

Играю. Двигаюсь. Учусь.



Авторское пособие «Умный квадрат активности»

«Копилка игр в движении»

для детей дошкольного возраста от 3-х до 7-ми лет

Градкова Елена Владимировна,
воспитатель МАДОУ д/с 60 города Тюмени

Градкова Елена Владимировна, воспитатель МАДОУ д/с № 60 города Тюмени

Варианты игр «Умный квадрат активности»

Игровое поле «Умный квадрат активности» (3 на 3)

Игровое поле «Весёлые квадраты» (4 на 5)

Игровое поле «Клеточки» (10 на 10)

Игра «Назови, чей хвост?»

Задачи:

- закрепить знания по темам "Дикие и домашние животные";
- создать условия для активизации словаря ребенка по данным темам;

- закрепить умение образовывать притяжательные прилагательные;

- развивать способность анализировать;

- закреплять умение различать и называть животных;

- развитие мелкой моторики рук.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», карточки с изображением животных и хвостов.

Ход игры:

Перед детьми лежат карточки с изображением животных и хвостов. Дети выбирают себе животное и подбирают для него подходящий хвост. Чтобы поселить животное в свой домик на игровом поле нужно назвать, чей хвостик потерялся. Найти хозяина легко, а вот сказать правильно - сложно. Так происходит знакомство со словами, отвечающими на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

Играю. Двигаюсь. Учусь.

Игра «Меткость»

Задачи:

- развивать координацию движений;
- развивать ловкость и глазомер;
- воспитывать интерес к играм, развивающим меткость.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», мешочки для метания.

Ход игры:

Вариант 1. Метание мешочков в заданную цель.

Вариант 2. Метание «Кто дальше бросит мешочек».

Вариант 3. На игровом поле в каждом квадрате карточки с цифрами, у каждого участника по пять попыток метания, «Кидай и считай».

Игра «Животные и их детёныши»

Задачи:

- закреплять в речи детей названия детёнышей животных,
- закреплять умение различать и называть животных.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», карточки с изображением животных и их детенышей.

Ход игры:

Карточки с изображением животных находятся в окошках на игровом поле. А карточки с изображением детёнышей рассыпаны на ковре. Воспитатель рассказывает, что детёныши животных пошли на прогулку и не могут найти свою маму. Как помочь малышам и под силу ли это нам? Без помощи ребят детёнышам не справиться. Дети идут на помощь, находят маму малышам и называют их.

У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок, у медведя – медвежонок, у белки – бельчонок, у коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

Игра «Подвижный светофор»

Задачи:

- учить детей соблюдать правила игры;
- развивать быстроту реакции;
- закрепить знания цветов.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», круги из картона жёлтого, зелёного и красного цвета, светофор.

Ход игры:

Вариант 1.

-Давайте вспомним сигналы светофора. Что означает красный свет? Желтый? Зеленый? А теперь превратимся в светофор. Заодно проверим ваше внимание.

Оказавшись на зелёном сигнале светофора участник - топает ногами, на жёлтом - хлопает в ладоши, красный – тишина.

Вариант 2.

На игровом поле разложены 9 разных цветов, каждый цвет обозначает движение (прыжки на месте, приседание, покружись вокруг себя и т.д.). Выигрывает тот, кто безошибочно пройдёт всё поле и соберёт круги разного цвета.

Игра «Подбери символ праздника»

Задачи игры:

- закреплять знания детей о праздниках нашей страны;
- учить детей группировать символы праздников;
- развивать внимание и мышление.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», карточки с изображением праздников и их символов.

Ход игры:

Вариант 1.

На игровом поле в каждом окне находится картинка с изображением праздника (9 мая, Международный Женский день, День Защитника Отечества, Новый год, День России и другие). Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки с изображением праздников на игровом поле, назвать те, которые они узнали. Ребята выбирают по одному празднику, называют и рассказывают о нём, например, «9 мая - День Победы». Рядом с игровым полем разложены картинки с изображением символов этих праздников. Задание считается выполненным, если дети собрали и сгруппировали все картинки к своему празднику.

Вариант 2.

Все картинки находятся рядом с пустым игровым полем. Воспитатель просит одного ребёнка рассказать о празднике, а остальные дети найдут символы праздника.

Воспитатель предлагает детям выделить и сгруппировать картинки по праздникам.

Игра «Четвёртый лишний»

Задачи:

- развивать внимание, мышление, сообразительность;
- формировать умения классифицировать предметы.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», картинки различных предметов.

Ход игры: чтобы выделить лишний предмет надо определить общие и различные свойства предметов, найти основной, существенный признак и уже на его основе объединять предметы вместе и проводить классификацию.

Вариант 1.

Начинаем с самого простого – с геометрических фигур. Дети могут ориентироваться на один признак.

Вариант 2.

Затем предлагаем картинки предметов, значительно отличающихся по назначению, например,

- стол, кресло, шкаф, поезд;
- шапка, костюм, куртка, чайник;
- лук, репа, морковь, диван;
- лошадь, свинья, собака, звезда;

Вариант 3.

