если малышу все же не удается выиграть, педагог заменяет ему партнера. Когда ребенок выиграет свою картинку, вызывается следующая пара детей.

Отданные детям картинки заменяются новыми. Игра продолжается до тех пор, пока не будет исчерпан весь запас картинок, и каждый из детей не выиграет хотя бы по одному разу. (В этой игре не должно быть проигравших.) В конце игры дети показывают друг другу, какие картинки они выиграли, а затем подходят к столу и укладывают их в коробку.

Правила игры. Держать палец правой руки у края стола, пока взрослый не назовет предмет. Запрещается снимать палец со стола раньше времени.

Картинку получает тот, кто раньше поставит на нее свой палец.

Победителей называют все участники игры. Если оба ребенка одновременно поставили свои пальцы на картинку, выигрыш получает каждый из них.

Советы ведущему. Эта игра содержит элемент соревнования, но построена так, что в нем не бывает проигравших. Наличие парных картинок обеспечивает возможность каждому ребенку получить свой выигрыш, даже если они находят предмет одновременно. При отсутствии парной картинки нужно предоставить возможность ребенку выбрать ту, которая ему больше нравится. Взрослый должен создать такую обстановку в группе, чтобы каждый получал удовлетворение от выигрыша. Это очень важно для поощрения внимательности.

При подборе пар соревнующихся детей учитывайте их возможности, которые должны быть примерно равными. Постарайтесь проводить игру таким образом, чтобы все ее участники были не только активны, но и внимательны друг к другу.

«Зайчик и мишка»

Аннотация. Цель данной игры заключается в том, чтобы приучать детей различать и правильно обозначать наречиями и предлогами пространственные отношения между предметами. Играя, малыши приобретают новые знания и представления и тут же применяют их в действиях. Это имеет важное значение как для обогащения словаря, так и для развития пространственного воображения и мышления.

Обучающая задача заключается в том, что ребенок должен обозначить словом разные варианты пространственных отношений, которые наглядно воспроизводятся с помощью действий с игрушками. Игра носит характер забавного зрелища (спектакля игрушек). Взрослый, используя игрушки,

демонстрирует разные варианты пространственного расположения двух персонажей (зайчика и мишки). То они становятся друг напротив друга, то расходятся, то сходятся, то перегоняют друг друга и пр. С помощью взрослого дети узнают значение следующих наречий и предлогов: напротив, рядом, наверху, внизу, впереди, позади, далеко, близко.

Вопросы взрослого побуждают детей осмыслить эти положения и попытаться передать их словом. Малыши активно и с удовольствием усваивают каждое новое слово, которое произносит взрослый. Отвечая на его вопрос, они используют на практике приобретенное представление и новое слово. Таким образом, процесс усвоения новых слов опирается на активный интерес детей к содержанию спектакля. Эмоциональная включенность детей в забавное зрелище является важным условием приобретения новых знаний.

Игра имеет коллективный характер. Все ее участники дружно отвечают на вопросы взрослого, сообща решают познавательную задачу, учатся у ведущего и друг у друга. Даже те дети, которые еще не могут самостоятельно решить поставленную задачу, подражая другим, делают маленький шаг на пути к усвоению пространственных отношений и новых слов. При повторении игры их самостоятельность повышается. Игра сближает детей как партнеров, дает им новый социальный опыт.

Игровой материал. Две образные игрушки (желательно зайчик и мишка), примерно одинаковых размеров и привлекательные для детей; небольшой стол, покрытый тканью, и открытая ширма. При повторении игры могут вноситься дополнительные предметы декорации (куст, дерево, забор и пр.).

