

З. М. БОГУСЛАВСКАЯ Е. О. СМИРНОВА

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



книга для воспитателя
детского сада

З. М. БОГУСЛАВСКАЯ Е. О. СМИРНОВА

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

**ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Книга для воспитателя
детского сада

МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1991

ББК 74 100 57

Б74

Рецензенты: доктор психологических наук *В. В. Давыдов*,
кандидат психологических наук *С. Е. Кулачковская*

Богуславская З. М., Смирнова Е. О.

Б74 Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. сада. — М.: Просвещение, 1991. — 207 с.: ил. — ISBN 5-09-003256-4.

Представленные в книге игры увлекательны по форме и содержанию, они направлены на развитие у дошкольников умственных, волевых и творческих способностей, воспитание у них культуры общения в совместной деятельности. Игры представляют собой хорошо продуманную систему, основанную на психических закономерностях развития ребенка.

Книга адресована воспитателям детских садов и родителям.

Б $\frac{4305000000-340}{103(03)-91}$ 290—91

ББК 74.100.57

ISBN 5-09-003256-4

© Богуславская З. М., Смирнова Е. О., 1991

ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта книга создана на основе многолетних психолого-педагогических исследований. В нее вошли развивающие игры для детей трех-четырех лет. Предлагаемые игры являются эффективным средством воспитания и обучения малышей.

В основе системы развивающих игр лежат следующие принципы:

совмещение в деятельности ребенка элементов игры и учения и постепенный переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности;

постепенное усложнение обучающей задачи и условий игры; повышение умственной активности ребенка в решении предлагаемых задач;

органическая связь и взаимозависимость между внешней и внутренней (умственной) активностью ребенка и постепенный переход к более интенсивному умственному труду;

единство обучающих и воспитательных воздействий.

В результате реализации этих принципов создаются условия, способствующие становлению начальных форм самооценки и самоконтроля ребенка, что имеет огромное значение и для его учебной деятельности (будущей и настоящей), и для полноценной жизни в коллективе сверстников.

Представленные в сборнике игры проверены многолетней практикой. Они увлекают малышей, делают их жизнь богаче и разнообразнее. Участие в таких играх облегчает детям обучение на занятиях в детском саду и подготавливает их к умственной работе, необходимой для систематического обучения в школе.

В книге не просто дается содержание игр, но раскрывается их воспитательное значение. Описанию каждой игры предшествует краткий психологический анализ этой деятельности, что позволит воспитателю глубже понять и осмыслить психологическую суть своих воздействий на ребенка. Кроме того, в книге даны конкретные приемы проведения каждой игры: показано, как заинтересовать ребенка, с чего начинать игру и как изменять ее в дальнейшем. Это поможет воспитателю правильно выполнить свою роль в игре. В то же время описанные приемы не являются единственными и оставляют возможность для личного творчества воспитателя.

ИГРА — ОБУЧЕНИЕ — РАЗВИТИЕ

Известно, что в младшем дошкольном возрасте усвоение новых знаний в игре происходит значительно успешнее, чем на учебных занятиях. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что в ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы не замечает того, что он учится, хотя при этом он то и дело сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности. Если на занятии ребенок выполняет задание взрослого, то в игре он решает свою собственную задачу.

В современной дошкольной педагогике воспитательное и обучающее значение игры в принципе признается. Но в повседневной педагогической практике детского сада на игру фактически не остается времени. Причем используется она, как правило, лишь для закрепления знаний, полученных на занятиях. Такое искусственное разделение обучения на усвоение нового и закрепление усвоенного противоречит психологическим особенностям познавательного процесса в младшем дошкольном возрасте. Знания, поданные в готовой форме и не связанные с жизненными интересами дошкольника, плохо им усваиваются и не развивают его. В игре же как раз ребенок сам стремится научиться тому, что он еще не умеет. Однако огромные возможности развивающих игр (дидактических, игр с правилами и др.), как правило, не используются. Репертуар таких игр очень беден и охватывает узкий круг задач (в основном это сенсорные игры). Особенно мало совместных игр, в которых участвует вся группа. Практически отсутствуют игры, направленные на развитие волевых, нравственных качеств личности и на формирование гуманных отношений между детьми.

Кроме того, нередко на занятии развивающая игра подменяется игровыми приемами, где преобладает активность взрослого, или простыми упражнениями.

Использование дидактических игрушек или пособий тоже нередко называют игрой — стоит дать ребенку в руки пирамидку или матрешку и считается, что игра состоялась. Но это не так. 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.

Разработанные нами 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.

Игровой замысел представляет собой ту игровую ситуацию, в которую вводится ребенок, и которую он воспринимает как свою. Это достигается, если построение замысла игры опирается на конкретные потребности и склонности детей, а также особенности их опыта. Например, для младших дошкольников характерна особая заинтересованность предметным миром. Привлекательность отдельных вещей задает смысл их деятельности. Значит, замысел игры может основываться на действиях с предметами или на стремлении получить предмет в собственные руки.

Во всех случаях замысел игры реализуется в **игровых действиях**, которые предлагаются ребенку, чтобы игра состоялась. В одних играх нужно что-то найти, в других — выполнить определенные движения, в третьих — обменяться предметами и т. п.

Игровые действия всегда включают в себя **обучающую задачу**, т. е. то, что является для каждого ребенка важнейшим условием личного успеха в игре и его эмоциональной связи с остальными участниками. Решение обучающей задачи требует от ребенка активных умственных и волевых усилий, но оно же и дает наибольшее удовлетворение. Содержание обучающей задачи может быть самым разнообразным: не убежать раньше времени или назвать форму предмета, успеть найти нужную картинку за определенное время, запомнить несколько предметов и пр.

Игровой материал также побуждает ребенка к игре, имеет важное значение для общения и развития малыша и, конечно же, для осуществления игрового замысла.

И, наконец, важной особенностью игры являются **игровые правила**. Правила игры доводят до сознания детей ее замысел, игровые действия и обучающую задачу.

Игровые правила бывают двух видов: правила действия и правила общения. Примерами правил действия могут служить следующие: припомнить и назвать только ту игрушку, которую еще никто не назвал (игра «Что достать тебе, дружок?»); не

называть предмет, изображенный на картинке, а только загадать про него загадку и пр. Примерами правил общения могут быть следующие: не подсказывать и не мешать другому отгадывать, действовать по очереди или по вызову воспитателя, играть дружно, слушать друг друга, выбирать тех детей, кто еще не был в кругу, и т. п. Выполнение всех этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность. Но именно это и делает игру увлекательной, интересной и полезной для развития ребенка.

Для того чтобы игра действительно увлекла детей и лично затронула каждого из них, взрослый должен стать ее непосредственным участником. Своими действиями, эмоциональным общением с детьми взрослый вовлекает их в совместную деятельность, делает ее важной и значимой для них. Он становится как бы центром притяжения в игре. Это очень важно на первых этапах знакомства с новой игрой, особенно для младших дошкольников. В то же время взрослый организует игру и направляет ее — он помогает детям преодолевать затруднения, одобряет их хорошие поступки и достижения, поощряет соблюдение правил и отмечает ошибки некоторых детей. Совмещение взрослым двух разных ролей — участника и организатора — важная отличительная особенность развивающей игры.

Благодаря тому что развивающая игра 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, что расширяет воображение детей, развивает их творческие возможности и способности.

Развивающая 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 со 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 развивающие игры содержат разносторонние условия для формирования наиболее ценных качеств личности. Однако, чтобы их развитие действительно состоялось, необходимо соблюдать определенную последовательность в подборе игр.

В практике дошкольного воспитания подбор игр часто бывает недостаточно продуманным и даже случайным. Между тем выбор игры для педагога — дело серьезное и ответственное. Игра должна давать ребенку возможность применять на практике то, что ему уже знакомо, и побуждать к усвоению нового. Кроме того, при выборе игры нельзя ограничиваться только ее предметным содержанием (доступность знаний и умений), требуется еще и предварительный анализ характера игры. Данная книга поможет воспитателю решить эту сложную задачу, поскольку предлагаемые игры выстроены в определенную систему с учетом всех этих требований.

Описание каждой игры излагается по следующей схеме:

1. Особенности игры и ее воспитательное значение.
2. Игровой материал.
3. Описание игры и приемы ее проведения.
4. Правила игры.
5. Советы воспитателю.

Мы стремились проследить внутреннюю связь каждой игры с предыдущей и последующей, показать, на какой уже приобретенный опыт опирается ребенок в каждой игре и какой новый шаг в своем развитии он делает. Игры систематизированы в разделы по обучающим задачам. В каждом разделе они представлены в последовательности, продиктованной закономерностями развития ребенка. Выбор самих разделов также не случаен. Мы учитывали воспитательное значение каждой группы задач как важное условие достижения педагогических целей.

Первым решающим условием нормального психического развития ребенка и основой его благополучия в детском саду являются доброжелательные и открытые отношения его со сверстниками и воспитателем, способность к сотрудничеству, совместной деятельности. И хотя тип отношения к другим людям к трем годам уже складывается, в этом возрасте еще возможна его коррекция. Поэтому в младшем дошкольном возрасте при поступлении ребенка в детский сад очень важно воспитывать у него активно-положительное, доброжелательное отношение ко взрослому. Трехлетний ребенок испытывает потребность и в общении со сверстниками. Ввести малыша в детский коллектив, научить его общаться и дружить — важнейшая задача воспитателя. Ведь от того, как сложатся отношения ребенка с воспитателем и с другими детьми, зависят и его настроение, хорошее самочувствие, а также успехи в познавательном и личностном развитии.

Поэтому в первом разделе книги игры направлены на формирование доброжелательных отношений между детьми в совместной деятельности и на сближение детей и воспитателя. В нем представлены подвижные игры-забавы и хороводы. Используя движение как средство игрового общения и выстроив игры в определенном порядке, мы получили своеобразные этапы игрового партнерства.

Кроме того, известно, что движение не только развивает ребенка физически, но и активизирует его умственную деятельность. В первом разделе при описании каждой игры раскрывается, как это происходит на практике.

Игры второго раздела направлены на развитие гуманных, нравственных отношений между детьми и волевых качеств личности, которые выражаются в поступках и действиях: помочь другому, выручить из беды, доставить приятное и пр. Однако выполнение этих действий и поступков требует волевых усилий, умения преодолевать препятствия, владеть собой. Игры, расположенные в порядке усложнения правил, требуют от ребенка все большей осознанности, решительности, организованности, что является предпосылкой участия его в последующих играх, направленных на познавательное и умственное развитие.

Таким образом, игры первого и второго разделов создают необходимый эмоционально-нравственный и волевой фон для остальных игр.

Значительная часть игр (третий — шестой разделы) посвящена актуальному для дошкольного возраста сенсорному воспитанию. Особенно важно такое воспитание в младшем дошкольном возрасте, когда ребенок еще не выделяет и не осознает отличительные качества окружающих предметов. Предлагаемые игры создают условия для развития целенаправленного восприятия внешних признаков предметов. Играя, ребенок учится различным приемам зрительного, слухового и осязательного обследования, помогающим различать и выделять качества предметов, сравнивать их по этим качествам и обозначать соответствующим словом. Так возникают сенсорные эталоны, т. е. общепринятые представления о внешних качествах предметов. Развитие сенсорики является чувственной основой для всех способностей ребенка (познавательных, эстетических, творческих и пр.), для полноценного, осознанного восприятия окружающей действительности.

Последние три раздела книги посвящены играм, развивающим основные познавательные процессы, — внимание, память, мышление и речь.

Обычно в практике дошкольного воспитания такие игры представлены слабо. Между тем они открывают широкие возможности для развития познавательных процессов, поскольку в играх ребенок не просто выполняет требования взрослого, как это происходит на занятиях, но активно действует. В играх создается необходимая связь между практическими и умственными действиями, которая ведет к развитию ребенка.

Конечно, любая игра, приведенная в данной книге, способствует развитию внимания, памяти, мышления. Например, выделяя и сравнивая значимые признаки предметов в сенсорных играх, ребенок совершает довольно сложные мыслительные операции. Перед ним ставится определенная умственная задача (быть внимательным, запомнить что-либо, передать свою мысль словами и пр.), и предлагаются рациональные приемы ее решения. Эти приемы основаны на установлении связи между разными познавательными процессами, которая обеспечивает их эффективность. Например, чтобы лучше запомнить несколько предметов, нужно установить между ними смысловую связь.

Познавательные действия, направленные на решение обучающей задачи, предлагаются с учетом возрастных возможностей трех-четырёхлетних детей и не утомляют их.

В играх на внимание ребенок выполняет такие действия, которые формируют целенаправленность и устойчивость внимания. Задача «быть внимательным» становится понятной и актуальной для ребенка.

В играх, развивающих память, младшие дошкольники учатся устанавливать связь между предметами (запоминать, чтобы припоминать потом). Эта связь задается правилами игры и игровыми действиями. Например, чтобы припомнить, где живут персонажи игры, ребенок должен запомнить метки на одинаковых домиках.

В играх на развитие мышления специально созданная ситуация и предлагаемые действия помогают ребенку учиться передавать свою мысль движением и связной речью.

Рациональные приемы познавательной деятельности, показанные ребенку взрослым, повышают ее эффективность не только в игре, но и на занятиях.

Игры расположены в каждом разделе в порядке нарастания сложности обучающей задачи и правил. Усложняются и игровые ситуации, постепенно приближаясь к учебным.

В каждой игре есть два начала: одно несет развлекательность, другое требует серьезности, мобилизации усилий. Соотношение этих двух начал (преобладание развлекательности или серьезности) определяет характер игровой ситуации, или вид игры. Нами разработаны четыре вида развивающих игр: игры-забавы, игры с ролью, игры-задачи и игры-соревнования.

Наиболее ярко развлекательное начало представлено в **играх-забавах**. Младший дошкольник всегда стремится к чему-то необычному, веселому. Положительные эмоции надежно защищают малышей от умственных перегрузок, ведь то, что развлекает, никогда не утомляет. Радостные переживания приносят ребенку игры-забавы, в которых полностью отсутствуют сухой дидактизм и назидательность. Обучающая задача такой игры обычно увлекает ребенка и не требует особых усилий. Например, малышу предлагают поплясать с куклой, а потом выбрать, кому ее передать, или вместе со всеми покружиться в хороводе, или побе-

гать и попрыгать под рифмованный текст. Игровые действия всегда связаны с движением и не обременяют ребят сидением на одном месте. В первом разделе книги игры-забавы составляют большинство. Последующие разделы, как правило, начинаются с таких игр.

Вторым видом игр, в которых также преобладает развлекательное начало, являются **игры с ролью**. Психологические исследования показали, что ребенок, действуя в соответствии с ролью, полнее использует свои возможности и значительно легче справляется со многими задачами. Действуя от имени осторожных воробушков, смелых мышек или дружных гусей, ребята учатся незаметно для себя. Кроме того, игры с ролью активизируют и развивают воображение детей, готовят к творческой самостоятельной игре, что особенно важно в младшем дошкольном возрасте, когда сюжетно-ролевая игра только формируется. Воображение здесь становится опорой для решения поставленной задачи.

В играх-забавах и играх с ролью обучающая задача является лишь условием реализации игрового замысла. В следующем виде игр — **играх-задачах** она составляет саму суть игры, ее смысл. Игровой замысел здесь опирается на интерес ребенка к умственной деятельности. Решение предложенной задачи становится условием игрового общения детей и средством, с помощью которого можно завоевать признание и уважение сверстников. Игры-задачи помещены в последних разделах книги, посвященных развитию восприятия и других познавательных процессов. Игровые ситуации здесь разнообразны: это и различные поручения (например, найти предмет с заданными свойствами по представлению), и детское лото (цветовое, геометрическое), и загадывание и разгадывание загадок, и т. д. Игры-задачи требуют от ребенка целенаправленной активной умственной деятельности, умения мобилизоваться, сосредоточиться, чтобы найти верное решение.

Четвертый вид игр — это **соревнования**. Побудительным мотивом здесь является сравнение себя с другими. Однако, как показывают психолого-педагогические исследования, этот мотив еще недостаточно развит у детей трех-четырёх лет. Поэтому в сборнике таких игр немного. Игры-соревнования могут оказать отрицательное воздействие на неуверенного в себе, робкого, пассивного ребенка. Поэтому в предлагаемых нами играх («Пустое место», «Кто раньше дойдет до флажка?», «Пальчик») содержатся лишь элементы соревнования, которые не травмируют малыша. Элементы соревнования используются во многих играх. Они подготавливают детей к правильной оценке своих возможностей и достижений.

Перечисленные виды игр не только опираются на интересы младших дошкольников, но и развивают их. Веселые игры-забавы сменяются ролевыми играми, которые, в свою очередь, подводят ребенка к участию в играх-задачах, что является подго-

товкой к будущей учебной деятельности. Но развивающей игра становится лишь в том случае, если она интересна детям. А интересной ее сделать может только воспитатель.

Прежде всего педагогу нужно правильно выбрать игру для своей группы с учетом уровня развития большинства детей. В каждом разделе книги предложена желательная последовательность игр, развивающих те или иные способности и качества. Так как первые два раздела представляют собой психологическое вступление и подготовку детей к более сложным играм, мы советуем начинать именно с них. Однако это не означает, что детей нужно познакомить со всеми играми указанных разделов, прежде чем приступить к новым. Поиграв с малышами в две-три игры, можно перейти к начальным играм других разделов, в частности к сенсорным. Для успешного умственного развития детей и подготовки их к обучению полезно параллельно знакомить воспитанников с первыми играми седьмого раздела.

Поскольку большинство развивающих игр непродолжительны по времени и просты по своей организации, их можно с успехом проводить не только на занятиях, но и в свободное время: на прогулке, во второй половине дня. Но если игра совсем незнакома детям и требует от них довольно высокого умственного напряжения, ее следует непременно проводить утром, в часы, отведенные для занятий. В это время дети более продуктивно работают и лучше усваивают новое.

Главный методический принцип в использовании игр — их многократное повторение, которое является необходимым условием развивающего эффекта. Воспитанники по-разному и в разном темпе принимают и усваивают новое. Систематически участвуя в той или иной игре, дети начинают понимать ее содержание, лучше использовать условия, которые создает игра для освоения и применения нового опыта.

При описании каждой игры даются приемы ее проведения в первый раз и характер ее повторений в тот же день. В советах воспитателю указывается, как проводить эту игру повторно и как, учитывая затруднения детей, осуществлять индивидуальный подход и усложнять обучающую задачу. В дальнейшем воспитатель может широко использовать свой педагогический опыт и варьировать приемы проведения игры.

Очень важно не только правильно выбрать игру, но и хорошо ее провести. Предварительно воспитатель должен подготовить необходимый игровой материал, внимательно прочитать и осмыслить рекомендации, приведенные в книге, понять психологические особенности игры и ее воспитательное значение. Нужно мысленно представить весь ход игры: как заинтересовать детей, как объяснить им правила и действия, кого выбрать на первые роли, как предотвратить возможные затруднения.

Во время игры все ее участники: и те, кто выполняет ответственные роли, и те, кто только следит за действиями партнеров,

дожидаясь своей очереди, должны быть активными. Это является необходимым условием развивающего и воспитательного успеха игры.

1. ИГРЫ, СБЛИЖАЮЩИЕ МАЛЫШЕЙ ДРУГ С ДРУГОМ И С ВОСПИТАТЕЛЕМ

С поступлением в детский сад в жизни ребенка происходят большие перемены, которые далеко не всегда бывают радостными и желанными для него. В детском саду все не так, как дома: более строгий распорядок дня, незнакомые взрослые и дети, непривычные требования. Но главное — разлука с мамой. Все это может вызвать у малыша напряженность, неуверенность и даже тревожность. Такой неблагоприятный эмоциональный фон отрицательно сказывается на первых впечатлениях ребенка о детском саде, затрудняет привыкание к нему. Многие дети сопротивляются подобным переменам в жизни, не хотят приходить в группу.

Как облегчить детям привыкание к новым условиям жизни? Самое лучшее, что может предпринять воспитатель, — позаботиться о ребятах, развеселить их, поскорее отвлечь от всего, что омрачает их пребывание среди незнакомых людей. Сделать это можно с помощью совместных подвижных игр.

Многие считают, что если в первое время предоставлять ребенку больше свободы, он быстрее привыкнет к новым условиям, так как они приближены к домашним. Поэтому нередко при подготовке к приему новых детей все усилия педагогов сосредоточены главным образом на создании уютного интерьера и подборе достаточного количества привлекательных игрушек. Большие надежды возлагаются при этом на то, что игрушки будут радовать детей, помогут занять и организовать их. Однако очень часто вместо радости игрушки приносят малышам огорчения и даже слезы. Многие дети отбирают их друг у друга, дерутся из-за них, вырывают из рук. Уговоры и объяснения взрослого, что игрушки общие, что ими надо пользоваться сообща или по очереди, обычно не помогают, так как вступают в явное противоречие с привычным для детей опытом игры у себя дома, где они являются полноправными обладателями всех игрушек. Отсутствие у ребенка опыта игрового общения и совместной игры со сверстником приводит к тому, что в другом ребенке он видит главным образом претендента на привлекательную игрушку, а не интересного партнера. Вот почему с первых дней посещения детского сада неоценимое значение для жизнерадостного настроения малышей и их хорошего отношения друг к другу имеют совместные игры. Они помогут воспитателю сблизить детей, объединить их общей, интересной для всех деятельностью. Регулярное проведение подобных совместных игр не только

обогатит малышей впечатлениями, но и даст им новый социальный опыт, который так важен для развития личности ребенка.

Предлагаемые игры строятся на отношениях игрового партнерства при добровольном участии каждого ребенка в том, что принято всеми. Соперничество друг с другом недопустимо. Содержание и правила игр исключают поводы для конфликтов и взаимного отталкивания.

По своему характеру это игры-забавы, хороводы. Они созданы по образцу народных игр и несут в себе элементы фольклора и народной культуры. Такие игры удовлетворяют потребность малышей в движении, в общении и в образном поэтическом слове. Сочетание движений со словом помогает ребенку осознать содержание игры, что, в свою очередь, облегчает выполнение действий. Воспитателю эти игры помогут завоевать симпатии детей, их доверие и разумное послушание. Ведь они делают ребенка открытым для общения. Такая открытость создает важные предпосылки для формирования личности ребенка и является его основой.

Игры предлагаются в порядке возрастания требований к поведению ребенка в группе. Первыми и самыми простыми являются те забавы и хороводы, в которых воспитанники действуют одновременно и одинаково: «Солнышко и дождик», «Ножки», «Лови-лови!», «Раздувайся, пузыри!», «Карусели» и др. Общность движений и игровых интересов усиливает радостные переживания и эмоциональный подъем. Кроме того, дети учатся согласовывать свои действия друг с другом и ориентироваться на пространственные условия движений.

Несколько сложнее для трехлетних ребят игры, в которых нужно действовать по очереди, небольшими группами («Куклы пляшут», «Подарки» и др.). Дети учатся считаться друг с другом, уступать игрушки и активную, привлекательную роль. Но ожидание своей очереди заполняется другим активным действием, что облегчает малышам выполнение этих требований. Такие игры готовят к новой форме партнерства, где ребенок действует индивидуально и сам выбирает себе замену («Магазин игрушек», «По дорожке Валя шла», «Зайка», «Бабушка Маланья» и др.), кладут начало самостоятельности и дружеским контактам детей.

Особенность всех предлагаемых игр состоит в том, что в них центром притяжения является взрослый — он не только вносит новую игру в жизнь детей, но и служит для них образцом выполнения игровых действий и движений. Держась свободно, артистично, взрослый заражает ребят своей увлеченностью, весельем.

Игры-забавы и хороводы имеют своеобразный характер действий. В играх-забавах все движения знакомы детям из повседневного опыта (бег, ходьба, прыжки и пр.). Новым является лишь переход от одного движения к другому. Подражание взрослому облегчает такие переходы. Постепенно, при неоднократном проведении игры дети начинают выполнять движения само-

стоятельно, подражая друг другу. Ни в коем случае нельзя превращать игру-забаву в упражнение по отработке последовательности движений! Повторное участие в игре обеспечивает ребенку возможность естественно, без специальной тренировки овладеть необходимыми движениями.

Хороводные игры отличаются от забав необычностью движений: они пластичны, выразительны, подчинены ритму текста и сопровождающей его мелодии. Движения как бы драматизируют содержание игры. Все это будит воображение детей, развивает музыкальные способности и художественный вкус. Яркое и выразительное ведение хоровода становится своеобразной формой эстетического воспитания.

Одним из главных условий проведения всех предлагаемых игр является добровольность участия детей. Не беда, если не все сразу включатся в игру. Можно начинать ее и с небольшой группой желающих, которые откликнулись на приглашение воспитателя. Для тех же, кто пока не решился включиться в игру, наблюдение за сверстниками станет интересным и полезным занятием. Постепенно все воспитанники группы втянутся в игру и станут ее участниками.

СОЛНЫШКО И ДОЖДИК

Особенности игры и ее воспитательное значение. Игра помогает воспитателю завоевывать доверие и расположение детей. Она очень нравится малышам, потому что отвечает их основным потребностям и прежде всего — потребности в движении. Известно, что малыши большие непоседы, бежать им гораздо проще, чем ходить, и труднее всего усидеть на месте. Игра позволяет детям бегать, прыгать и т. п. без ограничений. Удовольствие от движений возвращает ребенку жизнерадостность и приводит в прекрасное расположение духа.

Тот факт, что едва знакомый взрослый играет с ними на равных, часто им улыбается и смеется, ласково обращается с ними, — снимает напряжение, вселяет бодрость и успокаивает детей. Таким образом удовлетворяется потребность малышей в общении со взрослым.

И наконец, в игре дети получают новые впечатления от художественного слова (стихов А. Барто, Е. Благиной и др., народных потешек), от воображаемой игровой ситуации, так хорошо знакомой им.

Игра построена на простых движениях и действиях, выполняемых одновременно взрослым и детьми. Это сближает малышей друг с другом и со взрослым и отвечает их склонности к подражанию. Каждый участник игры получает удовлетворение и от движений, и от того, что они выполняются всеми вместе. Дети легко перенимают не только движения, но и настроение друг друга. Радость ребенка усиливается от того, что другие

испытывают то же самое. Это и создает естественную связь и общность между детьми.

В то же время игра прекрасно организует малышей. Но это не вынужденная организованность и даже не послушание взрослому, а своеобразная «за мороженностью» общими действиями, которая возникает благодаря подражательности детей. Организованность достигается здесь естественно, без всякого сопротивления со стороны малышей.

Таким образом, несмотря на свою простоту, эта игра-забава оказывает на малышей широкое воспитательное влияние.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель поворачивает детский стульчик спинкой вперед и предлагает всем сделать то же самое со своими стульчиками. «Смотрите, получился домик», — говорит он, присаживаясь перед стульчиком и выглядывая в отверстие спинки, как в окошко. Называя детей по именам, взрослый предлагает каждому из них «выглянуть в окошко» и помахать рукой.

Так выстроенные полукругом стульчики становятся домиками, в которых живут дети.