Усложняем задания. Примеры:

- платье, сарафан, джинсы, шуба;
- сапоги, кроссовки, валенки, босоножки;
- торшер, фонарь, настольная лампа, солнце;
- тюльпан, мак, роза, гриб;
- сосна, ёлка, лиственница, берёза;
- кружка, кастрюля, чайник, ваза;

Вариант 4.

На этом этапе в задание вводится ситуация. Пример:

- жёлтый шар, жёлтое яблочко, жёлтая груша, оранжевый мандарин;
- большой апельсин, большая репа, большая груша, маленькое яблоко;
- помидор, редис, красное яблоко, свёкла;
- красное яблоко, морковка, помидор, редис;

Игра "Назови одним словом"

Задачи:

- развитие внимания и мышления;
- формирование умения классифицировать предметы;
- воспитание выдержки, чувства товарищества, интереса к игре;
- пополнение словарного запаса.

Игровой материал: игровое поле «Умный квадрат активности», карточки с изображением разных предметов.

Ход игры: На игровом поле в каждом квадрате находятся карточки с изображением предметов. Воспитатель показывает карточку, ребенок называет одним словом, что (кто) на ней изображено. При возникновении затруднений, можно сначала перечислить изображенные предметы. Например, воспитатель спрашивает: «Кто изображен на этой карточке? (синица, снегирь, воробей, голубь, клест) Как можно их назвать одним словом? (птицы)». Перечислите по очереди нижеследующие группы предметов:

- свинья, лошадь, корова, баран;
- волк, лисица, медведь, заяц;
- морковь, свёкла, помидор, капуста;
- шуба, шарф, куртка, кофта;
- туфли, сапоги, ботинки, тапочки;
- борщ, гуляш, каша, макароны;
- липа, берёза, ёлка, сосна;
- трактор, грузовик, трамвай, метро.

Игра «Найди предметы такого же цвета»

Задачи:

- научить различать и называть основные и оттеночные цвета предмета;- развивать мышление и воображение;
- учить группировать предметы по цвету.

Игровой материал: игровое поле, фишки - круги основных цветов, карточки с изображением предметов разного цвета, с другой стороны черно-белые картинки для игры с детьми старшего возраста.

Ход игры:

Вариант 1.

На игровом поле в каждом квадрате находятся фишки разного цвета - красного, синего, желтого, зеленого, оранжевого, фиолетового, белого, коричневого, чёрного. А на ковре перед детьми расположены карточки, на которых нанесены различные предметы данных цветов. Дети выбирают окно с понравившимся им цветом. Как вариант – цвет своей одежды. Находят изображения предметов выбранного цвета, называют цвет и определяют в свой квадрат.

Вариант 2.

Для детей старшего дошкольного возраста можно использовать карточки с чёрно- белыми изображениями предметов.

Играю. Двигаюсь. Учусь.

Игра «Волшебные крышки»

Задачи:

- закреплять знание цвета и геометрических форм (круга, квадрата, треугольника);
- развивать мелкую моторику рук;
- формировать навык самостоятельно раскладывать по схеме.

Игровой материал: игровое поле, крышки разного цвета, кружки-ориентиры (разного цвета, разной формы), схемы - карточки с изображениями - цветка, самолета, домика и т.д.

Ход игры:

Вариант 1. «Крышки рассыпались. Разложи их по цвету»

Воспитатель предлагает детям разложить крышки в ячейки по цветам.

Вариант 2. «Крышки рассыпались. Разложи их по форме»

Воспитатель предлагает детям разложить крышки в домики, основываясь на геометрические формы.

Вариант 3. «Мозаика»

Воспитатель предлагает детям схему. По ней они должны выкладывать рисунок из цветных крышек нужного цвета. Затем интересуется, какого цвета крышки дети использовали.

Вариант 4. «Угадай!»

Участники из крышек изображают любой объект окружающий нас. После другие участники отгадывают.

Градкова Елена Владимировна, воспитатель МАДОУ д/с № 60 города Тюмени

Игра «Листопад»

Задачи:

- развивать логическое мышление;
- отрабатывать вычислительные навыки;
- воспитывать желание играть вместе.

Игровой материал: игровое поле, листочки, карточки с цифрами от 1 до 10 (для среднего и старшего возраста дошкольников) - на обратной стороне карточки - «чеки» с кругами (для младших дошкольников).

Ход игры:

Вариант 1.

Все участники игры «Листопад» выбирают игровой квадрат. После ведущий показывает карточку - «чек» с кругами. Участники определяют количество кругов и отправляются на сбор листочков. Победитель в игре считается тот, кто первый собрал нужное количество листочков и выложил их на своем квадрате.

Для старших дошкольников рекомендуем использовать карточки с цифрами.

Вариант 2.

Ведущий предлагает ребятам услышать звук и сосчитать звуки. Он 3 раза ударяет в бубен и спрашивает: « Сколько звуков слышно?». Участники собирают столько листиков, сколько звуков они слышали.

Игра «Зашифрованные квадраты»

Задачи:

- развивать связную речь детей;
- обогащать словарный запас;
- обучать детей в движении.