Описание игры и приемы ее проведения. Игра начинается с короткого рассказа ведущего: «Жили-были два неразлучных друга — зайка-незнайка и мишка-шалунишка. Они любили вместе играть и баловаться. Хотите с ними познакомиться? Давайте позовем их все вместе: «Зайка! Мишка! Идите к нам!» Дети вместе с ведущим зовут друзей, которые тут же появляются с противоположных сторон стола (в руках ведущего) и одновременно приближаются друг к другу — зайка прыжками, мишка вразвалочку. Они

останавливаются на небольшом расстоянии друг от друга, кланяются и здороваются. «Здравствуй, мишка».— «Здравствуй, зайка», — разными голосами произносит ведущий. «Вот они и встретились, — говорит он детям. — Посмотрите внимательно и скажите, как они стоят — напротив друг друга или рядом?» Дети хором отвечают, выбирая нужное слово. «Правильно, они стоят напротив и смотрят друг на друга,— говорит взрослый и продолжает голосом мишки. — Зайка, иди ко мне поближе, давай посидим вместе». Зайка приближается, игрушки поворачиваются лицом к детям, садятся, мишка обнимает зайчика. «Теперь как они сидят? Подумайте и скажите — напротив или рядом? — спрашивает ведущий. — Правильно, конечно, рядом, очень близко друг к другу». Вдруг зайчик вскакивает и прыжками убегает от мишки. «Догоняй меня!» — говорит зайчик. Мишка неуклюже старается его догнать, но никак не может, он говорит: «Ой, устал, отдохнем немножко!» Игрушки останавливаются, а взрослый опять задает вопрос детям: «Только что они были близко, а теперь как — близко или далеко?» Дети отвечают, а воспитатель подтверждает правильность их ответа. «А кто из них впереди и кто позади? Подумайте и скажите». Дети отвечают, а воспитатель оценивает их ответ.

Неожиданно зайчик подбегает к мишке, прыгает ему на спину и садится верхом. Мишка становится на четвереньки и возит зайчика по сцене. Во время остановки воспитатель задает детям вопросы: кто из персонажей находится внизу, а кто наверху?

После этого начинаются веселые проказы игрушек, которыми заканчивается спектакль: мишка и зайка догоняют друг друга, зайка прячется за спиной мишки и поглядывает на ребят, мишка поднимает зайчика, они прыгают, кувыркаются, прощаются с детьми и убегают со сцены. Так заканчивается этот веселый спектакль.

Правила игры. Внимательно смотреть на сцену и слушать.

Во время спектакля не мешать артистам.

Отвечать на вопросы ведущего.

Советы ведущего. Игра требует специальной подготовки. Нужно тщательно отрепетировать все игровые действия, научиться управлять игрушками (освоить технику спектакля), говорить голосом мишки и зайки, приготовить необходимый материал.

Этот забавный спектакль обязательно повторите в ближайшее время. При этом дополните обстановку декорациями: поставьте нарисованные и вырезанные из картона елочки, сделайте огород, где растет морковка, поставьте бочонок с медом. Все это поможет разнообразить действия персонажей и соответственно их пространственные отношения.

Эта игра от начала до конца должна быть совместной. Самое важное — не требуйте от детей индивидуальных ответов, задавайте вопросы сразу всем участникам игры. Всегда можно уловить, кто из детей отвечает активно и самостоятельно, а кто запаздывает или вовсе молчит. С такими детьми поиграйте отдельно.

Перед тем как повторять спектакль, специально напомните детям правила игры, подчеркните, что их нарушение может сорвать спектакль — игрушки-артисты убегут и не будут ничего показывать. Соблюдение правил игры является не менее важной стороной воспитательных воздействий, чем познавательное содержание самой игры. Правила дисциплинируют, учат сосредоточенности внимания и целенаправленному восприятию, обдумыванию получаемых впечатлений. Кроме того, в них содержится важный нравственно-волевой компонент: дети приучаются считаться не только со своими желаниями, но и с желаниями сверстников. Ведь неуместная активность может огорчить других детей и ведущего, испортить весь спектакль. Сознательное соблюдение правил поведения во время спектакля воспитывает чувство своей принадлежности к коллективу, т. е. элементы группового сознания. А это очень важно для формирования нравственных качеств личности.

«Что достать тебе, дружок?»

Аннотация. Эта игра направлена на дальнейшее развитие осмысленного, целенаправленного запоминания и припоминания предметов. Дети учатся самостоятельно применять приемы, способствующие успешному решению игровой обучающей задачи, которая заключается в том, чтобы по памяти воспроизвести скрытые от глаз предметы. Подсказанный детям прием заключается в том, чтобы, рассмотрев каждый предмет, назвать его и передать словами его назначение, т. е. сказать, для чего он нужен в данной игровой ситуации. Он помогает ребенку устанавливать связь между внешним видом предмета и его назначением, которая становится смысловой опорой для запоминания предмета и его припоминания в дальнейшем. В игровых действиях ребенка с предметом закрепляется активное, самостоятельное применение этого приема.