«Какая хорошая погода! — говорит воспитатель, выглянув в окошко. — Сейчас выйду и позову детишек поиграть!» Он выходит на середину комнаты и зовет всех погулять. Малыши выбегают и собираются вокруг воспитателя, а он произносит следующий текст:

Смотрит солнышко в окошко,
Светит в нашу комнатку.
Мы захлопаем в ладошки,
Очень рады солнышку!

А. Барто

Дети прослушивают и повторяют вслед за воспитателем стихотворение. Затем под его слова совершают следующие движения, подражая взрослому:

Слова

Топ-топ-топ-топ,
Топ-топ-топ,
Топ-топ-топ,
Топ-топ-топ (*пауза*).
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,
Хлоп, хлоп, хлоп,
Хлоп, хлоп, хлоп,
Хлоп, хлоп, хлоп!

Движения

Все топают ножками, стоя на месте.

Все хлопают в ладошки, подражая воспитателю.

«А теперь побегаем!» — предлагает воспитатель и убегает. Дети разбегаются в разные стороны. Неожиданно для них воспитатель говорит: «Посмотрите, дождик идет! Скорее домой!» Все спешат в свои домики.

«Послушайте, как барабанит дождик по крышам, — говорит воспитатель и, постукивая согнутыми пальцами по сиденью стуль-

чика, изображает шум дождя. — Стало очень скучно. Давайте попросим дождик перестать капать». Педагог читает народную потешку:

Дождик, дождик, веселей,
Капай, капли не жалей.
Только нас не замочи,
Зря в окошко не стучи!

Шум дождя вначале усиливается, но постепенно утихает, а вскоре и совсем прекращается. «Сейчас выйду на улицу и посмотрю, кончился дождик или нет», — говорит воспитатель, выходя из своего домика. Он делает вид, что смотрит на небо и зовет малышей: «Солнышко светит! Нет дождя! Выходите погулять!»

Дети опять собираются вокруг воспитателя и вслед за ним повторяют стихотворение про солнышко и выполняют забавные движения. Можно побегать, попрыгать, поплясать, но до тех пор, пока воспитатель снова не скажет: «Ой, дождик начинается!»

Правила игры.

1. На слова «Дождик идет!» бежать в свой дом, а на слова «Солнышко светит!» выйти на середину комнаты или площадки.

2. Выполнять движения, согласуя их со словами и подражая воспитателю.

Советы воспитателю. Игра может проводиться как в помещении, так и на воздухе. Вместо стульчиков-домиков можно начертить на земле кружочки или выложить их камешками, шишками и т. д. Желательно, чтобы все домики находились на равном расстоянии друг от друга и располагались полукругом или вокруг отведенного для движения пространства.

Воспитатель выполняет движения вместе с детьми: бег враспынную, догонялки (бег за воспитателем), прыжки, плясовые свободные движения и пр. Во время игры можно обнять ребенка, приласкать его, пошутить, обменяться улыбками. Ведите себя свободнее, не скупитесь на улыбку, всячески выражайте свое доброе отношение к детям.

Вместо приведенной выше потешки про дождик можно использовать и другие, например:

Дождик, дождик, пуше,
Будет травка гуще,
Дождик, дождик, посильней,
Огород ты наш полей.

А потешку: «Дождик, дождик, надо нам расходиться по домам» — можно использовать вместо сигнала.

Хорошо также прочитать детям стихотворение Е. Благиной:

Дождик, дождик, не дожди,
Дождик, дождик, подожди!
Дай дойти до дому
Дедушке седому!

При повторении игры можно разнообразить игровые действия. Например, после дождя можно «поехать на поезде в лес собирать грибы и ягоды». Дети выстраиваются друг за другом (каждый кладет руки на плечи впереди стоящему) и изображают поезд.

Поезд гудит, стучит, едет и вдруг останавливается. Дети разбегаются по лесу, приседают, собирая грибы и ягоды, затем возвращаются на поезде домой. Недалеко от дома попадают под дождик, и все начинается сначала.

НОЖКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Задачи этой игры те же, что и предыдущей, но она требует от детей несколько большей собранности и относительной самостоятельности.

Игровые действия построены на доступных, хорошо знакомых малышам движениях (бег, ходьба, прыжки, приседания). Новым для них является лишь чередование этих движений, их последовательность.

Игра приучает ребенка прислушиваться к взрослому. Ее содержание представляет собой своеобразное путешествие. Образный текст помогает осмыслить свои движения и превратить обычные прыжки в перепрыгивание кочек, а бег и приседание — в поиск утерянного сапожка. Путешествие кончается радостной встречей с взрослым, который помогает детям найти сапожок и начинает новый цикл игры.

Таким образом, благодаря активности воображения простые движения становятся игровыми действиями, которые увлекают ребенка.

Все игровые действия выполняются детьми одновременно и одинаково. Это имеет двойное значение. Во-первых, двигаясь вместе (линеечкой) в ограниченном пространстве и в одном направлении, дети учатся не толкаться, считаться друг с другом. Во-вторых, подражание друг другу становится средством игрового общения. Все это, конечно же, сближает детей со взрослым и друг с другом.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель проводит на земле черту. «Это будет наш дом, — говорит он, — отсюда наши ножки побегут по дорожке, а куда они побегут, сейчас покажу». Взрослый отходит от детей на расстояние 20—25 шагов и проводит на земле параллельную черту: «Здесь остановятся дети».

Вернувшись к малышам, педагог помогает им построиться у первой (стартовой) линии и произносит слова, под которые они будут выполнять игровые действия. Затем предлагает повторить их вместе.

Слова

Ножки, ножки,
Бежали по дорожке.
Бежали лесочком,
Прыгали по кочкам.
Прыг-скок, прыг-скок,
Прибегали на лужок,
Потеряли сапожок.

Движения

Бегут по направлению ко второй линии.

Прыгают на двух ногах, приближаясь к воспитателю (*всего четыре прыжка*). С последним словом останавливаются, приседают на корточки и поворачиваются то в одну, то в другую сторону, будто ищут сапожок.

«Нашли сапожок!» — говорит воспитатель, и все бегут обратно к исходной линии. Игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Выполнять движения в соответствии с текстом.
2. После слов воспитателя «Нашли сапожок!» вернуться на место, к исходной линии.

Советы воспитателю. Важным условием успешного проведения этой игры является доступность ее объяснения, наглядное знакомство с правилами. Именно для этого мы рекомендуем вначале проводить игру в облегченном варианте, когда взрослый становится вместе с детьми в общую линеечку и вместе с ними отправляется в «путешествие». Совмещая показ движений с выразительным чтением текста, вы придадите движениям детей образный, игровой смысл. Таким путем можно активизировать воображение ребят. Однако не следует чрезмерно увлекаться облегченным вариантом игры. Как только вы заметите, что дети уловили смысл игры и движения их согласуются с текстом, переходите к основному варианту, при котором от ребят требуется относительная самостоятельность. Однако и при этом необходимо постоянно поддерживать эмоциональную связь с детьми. Ведь воспитатель является для них центром притяжения — к нему они направляются и ради встречи с ним преодолевают воображаемые препятствия. Поэтому не забудьте вознаградить их ласковой, радужной встречей и помогите найти сапожок, прежде чем проводить обратно, на исходную линию.

Кроме того, необходимо помогать детям соблюдать игровые правила, особенно когда требуется выполнять согласованные движения в ограниченном пространстве, что для них непривычно. Перед повторением «путешествия» помогите ребятам построиться в линеечку перед стартовой линией, проследите, чтобы они стояли не слишком тесно, иначе возможны случаи столкновений и ссор.

Игру не обязательно начинать сразу со всей группой. Если она проводится во время прогулки, можно предложить поиграть двум-трем детям, которые стоят поближе. Заметив это, другие, возможно, сами присоединятся к играющим. Но ни в коем случае не принуждайте детей, так как это принесет им только вред.

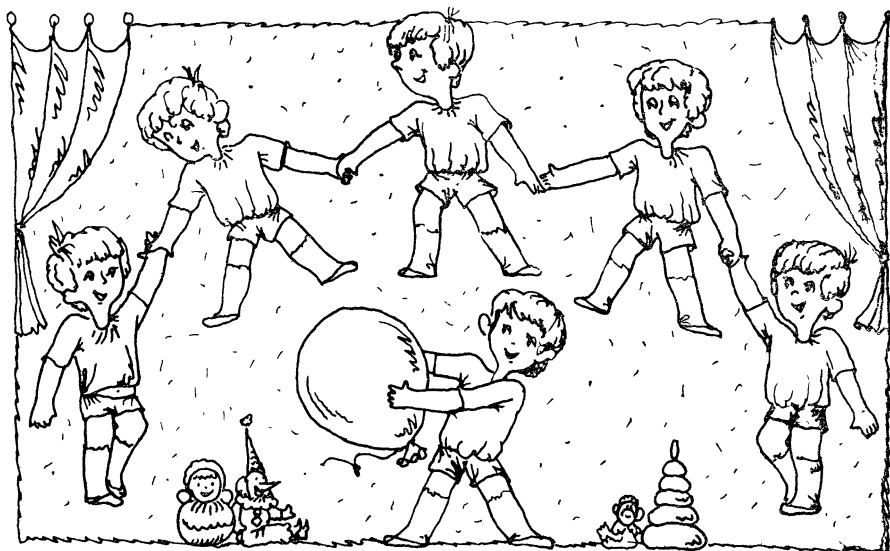
Когда ребята хорошо освоятся с игрой, можно при повторении этой забавы вносить некоторые изменения и дополнения. Например, чтобы заинтересовать игрой пассивных детей, рекомендуем выбрать из них помощников, которые будут вместе с воспитателем говорить нужные слова, приучаясь тем самым к активной роли. Полезно менять концовку игры: с последними словами текста взрослый и его помощники подходят к отдельным детям, дотрагиваются до них рукой и говорят: «Вот твой сапожок, надень его и беги обратно». Надев понарошку сапожок, ребенок бежит обратно.

РАЗДУВАЙСЯ, ПУЗЫРЫ!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Это одна из первых хороводных игр. В ней продолжается знакомство и сближение детей друг с другом и с воспитателем. Вводится новый элемент — 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.

Как и в предыдущих играх, действия производятся одновременно всеми детьми, которые подражают воспитателю 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. Воспитатель 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!» Педагог 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. Воспитатель 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 воспитателем 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. Воспитатель 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, воспитатель говорит: «Полетели маленькие пузырьки, полетели, полетели, полетели...» Дети разбегаются в разные стороны.

Правила игры.

1. Когда пузырь раздувается — двигаться назад и к концу текста взяться за руки.

2. На слово «Хлоп!» руки разнимаются и все бегут к центру.

3. Давать руку любому, кто оказался рядом.

Советы воспитателю. 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 воспитателем. Напомните детям третье правило, которое необходимо для дружной игры. Не следует задерживаться на этих конфликтах, лучше быстро и тактично разрешать такие споры.

КАРУСЕЛИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра с давних пор пользуется большой популярностью у детей дошкольного возраста. Содержание игры напоминает ребятам катание на карусели. Успех игры обусловлен своеобразием игровой ситуации, удачным сочетанием таких важных элементов, как движение, образное слово и способ взаимодействия между всеми ее участниками. Кружась одновременно в темпе, который задается текстом, дети все вместе создают образ карусели, движение которой то ускоряется, то замедляется, и вместе переживают ощущения от такого катания. Это общее переживание вызывает подлинный всплеск веселья, которое, конечно же, сближает детей. Игра не только забавляет ребят, но и учит согласовывать свои движения друг с другом и с ритмом текста, что очень полезно для развития слухового внимания и управления своими движениями.

Простота и краткость этой игры дают ребенку возможность мысленно представить ее содержание в целом и предвидеть повторение.

Описание игры и приемы ее проведения. Как и в предыдущей игре, все начинается с приглашения. Обратившись к наиболее смелому и активному ребенку, воспитатель предлагает ему вместе с ним пригласить детей поиграть в новую игру. Педагог берет малыша за руку, ставит впереди себя и вместе с ним начинает собирать в одну цепочку всех желающих поиграть. Выбранный ребенок вместе с воспитателем подходит по очереди к каждому из детей, называет его по имени и спрашивает: «Сашенька, будет играть с нами? Тогда прицепляйся к нам!» Сашенька дает руку воспитателю, и они втроем подходят к сле-

дующему ребенку. Так собираются в общую цепочку все участники игры. Цепочка замыкается и образует круг.

«Сейчас мы будем кататься на карусели, — говорит воспитатель. — Повторяйте слова за мной и двигайтесь дружно по кругу, чтобы карусель не сломалась».

Держась за руки, дети вместе с воспитателем движутся по кругу и произносят следующие слова:

Слова

Еле-еле-еле-еле
Завертелись карусели.
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом!
Побежали, побежали,
Побежали, побежали!
Тише, тише, не спешите,
Карусель ос-та-но-ви-те.
Раз-два, раз-два (*пауза*),
Вот и кончена игра.

Движения

Карусель медленно движется в правую сторону.
Темп речи и движений постепенно ускоряются.
На слова «побежали» карусель меняет направление движения.
Темп движений постепенно замедляется, и на слова «раз-два» все останавливаются и кланяются друг другу.

Игра кончается тем, что дети хлопают друг с другом в ладоши и разбегаются. Потом они снова собираются в круг и игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Крепко держать друг друга за руки, чтобы во время движений круг не обрывался.
2. Поворачиваться лицом в сторону движения «карусели».
3. Подчиняться общему темпу движений и дружно, хором произносить слова.

Советы воспитателю. Предварительно нужно хорошо выучить текст и научиться произносить его в соответствии с движениями. Это важно, так как воспитатель дает детям образец движений и поведения в коллективной игре.

Успех этой живой, веселой игры зависит от того, умеют ли воспитанники крепко держаться за руки и поворачиваться по ходу движения «карусели» (т. е. соблюдать первое и второе правила). Если в группе есть вялые, малоактивные дети, поставьте их поближе к себе или между активными сверстниками, поручив им заботу о слабых («Следите, чтобы Миша не упал с карусели»).

Эту игру полезно проводить в разновозрастной группе, где старшие могут опекать младших, а малыши — держаться за старших и гордиться своим участием в общей игре. Такие межвозрастные контакты способствуют развитию гуманных отношений между детьми.

Если дети еще не умеют ходить по кругу, особое внимание нужно уделить выполнению первых двух правил. Используйте игровой образ карусели, которая может сломаться. Бывает, что правила нарушают только некоторые участники игры. В этом

случае учить их следует индивидуально, чтобы не нарушать ход игры.

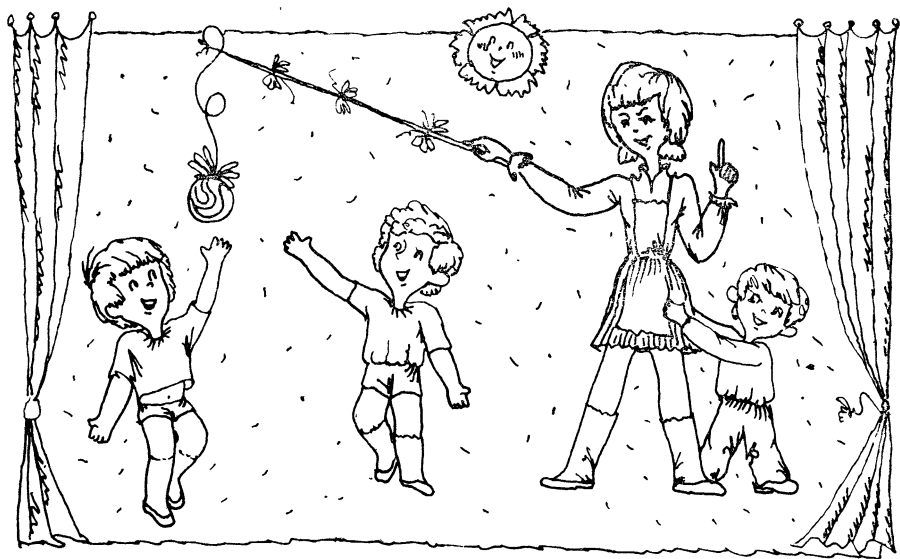
Перед началом игры обязательно проверьте, крепко ли держатся дети за руки.

Чтобы воспитанники не ссорились из-за места в кругу, нужно предоставить каждому возможность выбрать его, при условии что в дальнейшем это место не будет меняться.

ЛОВИ-ЛОВИ!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра разработана Е. И. Тихеевой. Радость, которую дарит она детям, сближает их друг с другом, разнообразит повседневную жизнь в группе. Такие яркие, эмоционально насыщенные эпизоды необходимы малышу. Они являются своеобразной разрядкой, снимающей скованность, нервное напряжение. Особенно важно участие в такой совместной игре вялых, пассивных малышей. У них поднимается настроение и появляется уверенность в себе. Игра ценна также и тем, что содержит много движений, полезных для здоровья и физического развития.

Описание игры и приемы ее проведения. К палочке длиной 0,5 и 0,75 м на крепком шнуре прикрепляется легкий удобный для хватания предмет — мягкий поролоновый мячик, нарядная кисточка, лоскуток, мешочек и т. д. Перед началом игры воспитатель показывает эту палочку. Опуская и поднимая ее, он предлагает отдельным детям поймать предмет на шнурке (например, матерчатый мячик). Привлекая таким образом внимание детей, заинтересовав их самой задачей — ловить мячик, взрос-



лый собирает вокруг себя всех ребят и предлагает им встать в кружок. Сам же становится в центре.

«Лови-лови!» — говорит воспитатель и приближает подвешенный к палке мячик то к одному, то к другому ребенку. Когда малыш пытается поймать мячик, палка чуть приподнимается и ребенок подпрыгивает, чтобы схватить его. Поворачиваясь в разные стороны, воспитатель старается вовлечь в эту забаву всех детей. Допустимо, чтобы предмет одновременно ловили несколько ребят. Поиграв немного таким образом, можно слегка изменить правила. Так, дети по очереди ловят мячик, пробегая друг за другом мимо палки. Тот, кто достигнет цели, становится позади воспитателя, обхватив его руками. Постепенно образуется целая цепочка детей, успешно справившихся с заданием. Делая несколько шагов по комнате, цепочка по сигналу «Беги на место!» рассыпается. Ребята садятся на свои места, потом снова выстраиваются друг за другом, и можно начинать игру сначала.

Советы воспитателю. Игра в кругу (первый вариант) проходит живее и веселее, чем цепочкой (второй вариант). Но она очень возбуждает детей и может вызвать излишний шум в группе. Поэтому следует чередовать оба варианта игры.

Подвижные и активные дети обычно подавляют вялых и робких. Чтобы этого не произошло, поиграйте со слабыми детьми отдельно, так как эта игра очень полезна для пассивных, неуверенных в себе малышей.

Никогда не делайте во время игры резких замечаний, даже если дети очень расшалились. Не нужно портить им настроение, так как в этом случае цель игры — развеселить ребят — не будет достигнута. Рекомендуемый прием чередования двух вариантов игры способствует снятию излишнего возбуждения.

ДУДОЧКА

Особенности игры и ее воспитательное значение. В предыдущих играх дети уже приобрели некоторый опыт совместных действий. Но для дальнейшего сближения воспитанников уже недостаточно простого подражания друг другу. Необходимо более близкое игровое взаимодействие, основанное на деловом общении. Как это осуществляется?

Участники игры делятся на две подгруппы. Одна подгруппа детей — музыканты. Они играют на дудочках и аккомпанируют другой подгруппе — плясунам. Такой тип игрового партнерства укрепляет взаимосвязь между участниками игры, дает детям новый опыт общения. Если в предыдущих играх малыши выполняли только лишь те или иные одинаковые движения, то теперь им предстоит сыграть две разные игровые роли. Это усиливает эмоциональность игрового общения.

Роли в игре меняются. Каждый ребенок либо сам делает что-то для других, либо получает то, что делают для него. Так между детьми завязываются довольно близкие контакты.

ДУДОЧКА

Музыка А. Александрова

Медленно



Как без дуд - ки вот бе - да
Хо - дят но - ги не ту - да...

Постепенно ускоряя и усиливая звук



А как ду - доч - ку по - чу - ют,
са - ми но - жень - ки тан - цу - ют.



ля - ля - ля, ля - ля - ля,
ля - ля - ля, ля - ля - ля! Ля! Ах!

По-новому в этой игре звучат правила, которые, по существу, являются четкими требованиями к роли (например, вовремя включаться в исполнение, соблюдать темп мелодии и т. д.). При таких правилах помощь друг другу имеет преднамеренный, а значит, и более осознанный характер.

Игра хорошо вписывается в праздники, проводимые в группе, например, в чей-либо день рождения наряду с традиционным караваем можно использовать и эту игру-пляску.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель спрашивает детей, любят ли они танцевать. Ну конечно же любят, ведь танцевать так весело! Но где же взять музыку? Без нее никак не обойтись. А что если спеть всем вместе? Воспитатель поет ребятам песенку про дудочку, которая вводит их в игровую ситуацию. Он предлагает всем вместе исполнить эту мелодию и показывает, как кулачки могут превратиться в дудочку. «Ду-ду-ду», — поют малыши в сжатые кулачки, а педагог уточняет, в какой момент песенки должна включиться дудочка.

После этого дети разделяются на музыкантов и плясунов. Музыканты занимают свои места на стульчиках и освобождают место в центре для пляски. А плясуны собираются вокруг воспи-

тателя и вместе с ним выполняют следующие движения под песенку про дудочку.

Слова

Как без дудки,
Вот беда,
Ходят ножки
Не туда...
А как дудочку почуют,
Сами ноженьки танцуют
(два раза).

Движения

Плясуны отходят назад мелкими шагами, постепенно выпрямляясь, а музыканты молчат.

Включаются музыканты. Они играют на дудочках, соблюдая медленный темп, а плясуны подражают воспитателю.

Советы воспитателю. Очень важно, чтобы движения взрослого точно совпадали с текстом и правильно передавали его ритм. При повторении последних фраз темп речи и движений ускоряется.

Главное — чтобы дети поняли смысл своих ролей (музыканты играют для плясунов) и чтобы сохранялась атмосфера раскованности и веселья. Игра может закончиться общей пляской под любую мелодию.

Для торжественных случаев можно заранее подготовить дудочки, вместе с детьми раскрасить их, а после игры подарить именинникам. При повторении игры следует поменять исполнителей ролей.

куклы пляшут

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра-забава не только развлекает малышей, но и приучает их выполнять игровые действия по очереди, небольшими группами. Организация игры является для детей новой, так как их поведение регулируется определенными требованиями. Но игровая ситуация строится так, что дети легко осмысливают и принимают эти требования.

Игра содержит два рода действий, каждый из которых приобретает для ребенка особый смысл и эмоциональную насыщенность. Во-первых, малышу приятно поплясать на виду у всех с нарядной куклой и раскланяться под конец пляски. Во-вторых, закончив это «ответственное дело», он сам выбирает того, кому передать куклу. Делает он это с удовольствием, так как реализует предоставленную ему возможность выразить свою симпатию другому ребенку. Таким образом, каждое из этих действий позволяет ребенку проявить самостоятельность.

Во же время игра организует поведение детей в совместной деятельности, учит пользоваться общими игрушками, передавая их друг другу. И хотя ожидание своей очереди требует от ребенка известных усилий, заинтересованность общей игрой облегчает его, придает детской организованности осознанный характер.

Важно и то, что все участники игры активны: одни пляшут с куклами, другие выполняют роль музыкантов.

Игровой материал. Для игры нужно пять-шесть кукол средних размеров. Желательно, чтобы они были нарядными и привлекательными для детей — с бантиками, поясочками, в красивых платьицах. Желательно иметь и несколько кукол-мальчиков.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель предлагает детям сесть на стульчики и выдвигает перед ними стол, на котором расположены куклы. «Смотрите, какие куклы пришли сегодня поиграть с нами! — говорит он, стараясь привлечь внимание малышей к новым игрушкам. — Таким нарядным куклам, наверное, очень хочется поплясать, но сами они плясать не умеют. Ведь они совсем маленькие и привыкли, что их берут на руки и танцуют с ними». Взяв куклу, педагог показывает, как можно с ней танцевать. Потом он подзывает пять-шесть детей, предлагает каждому выбрать куклу. Дети с куклами становятся вокруг воспитателя и вместе с ним выполняют плясовые движения. Например, слегка поворачивают куклу в руках, подпрыгивают с ней, кружатся то вправо, то влево, хлопают ручками куклы и т. п. Под конец куклы в руках детей раскланиваются.

Во время выступления танцоров остальные участники игры подпевают вместе с воспитателем мелодию пляски и выполняют роль музыкантов: играют на своих кулачках, как на дудочках, или изображают игру на гармошках. Когда куклы после пляски начинают раскланиваться, музыканты им аплодируют.

«А теперь, — говорит воспитатель, — подумайте, кому передать свою куклу». Малыши передают свои игрушки тем, кто еще не плясал.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не попляшут с куклами.

Правила игры.

1. В начале игры каждый выбирает себе куклу сам, ссориться из-за игрушек нельзя.

2. Куклу можно передавать только тому, кто еще ни разу не плясал.

Советы воспитателю. Игра может проводиться как под музыкальное сопровождение инструмента, так и под пение взрослого. Хорошо, если в группе имеется проигрыватель, магнитофон.

Проводя эту веселую игру-забаву, не забывайте о том, что цель ее — не только развлекать детей, но и учить их пользоваться общими вещами и уступать друг другу. Чтобы воспитанники осознали это важное правило коллективной жизни, в конце игры похвалите всех ее участников: танцоров — за веселую пляску, музыкантов — за хорошую музыку. Объясните малышам, что танец не получился бы таким веселым, если бы не было музыки. Посоветуйте им и в следующий раз играть так же дружно, как сегодня.

ПОДАРКИ
(ИСПОЛЬЗОВАНЫ СТИХИ М. ИВЕНСОН)

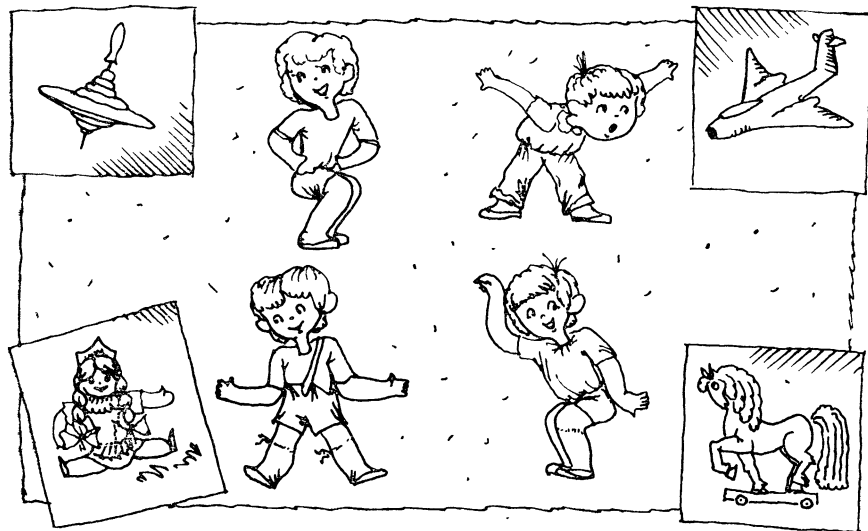
Особенности игры и ее воспитательное значение. Предлагаемая игра проводится для дальнейшего сближения детей и воспитания дружеских, доброжелательных отношений в группе. Создается такая игровая ситуация, в которой каждый ребенок может выбрать тот подарок, который ему хотелось бы получить. Остальные дети с помощью движений, жестов изображают этот предмет. Таким образом они как бы исполняют желания друг друга, что создает радостное настроение.