Игровой материал: игровое поле, карточки - мнемоквадраты из копилки.

Ход игры:

Вариант 1.

В каждом квадрате зашифрованы приметы зимы. Игрок шагает по квадратам, рассматривает таблицу, осуществляет перекодирование информации и составляет рассказ о приметах зимы.

Вариант 2.

Шифровать в пустые окна можно пересказ, рассказы, загадки, скороговорки.

Игра «Весёлые квадраты»

Задачи:

-учить ориентироваться в пространстве;

-двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу или соответственно со знаком – указателем направления движения (вперед, назад, налево, направо);

-развивать внимание и зрительную память;

- учить взаимодействовать и самостоятельно договариваться друг с другом.

Игровой материал: игровое поле «Весёлые квадраты», схемы с изображением маршрута.

Ход игры:

Вариант 1.

Участники выбирают схему - маршрут и отправляются по весёлым квадратам.

Вариант 2. Игра «Путешествие»

Ребята делятся по два человека. Первый участник ведёт, употребляя слова «вперед», «назад», «налево», «направо». Второй участник двигается по маршруту.

Вариант 3.

Задание пройти все квадраты, выполняя условия:

- не делать два одинаковых хода;

-не заходить в один квадрат два раза.

Играю. Двигаюсь. Учусь.

Игра «Слова»

Задачи:

- развивать связную речь, обогащать словарный запас;
- учить ориентироваться в пространстве;
- развивать внимание и зрительную память;
- учить взаимодействовать друг с другом.

Игровой материал: игровое поле «Клеточки», фишки или игрушки - ходилки.

Ход игры:

Вариант 1. Участники занимают свободную клеточку с краю. Условия - кто первый дойдёт на противоположную сторону. Называем слова на тему «Зима».

Вариант 2. Отгадываем загадки, кто знает ответ - делает шаг вперёд.

Вариант 3. Называем действия предмета.

Игра «Логический поезд»

Игровой материал: игровое поле «Клеточки», картинки из «Живой Азбуки».

Ход игры:

-Давайте создадим необычный поезд. Посмотрите, паровозик есть, а вагончиков нет. Вагончиками будут картинки, их надо разложить так, чтобы каждая картинка была чем – то похожа на соседнюю картинку: изображения на картинке могут быть одинакового цвета, могут иметь одну форму или умеют выполнять одно и то же действие, может у этих предметов спрятался один звук или определённое количество слогов. Может что – то другое их объединяет, даже то чего не видно на картинке, а в жизни так бывает. *(Картинки – вагончики соединяются между собой с помощью логической связи.)*

Первым вагончиком я прикреплю картинку с изображением елочки, потому, что паровозик и елочка зеленого цвета. Как вы думаете, какую следующую картинку - вагончик нужно прикрепить? (Я прикрепляю шишку, потому что еловые шишки растут на еле. Белку, потому что белка грызет шишки. Кошку, потому что она тоже умеет лазить по деревьям, как белка. Цыпленок, потому, что он живет дома, рядом с человеком, как кошка. Солнышко, потому, что оно желтое как цыпленок. Шуба - она согревает, как солнышко, варежки – это тоже одежда и т.д.)

Играю. Двигаюсь. Учусь.

Игра «Что изменилось?»

Задачи:

- развивать зрительную память (*кратковременную и долговременную*);
- развивать произвольное внимание.

Игровой материал: игровое поле «Клеточки», игрушки, картинки.

Ход игры:

Вариант 1.

На игровое поле ставятся ставится три-четыре игрушки (*затем количество увеличивается*) и ребенку предлагают рассмотреть их в течение 20-30 секунд. Затем попросите отвернуться, а тем временем уберите одну игрушку или поменяйте их местами. Когда он повернется по вашему сигналу, спросите его, что же изменилось?

Вариант 2. Игра «Картинки».

На игровое поле разложим от 10 картинок. Время запомнить 20-30 секунд. Играющий отворачивается, каточки меняются местами. Необходимо вернуть картинки на свои места.

Игра «Угадай, что я загадал?»

Задачи:

- развивать образную память и речь;
- развивать внимание.

Игровой материал: игровое поле «Клеточки», игрушки, картинки, буквы, геометрические фигуры.

Ход игры:

Вариант 1.

На игровом поле расположены домашние животные и геометрические фигуры (или буквы, или картинки). Участник загадывает любое животное и для всех описывает его местоположение, употребляя слова «справа», «слева», «вверху», «внизу».

Вариант 2. Игра «Загадки и отгадки».

А сейчас отправимся в мастерскую «Отгадай - ка». Здесь каждый участник составит загадку (по методике ТРИЗ (теория решения изобретательных задач) и РТВ (развитие творческого воображения) и загадает всем участникам игры.

А загадки будем составлять так, ребёнок возьмёт картинку, внимательно рассмотрит объект, назовёт, какой он и сравнит, что такое же бывает? Например:

Красный, как цветок,

Круглый, как Колобок,

Резиновый, но не шланг. (Мяч)