Игра способствует также расширению объема памяти и внимания. Многократное участие ребенка в ней позволяет запоминать достаточно большое для данного возраста количество предметов, что не достигается другими средствами.

Таким образом, игра решает две очень важные задачи развития памяти — овладение приемом осмысленного запоминания и расширение объема памяти.

Участие в такой игре оказывает положительное влияние не только на развитие памяти, но и на формирование важных личностных качеств. Это прежде всего способность прилагать необходимое умственное усилие для решения познавательной задачи, т. е. волевые качества личности. Кроме того, игра способствует воспитанию доброжелательности, внимательного отношения к другому человеку, нуждам, желаниям (что выражено в самом ее названии). Ведь по ходу игры дети по очереди выполняют две разные роли — они то высказывают свои желания, то выполняют желания других. Это обогащает детей новым социальным опытом.

Игровой материал. Для игры нужны десять — двенадцать хорошо знакомых детям предметов, назначение которых легко определяется ими. Это необходимо для того, чтобы применение каждого предмета могло служить смысловой опорой для памяти.

Можно использовать образные игрушки, изображающие предметы домашнего обихода, знакомые виды транспорта, фрукты, овощи, животных, и некоторые другие детские игрушки (матрешка, маленький голыш, пирамидка, шарик, колечко и т. д.). Такой набор можно составить из тематических комплектов игрушек (парикмахерская, «Доктор Айболит», наборы столовой и чайной посуды, солдатики, самолетики и т. д.). Если трудно подобрать такие игрушки, можно заменить их реальными предметами небольших размеров. Например, кружечка, зубная щетка, расческа, карандаш, кисточка для клея, колокольчик, натуральные плоды или муляжи (орех, яблоко, лимон, апельсин, банан, огурец, морковка и др.).

При составлении набора игрушек нужно придерживаться следующих требований:

1) дети должны понимать назначение каждого предмета и легко передавать его словом и движением;

2) назначение предметов, входящих в один набор, должно различаться (нужно избегать того, чтобы однородные предметы попадали в одну группу);

3) желательно, чтобы между двумя предметами одного набора можно было установить ситуативную смысловую связь (тарелка— ложка, зайчик — морковка, ванночка — голыш).

Приведем пример возможных наборов игрушек: яблоко, блюдце, автомобиль, лошадка; морковка, заяц, голыш, ванночка; самолет, собачка, расческа, зеркальце.

Все подобранные предметы должны быть соразмерны по величине, иметь четкую, легко определяемую на ощупь форму и небольшой размер. Их помещают в небольшой мешочек из плотной ткани, который уже использовался в других играх («Мешочек, впусти!» и др.).

Из перечисленных предметов и игрушек нужно составить два комплекта по пять-шесть предметов в каждом. Весь материал должен помещаться в красивой коробке с отделениями для каждого комплекта мешочка.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра может проводиться с небольшой группой четыре — шесть человек. Опишем вариант проведения игры со всей группой.

Дети садятся на стулья, расставленные полукругом, а ведущий — напротив них за небольшой столик. Он предлагает малышам поиграть в новую игру с интересными предметами. Возбудив любопытство детей, ведущий не спеша вынимает из коробки пять-шесть предметов, ставит их на стол, а затем на столе появляется знакомый всем мешочек, который напоминает им игру «Мешочек, впусти!».

Ведущий вынимает из коробки и ставит в один ряд предметы из первого набора так, чтобы всем участникам игры они были хорошо видны. Он предлагает детям внимательно рассмотреть эти предметы. Своими вопросами («Нравятся ли вам эти предметы? Как они называются? Для чего они нужны? Есть ли у вас дома такой же предмет?» и пр.) взрослый побуждает детей к оживленному познавательному общению. Такое общение способствует созданию целостного образа каждого предмета и актуализирует практический опыт его использования.