Задача ребенка — передать через движения характер изображаемой игрушки. Сделать это нужно красиво, выразительно, чтобы ее легко было узнать. Решение такой задачи активизирует воображение детей, воспитывает инициативу, подготавливает к принятию роли и воображаемой ситуации.

Описание игры и приемы ее проведения. «Вы любите, когда вам дарят игрушки? — обращается к детям воспитатель. — Вот мы сейчас и будем делать друг другу подарки». Взрослый предлагает детям построиться в большой круг, подзывает того, кто первый будет выбирать себе подарок. Малыш выходит на середину круга, а воспитатель вместе с детьми ведет хоровод под следующие слова:

Принесли мы всем подарки,
Кто захочет, тот возьмет,
Вот вам кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет.

Эти слова вместе с воспитателем произносят все участники игры, постепенно их запоминая. Перечислять игрушки нужно мед-



ленно, выразительно, чтобы дети успели мысленно представить себе каждый предмет.

С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель, обращаясь к ребенку, стоящему в кругу, спрашивает, какой из перечисленных подарков он хотел бы получить. Если малыш выбирает коня, дети изображают, как скачет конь. Если выбирается кукла, все танцуют как куклы, если волчок — кружатся, а если выбирается самолет — подражают полету и приземлению самолета. Приведем слова и ритмические движения, которые выполняют дети в хороводе.

Конь

Скачет конь наш,
Чок-чок-чок!
Слышен топот быстрых ног,
Хоп-хоп-хоп!
Хоп-хоп-хоп!..

Дети поворачиваются и бегут друг за другом по кругу, высоко поднимая ноги, как лошадки. Руки вытянуты вперед, а корпус — слегка отклоняется назад.

Тпрррууу!

«Конь» останавливается.

Обращаясь к ребенку внутри круга, воспитатель предлагает ему посмотреть, «какие у нас красивые кони», и выбрать того, который ему больше всего понравился. Выбрав себе подарок, ребенок занимает место в хороводе, а тот, кого он выбрал, выходит на середину круга. Дети снова берутся за руки и повторяют слова: «Принесли мы всем подарки...»

Кукла

Кукла, кукла, попляши,
Яркой лентой помаша.
(Повторяется два раза.)

Свободно пляшут на месте, лицом к центру под любую плясовую мелодию, изображая куклу.

Воспитатель предлагает ребенку в кругу выбрать, какая кукла ему больше всего понравилась, подойти к ней и занять ее место в хороводе. Игра продолжается.

Волчок

Вот как кружится волчок,
Прожуж-ж-жал и на бочок.
(Повторяется два раза.)

Кружатся на месте, потом приседают, слегка склонившись на бок, опираясь рукой о пол.

Самолет

Изображая самолет, каждый ребенок «заводит мотор» — под звук *р-р-р-р-р* делает круговые движения руками перед собой. Затем он широким жестом раздвигает руки (как крылья) и — летит (т. е. бежит) по кругу со звуком *ж-ж-ж-ж-ж!* Сделав полный круг, самолет замедляет движение и медленно приземляется, т. е. ребенок приседает на корточки.

Правила игры.

1. Каждому разрешается выбрать себе в подарок любой из названных предметов.

2. Выбранный ребенок становится в центр круга вместо того, кто получил подарок.

Советы воспитателю. Эта игра может проводиться не только с малышами, но и в разновозрастной группе, как в помещении, так и на участке. Не нужно предварительно объяснять детям ее правила, они становятся понятными по ходу игровых действий. Выучите необходимые слова и соответствующие им движения. Исполняйте их выразительно, так как дети будут подражать вам. Когда ребята освоятся с игрой, можно разнообразить подарки, например, предложить на выбор мишку, зайчика, бабочку, лягушку, автомобиль и другие предметы, которые легко изображаются посредством выразительных движений.

КТО К НАМ ПРИШЕЛ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. Детям предлагается новое 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 воспитателю организовать детей, сблизить их друг с другом, обогатить игровой и социальный опыт.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель рассказывает детям на стульчики и сообщает, что к ним сегодня в гости будет приходиться 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. Педагог помогает каждому из них найти движения, соответствующие его роли, а также звукоподражания. Устанавливает очередность их выхода.

Вернувшись к остальным детям, воспитатель 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. Воспитатель 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 третьего гостя воспитатель 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. Воспитатель 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 воспитателю 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 воспитателю. 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!

СПЕКТАКЛЬ ИГРУШЕК

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра-забава является, с одной стороны, увлекательным зрелищем для детей, а с другой — средством формирования эмоционально-нравственных основ их поведения. Центральное место в ней зани-



мает активное общение детей с игрушками, которые в руках взрослого превращаются в персонажей спектакля. Содержанием спектакля могут служить доступные малышам народные сказки, рассказы, стихотворения или сценки из повседневной жизни самих детей. Игровая ситуация организуется таким образом, что дети становятся непосредственными участниками спектакля. Они с готовностью выполняют поручения и просьбы персонажей, помогают им, предупреждают об опасности, переживают за них. Все это способствует формированию гуманных чувств.

Вместе с тем участие в спектакле помогает ребенку глубже понять и осознать содержание сказки или рассказа, установить связь между чувственными и словесными впечатлениями, что чрезвычайно важно для психического развития малыша.

Игра объединяет детей общностью переживаний и сближает со взрослым, показывающим кукольный театр.

Игровой материал. Для игры потребуются образные сюжетные игрушки, изображающие людей, животных и других сказочных персонажей, а также предметы декорации спектакля: игрушечные деревья, домики, машинки, мебель и т. д. Игрушки должны быть небольшими (чтобы легче было управлять ими) и обязательно соразмерными друг с другом.

Кроме того, необходим обычный детский столик, покрытый до самого пола плотной тканью, желательно теплых, нейтральных тонов. Он будет служить сценой и одновременно скрывать все предметы, подготовленные для спектакля.

Материал, относящийся к каждой сценке, следует поместить в отдельную коробку или на отдельный планшет. Это облегчит пользование им во время игры.

Описание игры и приемы ее проведения. Кукольные спектакли могут быть разными по содержанию и по характеру игровых действий. Приведем пример спектакля-сказки.

Как Аленка пасла гусенка.

Воспитатель, сидя за столом, выводит на сцену главного персонажа сказки — девочку Аленку (куклу). Аленка здоровается с малышами и знакомится с ними. «Я — Аленка, живу с мамой вот в этом доме. Недалеко от нашего дома — дремучий лес, в нем водятся волки и лисицы. А это мой гусенок. Его зовут Доррофейка. Мне его подарила бабушка. Когда он был совсем маленьким, я кормила его дома, а сейчас он подросток. Видите, какие у него белые перышки? Доррофейка очень любит щипать травку и искать в ней букашек. Сегодня я привела его на полянку, где много вкусной травки. Смотрите, как ему тут хорошо гулять». Взрослый передвигает гусенка, изображая, что он все дальше и дальше отходит от Аленки. Аленка зовет к себе Доррофейку и объясняет детям, что она боится, когда он уходит далеко. «В лесу живет хитрая лиса, — говорит девочка. — Она может незаметно схватить гусенка острыми зубами и утащить к себе в нору. Там его и съест, даже косточек не оставит. Бабушка рассказывала, что у нее лиса утащила уточку и маленького утенка».

После этих слов гусенок опять отходит от Аленки, а она снова зовет его. Повторив такие действия два-три раза, взрослый отводит гусенка на большее расстояние от Аленки, которая в это время отвернулась.

Неожиданно для детей со стороны леса появляется лиса и тихо подкрадывается к гусенку. Детям предоставляется возможность спасти гусенка: прогнать лису своим криком или позвать Аленку, что они, конечно, и делают. Аленка прогоняет лису и, обращаясь к детям, говорит: «Как хорошо, что вы вовремя меня позвали! Еще немножко, и лиса схватила бы Доррофейку».

Спектакль продолжается. Некоторое время дети наблюдают, как Аленка стережет гусенка. Но вот девочка начинает зевать (взрослый подсказывает, что ей очень захотелось спать). Аленка просит ребят присмотреть за Доррофейкой, пока она вздремнет, а если опять появится лиса, разбудить ее. Девочка ложится на бочок и тут же засыпает (поворачивается спиной к зрителям). Гусенок все дальше отходит от нее и приближается к лесу.

Неожиданно появляется лиса и начинает подкрадываться к Доррофейке. Детям предоставляется очередная возможность либо позвать Аленку, либо самим прогнать лису. Конечно же, они не упускают ее и опять спасают Доррофейку. Некоторое время после этого случая Аленка спокойно пасет гусенка. Но вот за сценой раздаются голоса подружек, зовущих ее поиграть. Аленка опять просит детей постеречь гусенка, так как ей очень хочется хоть немножечко поиграть с подружками. Ребята соглашаются, взрослый убирает Аленку со сцены. Некоторое время гусенок (в руках взрослого) пасется один (передвигается по столу в разных направлениях). Но тут опять появляется лиса, она тихонько кра-

дется к гусенку. Реакция детей незамедлительна, они либо сами прогоняют лису, либо зовут Аленку. Девочка появляется на сцене и благодарит ребят за помощь. В конце спектакля взрослый от лица мамы Аленки (за сценой) зовет ее и гусенка домой и обещает угостить их арбузом или пирогом.

Таким же образом можно драматизировать любую сказку, доступную пониманию детей (например, «Заюшкина избушка», «Кот, петух и лиса», «Коза-дереза» и др.), стихотворение или же разыграть смешную сценку (например, выступление артистов цирка — клоунов, дрессировщиков, акробатов).

Другим вариантом спектакля является выступление отдельных артистов в концерте. Они могут читать стихи, петь, плясать, играть на игрушечных музыкальных инструментах (в этих случаях взрослый напевает мелодию). Каждый очередной участник концерта представляется зрителям, раскланивается под их аплодисменты. Как правило, подобный спектакль вызывает у ребят желание выступить самим и кончается концертом, где артистами становятся сами дети.

Советы воспитателю. Чтобы игра прошла успешно, вам необходимо овладеть техникой показа спектакля игрушек. Речь ведущего должна быть выразительной и образной и сочетаться с действиями персонажей. Не забывайте своевременно обращаться к детям за помощью, советом и т. д., чтобы они не были пассивными зрителями, избегайте длинных фраз и нравоучительных замечаний. Все это достигается в тех случаях, когда спектакль заранее отрепетирован, продуман и подготовлен взрослым.

Любой вид спектакля игрушек рассчитан на эмоциональную активность детей. Пусть ребята свободно выражают свои чувства, отношение к персонажам спектакля. Единственное, чего не следует допускать, — это того, чтобы они вставали во время действия и трогали игрушки. А если такое случится, спектакль следует прервать и от лица артистов отказаться от его продолжения.

Если в группе имеются воспитанники, которые в силу педагогической запущенности и повышенной возбудимости не способны пока соблюдать это необходимое условие, следует временно оградить остальных детей от них (можно поручить такого ребенка своему помощнику).

ЗАЙКА

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре ребенку впервые поручается индивидуальная роль. Он должен действовать перед другими, чувствуя на себе их внимание. Многие малыши, оказавшись в этой ситуации, становятся застенчивыми, нерешительными, а иногда даже отказываются от действий, которые, без сомнения, привлекают их. Преодоление подобных внутренних тормозов является необходимым условием вос-

ЗАЙКА

Музыка А. Гречанинова

Живо

1. Зай_ка

The first system of the musical score consists of two staves. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The music begins with a piano (p) dynamic marking. The first two measures contain a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The third measure is a repeat sign. The fourth measure contains the text '1. Зай_ка'.

бе_лень-кий си_ дит и у_ ша_ми ше_ве_ лит, вот -

The second system continues the musical notation. The upper staff has a melodic line with lyrics 'бе_лень-кий си_ дит и у_ ша_ми ше_ве_ лит, вот -'. The lower staff has a bass line. The music is in 2/4 time and F# major.

Для повторения

так, вот - так, и у_ ша_ми ше_ве_ лит.

The third system continues the musical notation. The upper staff has a melodic line with lyrics 'так, вот - так, и у_ ша_ми ше_ве_ лит.'. The lower staff has a bass line. The music is in 2/4 time and F# major.

Для конца

The fourth system concludes the musical notation. The upper staff has a melodic line and the lower staff has a bass line. The music is in 2/4 time and F# major.

питания самостоятельности, решительности и других ценных качеств личности.

Игра построена таким образом, что ребенок чувствует поддержку остальных ее участников: ведь они вместе с ним выполнят те же движения, выражают ему свое доброжелательное отношение. Это значительно облегчает малышу выполнение порученной роли и придает ей особую привлекательность. Однако в любой группе всегда есть воспитанники, которые не могут преодолеть боязни выступать перед всеми. Игра помогает воспитателю своевременно выявить таких детей, чтобы вместе с родителями развивать недостающие им качества.

В игре используется народная мелодия (аранжировка А. Гречанинова). Образные слова народной потешки сочетаются с выразительными движениями, которые не представляют для детей особой трудности, поскольку они уже выполнялись в предыдущих играх. В то же время должен соблюдаться их определенный темп (нельзя отставать от других), что требует от ребенка особого внимания и согласованности со всеми участниками игры.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель предлагает детям послушать песенку про зайчика, помогает им осмыслить содержание текста и тех движений, которые нужно выполнять. «У зайчика зимой теплая беленькая шубка, — говорит педагог. — У него ушки стоят на макушке, значит, зайка прислушивается, а шевелит он ими, чтобы еще лучше слышать. Когда зайчику холодно и он хочет согреть свои лапки, он делает вот так (хлопает в ладоши). А если зайка совсем замерзнет, он начинает прыгать — вот так. Давайте поиграем в зайку».

Воспитатель подзывает самого смелого ребенка, который будет исполнять роль зайки, остальным предлагает взяться за руки и стать в хоровод. Зайка выходит на середину и, изобразив руками ушки, приседает на корточки. Дети вслед за педагогом произносят следующие слова (или поют песенку) и выполняют соответствующие им движения.

Слова

Зайка беленький сидит
И ушами шевелит,
Вот так, вот так,
И ушами шевелит!

Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть,
Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп,
Надо лапочки погреть!

Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать!
Скок-скок-скок-скок,
Надо зайке поскакать!

Движения

Дети присаживаются на корточки и руками изображают, как зайка шевелит ушками.

Поглаживают то одну, то другую руку, слегка прихлопывают в ладошки. Затем встают.

Подпрыгивают на двух ногах к зайке, стоящему внутри круга. Стараются согреть его, ласково гладят. Затем возвращаются на место, а зайка выбирает себе замену.

Игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Играть дружно и выполнять все движения по показу воспитателя.

2. Зайка сам выбирает себе замену, но только из тех детей, кто еще не выполнял эту роль.

Советы воспитателю. Постарайтесь создать такую обстановку во время игры, чтобы ребенок, исполняющий роль зайчика, чувствовал себя свободно и уверенно. Это достигается, если все участники игры будут проявлять внимание к зайчику, выражать сочувствие. Можно показать детям, как помочь зайке согреться, например, погладить его, дотронуться ласково, улыбнуться.

Помогая ребенку в центре круга выбрать себе замену, привлеките его внимание к тому, кто очень хочет получить эту роль. Если малыш отказывается от роли, робеет и смущается, не следует настаивать и уговаривать его. Пусть он сначала поиграет в хороводе и понаблюдает за другими. В дальнейшем он справится со своим смущением и добровольно возьмет на себя эту роль.

В случае упорного нежелания ребенка выходить в круг следует побеседовать с его родителями, вместе подумать, как воспитывать малыша.

ПО ДОРОЖКЕ ВАЛЯ ШЛА

Особенности игры и ее воспитательное значение. По своей воспитательной направленности эта игра близка предыдущей и является ее продолжением. В то же время в ней дети делают новый шаг на пути к самостоятельности. Теперь ребенок выполняет свою роль индивидуально, без поддержки остальных участников игры: хоровод только движется вокруг него, но не совершает тех же действий.

От ребенка в этой игре требуется активное воображение. Он должен мысленно представить подсказанное ролевое действие: понарошку найти тубельки, примерить их и передать другому. Центральным моментом игры является выбор партнера, который также осуществляется ребенком самостоятельно и служит средством выражения своего предпочтения и симпатии сверстнику. Ответная радость того, кого выбрали, и пляска вдвоем могут стать началом более тесных дружеских связей.

Участие в предыдущих играх подготавливает ребенка к выполнению новой роли. Рифмованный текст подсказывает ему нужные движения, направляет внимание на центральное игровое действие — выбор партнера. Но выполнение роли не заканчивается выбором партнера, а продолжается при совместной веселой пляске под пение всех участников.

Описание игры и приемы ее проведения. Все дети ходят по кругу, а кто-нибудь один (Валя), кого заранее выбирает воспитатель, находится в центре и выполняет движения, соответствующие следующим словам:

Слова

По дорожке Валя шла,
Валя тапочки нашла.

Валя тапки примеряла,
Чуть надела — захромала.

Стала Валя выбирать,
Кому тапочки отдать.
Коле тапки хороши,
На, надень и попляши.

Движения

Дети, держась за руки, идут по кругу вправо, а Валя, находясь внутри круга, — влево.

Валя изображает, что надевает тапки, поднимая то одну, то другую ногу, а затем прыгает на одной ноге, будто хромает.

Хоровод останавливается.

Все смотрят на Валю.

Валя выбирает ребенка, который выходит на середину круга.

Все напевают плясовую мелодию, прихлопывая в ладоши, а Валя и Коля свободно пляшут внутри круга. Затем Валя возвращается в круг, а выбранный ею Коля остается в кругу, и игра начинается сначала. В игре можно использовать настоящие имена детей.

Правила игры.

1. Выполнять движения в строгом соответствии с текстом.

2. Выбирать тех детей, которые еще не были в кругу и не плясали.

Советы воспитателю. Эту игру можно проводить не только в помещении, но и на воздухе с большой группой детей разного возраста. Это поможет разнообразить досуг детей, познакомить их друг с другом.

Слова нужно говорить хором, выразительно, не спеша, чтобы все успевали выполнять движения. Во время пляски в конце игры можно петь любую мелодию или песенку. Как уже говорилось, желательно называть настоящие имена детей, для чего текст можно немного изменить, например: «По дорожке Саша шел, Саша тапочки нашел...»; «Нине тапки хороши, на, надень и попляши!» Это доставит радость малышам, а особенно тем, кто исполняет главные роли.

Если в игре участвует много детей, ожидание привлекательной роли затягивается. Чтобы этого не произошло, предложите детям после пляски встать в круг, а на главную роль выберите нового ребенка.

Некоторые дети постоянно выражают свое нетерпение и требуют, чтобы им дали главную роль. Если не помогают уговоры, можно ввести третье ограничительное правило: «Поручать главную роль только тем, кто не мешает остальным».

ЗИМНИЙ ХОРОВОД

Особенности игры и ее воспитательное значение. Игра проводится под украинскую народную мелодию и приобщает детей к национальной культуре украинского народа. Участие в хоро-

воде сближает малышей друг с другом и дает им возможность представить красоту зимней природы.

Как и в предыдущих играх, дети выполняют ритмические движения под поэтический текст. Движения должны быть очень выразительными, образными и дополнять слова, что является новым для детей.

В предлагаемом тексте есть два важных момента: описание зимнего пейзажа и того, что происходит в жизни ребенка в это время года.

Игра соответствует радостному настроению детей, которые увидели первый снег, она помогает глубже прочувствовать и осознать это событие.

Описание игры и приемы ее проведения. Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют хоровод. Двигаясь по кругу, они хором произносят текст и сопровождают его движениями.

Слова

Вот пришла зима-зима,
Зима-зимушка, зима.
Выпал беленький снежок
Выпал снег холодный
(два раза).

На дорожках снег лежит,
На деревьях снег висит,
Крыши побелели,
Вот как побелели
(два раза).

Надо шубки надевать
И сапожки обувать,
Стало холодненько,
Ох как холодненько!
(два раза).

Движения

Хоровод движется вправо.

Дети опускают руки, медленно кружатся влево, потом вправо, слегка приседают.

Поднимаются, показывают плавным движением рук, как растапливается снег на дороге, висит на деревьях. Затем соединяют кисти рук над головой и кружатся на месте, изображая крыши домов.

Стоя на месте, дети изображают, как они надевают и застегивают шубки, натягивают сапожки. Кружатся, пританцовывают, хлопают в ладоши, чтобы не замерзнуть.

Советы воспитателю. Выполняя одинаковые движения хоровода, дети подражают взрослому.

От того, насколько красиво, выразительно движется воспитатель, зависит ход игры, а значит, и эстетические чувства, которые испытают дети.

В дальнейшем можно разнообразить хороводные движения, не нарушая, конечно, их общего характера. Здесь открывается простор для творчества, фантазии, инициативы педагога. Хоровод заканчивается свободной пляской под ту же мелодию без текста.

Игра может проводиться как в помещении, так и на участке, под музыку или же пение ее участников.

БАБУШКА МАЛАНЬЯ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Это игрушка. В ее основе лежит народная потешка, которая разыгрывается в движении. Задача ребенка — придумать или выбрать интересные движения к этой потешке.

Участвуя в предыдущих играх, дети уже приобрели достаточно разнообразный двигательный опыт, который теперь, когда нужно самостоятельно придумать, что показать участникам хоровода, очень пригодится. Решение такой задачи требует от ребенка творческой инициативы, находчивости и, конечно же, самостоятельности. Участникам игры предоставляется полная свобода — каждый может выбрать то движение, которое ему больше нравится. Игра способствует формированию таких важных качеств личности, как творческая активность, находчивость, умение сосредоточиться.

Ребенок, выполняющий главную роль в центре хоровода, становится образцом для подражания. Это не только повышает его ответственность при выполнении движений, но и доставляет особое удовольствие, возвышает в собственных глазах. Остальные дети, подражая своему сверстнику, а не воспитателю, как это было раньше, приобретают новый опыт игрового сотрудничества, когда достигается не только согласованность в движениях, но и единство в создании образа.

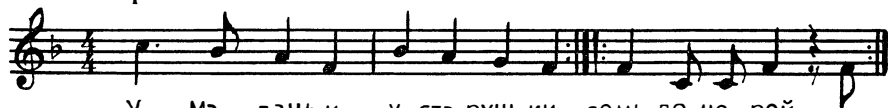
Эта игра предоставляет ребенку полную свободу в выражении эмоций, дает выход веселью, непосредственности и даже шалости.

Описание игры и приемы ее проведения. Вначале главную роль выполняет воспитатель. Он предлагает детям поиграть в

БАБУШКА МАЛАНЬЯ

Музыка народная

Умеренно



У Ма - лань-и у ста-руш-ки семь до-че-рей,
жи - ли в ма-лень-кой из-буш-ке семь сы-но-вей,
все без бро-вей, с та -



ки - ми у-ша-ми, с та- ничего не е-ли,
ки - Ми гла-за-ми, с та- на не-е гля-де-ли, де-ла-ли вот так.
кой го-ло-вой - , с та -
кой бо-ро-дой.

очень веселую игру-хоровод. При этом предупреждает, что хоровод ребята будут вести самостоятельно. Дети берутся за руки, а взрослый становится в круг и начинает напевать песенку, сопровождая ее выразительными движениями.

Слова

У Маланьи, у старушки
Жили в маленькой избушке
Семь дочерей,
Семь сыновей,
Все без бровей.
С такими глазами,
С такими ушами,
С такими носами,
С такими усами,
С такой головой,
С такой бородой...
Ничего не ели,
Целый день сидели,
На нее (на него) глядели,
Делали вот так...

Движения

Дети движутся по кругу в одну сторону, держась за руки. Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые глаза» и «большой нос» и т. п.

Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок. Повторяют за ведущим любое смешное движение.

Движения, которые дети повторяют за взрослым, должны быть разнообразными: можно, например, погрозить шутливо пальцем, сделать рожки, помахать рукой, попрыгать, поплясать, покружиться, поклониться, похлопать в ладоши, заложить руки за спину, покачаться на двух ногах и т. д. Они могут сопровождаться звуками или возгласами. Есть лишь одно ограничение в этой игре: все движения должны быть эстетичными. Нельзя допускать кривлянья детей. Каждое движение должно повторяться несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

Только после того, как воспитатель даст детям несколько примеров выполнения роли ведущего, он предлагает кому-нибудь из детей занять это место и попытаться развеселить всех участников игры.

Правила игры.

1. Тот, кто стоит в центре хоровода, должен сам придумать, как изобразить детей бабушки Маланьи.

2. Разрешается показывать любые движения, но кривляться или дурачиться нельзя.

3. Все участники хоровода повторяют движения ведущего.

Советы воспитателю. Подготовьте заранее несколько движений для характеристики персонажей потешки. Непосредственно перед игрой создайте в группе такую обстановку, которая располагала бы к веселью, шутке. Такой эмоциональный фон будет способствовать проявлению творческой инициативы и находчивости. Благодаря смене ролей каждый ребенок получит возмож-

ность как придумывать смешные движения, так и воспроизводить их.

Поощряя детей, выполняющих главную роль, вы активизируете творческую инициативу остальных. Но если кто-то из воспитанников начинает кривляться, нужно остановить его и сказать, что так мы делать не будем.

Очень важно помочь тем детям, которые стесняются выступать перед всеми или не могут придумать движение. В этих случаях можно подсказать ребенку какое-либо подходящее движение (но только шепотом, на ушко), а можно помочь и непосредственно: войти в круг, поплясать или попрыгать вместе с ним.

МАГАЗИН ИГРУШЕК

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра предназначена для детей от трех до пяти лет. Она поднимает ребят на новую ступеньку в развитии игрового партнерства и сотрудничества. Кроме того, меняется характер игровых действий — они становятся ролевыми. Участники игры могут выбирать разные роли — игрушек и покупателей. Роль продавца выполняет воспитатель. Между всеми участниками игры устанавливается тесная связь, основанная на деловом сотрудничестве. Возможность такого сотрудничества уже подготовлена в предыдущих играх. Но в отличие от них, где все выполняли одинаковые действия, каждый ребенок вносит свой вклад в осуществление общего замысла. Дети действуют индивидуально или же объединившись в небольшие группы (по два-три человека), которые, например, изображают одну и ту же игрушку.

Эта игра, как и другие в данном разделе, подвижная. Основным средством выполнения роли являются выразительные движения. Но теперь ребенок не подражает взрослому, а придумывает свои движения к той или иной роли. Он получает большой простор для творчества и инициативы, что особенно важно для развития личности. Воспитатель помогает малышу применять имеющийся опыт к новым условиям.

Таким образом, общение и взаимосвязь детей в данной игре поднимаются на новый уровень, поскольку включают элементы творческого сотрудничества и разделение функций. Обогащается игровой опыт детей и постепенно подготавливается переход к сюжетно-ролевой игре.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель предлагает детям поиграть в магазин игрушек: одни будут игрушками, которые продаются в магазине, другие — покупателями. «А я буду продавцом, — говорит он. — Кто хочет быть игрушкой? Только сначала подумайте, какую игрушку вы хотите изображать». Дети-игрушки подходят к педагогу.

«А кто любит покупать игрушки? Кто хочет быть покупателем? — продолжает он. — Покупатели будут по очереди приходить в магазин и спрашивать, какие сегодня продаются игрушки».

Дети-покупатели отходят в противоположную часть комнаты (или площадки) и ждут открытия магазина.

Дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полке в магазине. Продавец (воспитатель) подходит к каждому ребенку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются о том, как ее изобразить. Например, если это зайчик, можно попрыгать, волчок — покружиться, кукла — поплясать, лягушка — поквакать и попрыгать и т. д. Когда все будет готово, воспитатель объявляет: «Магазин открыт!»

Покупатели приходят по очереди, здороваются и просят показать игрушки. Продавец «берет с полки» какую-нибудь игрушку и «заводит» ее (выводит ребенка, двигая рукой за его спиной, будто заводит ключом). Игрушка оживает. Покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Если он догадается, то забирает игрушку с собой (отводит на свободное место). Затем приходит следующий покупатель, и игра продолжается. Когда все игрушки будут распроданы, дети меняются ролями и все начинается сначала. Если игрушек получилось слишком много (больше, чем покупателей), можно предложить детям изображать вдвоем или втроем одну и ту же игрушку.

Правила игры.

1. Каждый участник игры должен сам придумать, какую игрушку он будет изображать.

2. Покупателю нужно назвать игрушку, которую ему показывают. Кто не отгадает, уходит без покупки.

Советы воспитателю. Старайтесь пробудить у ребят интерес к придумыванию различных привлекательных игрушек и способов их изображения. Всегда поддерживайте детскую инициативу, поощряйте выдумщиков. Если кто-то из воспитанников не может ничего придумать нового, нужно напомнить ему, какие игрушки были в предыдущей игре («Подарки»). Но все же интереснее играть, если все игрушки разные.

Не все дети могут с помощью движений выразительно изобразить игрушку. В таких случаях посоветуйте ребенку дополнить образ звукоподражанием.

Не менее важно поощрять сообразительность и догадливость покупателей, которые также должны иметь воображение, чтобы правильно назвать игрушку. Если ребенок затрудняется с ответом, можно воспользоваться помощью других детей (покупателей).

Не обязательно дожидаться, пока будут распроданы все игрушки, менять роли можно и чаще, вовлекая в игру уже отыгравших детей.

В дальнейшем полезно внести некоторые усложнения в игру. Одну и ту же игрушку могут изображать двое, трое детей. При этом изменяется и роль покупателя: он должен не только отгадать игрушку, но и выбрать лучшую или, когда игрушка движется (машина, птичка, самолет и пр.), догнать ее.

2. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ НРАВСТВЕННО-ВОЛЕВЫЕ КАЧЕСТВА ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА

По-разному ведут себя малыши, пока не привыкнут к детскому саду. Одни довольно быстро осваиваются в новой обстановке, другие долгое время бывают растеряны, испуганы или же агрессивны, третьи открыто сопротивляются указаниям взрослого, кричат и капризничают, требуя выполнения своих желаний. Такие внешне несхожие отклонения в поведении свидетельствуют о неразвитости или деформации нравственно-волевой сферы личности. Чаще всего это происходит вследствие неправильного воспитания в семье, когда ребенка либо изнеживают, постоянно опекая, либо позволяют делать все, что ему захочется, либо, наоборот, сковывают свободу бесконечными запретами и угрозами наказания. Не менее вредны и противоречивые требования к ребенку со стороны разных членов семьи.

Важной задачей воспитателя является преодоление этих негативных проявлений, которые портят жизнь и ребенку и окружающим его людям. Нельзя ограничиваться лишь беседой с родителями. Гораздо важнее организовать деятельность ребенка таким образом, чтобы поведение его перестроилось. Деятельность, которая приносит малышу удовольствие, помогает в его воспитании значительно больше, чем прямые требования исправиться, слушаться взрослых.

Мы предлагаем игры, направленные на развитие нравственно-волевых качеств личности. В младшем дошкольном возрасте к таким качествам можно отнести: способность не пугаться трудностей, умение мобилизовывать свои усилия для достижения цели; умение соблюдать очередность, не мешая другим, а также делиться игрушками, делать приятное сверстникам, помогать им.

В этом разделе содержатся в основном подвижные игры с правилами. Они создают условия, требующие от ребенка определенных волевых усилий, необходимых для достижения личного успеха. Кроме того, эти игры побуждают малыша к доброжелательным отношениям с окружающими взрослыми и сверстниками.

Каждая игра учит детей согласованности движений, являющихся средством достижения игровой цели. Создаются такие условия, при которых ребенок может оценивать поведение всех участников игры, в том числе и свое. Это позволяет воспитателю формировать дружеские взаимоотношения детей в группе.

Эти игры способствуют повышению активности сознания ребенка, что, безусловно, сказывается на его поведении. Предложены они в порядке возрастания сложности обучающей задачи, причем каждая игра является ступенькой волевого и нравственного развития.

Первые две игры («Догонялки» и «Лохматый пес») учат детей преодолевать нерешительность, робость, страх перед новым, неизвестным. Помогает им в этом поддержка сверстников. Например, держась за руки, малыши все вместе направляются к

«опасной черте». Эмоциональный подъем, который они испытывают при этом, также является опорой для преодоления боязливости.

В последующих играх воспитанники действуют уже не одновременно, а небольшими группами, по очереди. Чтобы получить активную роль, теперь приходится немного подождать, что привлекает детей считается не только с собой, но и с другими. Действие по сигналу требует от малыша еще больших усилий, ведь нужно уметь сдерживать себя. Опорой для столь сознательного поведения в играх становятся роль и воображаемая ситуация. А средством выполнения игровых ролей — движение.

Игры «Пустое место» и «Кто раньше дойдет до флажка?» содержат элементы соревнования, что требует от ребенка мобилизации своих усилий.

В заключительных играх раздела («Ай, гугу», «Салочки-выручалочки», «Я принес тебе подарок») малыши учатся помогать друг другу. Иногда приходится отдавать сверстнику то, что нравится самому. А это очень непросто, особенно малышам. Взрослому нужно создать во время игры такую обстановку, чтобы удовольствие, получаемое ребенком от своего доброго поступка, побеждало другие чувства.

Выполняя по очереди разные привлекательные действия и наблюдая за другими, дети учатся оценивать их, замечать ошибки сверстников. На этой основе возникает умение оценивать и свои действия.

САЛОЧКИ-ДОГОНЯЛОЧКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра направлена на воспитание у детей смелости, способности мобилизоваться и избежать опасности. Опасность в данной игре мнимая, воображаемая: дети не ловят, а только селят друг друга. Но и это может вызвать волнение и робость малышей: одни раньше времени убегают, другие, наоборот, как бы окаменев, не могут сдвинуться с места. В обоих случаях ребенок может быть ослен. Избежать этого поможет только собранность и уверенность в себе, которая позволит убежать вовремя от салочки. Со временем ребенок убеждается, что он может избежать встречи с салочкой. Он становится смелее и решительнее. Помогают ему, во-первых, пространственная организация игры (полоса безопасности, куда не может заходить салочка) и, во-вторых, поддержка других участников игры.

В этой игре все дети (кроме салочки) действуют одинаково и одновременно, что не только облегчает усилия ребенка, но и приносит ему удовлетворение. Помогает также и одобрение воспитателя, которое относится ко всем, кто не струсил.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель чертит на земле круг (это дом для салочки). На расстоянии двух-трех



шагов от него проводится черта. Здесь будут останавливаться дети, идя к салочке.

Взрослый подзывает к себе детей, просит их взяться за руки и построиться в шеренгу спиной к черте. Вместе с воспитателем дети дружно шагают от черты со следующими словами:

Мы веселые ребята, любим бегать и скакать,
Ну, попробуй нас догнать! *(два раза)*

Дети останавливаются, а воспитатель проводит еще одну черту, (это та черта, возле которой будет останавливаться салочка). Через два-три шага от нее чертится еще одна черта, за которой будет дом детей, где можно спрятаться от салочки. Между этими двумя чертами образуется полоса безопасности.

Затем выбирается водящий (салочка), который занимает место в круге, а остальные дети берутся за руки и выстраиваются в шеренгу у своего дома. Двигаясь теперь по направлению к салочке, они все вместе дружно шагают и повторяют с воспитателем те же слова: «Мы веселые ребята...» С последним словом этого текста (но не раньше) все поворачиваются спиной к салочке и бегут в свой дом, а салочка старается их догнать. Если это ему удается, то пойманый ребенок идет в дом салочки, а игра продолжается. Если нет, то выбирается новый водящий.

В конце игры воспитатель отмечает тех детей, которых ни разу никто не догнал, и тех водящих, которые точно выполняли правила игры.

Правила игры.

1. Идти к салочке смело, дружно, ровной шеренгой, держась за руки и согласуя свои шаги с шагами других детей.

2. Бежать только после того, как будет сказано последнее слово «догнать!».

3. Не ловить тех, кто намеренно замедляет движение к дому.

Советы воспитателю. Основное правило игры (2) одинаково относится и к салочке, и к тем, кто от него убегает. Объясните воспитанникам, что в этой игре все они смелые, ловкие и совсем не боятся салочки. Со всеми правилами игры следует познакомить детей наглядно.

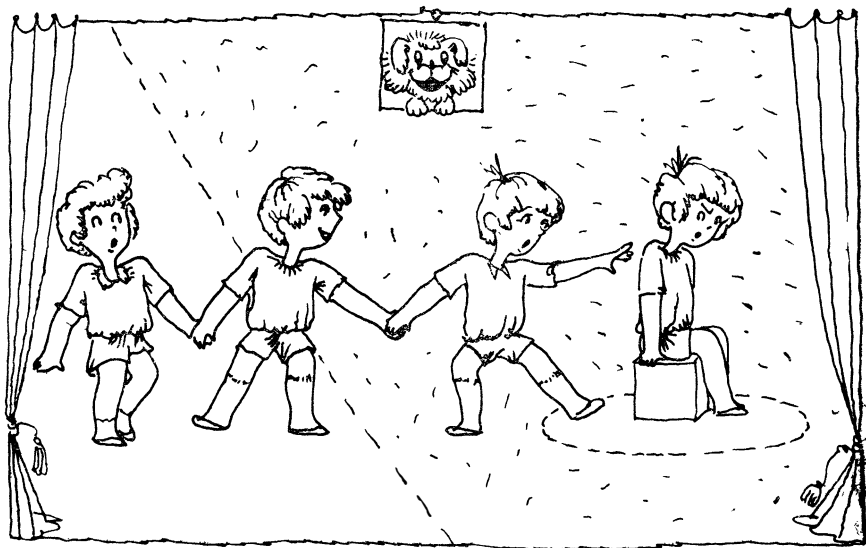
Очень важно заранее рассчитать расстояние между одной и другой чертой, чтобы дети имели достаточное пространство для бега.

В конце игры следует поощрить тех ее участников, кто соблюдал правила.

ЛОХМАТЫЙ ПЕС (ВАРИАНТ ИГРЫ Е. И. ТИХЕВОЙ)

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра носит сюжетный характер: в ней создается образ, которого нужно опасаться. Задача ребенка состоит в том, чтобы идти навстречу этой опасности и даже дотронуться до нее, но не убежать до определенного сигнала (последнего слова текста). Таким образом, игра учит детей управлять своим поведением, преодолевать боязнь и не пасовать перед трудностями. Образный характер ее способствует развитию воображения, а совместная деятельность — сближению и объединению детей.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель чертит на земле круг. Это дом для лохматого пса. На расстоянии 2—3 шагов от него проводит черту, до которой обязательно должны



дойти дети. От этой черты на расстоянии 15—20 шагов рисуется вторая черта, где дети будут спасаться от лохматого пса. Такая подготовка привлекает внимание малышей. Пользуясь этим, взрослый настраивает их на игру и объясняет ее правила.

Вначале роль лохматого пса берет на себя воспитатель. По его указанию все дети подходят к черте, обозначающей их дом, берутся за руки и выстраиваются в шеренгу. Один из них (наиболее смысленный) находится в центре. Он будет направлять движение детей и задавать его темп. Чтобы показать, как это нужно делать, воспитатель сначала сам ведет шеренгу и произносит следующие слова, которые вместе с ним повторяют дети:

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

Взявшись за руки, дети подкрадываются к черте. Когда будут сказаны последние слова, они дотрагиваются до пса, который, сидя с закрытыми глазами, позволяет себя погладить и приласкать. Вдруг неожиданно для всех пес открывает глаза и лает, а малыши убегают в свой дом (за черту).

Пес бежит за детьми, лает на них и снова возвращается в свой дом. Игра начинается сначала. Каждый пес дважды выполняет свою роль.

Правила игры.

1. Не дотрагиваться до пса до тех пор, пока не кончится текст.

2. Пес не шевелится и не открывает глаз до тех пор, пока его не тронут.

3. Бежать в свой дом и спасаться от пса можно только после того, как он залает.

Советы воспитателю. Постарайтесь создать выразительный образ лохматого пса — добродушного по характеру. А сердится он потому, что ему мешают спать. Пес никому не причиняет вреда и даже не ловит детей, а только прогоняет их громким лаем. Эта роль требует выразительных движений: пес обходит вокруг своего дома, залезает в него, устраивается поудобней (исполнитель роли присаживается на корточки, прячет нос в ладони, закрывает глаза).

При объяснении этой роли следует подчеркнуть, что пес не шевелится, когда дети до него дотрагиваются, но они не должны его толкать и дергать, потому что он может рассердиться. Важно, чтобы пес залаял неожиданно для всех. Этот момент может подсказать взрослый, дотрагиваясь рукой до ребенка или подавая ему сигнал.

В этой игре пес не ловит детей. Чтобы малыши успели отдохнуть от бега, пес должен некоторое время подвигаться в сво-

бодном пространстве, полаять и т. п., прежде чем снова занять свое место или прежде чем выберут другого исполнителя роли.

Будить пса дети идут ровной шеренгой, согласуя свои шаги с ритмом текста. Нужно следить за этим при повторении игры.

Обычно детей больше всего привлекает роль лохматого пса. Каждый стремится получить ее и выражает свое нетерпение. Чтобы все участники игры были удовлетворены, можно выбирать не только пса, но и двух щенков, которые будут действовать вместе с ним.

ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра учит малышам управлять своим поведением. Задача детей состоит в том, чтобы вовремя выполнять игровые действия, которые определяются ролью. Игровая ситуация предусматривает чередование действий двух видов — активные движения и их торможение, что требует от дошкольников определенных усилий. Напряжение снимается с помощью активного воображения ребенка при выполнении взятой на себя роли. Таким образом, игра способствует также развитию воображения. В отличие от других игр, здесь нет пассивных ролей: каждый мысленно продолжает выполнять свою роль даже тогда, когда не совершает активных движений.

Описание игры и приемы ее проведения. Во время прогулки воспитатель обращает внимание детей на то, как летают воробушки, как они прыгают, как разлетаются в разные стороны, когда проезжают машины или приближаются люди. Он предлагает малышам поиграть в воробушков и автомобили.

Взрослый очерчивает на земле место, где могут летать и прыгать воробушки. Пространство должно быть достаточно большим. По краям площадки он рисует кружочки, треугольники и т. д. Это домики для воробушков, в которых можно спрятаться, когда поедет автомобиль. Педагог объясняет, что в своем домике воробьям нечего бояться, можно посмотреть в окошко и, как только автомобиль уедет, опять вылететь за зернышками и червячками.

Воспитатель договаривается с ребятами, что вначале он будет автомобилем, и показывает, как заводит и проедет машина. Проложив эти движения, взрослый говорит: «Тихо стало на дворе, никого нет! Летите, воробушки!» Дети выбегают на середину площадки, изображая летающих и прыгающих птиц. Вдруг раздается гудок, и автомобиль снова появляется на площадке. Воробушки прячутся в своих домиках.

Чтобы дать детям передышку, автомобиль еще два раза проезжает из конца в конец по площадке, затем возвращается на стоянку и говорит: «Летите, воробушки!» Так повторяется несколько раз.

После этого выбираются несколько детей, которые будут изображать автомобили. Теперь воспитатель лишь руководит игрой: подает сигналы для машин и для воробушков. Например, гудок обозначает, что сейчас поедут автомобили, а слова «Летите, воробушки!» будут сигналом для воробьев. При повторении игры роли могут меняться.

Правила игры.

1. Автомобильям и воробушкам действовать только по своему сигналу и вовремя возвращаться на место.

2. Запрещается воробушкам попадаться машинам, а машинам выезжать не вовремя на дорогу.

Советы воспитателю. Чтобы ожидание своего выхода не было для детей томительным, можно ввести в игру ряд дополнительных действий спокойного характера: например, воробьи чистят перышки, чирикают, а машины заправляются бензином.

От того, как будет сыграна вами роль автомобиля, зависит дальнейший ход игры. Нужно создать такую ситуацию, при которой дети-воробушки поймут, почему они должны прятаться в домики, т. е. показать взаимосвязь между действующими лицами.

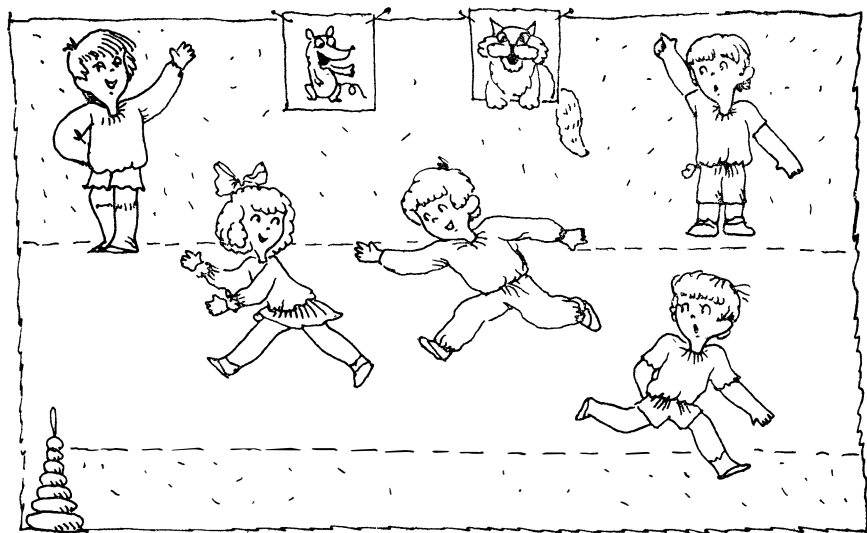
Важно следить за соблюдением правил. Если кто-то из детей их нарушает (например, воробушек вылетает не вовремя), он выбывает из игры на один тур (поскольку автомобиль отдал ему лапку).

СМЕЛЫЕ МЫШКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Игра направлена на воспитание у детей умений сдерживать себя, а также оценивать выполнение игровых правил. Теперь задача, стоящая перед ребенком, существенно усложняется: от него требуется большая выдержка (сигнал к действиям подается после длительной паузы), более верной становится и опасность быть пойманным. Усложняются пространственные условия для движений. Все это учит ребенка управлять своим поведением и способствует формированию волевых качеств его личности.

Эта игра, как и предыдущие, связана с выполнением ролевых действий. Воображаемая ситуация помогает малышу решить поставленную задачу. Но, в отличие от предыдущих игр, активные действия выполняются небольшими группами (пять-шесть детей) по очереди. Остальные участники игры выполняют роль жюри. Наблюдая и оценивая правильность действий сверстников, они замечают ошибки и неточности. Это имеет важное значение для лучшего усвоения правил игры, более четкого и сознательного их выполнения. Таким образом, игра не только учит детей выдержке, но и создает важные предпосылки для формирования самоконтроля.

Описание игры и приемы ее проведения. Эту игру лучше проводить в смешанной группе, где есть дети четырех-пятилетнего возраста. Она начинается с организации игрового пространства,



к которой привлекаются и дети: они ставят для всех в ряд стульчики. Воспитатель проводит две черты перпендикулярно ряду стульчиков (расстояние между ними равно примерно 20 шагам), сбоку ставит стул для ловишки — кота.

Дети садятся на стульчики. Из них выбирают пять-шесть человек, которые будут смелыми мышками, и одного ребенка — на роль кота. Мышки становятся у черты, а кот занимает место на своем стульчике.

С началом стихотворного текста, который произносит воспитатель вместе с детьми, мышки делают несколько шагов по направлению ко второй черте.

Слова

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть, который час.

Раз-два-три-четыре,
Мыши дернули за гири.

Вдруг раздался страшный
звон! (Длительная пауза.)

Убежали мышки вон.

Спасаться от кота мышки могут за любой чертой, двигаясь или назад или вперед. Кот ловит их только в пространстве между

Движения

Дети-мышки осторожно подкрадываются и останавливаются примерно на середине между двумя чертами.

Дети-зрители хлопают в ладоши, а мыши делают движения руками, будто дергают за гири. Мыши и кот испуганно замирают, готовясь бежать. Пауза заполняется «боем часов», который имитируют воспитатель и дети-зрители, произнося: «Бом-бом-бом!»

Мыши убегают, а кот их ловит.

двумя чертами. Пойманными считаются те мышки, до которых дотронулся кот. Дети-зрители, выполняющие роль жюри, вместе с воспитателем отмечают, какие мышки были смелые, какие трусливые, кого кот поймал, ловкий ли кот, не нарушали ли кот и мышки правила игры.

После этого назначаются новые мышки и кот, и игра повторяется сначала.

Правила игры.

1. Бежать можно только после того, как будет произнесена последняя фраза текста («Убежали мышки вон»).

2. Ловить мышек можно только в пространстве между двумя чертами. Кот не имеет права появляться за чертой.

3. Спасаться от кота разрешается за любой чертой, по выбору ребенка.

4. Пойманными считаются те мышки, до кого дотронулся кот. Хватать и тащить мышек запрещается.

Советы воспитателю. Одним из главных моментов этой игры является четкое соблюдение ее правил и в особенности выдерживание продолжительной паузы перед движениями. Пауза заполняется «боем часов», что определяет ее длительность, а также облегчает малышам ожидание сигнала, разрешающего бег. В дальнейшем, при повторении игры, длительность паузы может увеличиваться.

Решающим условием успеха этой игры является создание образной ситуации. Обратите внимание детей на то, что мышки не боятся попасть в лапы коту, потому что они смелые и хитрые. Мышки очень любопытны, их заинтересовали часы, вот они и дернули за гири.

Дети-мышки должны самостоятельно найти выход из создавшегося положения, т. е. решить, куда бежать от кота. Времени на раздумья практически нет, что еще больше осложняет задачу. Однако подобные игры вырабатывают у детей такие качества, как решительность и ловкость.

Напомните детям еще одно из правил игры: коту не разрешается переступить черту. Подчеркните, что ловкий и умный кот постарается поймать как можно больше мышей (т. е. нужно дотронуться до большего количества пробегающих детей, а не хватать одного и тащить его в свой дом).

С трехлетними малышами игру можно проводить без ловли мышек. Эти действия, а также роль кота вводятся по мере того, как дети освоятся с игрой.

Один из важных моментов игры — оценка выполнения правил. Разбирая вместе с детьми поведение мышек и кота, подскажите им с помощью наводящих вопросов все ошибки и нарушения правил, если они имеются. При этом не забудьте поощрить тех, кто четко выполнял все правила. Лучшим исполнителям ролей можно вручить призы.

В первый раз эту игру лучше проводить в помещении, где дети меньше отвлекаются. В дальнейшем, когда воспитанники освоят правила игры, ее можно проводить и на участке.

ПУСТОЕ МЕСТО (ВАРИАНТ НАРОДНОЙ ИГРЫ)

Особенности игры и ее воспитательное значение. В отличие от предыдущих игр, в данной дошкольникам предлагается не воображаемая ситуация, а конкретная задача, решение которой требует от ребенка мобилизации своих усилий. Это новый шаг на пути формирования волевых качеств и овладения своим поведением.

Ребенок сам должен выбрать себе партнера, получая таким образом возможность выразить симпатию одному из сверстников. Поэтому игра влияет на взаимоотношения детей в группе. Содержащийся в ней элемент соревнования (кто раньше добежит и займет свободное место) заставляет ребенка быть очень внимательным, собранным, чтобы успешно справиться с пространственно-двигательной задачей, а также не нарушить правила поведения в совместной деятельности.

Описание игры и приемы ее проведения. «Давайте проверим, кто из вас умеет быстро бегать!» — обращается воспитатель к детям. Он предлагает всем взяться за руки и построиться в красивый ровный круг. Дети опускают руки и садятся на пол (если игра проводится в помещении) лицом внутрь круга. Воспитатель, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

Огонь горит, вода кипит,
Тебя сегодня будут мыть,
Не буду я тебя ловить!

Дети повторяют за ним слова. На последнем слове взрослый отдрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит: «Раз, два, три — беги!» Педагог показывает, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Воспитатель и ребенок с разных сторон обегают круг. Взрослый дает малышу возможность первому занять свободное место и снова становится водящим. Он еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставляя детям возможность запомнить их и освоиться с правилами новой игры. Выбрав другого ребенка, взрослый на этот раз старается первым занять место в кругу. Теперь ребенок становится водящим и сам выбирает себе партнера по соревнованию. Победителя награждают аплодисментами. Так по очереди дети соревнуются друг с другом.

Правила игры.

1. Выбирать в партнеры того, кто еще ни разу не бегал.
2. Бежать по кругу в противоположные стороны.
3. Тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

Советы воспитателю. Игра очень проста по своей организации. Она не требует большого пространства и может проводиться как на улице, так и в помещении. Следует учитывать, что малышам трудно стоять долго на месте, они утомляются, становятся невнимательными и беспокойными. Поэтому вначале проведите игру в помещении, где есть возможность посадить детей или на ковер, или на приготовленные стульчики.

Игра должна проходить быстро, живо. Важно удовлетворить желание каждого ребенка участвовать в соревновании. Вместе с тем не менее важно приучать детей считаться не только с собой, но и с другими и выполнять роль активных болельщиков в соревновании.

Если малыш не может быстро выбрать себе партнера в соревновании, помогите ему, шепнув на ушко имя достойного соперника.

ЛИСА И ГУСИ (ВАРИАНТ НАРОДНОЙ ИГРЫ)

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра способствует воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе. Но главная цель ее — вызвать желание помогать другому. Задача ребенка состоит в том, чтобы не только самому избежать опасности, но и выручить того, кто попался ловящему (лисе). Таким образом, игра имеет важное значение для нравственного воспитания детей, так как вселяет в них убеждение, что никто не должен остаться в беде, что нельзя смеяться над чьей-либо неловкостью, потому что это может случиться с каждым.