Чтобы показать детям, какое значение имеет намерение запомнить нужные предметы, ведущий применяет следующий прием. Он подзывает к себе троих детей (двое садятся по бокам, а один рядом с ним) и предлагает им еще раз внимательно посмотреть на предметы, а потом закрыть глаза, повернуться спиной к столу и по очереди назвать, что стоит на столе. Всех остальных участников игры взрослый просит не подсказывать и не мешать им называть предметы. Вызванные дети по очереди выполняют задание. Когда они снова поворачиваются к столу, то вместе со всеми убеждаются, что многие предметы остались не названными. Ведущий объясняет, что без намерения что-то запомнить для того, чтобы потом припомнить, сохранить в памяти все

предметы не удается. (Нужно не просто разглядывать предметы, а постараться запомнить их.)

«А сейчас мы спрячем все предметы в этот мешочек. Пусть они там отдохнут и подождут до тех пор, пока мы о них не вспомним. А как только вспомним, так сразу же достанем и покажем, что с ними делают», — говорит ведущий и берет в руки мешочек. Каждый из вызванных троих детей по очереди берет один предмет и, обращаясь к мешочку, просит впустить его, сообщая при этом его назначение. Например: «Мешочек-мешочек, впусти мое яблоко, я его потом съем!» или «Мешочек-мешочек, впусти мою машинку, я поеду на ней в гости».

Когда все предметы окажутся в мешочке, взрослый объясняет детям основные правила игры. «Сейчас мы будем находить друг для друга то, что каждый попросит. Можно просить любой предмет, который находится в мешочке, но только один. Если кто-то забыл, что находится в мешочке, мы все ему поможем, но сначала он сам должен вспомнить. Мы будем вспоминать, что лежит в мешочке, доставать друг для друга разные предметы и показывать, что ими делают», — говорит ведущий и убирает со стола два предмета, оставляя только четыре (не больше). Он берет в руки мешочек и, обращаясь по очереди к каждому из детей, спрашивает: «Что достать тебе, дружок?» Ребенок называет какой-либо предмет, взрослый дает ему этот предмет и просит показать, что он собирается с ним делать. Например, если ребенок попросил морковку, взрослый спрашивает, что он собирается с ней делать — сам съест или зайчика угостит? В зависимости от ответа ребенок выполняет выбранное игровое действие — либо прыгает, как зайчик, и грызет морковку, либо сам (понарошку) ее ест. Выполнив воображаемые действия, ребенок отдает игрушку, и она возвращается в мешочек, а ведущий обращается к следующему участнику игры: «Что достать тебе, дружок?» Если ребенок назвал, например, чашечку, он должен показать, как пьет из нее чай, если назвал машинку, показать, как он едет на машине, и пр.

Выполнив все игровые действия, трое детей возвращаются на свои места, а ведущий вызывает следующих детей. Вынув из мешочка спрятанные предметы, он предлагает посмотреть на них и запомнить. Спрятав предметы снова в мешочек, взрослый задает детям тот же вопрос: «Что достать тебе, дружок?» Игра повторяется.

Все остальные дети (вместе с ведущим) наблюдают за сверстниками и оценивают их действия, поощряют правильное решение задачи и выразительное исполнение движений.

Затем взрослый вызывает уже четверых детей (двое из них садятся напротив всех, а двое по бокам). Ведущий достает из мешочка еще один предмет, просит детей сказать, для чего он нужен, показать, как им пользоваться, и кладет его в мешочек (таким образом там уже оказывается пять предметов). Одному из детей он дает мешочек с предметами и поручает выдавать детям то, что они попросят. Ведущий предупреждает, что просить можно любой предмет, но только не тот, который уже назван (т. е. который уже кто-нибудь просил).

Игра повторяется в том же варианте, но только теперь предметы выдает не взрослый, а ребенок.

Выполнив пожелания троих своих партнеров, ребенок передает мешочек кому-нибудь из них и высказывает свое пожелание получить какой-то из еще не названных предметов. Если у кого-либо возникают затруднения в припоминании предметов, взрослый обращается к остальным детям и просит их вспомнить, какой предмет еще не назван.

Таким образом, повторяя игру и каждый раз добавляя по одному предмету, ведущий вовлекает в нее всех детей.

Правила игры. Высказывать свое пожелание (что достать из мешочка) может только тот, к кому обращается ведущий.

Просить можно любой из спрятанных предметов, кроме тех, которые уже назывались.

Подсказывать друг другу не разрешается.

Советы ведущему. Эта игра является переходной между сюжетной игрой и игрой-задачей. Она подготавливает детей к активному принятию учебной задачи и к познавательному общению.

При проведении игры обратите особое внимание на обыгрывание назначения предметов. Для маленьких детей это имеет двоякое значение. Во-первых, оно является смысловой опорой для памяти и, во-вторых, мотивирует решение задачи. Кроме того, такое обыгрывание вносит эмоциональную разрядку в решение достаточно сложной для малышей

Заключение

В данной методической разработке я попыталась раскрыть особенности дидактических и развивающих игр и их условия, а также показать их многообразие.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает, открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

Основные особенности развивающей игры заключается в том, что она является активной и осмысленной для ребенка деятельностью, в которую он охотно и добровольно включается, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным достоянием, так как его можно свободно применять и в других условиях (поэтому необходимость в закреплении новых знаний отпадает). Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка. Кроме того, многие игры учат детей действовать «в уме», мыслить, вспоминать, что раскрепощает воображение детей, развивает их творческие возможности и способности.

Именно *игра* является довольно эффективным средством формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль и т. д. Ее обязательные для всех правила регулируют поведение детей, ограничивают их импульсивность. Если правила поведения, декларируемые воспитателем, вне игры обычно плохо усваиваются детьми и часто нарушаются ими, то правила игры, которые становятся условием увлекательной совместной деятельности, вполне

естественно входят в жизнь детей. Большое значение имеет при этом совместный характер игры, в которой воспитатель и коллектив сверстников побуждают ребенка к соблюдению правил, т. е. к сознательному управлению своими действиями. Оценивая вместе с взрослым действия сверстников, отмечая их ошибки, ребенок лучше усваивает правила игры, а потом осознает и свои собственные просчеты. Постепенно возникают предпосылки к формированию сознательного поведения и самоконтроля, что является практическим освоением нравственных норм. Правила игры становятся как бы нормой поведения в группе, приносят новый социальный опыт. Выполняя их, дети завоевывают одобрение взрослого, признание и уважение сверстников.

Таким образом, в дошкольном возрасте дидактические и развивающие игры содержат разносторонние условия для формирования наиболее ценных качеств личности. Однако, чтобы их развитие действительно состоялось, необходимо соблюдать определенную последовательность в подборе игр. Мы считаем, что данная работа может помочь воспитателям дошкольного учреждения в работе с детьми младшего дошкольного возраста, а в дальнейшем планируем сделать подборку игр для среднего дошкольного возраста.

Список литературы

1. Афонькина Ю., Урунтаева Г. Дидактическая игра как средство развития произвольной образной памяти у старших дошкольников // Дошкольное воспитание. – 2012. - №1 – С. 12-22.
2. Беляков, Е. А. 365 развивающих игр [Текст] /сост. Беляков Е. А. – М.: АЙРИС ПРЕСС, 2013. - 304 с.
3. Блонский П.П. Память и мышление. – М.: Просвещение, 2014.
4. Богуславская, 3. М. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста [Текст] / З. М. Богуславская, Е. О. Смирнова. - М.: Просвещение, 2014. —207 с.
5. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М.: Просвещение, 2014.
6. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Развитие ребёнка в дошкольном детстве. – М.: Мозаика – Синтез, 2016.
7. Доронова Г.Н., Карабанова О.А., Соловьёва Е.В. Игры в дошкольном возрасте. – М.: Изд. дом « Воспитание дошкольника», 2012.
8. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М.: Мозаика – Синтез, 2016.
9. Латий, Е. А. 365 игр и затей для маленьких детей [Текст] / Е. А. Латий. – М.: ЭКСМО, 2012. - 752 с.
10. 365 развивающих игр и занятий для детей от 3 до 6 лет (по уникальной методике Л. А. Вегнера) [Текст] / Гл. ред. М. Григорян. – М.: Гелиос. – 2014, 272с.
11. http://psyparents.ru/
12. http://pedsovet.su/
13. http://pedsovet.su/load/43-1-0-1947