Игра носит сюжетно-ролевой характер, это помогает успешно му решению игровой задачи.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре принимает участие вся группа. Выбирается ребенок на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей, хозяином которых является воспитатель.

Взрослый проводит на земле две черты на расстоянии 25—30 шагов. За одной из них — дом хозяина и гусей, а за другой — луг, где пасутся гуси. Кружком обозначается нора лисы. Игра начинается.

Хозяин провожает гусей на луг. Некоторое время птицы свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга), и между ними происходит следующий диалог:

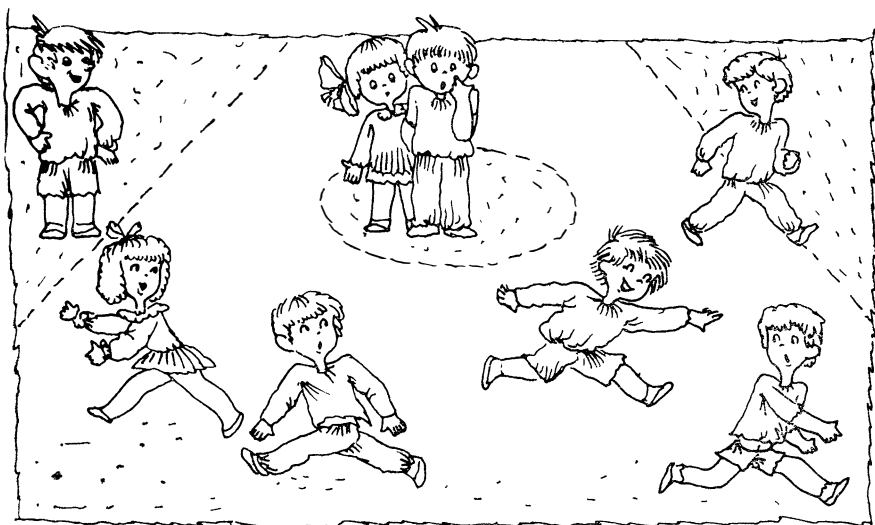
Х о з я и н. Гуси-гуси!

Г у с и. Га-га-га.

Х о з я и н. Есть хотите? . .

Г у с и. Да-да-да!

Х о з я и н. Ну, летите!



Последняя фраза является сигналом: гуси бегут к хозяину, а лиса их ловит.

Когда лиса осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), она отводит их в свою нору. Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят. Все участники игры вместе с воспитателем подходят к лисьей норе.

Все. Лиса-лиса, отдай наших гусят!

Лиса. Не отдам!

Все. Тогда мы сами их отнимем у тебя!

Воспитатель предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко схватить друг друга за талию. «Цепляйтесь за меня!» — говорит хозяин. Он подходит к лисе, берет ее за руки и говорит, обращаясь к гусям: «Держитесь крепко. Тянем — потянем. Ух!» Все участники игры, упираясь ногами и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова воспитателя «по-тя-нем!» (два-три раза).

Как только лиса под нажимом этой цепочки сделает первый шаг вперед, пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой.

Затем выбирается новая лиса, и игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Гусям бегать домой, а лисе ловить их разрешается только после слов хозяина «Ну, летите».

2. Лиса не должна хватать гусей, достаточно лишь осалить бегущего ребенка. Пойманный гусь остается на месте, а лиса отводит его в свою нору.

3. На выручку пойманных гусей отправляются все участники игры.

4. Как только выручающие перетягивают лису (она делает

шаг вперед), пойманные гуси считаются свободными и возвращаются к хозяину.

Советы воспитателю. Ваше поведение в этой игре будет служить примером для детей. Постарайтесь провести игру динамично, весело, вызовите у детей стремление выручить попавших в беду гусят, раскройте им нравственный смысл совершаемых поступков.

Когда дети выстроятся в цепочку, чтобы вытянуть лису, нужно показать им, как сохранить равновесие во время перетягивания (расставить широко ноги, одну ногу выставить немного вперед, руки положить партнеру, стоящему впереди, на талию).

Если первый ребенок будет крепко держаться за воспитателя, цепочка не развалится. Для того чтобы усилия всех детей были одновременными, воспитатель произносит сигнальное слово: «Потянем!»

В конце игры, когда лиса будет побеждена, нужно подвести итог. Объясните малышам, что они выручили своих друзей, потому что действовали дружно, все вместе.

АЙ, ГУГУ

(ВАРИАНТ НАРОДНОЙ ИГРЫ)

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра отличается от предыдущей лишь тем, что помощь друг другу дети оказывают уже индивидуально и по собственному побуждению.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель рассаживает детей на стульчики. Переходя от одного ребенка к другому, он говорит: «Иду, иду, иду, дружка себе найду!» Затем останавливается перед одним из малышей. «Хочешь играть со мной? — спрашивает он. — Тогда пойдем вместе». Взрослый берет ребенка за руку, и они вместе идут дальше, декламируя: «Идем, идем, идем, дружка себе найдем!» Постепенно воспитатель собирает в одну цепочку всех детей. Последнего ребенка он просит остановиться, не отпуская руки соседа, затем подходит к нему и замыкает круг. Взрослый объясняет детям, как нужно играть. Он читает текст и просит их повторять за ним движения, наглядно объясняя таким образом содержание игры.

Слова

Ай, гугу, гугу, гугу,
Не кружися на лугу.
На лугу-то лужица,
Голова закружится.
Ой, вода! Ой, вода!
Вот беда, так беда!

Движения

Дети ведут хоровод вправо и с последним словом слегка приседают.

Держась за руки, идут влево и с последним словом приседают.

Опускают руки, поворачиваются лицом к центру, берутся руками за голову и качают головой. С последним словом поворачиваются спиной к луже.

Прыг-скок, прыг-скок,

Делают несколько прыжков от центра и останавливаются.

Прыгал, прыгал и скакал,
Прямо в лужицу попал!

С последним словом дети приседают, «падают в лужу».

Воспитатель подходит к любому ребенку, берет его за руки и помогает выскочить из лужи. Спасенный ребенок может по собственному желанию помочь любому из играющих выскочить из лужи. Так дети вместе с воспитателем спасают всех, и игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Выполнять движения в соответствии с текстом, вовремя переходить от одного движения к другому.

2. Разрешается помогать любому, кого выберешь.

Советы воспитателю. Своеобразное начало игры поможет вам создать непринужденную обстановку в группе, обратиться к каждому ребенку и пригласить его поиграть со всеми. При повторении игры в этот же день можно опустить это вступление. Однако такое приглашение, настраивающее детей на общую игру, очень важно, так как дает возможность почувствовать ребенку внимание и доверие сверстников, понять, что он является равным среди них.

Постарайтесь провести игру живо, весело, непринужденно. Раскованное, эмоциональное поведение воспитателя должно служить для детей примером.

САЛОЧКИ-ВЫРУЧАЛОЧКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель игры — воспитание у детей умения своевременно приходить друг другу на помощь. Игра отличается от предыдущих тем, что пространственно-двигательные условия в ней усложняются. Детям теперь предоставляется свобода в выборе движений. А это для малышей гораздо труднее, чем идти всем вместе, держась за руки. Кроме того, выручая своего товарища в одиночку, ребенок рискует быть пойманным сам, следовательно, от него требуются довольно высокая концентрация усилий и смелость.

Таким образом, при правильном проведении эта игра является важным шагом в нравственно-волевом развитии личности ребенка.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель предлагает детям поиграть в очень веселую игру, в которой все смогут показать, какие они быстрые и ловкие. Но сначала нужно к ней подготовиться. Взрослый вместе с детьми очерчивает на земле большую площадку (30—35 шагов в длину и ширину). Он объясняет воспитанникам, что бегать можно только внутри этой площадки, забегать за черту нельзя. Собрав всех детей, педагог приступает к объяснению игры: «Сегодня мы будем играть в салочки-выручалочки. Я буду салочкой, а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, тот должен остановиться. Бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы

выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча, вот так (показывает). Как только до него дотронулись, можно опять бегать. Постарайтесь не попадаться салке. Если она совсем близко, можно присесть на корточки. Того, кто присел, салка не тронет. Самого смелого, быстрого, ловкого салке ни за что не поймать. Вот мы и посмотрим, кто у нас самый смелый и ловкий!»

Игру лучше проводить в смешанной группе. Начинается она со слов, которые произносят воспитатель и дети:

Салочка нас не догонит,
Салочке нас не поймать,
Мы умеем быстро бегать
И друг друга выручать!

С последним словом дети разбегаются в разных направлениях, а воспитатель, дав им возможность немного побегать, начинает ловить их. Осалив кого-нибудь, он напоминает малышу, что тот может громко сказать: «Выручайте!», а сам отворачивается, чтобы дети успели выручить осаленного. Первого ребенка, который выручит осаленного, нужно похвалить. Постепенно, по мере того как дети привыкнут к игре, активность салочки возрастает.

Игра продолжается 10—15 мин. В конце ее взрослый отмечает, кто из детей выручал осаленных, кто ловко убежал от салки и ни разу ей не попался, кто вовремя приседал и не дал себя осалить. Педагог спрашивает, понравилась ли детям эта игра, и обещает поиграть в нее еще. В дальнейшем, когда воспитанники усвоят правила игры, роль салки может выполнять и кто-либо из них. Салочку выбирает сначала сам воспитатель, а затем дети с помощью считалки.

Правила игры.

1. Убегать от салки можно только с последним словом текста.
2. Тот, кого осалили, должен остановиться и сказать: «Выручайте!» Пока его не выручат, бегать ему не разрешается.
3. Чтобы выручить осаленного, нужно слегка дотронуться рукой до его плеча
4. Чтобы не быть осаленным, нужно вовремя присесть на корточки, но долго так сидеть нельзя.

Советы воспитателю. Эта игра, простая по движениям, сложна для малышей своими правилами и пространственно-двигательными условиями. Поэтому проводите ее лучше в смешанной группе, где старшие воспитанники будут служить наглядным примером поведения. Чтобы игра проходила весело и была доступна малышам, первое время роль салки следует выполнять воспитателю. Ведь он может учитывать индивидуальные особенности детей и в соответствии с ними регулировать ход игры. Например, вначале дайте малышам возможность побегать, пусть они немного освоятся в новой обстановке; ловите в первую очередь наиболее смелых и ловких детей; сделайте так, чтобы ребята смогли выручить пойманного, не забудьте поощрить того, кто выручил.

Очень важно также предупреждать случаи, когда дети наме-

ренно поддаются салке. Для этого можно прервать игру и обратить внимание ребят на допущенные ошибки. Если кто-нибудь убегает за пределы площадки, следует выразить свое сомнение в том, хочет ли этот ребенок играть вместе со всеми. Объясните всем, что салочка не ловит того, кто убегает с площадки, потому что он не хочет с нами играть.

Подобные перерывы в игре вполне уместны, так как дают возможность детям отдохнуть и уточнить правила. Однако злоупотреблять такими паузами и затягивать их не следует.

КТО РАНЬШЕ ДОЙДЕТ ДО ФЛАЖКА?

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель этой игры та же, что и предыдущих — воспитание выдержки и способности управлять собой. Однако теперь задача, стоящая перед ребенком, усложняется: во-первых, в игре отсутствует воображаемая ситуация, и, во-вторых, ребенок должен преодолеть естественное желание бежать (ведь он стремится быть первым). Все это представляет для малыша большую трудность и в то же время воспитывает волевые качества его личности.

Игра носит характер соревнования в скорости ходьбы. Ее участники учатся оценивать действия сверстников. Контролируя других, ребенок лучше осознает правила игры и таким образом приучается к самоконтролю.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель спрашивает детей, кто из них умеет ходить очень быстро. Ну конечно же все! «А вот мы сейчас проверим, — говорит педагог, — действительно ли это так. Я знаю одну интересную игру. Называется она «Кто раньше дойдет до флажка?»»



Вначале нужно подготовить все необходимое. Взрослый проводит на земле линию — отсюда начинается игра. Напротив черты на расстоянии 25—30 шагов ставится длинный стол, на который кладется флажок. Воспитатель вызывает сначала двух детей. Он предлагает стать «на старте» и по сигналу (хлопок или звук бубна) дойти до флажка. При этом взрослый подчеркивает, что к флажку нужно идти, а бежать не разрешается. Тот, кто победит, будет считаться проигравшим. Остальным ребятам он предлагает посмотреть, кто из их сверстников раньше поднимет флажок.

Воспитатель дает сигнал, двое детей наперегонки идут к флажку, а остальные — наблюдают, оценивают действия сверстников, награждают победителя аплодисментами.

После такого наглядного объяснения воспитатель выбирает четырех-пятерых детей, предлагает им стать у черты (на старте) и подает сигнал. Победитель получает приз (тот же флажок или бумажную медаль). Все остальные участники соревнований, если, конечно, они не нарушили правил, аплодисменты.

Затем выбирается новая пятерка (или четверка) детей, на столе появляется новый флажок, и игра продолжается.

По окончании игры устраивается «парад победителей»: все дети, получившие флажки или награды, маршируют под какую-нибудь веселую песенку, а остальные поют им или хлопают.

Правила игры.

1. Двигаться к флажкам можно только шагом. Переходить на бег запрещается.

2. Тот, кто выполнил первое правило и быстрее всех дошел до флажка, становится победителем.

3. Если к флажкам одновременно приходят двое детей, оба считаются победителями и получают награды.

Советы воспитателю. Прежде чем предложить эту игру, попробуйте провести подобное соревнование в беге. В дальнейшем, объясняя детям правила новой игры, вы сможете напомнить им, что они уже участвовали в соревновании и знают, как оно проходит.

В процессе игры следует объяснить ребятам, что быстрая ходьба получится, если шаги делать большими и ровными. Покажите им наглядно, как этого достичь. Сосредоточенность на ходьбе поможет детям выполнить основное правило игры — не переходить на бег.

Дошкольники нуждаются в двигательной и эмоциональной разрядке, поэтому после соревнования нужно разрешить им возвращаться на свое место бегом, или прыжками, или любым другим способом.

Я ПРИНЕС ТЕБЕ ПОДАРОК

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра воспитывает у детей желание сделать что-то приятное для другого, например, подарить ему то, что нравится самому. Такое

стремление является основой гуманного отношения к людям и чрезвычайно важно для нравственного развития ребенка.

Игровая ситуация такова, что ребенок сам выбирает, кому он хочет сделать подарок и что именно подарить. Таким образом, дети учатся самостоятельно принимать решения, что для трех-четырехлетнего ребенка довольно сложно.

Игра создает атмосферу праздничности, сюрпризности, которая обогащает жизнь детей и которой так не хватает им в детском саду.

Игровой материал. В качестве игрового материала можно использовать разнообразные атрибуты, изменяющие внешний облик ребенка. Это прежде всего разные украшения (бусы, значки, головные уборы, ленточки и пр.), которые так любят малыши. Можно использовать следующие предметы: елочные бусы, мишуру, заячьи ушки (шапочка), козырек на резинке, поясok с пряжкой, косынки, ленты, юбочки (лоскуты на резинке), фартучки, флажки, султанчики, воротники с галстуками, звездочки, значки, искусственные цветы и пр.

Число предметов должно соответствовать числу детей в группе. Имея по два-три экземпляра перечисленных предметов, можно организовать игру со всей группой. Кроме этого потребуется нарядная коробка, чтобы положить в нее выбранный подарок.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель предлагает детям поиграть в детский праздник. «Давайте сделаем так: пусть каждый выберет из вещей то, что ему понравится, положит вещь в коробку, а потом подарит тому, кому захочет, и вместе с ним попляшет. Посмотрите, какие красивые подарки приготовлены для вас», — говорит педагог. Затем он вместе с детьми подходит к столам, на которых заранее разложен игровой материал, покрытый тканью. Открывает его и дает возможность детям полюбоваться различными украшениями и атрибутами. Взрослый объясняет, что ими можно украсить себя на празднике.

Дети по очереди выбирают приглянувшиеся им вещи, а затем возвращаются на место и рассаживаются на заранее подготовленные стульчики, которые стоят спиной к столам с подарками. Игра начинается. Воспитатель спрашивает одного из участников игры, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, и малыш отправляется к столам с подарками. «Интересно, что выберет Петя (называет имя ребенка) и кому он подарит свой подарок?» — говорит воспитатель, обращаясь к детям. И тут же объясняет важное правило игры: не поворачиваться к столам и не подглядывать, что выбирает Петя.

Когда малыш вместе с коробкой, в которой лежит подарок, подходит к тому, для кого этот подарок выбран, воспитатель предлагает повторить вместе с ним следующие слова:

Я принес тебе подарок,
Если нравится, возьми,
Всем ребятам покажи
И со мною попляши.

Торжественная передача подарка происходит при активном участии воспитателя, который помогает открыть коробку, показывает всем детям подарок, подсказывает, что надо поблагодарить за него, помогает надеть или приладить украшение. Затем предлагает малышам поплясать.

Оба ребенка пляшут, а остальные участники игры поют песенку и хлопают им. Потом эти двое садятся на место, а за подарком отправляется следующий ребенок, которому передается коробка.

Так по очереди (в соответствии с тем, как они сидят) все дети дарят подарки друг другу.

Когда у каждого участника игры будет подарок, дети встают и начинается торжественное шествие под музыкальное сопровождение (песня, бубен и т. д.). Все ходят по комнате, демонстрируют свои подарки, обыгрывают их, танцуют и т. д.

После этого предметы возвращаются обратно на стол, и игра начинается сначала. Каждый ребенок может выбрать другого партнера и другой подарок.

Правила игры.

1. Перед тем как выбирать подарок, нужно подумать и решить, кому он будет вручен.

2. Подарок можно сделать любому из детей, но только тому, у кого еще ничего нет.

3. Не разрешается оглядываться назад и подсматривать за тем, что выбирает ребенок.

Советы воспитателю. Сама игровая ситуация задумана таким образом, чтобы создать атмосферу праздника. Поэтому постарайтесь сделать все, чтобы дети испытали радость не только от преподнесенного им сюрприза, но и от того, что они сделали приятное для своего друга.

Эта игра, если она проходит весело, эмоционально, поможет сплотить группу, создать доброжелательную атмосферу, при которой каждый ребенок (даже самый застенчивый) будет чувствовать себя свободно, комфортно.

В младшем дошкольном возрасте взрослый должен быть организатором поведения детей. В данной игре может случиться, что ребенку потребуется помощь при выборе партнера (кому дарить) и предмета (что дарить). Помогите малышу, подскажите ему, кто ждет от него подарка или что подарить тому или иному ребенку. Незаметно для всех помогите застенчивому воспитаннику преодолеть свою робость и вручить подарок сверстнику. А того, кто не может справиться с собой, так как ему не терпится получить подарок, успокойте, отвлеките.

Воспитатель является также участником и организатором самого праздника — т. е. финала игры, который может проходить в любой форме. Важно, чтобы игра не утомила детей и закончилась вовремя.

3. ИГРЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОГО СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ

Обычно к трем годам дети уже обладают достаточно большим запасом слуховых впечатлений, однако они еще не умеют управлять своим слухом: прислушиваться, сравнивать и оценивать звуки по силе, тембру, характеру. Малыши, как правило, не отдают себе отчет в том, что именно они слышат, т. е. воспринимают на слух. Это происходит потому, что окружающие звуки чаще всего воспринимаются ими неосознанно, сливаясь с другими, более важными для них впечатлениями. Звуки порою не замечаются детьми, слабо выделяются ими.

Умение не просто слышать, а прислушиваться, сосредоточиться на звуке, выделять его характерные особенности — очень важная человеческая способность. Без него нельзя научиться внимательно слушать и слышать другого человека, любить музыку, понимать голоса природы...

Способность слушать и понимать звуки не возникает сама по себе даже при наличии острого природного слуха. Ее нужно целенаправленно развивать у ребенка с ранних лет жизни. Конечно же, лучше всего это делать в игре. На воспитание этой способности и направлены игры, представленные в данном разделе.

Общая цель этих игр — открыть для малыша особый мир звуков, сделать их привлекательными, значимыми, говорящими о чем-то важном. Большинство игр имеет характер загадок, в которых дети по звуку отгадывают его источник.

Последовательность игр в разделе определяется нарастанием сложности слуховой задачи и осознанности слухового восприятия. Вначале дети отгадывают источник звука — голос своего ровесника или озвученную игрушку: «Кто разбудил Мишутку?», «Колпачок и палочка», в игре «Встречайте гостей» разные звуки становятся сигналами, которые предвосхищают конкретные события и настраивают детей на соответствующие игровые действия. В дальнейшем (игры «Что выбрал Петрушка?», «Звуковые загадки») дети под руководством воспитателя улавливают особенности знакомых звуков и передают их характер с помощью доступных им средств — движением, звукоподражанием или словом. Это способствует тому, что дети начинают целенаправленно сравнивать звуки между собой, различать их. Так в игре постепенно формируется способность слышать и понимать звуки.

Для успешного формирования целенаправленного слухового восприятия в игре необходимо соблюдать два основных условия. Во-первых, нужно обязательно отделить «загадочный» звук от других звуковых впечатлений. Для этого необходима полная тишина в моменты загадывания и отгадывания звуковых загадок. Тишина в группе нужна и для того, чтобы все участники игры могли сосредоточиться на звуке и оценить ответы друг друга. Во-вторых, нужно сделать так, чтобы ребенок, отгадывающий звуковую загадку, не мог видеть источника звука. Для этого мож-

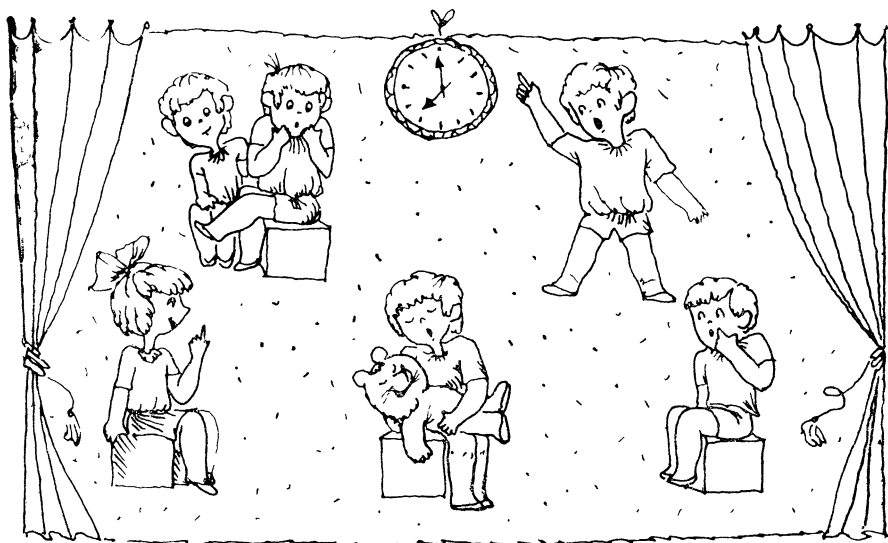
но отгородить источник звука ширмой или посадить ребенка спиной к звучащему предмету.

Для успешного развития детского слуха очень важно проводить эти игры систематически, повторяя их изо дня в день.

КТО РАЗБУДИЛ МИШКУ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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. В игре участвуют все дети группы. Вместе с воспитателем они 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. Воспитатель 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 воспитатель. Дети хором повторяют слова. Взрослый, убедившись в том, что ребята запомнили текст, предупреждает, что будить мишку будет только тот, кого он назовет.

Воспитатель 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.

Воспитатель 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. Воспитатель 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!» Педагог 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 воспитатель 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.

1. Укладывает и будит мишку только тот, на кого укажет воспитатель.

2. Когда мишка спит и когда его будят, соблюдать полную тишину.

3. Не подсказывать Мишутке (т. е. ребенку, который его держит), кто будил.

4. На активные роли выбираются только те, кто выполняет все правила игры и соблюдает тишину.

Советы воспитателю. 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.

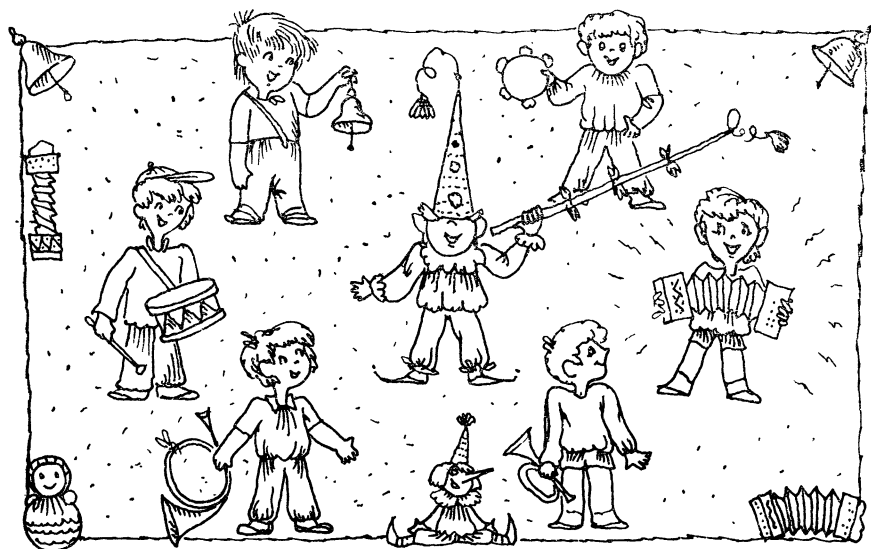
На активные роли привлекайте всех детей, не забывайте о робких, замкнутых, эмоционально скованных воспитанниках. Чередуйте участие в игре разных по характеру детей, следите за тем, чтобы каждый ребенок выполнил обе роли.

Особенности игры и ее воспитательное значение. Задача этой игры, как и предыдущей, состоит в формировании целенаправленного восприятия звуков, что необходимо для успешного их различения. Однако в сравнении с предыдущей она является более сложной для малышей. Ведь теперь требуется различать не только голоса сверстников, но и звуки, издаваемые с помощью предметов. Детям предлагается узнать по звуку одну из трех игрушек. И хотя игрушки хорошо знакомы им, это знакомство обычно связано с целостным восприятием, включающим звуковые, зрительные и осязательные впечатления. Сам по себе звук, исходящий от предмета, для ребенка не существует отдельно от его внешнего вида, узнавать предмет только по звуку еще довольно сложно для маленького ребенка. Ведь чтобы отгадать, например, какой из трех предметов звучит, необходимо помнить все три звука и связывать каждый из них с целостным представлением о предмете.

В данной игре ребенок должен отгадать загадку не от лица игрового персонажа, как было в предыдущей игре, а от своего лица.

Кроме того, игра сближает детей, учит их считаться со сверстниками, радоваться их успехам. Красиво оформленные предметы — колпачок и палочка («волшебные помощники») превращают отгадывание звуковых загадок в волнующие события, затрагивающие лично каждого ребенка.

Игровой материал. Для игры нужны три озвученные игрушки, контрастные по тембру и характеру издаваемых звуков. Приводим несколько вариантов сочетания подобных игрушек. *1 вариант:*



погремушка, колокольчик (или звоночек от велосипеда) и детская гармошка; *II вариант*: озвученная неваляшка из пластмассы, барабан, резиновая игрушка с пищиком; *III вариант*: игрушечная музыкальная шарманка, бубен и деревянная погремушка-тарактелка (можно заменить деревянным молоточком, ударяющим по дощечке, или двумя деревянными ложками, которыми постукивают). Для этой игры пригоден любой из перечисленных наборов. Игрушки нужно хранить в специально оформленной, красивой коробке.

Кроме набора игрушек потребуются еще два важных атрибута — картонный колпачок с кисточкой или помпончиком (как у петрушки или у клоуна) и палочка. Колпачок можно изготовить из плотной бумаги (оклеив его для прочности с внутренней стороны марлей) или плотной ткани. Он должен быть легким и надеваться глубоко на голову ребенка, удерживаясь на носу и не касаясь его глаз. Такой колпачок должен исключать возможность видеть что-нибудь вокруг. Необходимо красиво его оформить, сделать привлекательным для детей и удобным для употребления. Не менее привлекательной должна быть и «волшебная палочка», чтобы малыши поверили, что это не обыкновенная палочка, а именно сказочная, волшебная. Палочка должна быть ровной, достаточно прочной (чтобы не сломаться при постукивании о пол) и длинной (примерно один метр), чтобы ребенок мог дотронуться ею из центра круга до тех, кто стоит в кругу.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре принимают участие все дети группы. За несколько дней до первого знакомства с ней малыши узнают о том, что их ждет сюрприз. Они примеряют колпачок, рассматривают «волшебную палочку», любуются атрибутами вместе с воспитателем. Во время прогулки на участок выносятся разные звучащие предметы, которые будут использованы в игре (погремушка, озвученная неваляшка, детская гармошка, деревянная колотушка и др.). Воспитатель показывает, как извлекать из каждого предмета чистый красивый звук. Нужно, чтобы дети услышали, как звучит гармошка, и увидели, как добиваются чистого звучания, т. е. какие именно движения нужны для этого. Только тогда можно дать игрушку детям, чтобы они попробовали извлечь не слишком громкий, но отчетливый, чистый звук. Такие упражнения учат детей соотносить свои движения и слуховые впечатления. После того как воспитанники научатся пользоваться звучащими игрушками, можно знакомить их с правилами игры.

Пригласив детей сесть поудобнее, воспитатель садится за стол, где находится коробка с игрушками. «В прошлый раз вы по голосу отгадывали, кто будит Мишутку, — говорит он, — и сегодня мы тоже будем загадывать и отгадывать загадки, но по-другому, еще интереснее. В одних загадках нужно будет узнать по голосу, кто говорит, а в других догадаться, какая игрушка звучит». Педагог открывает коробку, вынимает из нее по очереди каждую игрушку и не спеша показывает, как *тарактит* погремуш-

ка, как *звонит* звонок или колокольчик, как *протяжно поет* гармошка.

Взрослый дает малышам возможность не только услышать звук, но и увидеть звучащий предмет. Потом достает колпачок и палочку и сообщает, что эти предметы волшебные. Они будут помогать загадывать и отгадывать загадки. Но помогут они только тем, кто играет дружно, умеет правильно ходить по кругу, стоять тихо-тихо и внимательно слушать.

Воспитатель предлагает детям взяться за руки и встать в круг. Затем выбирает ребенка, который выходит на середину круга: он будет отгадывать первую загадку. Педагог дает ему «волшебную палочку» и надевает на голову колпачок. Затем, двигаясь вместе с детьми по кругу в хороводе, произносит следующие слова: «Раз, два, три (короткая пауза)... четыре, пять! Будет палочка стучать!» (Слова повторяются два-три раза).

С последними словами все останавливаются, а ребенок, которому предстоит отгадывать загадку, дважды громко и четко ударяет «волшебной палочкой» о пол, подавая сигнал о том, что сейчас начнется самое главное: если настанет полная тишина, палочка «выберет» того, кто будет загадывать первую загадку. Подсказывая малышам по ходу игры каждое очередное действие, воспитатель предлагает им сделать два шага вперед, чтобы приблизиться к ребенку, находящемуся в центре круга. Взрослый замыкает круг и предлагает ребенку, стоящему в центре, медленно вращаться внутри круга, держа палочку на вытянутой руке (горизонтально). «Палочка сама выберет того, кто ей понравится», — говорит он. Незаметно для детей взрослый направляет движения ребенка. Тот, кого слегка коснется палочка, должен ухватиться за протянутый ему конец, назвать отгадчика по имени и произнести следующие слова: «Узнаешь мой голосок? Назови меня, дружок!» (Это обращение можно заменить другим, более коротким и легким, например: «Кто я? Назови меня» или «Это я, отгадай мою загадку, назови меня!») Ребенок, находящийся в центре круга, должен назвать имя того, кто произнес эти слова. Если загадка отгадана верно, все участники игры дружно хлопают в ладоши. Аплодисменты адресуются и тому, кто загадал, и тому, кто отгадал первую загадку. Колпачок и палочка возвращаются на стол с игрушками, а оба ребенка занимают место в общем кругу. Круг снова расширяется, и в середину выходит новый ребенок, ему надевают колпачок и передают «волшебную палочку». Все повторяется сначала: дети снова водят хоровод под уже знакомые слова, останавливаются на стук «волшебной палочки», которая затем так же, как в первый раз, показывает, кому загадывать следующую загадку. Воспитатель напоминает о соблюдении полной тишины, чтобы можно было отгадать загадку, и передает выбранному ребенку одну из озвученных игрушек. «Послушай и отгадай, какая игрушка у меня в руке?» — спрашивает ребенок и извлекает чистый звук средней громкости (этому он научился за время подготовки к игре).

Воспитатель вместе с детьми аплодисментами поддерживают играющих. Если ребенок не может отгадать загадку или дает неправильный ответ (что бывает редко), участники игры выражают свое сочувственное отношение к случившемуся следующим образом: опустившись на корточки и держась руками за голову, они шутливым тоном произносят слова: «Ох, ох! Ох, ох! Колпачок нам не помог! Ему кто-то помешал, вот он и не отгадал!» В конце игры все, кто загадывал и отгадывал загадки, выходят на середину круга, а остальные дети под народную плясовую мелодию поют им, приплясывая кто как умеет, величальную песенку:

Все ребята молодцы!
Мы вам всем похлопаем,
Ножками потопаем,
Ручками помашем,
С вами вместе спляшем!

Правила игры.

1. Запомнить слова, которые говорят перед тем, как загадать загадку; стараться загадывать так, чтобы нетрудно было узнать, кто говорит или какая игрушка звучит.

2. Правильно ходить по кругу; вовремя останавливаться и стоять тихо, чтобы лучше были слышны голоса и звуки, не мешать «волшебной палочке» выбирать детей. («Волшебная палочка» выбирает только тех, кто сохраняет тишину, не мешает загадывать и отгадывать загадки.)

3. Играть дружно, спокойно дожидаться своей очереди. («Волшебная палочка» выбирает прежде всего того, кто выполняет правила игры. Она может выбрать одного и того же ребенка несколько раз.)

Советы воспитателю. Эту игру лучше проводить на воздухе или в зале, поскольку она требует пространства и свободы движений. Предварительно нужно поучить детей ходить по кругу.

Многие дети во время игры хотят стоять рядом с воспитателем и держать его за руку. Чтобы избежать конфликтов между детьми, следует сразу упорядочить их передвижение в кругу. Например, кто уже загадывал (или отгадывал) загадки, становится по левую руку от воспитателя, а остальные справа.

Робких и застенчивых ребят лучше привлекать на активные роли под конец игры. Успешное решение задачи другими детьми придает им смелости и уверенности. Одобрение воспитателя является важным подкреплением их усилий, повышает активность.

ЧТО ВЫБРАЛ ПЕТРУШКА?

Особенности игры и ее воспитательное значение. В предлагаемой игре малыши продолжают учиться 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 воспитателю 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. В игре участвует вся группа детей. Усадив их на стулья, воспитатель 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, воспитатель 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). Педагог 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».

Воспитатель 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 воспитателя,

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, воспитатель ставит на стол ширму и прячет за нее игрушки. Затем начинает объяснять правила игры наглядно-действенным способом.

Педагог 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.

1. При загадывании загадок соблюдать тишину и слушать внимательно, как звучит предмет.

2. Отгадывают звуковую загадку все дети вместе.

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

Наверняка в вашей группе есть дети, которым трудно соблюдать тишину и управлять своим поведением. Этим воспитанников 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.), напомним, что нельзя вскакивать с места и мешать остальным детям играть.

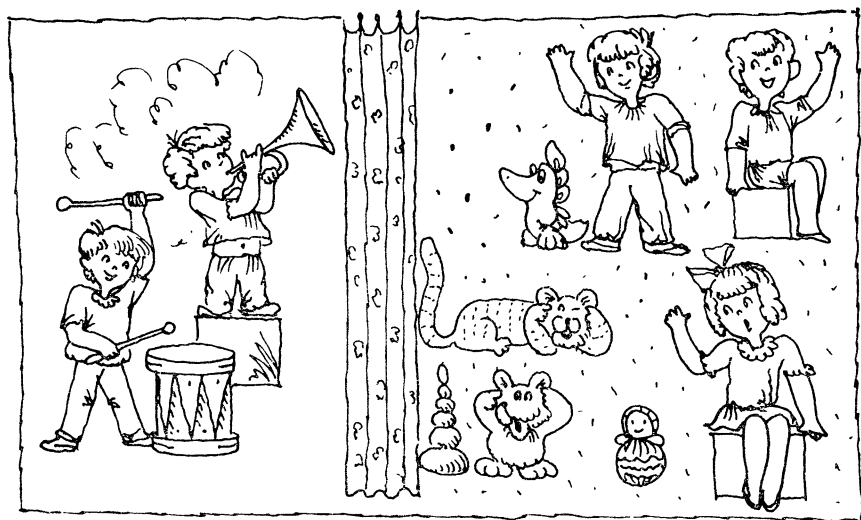
При повторении игры можно менять игровой материал. Правила обращения со звучащими игрушками должны неукоснительно соблюдаться.

ЗВУКОВЫЕ ЗАГАДКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Обучающая задача этой игры во многом совпадает с предыдущей. Но теперь детям нужно не просто отгадать звучащий предмет, а передать характер звука словом или голосом. Это способствует более осознанному и тонкому различению и воспроизведению звука, что является новым шагом в развитии слухового восприятия.

Игровая ситуация и задачи хорошо знакомы детям. Новым для них является тип партнерства (активная роль выполняется небольшими группами). Дети учатся управлять своим поведением: сдерживать естественное желание ответить первым и пр. Все это имеет большое значение для развития волевых качеств личности ребенка.

Игровой материал. К материалу из предыдущей игры можно добавить несколько музыкальных игрушек, например рояль, дудочку, триолу, балалайку, трензль и др. Подбор игрушек должен обеспечить разнообразие звуков — как протяжных, мелодических,



так и ударных, отрывистых. Потребуется также и настольная ширма.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель показывает детям приготовленные для игры предметы и предлагает отгадать загадки: он будет с помощью игрушек извлекать звуки, а ребята, не видя предмета, должны отгадать, что звучит.

Педагог загораживает игрушки ширмой и предупреждает детей, что сидеть надо так тихо, как будто никого нет в комнате, тогда хорошо будет слышен звук каждой игрушки. Он сообщает детям еще одно важное правило игры: когда игрушка кончит звучать, нужно хором сказать следующие слова: «Голосок мы твой слышали и загадку разгадали. Ты... (назвать игрушку)».

Разгадав загадку, дети вместе с воспитателем должны обозначить словом или передать звукоподражанием характер услышанного звука.

Загадав детям две-три загадки, воспитатель несколько изменяет организацию игры. Он подзывает к себе ребят (четыре-шесть человек). Одним из них предлагает сесть на стульчики лицом к остальным участникам игры, а другим (не больше двух) стать его помощниками в загадывании загадок. Помощники садятся за ширму и по указанию взрослого выполняют действия с игрушками, заставляя их звучать. Отгадывают загадку все дети, но отвечают вслух только те, кого назовет воспитатель. Остальные могут шепнуть отгадку на ушко своим соседям. После каждой загадки воспитатель помогает детям передать характер звука словом или звукоподражанием, вместе с остальными участниками игры оценивает правильность отгадки.

Благодаря смене ролей, игра проходит оживленно, воспитатель получает возможность проверить, как справляется каждый ребе-

нок с предложенной задачей, видеть особенности поведения детей в совместной деятельности.

Правила игры.

1. Строго соблюдать тишину, внимательно слушать, как звучит предмет.

2. Говорить разгадку только после слов: «Голосок мы твой узнали и загадку разгадали...» Вслух говорят разгадку только те, кого просит воспитатель. Подсказывать нельзя.

3. На роли помощников выбираются только те, кто играет дружно и выполняет правила.

Советы воспитателю. Игра носит контрольный характер. Она позволяет выяснить индивидуальные особенности поведения каждого ребенка, что очень важно для дальнейшей работы.

Заметив первые признаки ослабления внимания и интереса у детей, предложите им роли помощников, не дожидаясь с их стороны явного нарушения правил. Проводите игру живо, эмоционально, при полной активности всех ее участников.

ВСТРЕЧАЙТЕ ГОСТЕЙ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель этой игры — научить детей выделять звук среди других и воспринимать его как сигнал какого-либо действия или события. Воспитанникам предлагается различить по слуху три звука, каждый из которых сигнализирует о появлении нового гостя. Сигналы различаются тембром, высотой и характером звучания (прерывистое, протяжное). Для решения задачи ребенок должен выделить их звуковые особенности и припомнить, какого гостя представляет тот или иной звук. Это требует от ребенка не только активности восприятия, но и хорошей памяти, а также развитого мышления. Включение таких важных психических процессов отличает данную игру от предыдущих. В то же время эта игра является продолжением предыдущих, поскольку в ней дети совершенствуют умения, которые были приобретены ими ранее.

В этой совместной игре создаются условия для перехода к ролевой игре, являющейся следующей ступенькой в развитии игровой деятельности малышей. К тому же данная игра способствует дальнейшему сближению детей, воспитанию умения вести себя в коллективе. Она помогает робким и пассивным малышам преодолеть неуверенность в себе.

Игровой материал. Для игры потребуются звучащие игрушки и различные атрибуты (в виде элементов костюма), способствующие активизации воображения при выполнении игровой роли.

Можно использовать следующие звучащие игрушки, издающие мелодичные протяжные звуки: музыкальную шкатулку с ручкой, игрушечную гармошку, металлофон. Ударные, прерывистые звуки передают такие игрушки: бубен, барабан, кастаньеты или деревянные ложки, деревянный молоточек и дощечка.

Игровыми атрибутами могут служить элементы костюмов, ко-

торые обычно используются для праздников; шапочки с ушками для зайчиков, юбочки и пояски для кукол, колпачок для петрушки или клоуна и пр.

Кроме того, для игры нужна настольная ширма, чтобы загородить звучащие игрушки на детском столе.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре участвует вся группа. Воспитатель рассаживает детей на стульчики и садится напротив них: «Давайте поиграем сегодня так, будто мы хозяева и ждем гостей, которые обязательно покажут нам что-то веселое, забавное и интересное. Сегодня к нам придут двое петрушек, две куколки и два зайчика. Все вы по очереди будете то гостями, то хозяевами».

Педагог показывает детям приготовленные атрибуты: колпачки для петрушек, ушки для зайчиков, юбочки и пояски для куколок. Потом показывает, что будут делать гости: петрушки могут бегать и смешить детей, куколки — танцевать, а зайчики — прыгать. Воспитатель объясняет, что гости будут приходить по очереди, а хозяевам нужно самим догадаться, кто собирается прийти, и позвать его.

«А теперь, — продолжает педагог, — слушайте и запоминайте, как хозяева будут узнавать, какой гость сейчас появится. Если вы услышите вот такой красивый, протяжный звук (играет на гармошке), знайте, что сейчас появятся петрушки. Какой это звук — протяжный или прерывистый? (Ответы детей.) Если вы услышите вот такую музыку (вращает ручку музыкальной шкатулки или исполняет простую мелодию на металлофоне) — значит, к нам идут куколки. Под такую музыку они будут плясать. Какие это звуки, протяжные или, как у барабана, отрывистые: бам, бам, бам? (Ответы детей.) Ну, а если зазвучит такой звук (берет бубен и издает ударные звуки), знайте, к нам прискакали зайки. Они любят прыгать под такие отрывистые звуки — скок-скок».

Для того чтобы дети лучше запомнили звуковые сигналы, воспитатель еще раз повторяет их и напоминает, какому гостю соответствует каждый сигнал. Он объясняет, что как только прозвучит сигнал, нужно всем вместе дружно позвать гостей и пригласить их войти. Если звуковая загадка будет отгадана, гости войдут и покажут, что умеют делать. Все дружно похлопают гостям и пригласят их сесть. Так по очереди хозяева будут встречать всех гостей. Взрослый напоминает детям, что в подобную игру они уже играли («Куклы пляшут».)

Воспитатель выбирает по два ребенка на роль каждого гостя и помогает им надеть соответствующие атрибуты. Он напоминает детям, что все они смогут быть гостями. Гости выходят за дверь, в смежную комнату, так, чтобы через приоткрытую дверь они могли слышать и видеть, что происходит в группе, главное, чтобы им были слышны сигналы. (Можно усадить детей и в той же групповой комнате поодаль от хозяев.)

Воспитатель подходит к столу с игрушками, загромождаёт их ширмой, чтобы они не были видны ни гостям, ни хозяевам и подает первый сигнал. Обращаясь к хозяевам, он предлагает назвать гостей и позвать их. Услышав приглашение, гости приходят, кланяются и исполняют свой номер (с помощью воспитателя). Потом, передав свой костюм любому из участников игры, они садятся вместе с хозяевами. Затем подается новый сигнал для следующей пары гостей. Хозяева встречают новых гостей. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли гостей.

Правила игры.

1. Хозяева должны угадать, кто из гостей сейчас придет, вежливо встретить их и поаплодировать им после выступления.

2. На роль гостей выбираются только те дети, кто был радушным хозяином.

3. Каждый гость должен внимательно слушать сигналы и, узнав свой, приготовиться, но не выходить и не вставать с места до тех пор, пока хозяева не позовут его.

4. Каждый гость может сам придумать, что показать хозяевам, но он должен об этом заранее договориться с воспитателем. Лучшим гостем считается тот, кто придумал что-нибудь оригинальное и не нарушал правил игры.

Советы воспитателю. В этой игре важно установить связь между звуковым сигналом и персонажем. Для этого лучше использовать знакомые по предыдущей игре звуковые игрушки, особенности звучания которых дети знают.

В этой игре малышей особенно привлекают роли гостей. Это дает вам возможность, распределяя роли, активизировать робких, пассивных детей, которые стесняются выступать перед зрителями. Таким детям лучше подбирать в пару более смелых и активных сверстников, чтобы они могли чувствовать себя свободнее и следовать их примеру.

Хорошо, если активные роли будут меняться: в гости могут прийти белочки, солдатики, кошечки, лошадки, дрессированные собачки и т. п. При исполнении этих ролей важно активизировать воображение детей, дать им возможность самим придумать свое выступление.

В конце игры дети-хозяева могут решить, кто был самым лучшим гостем, т. е. чье выступление было самым интересным, забавным, необычным. Лучшего гостя можно попросить повторить свой номер.

4. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА

Осознанное, целенаправленное восприятие цвета не является врожденным качеством. Только взрослые могут помочь детям увидеть мир красок, уловить все разнообразие цветовых тонов

и сформировать устойчивый зрительный образ цвета. Предлагаемые игры помогут научить детей различать и называть те цветовые тона, которые наиболее часто встречаются в их окружении. Эти игры содержат два типа обучающих задач: 1. Задачи на целенаправленное различение цветовых тонов. 2. Задачи на правильное название цветов.

Решение задач *первого типа* связано с тем, что окраска предметов выполняет роль сигнала к действию или его запрету. Ребенок сравнивает и выбирает предметы по их окраске. Воспитатель показывает детям рациональные приемы сравнения цветовых тонов друг с другом. Использование таких приемов ведет к формированию устойчивого зрительного образа цветового тона, который позволяет ребенку правильно различать цвета предметов в самых разных условиях.

Задачи *второго типа* отличаются тем, что, решая их, дети находят нужные предметы по цвету и учатся правильно обозначать словом цветовые тона. Правильное название цветов является условием игрового общения со сверстниками и взрослыми. Цветовое восприятие малыша поднимается на более высокий уровень, если в повседневной деятельности он будет активно называть цвета.

В этом отношении задачи развивающей игры отличаются от задач изобразительной деятельности, где различение, сравнение цветовых тонов выполняет вспомогательную роль и, как правило, не осознается ребенком.

Очень важно, чтобы различение цветовых тонов было значимо для самого ребенка. Поэтому знакомство с цветом следует связывать с активными действиями детей и с привлекательными для них предметами. В одних случаях цвет может выполнять роль сигнала, побуждающего к определенным игровым действиям, в других различение цветов может стать условием получения привлекательного предмета.

Но во всех случаях различение и название цветов служат условием игрового общения.

Чтобы малыши успешно различали цветовые тона, необходимо соблюдать следующие требования к материалам и игрушкам:

1. Предметы должны быть привлекательными для ребенка, вызывать эстетическое отношение.

2. Они должны быть окрашены в чистые цветовые тона средней светлоты и яркости.

Этим требованиям отвечают игрушки и пособия, изготовленные из шелка, пластмассы, картона, дерева, металла.

В распоряжении воспитателя должны быть следующие материалы: разноцветные флажки, цветные ленты, полоски цветной бумаги, цветные кружки на подвесках, одноцветные пирамидки с толстыми кольцами, настольная игра «Цветные коврики», цветные коробочки и миниатюрные игрушки, окрашенные в чистые тона.

БЕГИТЕ КО МНЕ!
(ВАРИАНТ ИГРЫ Е. И. ТИХЕЕВОЙ)

Особенности игры и ее воспитательное значение. В игре дети усваивают прием сравнения предметов по цвету. Например, сравнивая одинаковые предметы (флажки), они должны установить их сходство или различие по цвету. Сравнение флажков по цвету становится важным и значимым для детей потому, что от цвета флажка зависит поведение участника игры (бежать или остаться на месте).

Игра имеет подвижный характер и приносит детям радость от движения, свободу и раскованность. В то же время она требует внимания, сосредоточенности от каждого участника и благодаря сочетанию двигательной и умственной активности может служить средством воспитания умения вести себя в коллективе.

Игровой материал. Для игры нужны флажки четырех основных цветов спектра: красные, синие, зеленые и желтые. Число флажков должно соответствовать количеству детей в группе, при этом один комплект флажков остается у воспитателя.

Флажки можно изготовить из лент соответствующих цветов чистых тонов. Для хранения флажков лучше использовать вазу.

Описание игры и приемы ее проведения. Перед тем как проводить игру, важно заинтересовать детей, вызвать у них желание играть. Для этого можно утром приготовить вазу, в которую поставить разноцветные флажки. Показав эту вазу, пообещать, что после завтрака состоится интересная игра с флажками.

В обещанное время дети садятся на стульчики, расставленные полукругом, а воспитатель обходит их с вазой в руках. Каждый ребенок выбирает себе флажок по своему вкусу, а взрослый попутно спрашивает, какого цвета флажок он взял. Если малыш не может ответить, педагог называет цвет его флажка. Воспитатель оставляет себе по одному флажку каждого цвета, отходит на небольшое расстояние, садится на свой стул и показывает детям один из своих флажков.

Сначала взрослый предлагает каждому внимательно рассмотреть свои флажки и проделать вместе с ним несколько простых движений: «Давайте поднимем наши флажки и помашем ими, вот так! А теперь флажки спрячутся за спину, чтобы никто их не увидел. А теперь положим флажки на колени, чтобы они отдохнули. Интересно, можно ли увидеть что-нибудь через флажок? Давайте приложим его к глазам и посмотрим сквозь него друг на друга». Важно, чтобы слова взрослого были выразительны и эмоциональны.

После таких несложных действий педагог предлагает ребятам поднять флажки точно такого же цвета, как у него (например, синего). Если кто-то ошибся (ведь не у всех есть синие флажки), воспитатель отмечает, что этот флажок (красный, желтый и т. д.) непослушный, он не вовремя выскочил, а вот эти флажки (синие) послушные, молодцы, правильно узнали свой цвет. Таким обра-

зом воспитатель вводит детей в игровую ситуацию, знакомит с правилами игры.

Далее педагог предлагает воспитанникам следующее: «Сейчас я по очереди буду называть флажки то одного, то другого цвета. Вы сначала посмотрите на мой флажок, потом на свой, и если цвет у флажков одинаковый, бегите ко мне, но не сразу, а после того, как я позову».

Игра начинается. Взрослый отходит от сидящих детей на некоторое расстояние. Три флажка он держит за спиной, а один поднимает и одновременно называет его цвет; только после этого следует команда, например: «Красные флажки, бегите ко мне!» Когда дети прибегают, взрослый предлагает им поднять свои флажки и показать их остальным участникам игры. Все оценивают, «послушные это флажки или нет». Если среди флажков есть «непослушные» (т. е. другого цвета), воспитатель предлагает им вернуться на место и подождать, когда их вызовут. Все дети с «послушными» флажками, помахав ими, садятся на место. Воспитатель дает новый цветовой сигнал, например: «Желтые флажки, бегите ко мне!» Так постепенно вызываются флажки всех цветов.

Под конец игры педагог поднимает сразу все четыре флажка. Все участники игры подбегают к нему, танцуют, потом ставят флажки обратно в вазу.

Правила игры.

1. Подбегают к воспитателю только те дети, у которых флажки совпадают по цвету с названным и показанным.

2. Сначала нужно посмотреть на флажок, который держит воспитатель, потом на свой, и если они одного цвета, приготовиться к бегу, а если разного, остаться на месте.

3. Бежать к воспитателю можно только после слов «Бегите ко мне!».

Советы воспитателю. Игра может проводиться как в помещении (в зале), так и на участке, где есть скамейки.

При повторной игре к четырем основным цветам флажков добавьте новые: голубой, розовый, оранжевый, коричневый. Это приведет к увеличению числа групп и к уменьшению количества детей в каждой.

Чтобы не утомлять детей долгим ожиданием, подавайте одновременно два цветовых сигнала, т. е. поднимайте два разных флажка.

Ошибки детей нужно исправлять в мягкой, а еще лучше в шуточной форме, чтобы не обидеть малышей и не отбить у них охоту играть.

При проведении этой игры важно, чтобы дети, которые дожидаются своих сигналов, не скучали на своих местах, а тоже участвовали в игре. Поэтому почаще обращайтесь к ним, привлекайте их к оценке действий сверстников.

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре дети учатся различать цветовые тона путем сравнения их друг с другом и прикладывания к образцу. Этот прием позволяет ребенку выделить цвет как отличительный признак предмета и совершенствует зрительное восприятие: у детей формируется устойчивый образ цветового тона.

В этой игре дети приучаются точно и старательно выполнять поручения группы. Это позволяет воспитателю развивать у них чувство ответственности перед другими. Ребенок, выполнивший поручение, получает удовлетворение от одобрения воспитателя и сверстников, приобретает уверенность в своих возможностях. Это особенно важно для робких, неуверенных в себе детей.

Наблюдая за действиями сверстников, ребята испытывают интерес и сочувствие к своим товарищам, что очень важно для развития у них сопереживания и доброжелательных отношений друг к другу.

Игровой материал. Для игры нужны цветные ленточки или полоски цветной бумаги, наклеенной на картон. Нужно подготовить четыре комплекта ленточек или полосок основных цветовых тонов. (По мере усвоения детьми основных тонов спектра постепенно можно вводить дополнительные цвета: голубой, розовый, оранжевый, коричневый.) В дальнейшем игра может проводиться с другими предметами, например с цветными кружочками, колечками от пирамидок, разноцветными кирпичиками и пр.

Раскладывать на столах игровой материал следует таким образом, чтобы рядом лежали контрастные по окраске предметы, соблюдая небольшое расстояние между ними, чтобы можно было приложить образец.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре принимает участие вся группа. Дети садятся на стульчики, поставленные полукругом. Напротив них стоят три столика, на каждом из которых набор ленточек разного цвета. (Наборы одинаковые.)

Воспитатель садится поближе к детям, достает из заранее приготовленной коробки разноцветные ленточки: «Посмотрите, ребята, какие они блестящие и красивые». Педагог называет цвет каждой ленточки, обращая особое внимание на те цвета, которые вводятся впервые.

«Хотите играть с ленточками? — спрашивает он. — Мы будем искать ленточки разного цвета. Тот, кому я дам ленточку, подойдет к своему столу и будет прикладывать ее к ленточкам, лежащим на столе. Сейчас я вам покажу, как надо искать». Воспитатель подходит к одному из столов и спрашивает: «Какого цвета ленточку мне поискать? Хотите, я найду синюю?» Он берет синюю ленточку из коробки, прикладывает ее вначале к розовой ленточке и говорит: «Нет, не такая». Потом прикладывает к синей, поднимает обе ленточки и спрашивает детей: «Такая?» Дети отвечают и хлопают в ладоши. «А теперь все будут по очереди искать

ленточку, — продолжает воспитатель. — Кого же мы выберем первым?» Педагог выбирает трех детей, отмечая, что они лучше всех слушали и поэтому хорошо выполняют поручение. Каждому из них указывает на стол, на котором он будет искать ленточку, и напоминает, что тот, кто найдет ленточку нужного цвета, должен показать ее всем детям. «А мы, — обращается он к остальным, — посмотрим, все ли правильно выполняют задание».

Педагог дает каждому ребенку по ленточке одинакового цвета в качестве образца, называет цвет: «Петя найдет красную ленточку на своем столе, а Витя поищет красную на своем...» Если задание выполнено правильно, все дети хлопают в ладоши и приговаривают:

Вот какая красота,
Правильно нашли цвета.

Если кто-то ошибся и принес ленточку другого цвета, дети шуточно машут руками и говорят: «Иди, иди, иди и снова пощи!»

Подобрав ленточки по цвету, каждый ребенок одну из них отдает воспитателю, а другую относит обратно на свой стол и возвращается на место. Педагог вызывает новых детей.

В конце игры все дети, выполнявшие поручения, берут свои ленточки и машут ими под аплодисменты остальных участников игры.

Правила игры.

1. Перед выполнением поручения нужно внимательно рассмотреть цвет ленточки-образца.

2. Каждый подбирает ленточку только на своем столе, прикладывая к ней образец.

3. Выполняют поручение вначале те, кто ведет себя спокойно.

Советы воспитателю. Готовясь к игре, тщательно подберите игровой материал и уложите его в красивую коробку. Важным моментом подготовки является также продумывание партнеров, которые будут выполнять поручение одновременно (можно заранее составить список детей). В первую очередь давайте поручения тем воспитанникам, которые могут быть положительным примером для остальных. Застенчивых, неуверенных в себе малышей лучше вызывать позже, когда они поймут правила игры.

При повторном проведении игры можно усложнить задание: не давать ленточку-образец детям, а только показать ее. Поиск полоски или ленточки в этом случае происходит только по представлению (по зрительному образцу), а не через действительное сравнение путем прикладывания.

Чтобы избежать нарушения порядка и облегчить детям ожидание своей очереди, самым непоседливым из них рекомендуется давать различные поручения, требующие двигательной активности (закрывать дверь, отнести что-либо, узнать у няни, который час, и пр.).

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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).

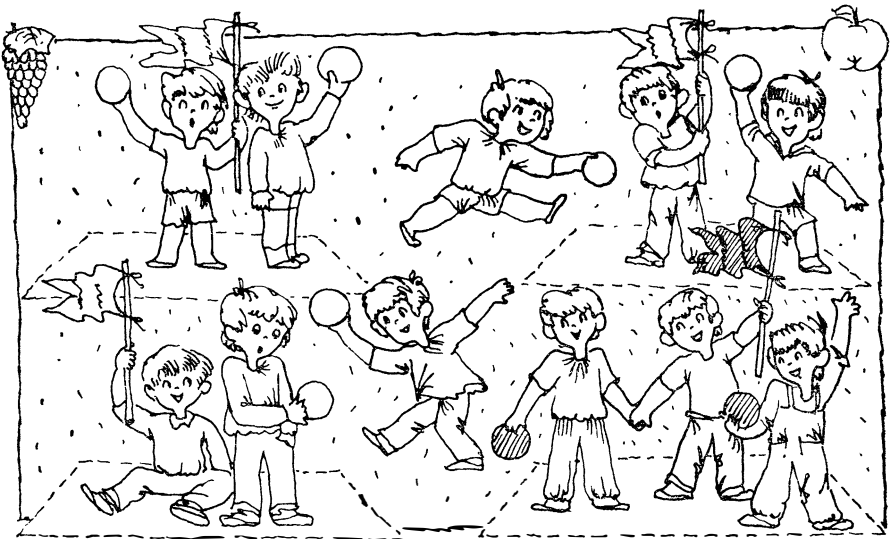
Решение такой задачи имеет важное значение для умственного развития ребенка. Кроме того, в процессе игры дети учатся управлять своим поведением: сдерживать свои желания, если это необходимо, применять волевые усилия для достижения цели. Они должны действовать точно по словесному сигналу: бежать не раньше,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

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

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 в группе). 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 года игра проводится с флажками основных цветовых тонов. 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. Обратная 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 со всей группой детей 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). Воспитатель, 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 с воспитателем расставляют стульчики, передвигают столы, помогают начертить на полу большие квадраты (четыре дома).

Воспитатель 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, спросит детей: «Что это такое?» Все конечно догадаются, что это апельсин. «А какого цвета этот апельсин?» — продолжает воспитатель 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 воспитатель. 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. Воспитатель 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 воспитатель. — 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!»

Воспитатель 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 воспитатель 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. Воспитатель 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!»

Воспитатель 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. Под звуки бубна дети ходят друг за другом по кругу или змейкой. С прекращением звучания они останавливаются, 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 воспитатель вместе с детьми, держащими флажки), награждается аплодисментами и становится рядом с воспитателем.

Правила игры.

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

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

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

РАЗНОЦВЕТНЫЕ КОЛЕЧКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре малыши учатся устанавливать прочную связь между цветовыми тонами и их названиями. Игра построена таким образом, что название цвета становится актуальным для ребенка, поскольку так можно вернуть себе утраченные, но привлекательные предметы (детали пирамидки). Кроме того, в игре дети знакомятся с устройством пирамидки.

Игра способствует развитию целенаправленного внимания, ведь, чтобы вернуть свой предмет, нужно своевременно назвать его цвет.

В игре дети пользуются одними и теми же игрушками, об-

меняются ими и постепенно привыкают к тому, что игрушки общие. Все это ведет к прекращению конфликтов между детьми из-за игрушек и налаживанию хороших отношений доброжелательного партнерства.

Игровой материал. Материалом для игры служат игрушки типа пирамидок, но с одинаковыми по цвету и по величине толстыми колечками, которые свободно надеваются на палочку. Нужны по две пирамидки каждого из основных цветов (см. форзац 2).

Для игры требуется также большая коробка с невысокими бортами, заменяющая тележку для перевозки колпачков и колечек от пирамидок (можно использовать крышку от настольной игры).

Описание игры и приемы ее проведения. В игре участвуют шесть-восемь детей. Каждый выбирает себе пирамидку и называет ее цвет. Одна пирамидка остается у воспитателя. Все участники игры и педагог садятся за один общий стол. Взрослый снимает со своей пирамидки колпачок и объясняет ее устройство: «Это колпачок, а это — колечки, это палочка, а это — подставка у пирамидки. Она такого же цвета, как все колечки и колпачок (кладет свой колпачок в тележку). Мой зеленый колпачок поедет за твоим колпачком (называет имя ребенка, сидящего рядом, и передвигает к нему тележку). Какого цвета твой колпачок?» Ребенок называет цвет своей пирамидки, снимает колпачок и кладет его в тележку. Затем передвигает ее своему соседу и спрашивает: «Какого цвета твой колпачок?» Ребенок называет цвет своей пирамидки и передвигает тележку дальше.

Тележка со всеми колпачками возвращается к воспитателю. Он снимает со своей пирамидки все колечки и кладет их в тележку. Теперь тележка едет к детям за колечками. В нее собираются все детали пирамидок. Если кто-либо затрудняется в названии цвета, на помощь к нему приходят сверстники и воспитатель.

Постепенно, упражняясь в различении и назывании цветов, дети собирают в тележку все колпачки и колечки. Тележка убирается со стола на колени к воспитателю. Теперь у ребят остались только палочки и прикрепленные к ним цветные кружочки-подставки. «Уехали все колпачки и колечки. Остались только палочки да подставочки, — говорит воспитатель. — Надоело палочкам без своих колечек стоять. Давайте позовем их». «Колечки, домой!» — дружно говорят ребята и повторяют слова два-три раза. «Сейчас приедут!» — говорит воспитатель и предупреждает детей, что колечки будут возвращаться не все сразу, а по очереди. Нужно внимательно слушать, какой цвет будет назван, чтобы вовремя сказать, чье это колечко (т. е. у кого осталась такого же цвета подставка с палочкой), иначе колечко может и не вернуться на свое место. Продолжая держать тележку на коленях, воспитатель перемешивает все колечки и колпачки и начинает называть каждую деталь, как в игре в лото, например: «Кому нужно желтое колечко?» При этом само колечко не показывает, а только называет его цвет. Кто-то из детей обязательно скажет:

«Мне нужно!» Так постепенно все детали игрушки возвращаются ребятам. Теперь можно предложить малышам поменяться пирамидками и начать игру сначала.

Правила игры.

1. Тот, к кому подъехала тележка, должен снять названную деталь и назвать ее цвет, затем положить в тележку, подвинуть ее своему соседу и спросить у него цвет его колечка (или колпачка).

2. Внимательно слушать воспитателя, называющего цвета, чтобы не пропустить свое колечко или колпачок.

3. Играть дружно, не ссориться. В конце игры поменяться пирамидками.

Советы воспитателю. Если у вас нет пирамидок с колечками одинаковой величины, можно заменить их самодельными игрушками, изготовленными из плотного, многослойного картона. Колечки, вырезанные из картона, склеивают цветной бумагой и прикрепляют на палочку. Это дает возможность разнообразить цвета самодельных пирамидок и знакомить детей с дополнительными цветами спектра.

Старайтесь почаще проводить эту игру с теми детьми, которые медленнее других осваивают новый материал и нуждаются в дополнительном внимании. В дальнейшем, когда воспитанники освоят правила игры, они могут играть самостоятельно (под вашим наблюдением).

ЛЕТИ, ГОЛУБОК!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Игра учит детей ориентироваться в цветовых тонах по их названию без опоры на наглядный образец. Она важна не только для развития целенаправленного зрительного восприятия цветовых тонов, но и для развития внимания, а также стремления достигать цель.

Интерес детей к игре поддерживается тем, что решение умственной задачи сочетается с движением, которое приносит детям радость и служит естественной эмоциональной разрядкой. Сюжетный характер игры способствует развитию воображения у детей, что готовит их к самостоятельным ролевым играм.

Участникам игры, согласно ее правилам, приходится действовать по очереди, что довольно сложно для малышей. Тут требуется такая организация игры, при которой дети, ожидающие своего выхода, не скучали, а, скажем, были бы активными болельщиками и судьями. Предложенный прием облегчает ожидание тем, что позволяет ребенку видеть, как приближается его очередь действовать.

Игра сближает детей, создает общность их интересов, а радостные переживания, связанные с ролью, развивают их эмоционально.

Игровой материал. Используются все виды разноцветных игровых материалов, знакомых детям по предыдущим играм: флажки,

кружки (без шнурков), ленточки, пирамидки и пр. Можно взять также любые предметы, имеющиеся в группе и окрашенные в разные цвета.

Описание игры и приемы ее проведения. Количество участников игры не ограничивается. Дети расставляют стульчики и раскладывают игровой материал по всей комнате: на столах, на свободных полочках, на стульях и пр. Воспитатель следит за тем, чтобы одинаковые по цвету и по характеру предметы располагались в разных местах. Покончив с подготовкой к игре, малыши садятся на стульчики, а воспитатель — напротив них и начинает рассказывать: «Давайте сегодня поиграем так. Вы будете голубями с красивыми крылышками. Голуби не простые, а ученые. Они любят свою хозяйку и всегда слушаются ее, и она их очень любит — вкусно кормит, учит, охраняет».

Воспитатель встает, берет коробочку и понарошку кормит своих голубков. «Поели, голуби, — говорит он, — а теперь поучимся летать». Дети-голуби встают, распрямляют крылышки, поднимают головки, готовясь к полету. По сигналу «Полетели, голуби!» машут крылышками и бегут друг за другом по комнате. Пробежав два-три круга садятся на свои места.

«А теперь голуби будут выполнять разные поручения хозяйки», — говорит воспитатель и подзывает к себе четырех детей, сидящих с краю. Остальных ребят он просит передвинуться вперед и занять их места, освободив тем самым сгулья, которые займут вернувшиеся голуби. Затем хозяйка обращается к голубям: «Летите, голубки, и принесите нам что-нибудь синего цвета (красного, желтого и т. д.). Можно кружок, можно флажок, а можно и ленточку. Летите!» С последними словами дети разбегаются по комнате и ищут предметы названного цвета. Найдя нужные предметы, они возвращаются на место и показывают, что они выбрали. Остальные участники игры вместе с воспитателем проверяют правильность решения задачи.

Затем голуби садятся отдыхать на оставленные для них места, а воспитатель подзывает к себе следующую четверку (дети снова пересаживаются). Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побудут в роли голубей.

Правила игры.

1. Голуби слушаются хозяйку. Как только освобождаются места с краю, сидящие в ряд дети передвигаются и занимают их.

2. Выполнять поручения голуби могут только после слов хозяйки «Лети, голубок!».

3. Вернувшись на место, каждый голубь показывает всем участникам игры, что он принес, и называет цвет выбранного предмета.

Советы воспитателю. Самое главное в организации этой игры — помочь детям войти в предложенную роль. Многое здесь будет зависеть от вас. Поэтому, прежде всего, нужно стараться хорошо выполнять роль хозяйки и воздерживаться от замечаний, выходящих за рамки этой роли, поскольку они могут разрушить соз-

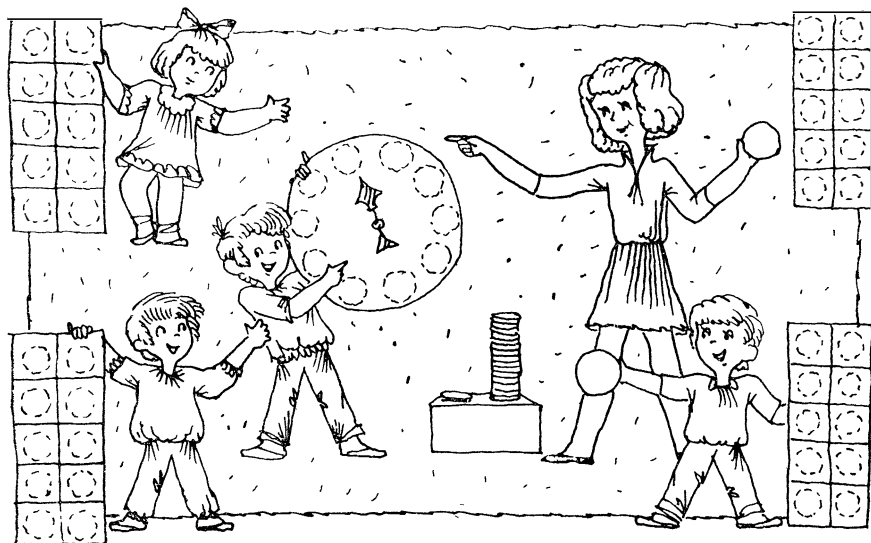
данный у детей образ. Если возникает необходимость сделать ребенку замечание или призвать кого-то к порядку, лучше это сделать индивидуально (на ушко малышу). Не забывайте о двигательной разрядке, так необходимой непоседливым детям. Например, попросите ребят приготовить корм или покормить голубей, отнести предметы на место и др. Если вы заметили, что дети устали сидеть, не делайте им замечаний и не призывайте к тишине, а предложите голубям полетать, поискать корм, пока четверо из них выполняют задание. Очень важно для создания и поддержания эмоциональной игровой атмосферы хвалить детей за то, как они летают, за красивую осанку, за правильное выполнение поручений, выражая этим одобрение и любовь хозяйки к своим питомцам.

ЦВЕТОВОЕ ЛОТО

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра является новым шагом в развитии осознанного восприятия цвета. Дети учатся не только различать, но и называть основные и некоторые дополнительные тона спектра (голубой, розовый, оранжевый, коричневый, фиолетовый, серый и др.).

Опираясь на сформировавшуюся в предыдущих играх связь между образом цветового тона и его словесным обозначением, дети должны правильно назвать цвет. Решение обучающей задачи делает эту связь еще более прочной, устойчивой и повышает уровень осознанности цветоразличения. Кроме того, оно является условием игрового общения детей друг с другом.

Игра проводится на материале специально разработанного цветового лото; в нем имеются большие карты, разноцветные кру-



жочки и вертушка со стрелкой. Игровые правила разработаны таким образом, что в ходе совместной игры ее участники заинтересованно следят за действиями друг друга и не только оказывают помощь в решении обучающей задачи (в назывании цвета), но и стремятся выиграть приз для товарища. Игра способствует развитию таких нравственных качеств личности ребенка, как внимание друг к другу, готовность сделать что-то приятное для другого, стремление содействовать достижению общей цели (закрывать все кружки на больших картах и полюбоваться ими в конце игры).

Игровой материал. Специальное пособие типа лото. В него входят следующие предметы:

1. Большие карты, на которых цветными контурами обозначены места для кружков четырех основных и шести дополнительных цветовых тонов. Каждому играющему полагается одна-две карты.

2. Вертушка, которая представляет собой диск из плотного картона, в центре которого находится подвижная вращающаяся стрелка черного цвета, а по краям нарисованные или приклеенные кружки всех знакомых цветовых тонов.

3. Кружочки тех же цветов, какие изображены на вертушке, ими заполняются контуры на картах.

Все эти предметы помещаются в специальной картонной коробке с отделениями для вертушки, больших карт и картонных разноцветных кружочков (см. форзац I).

Описание игры и приемы ее проведения. В игре участвуют дети (шесть — восемь человек) и воспитатель. Воспитатель раздает малышам большие карты и объясняет, что цветными контурами обозначены места для кружочков соответствующих цветовых тонов. Каждый из играющих по очереди берет в руки вертушку, левой рукой придерживает диск, а пальцем правой руки поворачивает стрелку. Все вместе произносят следующие слова, под которые вращается стрелка:

Стрелка, стрелка, покружись,
Всем кружочкам покажись.
И какой тебе милей,
Укажи нам поскорей.
Стоп!

На последнем слове стрелка останавливается, а ребенок, вращавший ее, должен назвать цвет кружка, на который она указывает (подсказывать ему не разрешается). Если малыш затрудняется или ошибается, ему помогают остальные дети.

Если цвет назван правильно, воспитатель дает ребенку кружок. Малыш закрывает им соответствующий контур на своей карте. Если контура такого цвета нет, ребенок спрашивает: «Кому нужен такой кружок?» — и отдает его тому, у кого он обозначен на карте. В случаях затруднений или ошибки в назывании цвета (например, когда ребенок просит кружок, не обозначенный на его

карте) его поправляют воспитатель и дети. Затем вертушка передается следующему ребенку, игра начинается сначала.

Первый ход в игре всегда делает взрослый. Он показывает, как обращаться с вертушкой и как заполнять большие карты. Коробка с цветными кружками (запасными) остается у него. По ходу игры воспитатель выдает их детям.

Тот, кто полностью заполнил свою карту, не выбывает из игры, а продолжает наравне с другими действовать с вертушкой и определяет цвет уже не для себя, а для своих товарищей. Он отдает названный и выигранный им кружок тому, кто первый отзовется на его вопрос: «Кому нужен кружок этого цвета?»

Когда все большие карты будут заполнены, игра кончается. Дети вместе с воспитателем любят получать получившейся пестрой картиной. Воспитатель обращает внимание детей на то, как оживили и заиграли всеми красками большие карты.

Затем кружочки убираются в коробку и дети обмениваются своими картами. Игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Вертушка передается участникам игры по очереди, но только тем, кто не нарушает правил.

2. Дружно произносить слова, помогая стрелке выбирать кружок.

3. Тому, кто вращает стрелку, нужно остановить ее по слову «Стоп!» и назвать цвет кружка, на который она указывает.

4. Если цвет кружка назван правильно, ребенок получает кружок, которым заполняется контур того же цвета на большой карте. Если его карта заполнена или если к ней не подходит выигранный кружок, ребенок отдает его тому, кто первый его попросит.

Советы воспитателю. Перед началом игры обязательно покажите детям, как обращаться с игровым материалом: как вращать стрелку, как заполнять кружочками контуры больших карт.

В начале игры раздайте детям по одной карте. Постепенно, по мере усвоения правил, можно давать по две карты. Во время игры следует поддерживать спокойную, доброжелательную обстановку. Важно поощрять детей за внимание друг к другу и взаимопомощь при заполнении больших карт.

Самое трудное для детей — удержаться от подсказки, от произвольного называния цвета раньше времени, т. е. раньше того, кто вращает стрелку. Объясните детям, что такое поведение мешает товарищу самому назвать цвет и получить кружок. Ведь каждому на его месте тоже будет неприятно, если кто-то помешает получить кружок. Тому, кому особенно трудно сдержаться, можно посоветовать прикрыть рот рукой.

Очень важно также приучать детей к бережному отношению к игровому материалу. Убирая материал вместе с детьми, следует помещать все части лото в соответствующие отделения специальной коробки.

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра носит контрольный характер. Она поможет воспитателю 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 (см. форзац 1). 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.). Воспитатель 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, воспитатель 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 воспитателем произносят: «Прыг-скок, прыг-скок...» Неожиданно эти слова прерываются сигналом «Стоп!», который подает воспитатель. Сигнал раздается как раз в тот момент, когда прыгун приземляется на кружок или полоску. Таким образом проверяет-

ся, 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 воспитатель помогают ему правильно решить задачу.

Движение по дорожке продолжается в том же или в обратном направлении, пока не будет проверено знание двух основных 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. воспитатель убирает игрушки со стола в коробку.

Правила игры.

1. Действовать по очереди и по вызову воспитателя.
2. Останавливаться по сигналу «Стоп!» и называть цвет кружка или полоски под ногами у прыгуна.
3. Не подсказывать, не мешать другим самостоятельно называть цвет.

Советы воспитателю. Условием успешного проведения игры является предварительный показ воспитателем 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 ПОНРАВИЛОСЬ, ВОЗЬМИ, ПРИНЕСИ И НАЗОВИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Обучающая задача этой игры — та же, что в предыдущих: нужно самостоятельно выбрать предмет и правильно назвать его цвет. Однако условия решения этой уже знакомой задачи усложняются игровыми правилами, которые запрещают выбирать предмет определенного цвета. Кружок, висящий на шнурке у ребенка, напоминает, что данный цвет брать нельзя. Введение этого запрета заставляет ребенка осознавать и контролировать свои действия. Малыш внимательно сравнивает цветовые тона, проверяет еще

раз, чтобы не ошибиться. Включение элементов самоконтроля в процесс восприятия поднимает его на более высокий уровень.

Новым в этой игре является также и такое правило: успеть вовремя принести и назвать цвет выбранного предмета (пока звучит рифмованный текст). Все это мобилизует ребенка на правильное решение задачи и повышает его организованность.

Игра носит характер выполнения поручений, которые даются от лица всей группы трем-четырем детям. Благодаря этой форме повышается ответственность ребенка за свои действия. Помогает успешно выполнять игровые поручения также стремление ребенка к признанию сверстниками личных достижений.

Игровой материал. Кружки основных и дополнительных цветов, знакомых детям по предыдущим играм. Необходимо иметь два комплекта таких кружков: в один комплект продеваются шнуры, чтобы можно было их надевать поверх пальто (они будут служить наглядным образцом цвета, который запрещается выбирать); другой комплект кружков раскладывается на скамейках таким образом, чтобы одинаковые по цвету кружки не лежали рядом.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра проводится на участке со всей группой детей. Малыши выстраиваются в линеечку напротив веранды или скамеек, на которых расположены разноцветные кружки. Воспитатель надевает каждому ребенку на шею шнурок с кружком знакомого цвета и подзывает к себе трех-четырёх детей. Им предлагается стать у черты, начерченной на земле, лицом к детям и спиной к веранде. От лица всех играющих воспитатель дает им поручение: по сигналу «Что понравилось, возьми, принеси и назови» (эти слова вместе с ним произносят все дети) выбрать себе из разложенных кружков любой, какой понравится, но только не того цвета, как у кружка, висящего поверх пальто. При этом воспитатель подчеркивает, что каждый должен успеть вернуться на место до окончания стихотворения, которое произносят все остальные участники игры:

Синее небо, красный цветок,
Желтый цыпленок, зеленый листок.
Много цветов есть на свете,
Знают их все наши дети.

Текст должен произноситься четко, размеренно, медленно. Каждый, кто выполнит поручение, должен показать всем, какой кружок он принес, и назвать его цвет. Остальные дети оценивают, правильно ли он выполнил задание.

Дети, выполнившие поручение, отдают кружки воспитателю и возвращаются на свои места. Так по очереди все участники игры выполняют поручения. Чтобы избежать подражания детей друг другу и активизировать их познавательную активность, лучше, чтобы цвета кружков не повторялись (например, одному нельзя брать синий кружок, другому — голубой, третьему — коричневый).

Правила игры.

1. Выбирать кружок можно любого цвета, но только не такого, как у тебя.

2. Выходить за черту и поворачиваться лицом к кружкам не разрешается до тех пор, пока не сказано последнее слово сигнальной фразы: «Что понравилось, возьми, принеси и назови».

3. Нужно выполнить поручение и вернуться на место до того момента, пока дети не закончат говорить стихотворение.

4. Сначала нужно показать кружок и только после этого назвать его цвет.

Советы воспитателю. Как и во всякой подвижной игре, в данном случае важна четкая организация действий ее участников. Проведите на земле прямую линию и объясните детям, что по одну сторону будут находиться зрители и судьи, а по другую те, кто выполняет поручения. Такая организация поможет избежать ненужной толчеи.

Текст стихотворения произносится выразительно, неторопливо, дружно всеми детьми (кроме тех, кто выполняет поручение). Это важно, чтобы малыши успели выбрать нужные кружки и вернуться на место.

Необходимо следить за тем, чтобы строго соблюдалось требование не начинать выполнение поручений до окончания сигнальной фразы. Если кто-нибудь из детей не выдержит и начнет действовать преждевременно, верните всех снова на черту и повторите фразу сначала.

5. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ

Восприятие формы предметов является сенсорной основой любой практической деятельности. Без выделения формы нельзя правильно увидеть, а значит, и изобразить окружающие предметы. Большинство детей трехлетнего возраста еще не отделяют форму от предмета, не осознают ее как отличительный признак объектов. Вот почему малыши рисуют не конкретные предметы, а заполняют бумагу штрихами и каракулями.

Восприятие и выделение формы не происходит само собой. Этому нужно учить ребенка начиная с младшей группы детского сада. Одним из наиболее эффективных способов такого обучения являются игры.

В игре создается такая ситуация, в которой целенаправленное восприятие и различение формы предмета становятся важными для ребенка: на этом строится его общение с другими детьми, от этого зависит получение желанных предметов и успех его действий. Играя, малыш легко и с удовольствием осваивает рациональные приемы обследования формы глазами и руками, причем не только осваивает, но и активно применяет эти приемы, совершенствуется в самостоятельном их использовании, что, конечно, имеет большое значение для умственного и эстетического развития.

Предлагаемые в этом разделе игры направлены на ознакомление детей прежде всего с формой окружающих предметов — объемных и плоскостных. Параллельно, в соответствии с программой детского сада, дошкольники осваивают простые геометрические фигуры (квадрат, круг, треугольник). Кроме того, предлагаемые игры помогут им увидеть различия между некоторыми объемными телами (шар, куб, призма).

Действуя с предметами разной формы, малыши учатся обследовать их одновременно рукой и глазом — зрительным и осязательным способом. Эти способы неразрывно связаны и взаимодополняют друг друга. Их сочетание необходимо для целостного представления о предмете, без которого трудно решать различные игровые, изобразительные и конструктивные задачи, различать предметы по форме.

В предлагаемых играх преследуется еще одна важная цель — учить детей согласованным действиям обеими руками и развивать координацию руки и глаза. Без этого ребенок не научится ни завязывать шнурки, ни застегивать пуговицы, ни вытирать руки полотенцем, словом, не овладеет огромным количеством практических навыков, необходимых в жизни. Так как приемы осязательного и зрительного обследования формы специфичны для каждого вида восприятия, предлагаемые игры разделены на две серии. В одной из них дети осваивают приемы осязательного обследования формы и причащаются выделять ее как отличительный признак предмета. В другой — приемы зрительного обследования формы, позволяющие им успешно решать различные изобразительные и конструктивные задачи, связанные с игрой. В обеих сериях игры изложены в определенной последовательности, необходимой для успешного овладения способностью различать и выделять форму предмета.

Игры, развивающие осязательное восприятие формы объемных предметов

Каждый знает, что привлекательный предмет малыш непременно попытается взять в руки. Однако типичные действия детей с предметами (перетаскивание с места на место, постукивание о другие предметы, зажимание в руке, манипулирование) не приводят к восприятию формы и тем более выделению ее качественных особенностей. Эти действия, лишённые игровой и познавательной цели, говорят о низком уровне познавательного и сенсорного развития ребенка. При отсутствии своевременных учебно-воспитательных воздействий это может служить серьезным препятствием для успешного формирования познавательной, игровой, изобразительной, творческой и конструктивной деятельности.

В предлагаемых играх содержатся постепенно усложняющиеся обучающие задачи и правила игровых действий. Активное участие в этих занимательных совместных играх позволяет малышам

легко и успешно овладевать рациональными приемами осязательного обследования формы объемных и плоскостных предметов, если соблюдаются следующие условия:

1. Ребенок обследует предмет обеими руками и ощупывает его пальцами, поворачивая во все стороны.

2. В процессе обследования обе руки действуют согласованно и активно. Одной рукой (левой) малыш придерживает и поворачивает предмет, а пальцами другой руки ощупывает его с каждой стороны, останавливаясь на дополнительных частях, которые характеризуют строение его формы (например, на ручке у чашки, на колесах и кузове у игрушечного грузовика и т. п.).

3. Исключается участие зрения в этом процессе. Однако ребенок должен иметь возможность предварительно рассмотреть предмет, который попадет в его руки. Это будет способствовать успешному различению на ощупь особенностей формы и узнаванию предмета в процессе осязательного обследования. Предварительное зрительное знакомство с формой послужит вспомогательной опорой для формирования у ребенка более четких представлений о том, как устроен предмет. Для постепенного повышения уровня восприятия формы как отличительного признака предмета не менее важно также, чтобы после осязательного обследования малыши могли снова рассмотреть предметы (см. игры «Есть у тебя или нет?» и «Что достать тебе, дружок?»).

ЧТО НАМ ПРИВЕЗ МИШУТКА?

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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 продевается 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. Воспитатель 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), которого подталкивает помощник воспитателя. В лапах у мишки большой мешок с игрушками. Воспитатель 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.

Замечив, что малыши, получившие подарки, начинают отвлекаться от общей игры, воспитатель 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 воспитатель 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.

1. Выбирать игрушку только руками, не заглядывая в мешок.
2. Сначала назвать, какую игрушку нашел, а потом вынуть из мешка, показать детям и вернуться на место.

3. 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 воспитателю. 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.

ОТГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре дети обучаются рациональным приемам осознательного обследования формы предмета. На собственном опыте они убеждаются в эффективности таких приемов и легко осваивают их. Предлагаемая игра развивает у детей также познавательную активность и способность к целенаправленным усилиям, которые приводят к построению осознательного образа воспринимаемой формы. Успешному решению обучающей задачи способствует игровая ситуация.

Игра в прятки — одна из любимых игр малышей. Поэтому данная игра, построенная по этому принципу, соответствует детскому опыту и, как правило, увлекает ребят. Больше всего нравится детям прятать и искать спрятанное. В предлагаемой игре поиск предмета связан с отгадыванием загадки («что спрятано в мешочке?»), а решение такой задачи требует умственных усилий и познавательной активности.

Игра строится таким образом, что все ее участники загадывают одному ребенку загадку и прячут игрушку в мешочек. Отгадывают загадки дети по очереди. Это требует умения быть терпеливым, считаться с другими и действовать в общих интересах. Очень сложно для трехлетнего ребенка не выдавать общего секрета (какую игрушку спрятали), удержаться от подсказки и не мешать товарищу самостоятельно отгадывать загадку.

Игровой материал. Предметы контрастной формы средних размеров, хорошо знакомые детям. Это могут быть следующие игрушки: пирамидка, голыш, грибок деревянный, шар, неваляшка, птичка, рыбка, уточка, совочек или лопатка, кубик, машинка или тележка, кружечка, миска, самолетик, игрушечная ванночка и т. д.

Кроме того, нужен мешочек из мягкой, тонкой и непрозрачной ткани, который задергивается на шнуре. Желательно, чтобы он был привлекательным по цвету и рисунку.

Описание игры и приемы ее проведения. Перед началом игры воспитатель напоминает детям, как они накануне играли в прятки, и спрашивает малышей, хотят ли они сегодня поиграть в прятки. «Но прятки будут особенные, — говорит он, — потому что прятаться будут не дети, а игрушки. Вот здесь они, эти игрушки». Воспитатель ставит на стол коробку с игрушками и предлагает

малышам занять свои места на стульчиках. Потом достает нарядный мешочек, показывает его и говорит: «Мы все вместе выберем какую-нибудь игрушку и положим ее в мешочек. А искать будет тот, кого я назову». Педагог объясняет детям, как искать: нужно потрогать руками спрятанный в мешочке предмет через ткань и по форме, на ощупь, отгадать, что это такое. Воспитатель достает из коробки три-четыре игрушки, ставит их на стол и задает детям вопросы, направляющие их на зрительное обследование формы предметов: что это такое? Можно ли в него что-то положить? Что у него есть? (Назови части предмета.) Они одинаковые или разные? И т. д.

Взрослый подзывает к себе одного из наиболее смелых и смысленных детей и предлагает ему отойти подальше, повернуться к стенке, закрыть глаза и не подглядывать. Предупредив остальных участников игры о необходимости сохранять тишину и о том, что нельзя называть игрушку, которая прячется, воспитатель вызывает еще одного ребенка и предлагает ему выбрать игрушку (из трех-четырех) и положить ее в мешочек. Взрослый затягивает мешочек шнуром, поясняя, что это нужно для того, чтобы предмет не вывалился во время поиска, и предлагает позвать Вову (или любого другого ребенка). «Пора! Иди к нам и отгадай, что спрятано в мешочке», — говорят воспитатель и дети. (Взрослый еще раз напоминает детям, что нужно сидеть тихо и ни в коем случае не подсказывать и не мешать Вове самому отгадывать загадку: «Кто не умеет молчать и выдаст наш секрет, того мы не выберем отгадывать загадку»).

Вова подходит к столу, берет мешочек с игрушкой и начинает через ткань ощупывать ее. Направляя процесс осязательного обследования формы предмета, воспитатель советует ребенку держать предмет в обеих руках, левой — держать и поворачивать, а правой — ощупывать его пальцами. Малыш выполняет указанные действия и отвечает на вопросы воспитателя, затем называет спрятанный предмет, вынимает его из мешочка и показывает всем. Если он отгадал загадку, то будет награжден аплодисментами.

Выбирается новый ребенок, и игра продолжается. Когда будут найдены все четыре игрушки, они откладываются на другой стол, прикрываются салфеткой, а воспитатель вынимает из коробки три-четыре новых предмета, рассматривает их вместе с детьми, и игра начинается сначала.

Правила игры.

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета (что спрятано).
2. Не мешать отгадчику самостоятельно разгадывать загадку.
3. Отгадчик должен добросовестно закрывать глаза и не подглядывать, когда прячут игрушку.
4. Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать игрушку только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

Советы воспитателю. В игре принимает участие вся группа. Перед тем как усадить детей на стульчики, желательно организовать какие-либо коллективные движения: попрыгать, побегать, помаршировать, остановиться по сигналу и занять свои места. Знакомство детей с игрой осуществляется наглядно-действенным способом. На отгадывание загадки вначале нужно вызывать самых смелых и смысленных детей. Их правильные ответы могут послужить положительным примером для остальных и подготовить более робких детей к выполнению активной роли.

Каждый раз из коробки вынимайте и предлагайте для загадок не более трех-четырех предметов. Выбор и прятание одной игрушки из них можно поручить кому-нибудь из детей. Такое поручение лучше давать непоседливым воспитанникам, которым нужна двигательная разрядка.

При повторении игры используйте игрушки более сложной формы с дополнительными частями: ведерко, матрешка, сахарница, кастрюлька и т. д. При подборе игрушек избегайте слишком крупных и слишком мелких предметов.

НЕ ОШИБИСЬ, ПЕТРУШКА!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Так же как и предыдущая, предлагаемая игра способствует развитию у малышей осязательного восприятия формы предметов. Она учит целенаправленно обследовать форму, обеими руками поворачивая предмет и ощупывая его пальцами со всех сторон. Этот прием помогает детям преодолевать привычку зажимать предмет в руке или надавливать на него ладонью. Таким образом, в процесс обследования включается мускульно-двигательный компонент.

Игра способствует также воспитанию познавательной активности детей и повышению у них интереса к решению умственной задачи. Такая коллективная игра приучает малышей к самостоятельности, к соблюдению правил, а также к выполнению действий, требующих активности воображения. Создается игровая ситуация, в которой дети по очереди выполняют роль Петрушки, показывающего фокусы: Петрушка умеет не видя угадывать, какой предмет у него в руках.

Выполнение этой игровой роли имеет важное воспитательное значение. Робким и неуверенным в себе малышам такая роль помогает преодолевать эти недостатки. В то же время для возбудимых детей, склонных к повышенной двигательной активности, соблюдение очередности служит условием формирования умения вести себя в коллективе, считаться с другими.

Игровой материал. Игрушки, хорошо знакомые малышам. Они должны быть средних размеров и контрастной формы, т. е. заметно отличаться друг от друга. Этим требованиям удовлетворяет примерно следующий набор игрушек: деревянный шарик, кубик, грибок, матрешка, ведерко, чашечка, тарелочка или блюдо, голыш, куколка, уточка, рыбка, легковая машинка и т. д.



Для того чтобы ознакомление с предметами осуществлялось только путем осязательного обследования формы, необходимо исключить участие в этом процессе зрения. Для этого можно надеть ребенку нарядный колпачок Петрушки, как в игре «Колпачок и палочка». Он изготавливается из непрозрачной плотной бумаги или ткани, которая держится на проволочном каркасе. Колпачок должен сидеть на голове ребенка свободно и глубоко (но не касаться глаз), доходить почти до кончика носа, чтобы он не сполз. Нужен для игры также нарядный мешочек для хранения игрушек.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре могут участвовать все дети группы. Они сидят на стульях напротив стола с игровым материалом. Воспитатель достает мешочек, вынимает из него каждую игрушку, показывает малышам и ставит ее на стол. Дав детям возможность рассмотреть игрушки, взрослый предлагает всем вместе поиграть в новую игру.

Объяснение игры проводится наглядно-действенным способом. Воспитатель достает колпачок Петрушки, примеряет его себе и некоторым детям и поясняет, что тот, кто наденет колпачок, будет выступать, как на празднике, и показывать фокусы, как в цирке. Затем педагог подзывает к себе ребенка, надевает ему колпачок и говорит: «Петрушка, здравствуй, сними колпачок, поклонись ребятам и скажи им: «Здравствуйте, ребята!», а они тебе похлопают в ладоши и скажут: «Здравствуй, Петрушка!» После таких предварительных действий, которые помогают малышам войти в игровую ситуацию, воспитатель усаживает Петрушку за отдельный столик, чтобы остальным детям было хорошо видно, что он делает.

Затем воспитатель подзывает еще одного ребенка и дает ему важное поручение: как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к игрушкам, выбрать любую из них, поднять ее выше и спросить: «Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?» Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить игрушку прямо ему в руки и сказать вместе со всеми: «Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какую игрушку мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!»

Воспитатель надевает колпачок Петрушке, и игра начинается. По ходу ее педагог напоминает детям правило: соблюдать тишину и не называть предмет, который дают Петрушке в руки.

Учитывая импульсивность малышей, следует на всякий случай слегка придерживать колпачок на голове Петрушки, чтобы он не сбросил его в тот момент, когда обнаружит, что колпачок мешает ему видеть. Когда Петрушка возьмет в руки игрушку, надо посоветовать ему поворачивать ее в руках, ощупывать пальцами со всех сторон. Так воспитатель направляет процесс осязательного обследования, способствуя усвоению рациональных приемов. Если у ребенка ничего не получается, можно взять его руки в свои и показать, как действовать, чтобы он мускульно ощутил этот прием. Ребенок должен сам назвать игрушку, но если этого не происходит, его спрашивают все дети: «Ты скажи, Петрушка, какую взял игрушку?» Правильный ответ вызывает аплодисменты. Петрушка снимает колпачок и раскланивается перед зрителями, как артист. Затем он садится на место, выбираются новый Петрушка, ребенок, который будет передавать ему игрушку. Так игра повторяется неоднократно.

Правила игры.

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.

2. Запрещается называть предмет и подсказывать Петрушке.

3. Внимательно следить за действиями Петрушки; кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушкой не выбирают.

Советы воспитателю. Для того чтобы Петрушка артистично и увлеченно выполнял свою роль, покажите ему пример: наденьте на себя колпачок и отгадайте, что у вас в руках, наглядно демонстрируя приемы обследования.

В этой игре важно проверить, не подглядывает ли Петрушка через колпачок. С этой целью ему и показывают предмет. В случаях ошибки при отгадывании предмета можно заменить игрушку на более простую по форме (шарик, кубик, матрешка и пр.).

ЕСТЬ У ТЕБЯ ИЛИ НЕТ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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 проис-

ходит 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 осознательного 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 воспитателя 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.

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. Воспитатель обещает детям поиграть с новыми игрушками, которые он для них приготовил. После завтрака 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 са-

мим, как это делается. Малыши передают друг другу муфточку с двух сторон, начиная с тех, кто сидит с краю. Встретившись в середине полукруга, муфточки возвращаются на столик к воспитателю.

Вынимая из коробки по очереди каждую игрушку, воспитатель показывает ее детям и ставит на столик. Малыши называют предметы и рассматривают их со всех сторон. На столе выстраивается весь комплект игрушек. После этого воспитатель 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 педагог. — 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 воспитатель и использует простую считалочку:

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

Обращаясь к первому ребенку, воспитатель 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)». Педагог 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, воспитатель 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 воспитатель вместе с детьми укладывает материал в коробку.

Правила игры.

1. Обследовать игрушки на ощупь, обеими руками, поворачивая их со всех сторон.
2. Вынимать игрушку из мешочка и ставить на стол можно только после того, как ее назвал.

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

Советы воспитателю. 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. Ознанные 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.

Игры на зрительное восприятие формы

Трехлетние дети обычно рассматривают предмет и руками и глазами одновременно. Они не умеют рассматривать предметы, находящиеся на расстоянии, т. е. не отдают себе отчет в том, что видят. Взглянув на предмет, ребенок тут же отворачивается от

него. Если взрослый возвращает внимание ребенка к этому предмету, малыш задерживает взгляд на какой-нибудь его части (выступ, углубление, острый угол и пр.). Этим обычно и ограничивается его зрительное знакомство с новым предметом.

Все это говорит о том, что зрительное восприятие формы у маленьких детей фрагментарно, несовершенно и неосознанно. Неосознанность воспринимаемого является серьезным препятствием для построения отчетливых зрительных образов формы объекта. Непонимание строения и пропорций формы задерживает развитие ребенка. Не выделяя форму предметов как существенный признак, малыш с трудом овладевает действиями с этими предметами, бытовыми и практическими навыками. Его руки действуют неловко, плохо приспособляются к форме предметов, часто роняют их, а если и удерживают, то неудобным способом.

Задача воспитателя — помочь детям овладеть рациональными приемами зрительного обследования формы предметов, научить их целенаправленному рассматриванию. Успешнее всего эта задача достигается с помощью интересных и занимательных для малышей обучающих игр.

В предлагаемых играх содержатся следующие условия, необходимые для успешного формирования целенаправленного зрительного восприятия формы предметов. Во-первых, в них создается ситуация, в которой возникает необходимость внимательно рассмотреть предмет и выделить его форму. Такая ситуация возникает благодаря тому, что рассматривание становится условием игрового общения детей друг с другом и с воспитателем (например, игры «Закрой окошко», «Где твой дом?» и др.) или успешного решения интересной для детей игровой задачи (игры «Принеси и покажи», «Чей коврик лучше?», «Кому дать?», «Геометрическое лото»).

Во-вторых, в этих играх дети обучаются рациональным приемам зрительного обследования формы. Суть их состоит в следующем. Предлагая ребенку рассматривать предмет со всех сторон, взрослый побуждает его к согласованному движению глаз и руки по контуру формы. Своеобразие этого приема заключается в том, что рука ребенка, обводя контур предмета, как бы ведет за собой его взор.

Участвуя в играх предыдущего раздела, малыш уже приобрел опыт осязательного обследования формы, а глаза его еще не приучены к этому. В первой игре как раз и создается необходимость в согласованных движениях руки и глаз. Такое сочетание зрительного и осязательного обследования обеспечивается с помощью специального игрового материала, в котором форма предмета имеет рельефный характер. Ребенок может воспринять ее не только глазами, но и кончиками пальцев. В дальнейшем, при повторении той же игры («Закрой окошко») рельефный контур заменяется плоскостным, прорисованным.

Другой прием, который предлагается детям в играх этого раздела, заключается в накладывании фигуры на контур той же

фигуры, прорисованный на образце. Ребенок глазами выбирает фигуру и, накладывая ее на контур, определяет, соответствует ли она по форме образцу («Закрой окошко», «Принеси и покажи»). В игре «Где твой дом?» ребенок соотносит фигуру с образцом уже без накладывания, только глазами.

Эффективным приемом развития зрительного восприятия формы является также моделирование, т. е. воспроизведение контуров фигуры путем выкладывания ее формы с помощью однотипных деталей (спички без серы, палочки разной величины и цвета). Такой материал полезно предлагать детям для индивидуальных занятий.

Большое значение для развития зрительного восприятия формы имеет использование слова как средства фиксации целостного образа формы (круг, квадрат, треугольник и пр.). В некоторых играх данного раздела («Геометрическое лото», «Кому дать?») дети учатся правильно называть геометрические фигуры.

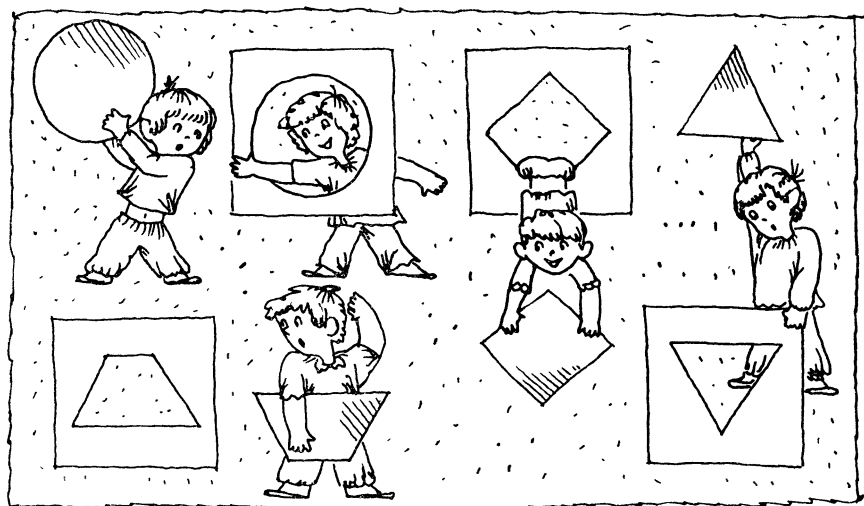
Третьим важным условием, содержащимся в данных играх, является связь познавательной задачи с эстетической. Эстетическое отношение ребенка к окружающей действительности невозможно без отчетливого восприятия формы предметов. В некоторых играх («Чей коврик лучше?») делается акцент на эстетической оценке результата конструирования детей. Это развивает не только зрительное восприятие формы, но и художественный вкус.

Важно отметить, что в играх этого раздела формируется готовность ребенка к изобразительной деятельности (рисованию, лепке, аппликации) и к конструированию.

ЗАКРОЙ ОКОШКО

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра является первым шагом на пути формирования у детей целенаправленного зрительного восприятия формы. Дошкольники учатся рассматривать, сравнивать и различать основные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник). С этими фигурами они часто сталкиваются и на занятиях по изобразительной деятельности (рисование, аппликация), однако занятые практическими действиями с клеем, кисточками и поглощенные другими (изобразительными) задачами, дети не обращают внимания на форму. А взрослые, проводя подобные занятия, не используют геометрические фигуры для развития зрительного восприятия формы.

Игра содержит ряд условий, способствующих развитию осознанного и четкого зрительного восприятия формы. Во-первых, создается ситуация, побуждающая ребенка к выделению и осознанию формы как важного отличительного признака предмета. Эта ситуация уже хорошо знакома детям по предыдущим играм в поручения и дает возможность использовать накопленный игровой опыт. Обучающая задача в данной игре носит характер загадки, которую должен разгадать ребенок, что мобилизует его



познавательную активность и способствует еще более осознанному восприятию формы.

Во-вторых, играя, дети осваивают показанный им прием, позволяющий обследовать фигуру одновременно и глазами и руками, что позволяет ребенку лучше выделить форму.

В-третьих, отчетливому зрительному восприятию формы способствует игровой материал. Специально разработанное пособие, содержащее линейное и рельефное изображения контура фигуры, позволяет одновременно обследовать ее форму и глазами и руками, постепенно переходя к чисто зрительному восприятию.

Игровой материал. Для игры нужно изготовить два комплекта геометрических фигур, по шесть фигур в каждом. Три из этих фигур (круг, квадрат, равнобедренный треугольник) являются основными, а три (овал, трапеция и ромб) — дополнительными, необходимыми для различения и выбора основных фигур. Кроме того, нужны контурные изображения каждой фигуры на отдельных карточках размером 8×6 или 10×8 см. В каждый комплект игрового материала входит несколько экземпляров (шесть — восемь) карточек, на которых имеются контуры основных фигур. Контуры должны быть двух видов — рельефный и линейный, прорисованный тушью или фломастером. Рельефный контур изготавливают из плотного картона, наклеенного в два слоя. На верхнем слое предварительно вырезается окошко, форма и размеры которого соответствуют одной из основных фигур. Фигура должна легко вкладываться и выниматься из окошка, но не выпадать при вертикальном положении карточки. Полученное углубление нужно окрасить в цвет, соответствующий фигуре.

Описание игры и приемы ее проведения. Поскольку игра в поручения уже описана в предыдущем разделе, мы ограничимся

здесь кратким изложением игрового замысла, игровой ситуации и рассмотрением специфических для данной игры педагогических приемов.

Воспитатель предлагает детям занять места на заранее расставленных стульях, устанавливает напротив небольшой столик и садится за него. Он достает из коробки с игровым материалом три фигуры (основные) — треугольник, круг и квадрат, затем карточку с рельефным контуром круга и спрашивает детей: «Как вы думаете, для какой из этих фигур здесь приготовлено место? Давайте вместе отгадаем загадку и закроем фигуркой окошко». Он подзывает одного из детей, предлагает ему внимательно посмотреть вначале на фигуры, затем на карточку и обвести пальчиком рельефный контур фигуры. «Смотри внимательно, как твой пальчик идет по краешку», — направляет воспитатель действия малыша. Затем предлагает выбрать ту фигуру, для которой приготовлено место, закрыть ею окошко. Ребенок, выбрав фигуру, накладывает ее на контур и показывает всем детям (ставит карточку в вертикальное положение), чтобы все оценили, правильно ли он закрыл окошко.

«А теперь давайте все вместе поиграем», — говорит воспитатель и обращает внимание детей на то, что на двух столах лежат разные фигуры (они приготовлены заранее). «Мы сейчас будем друг другу загадывать загадки. Тот, кого я назову, будет их отгадывать, мы все тоже будем отгадывать загадку, но по-другому. Сейчас я покажу как».

Воспитатель подзывает к себе двух детей, дает им карточки с одинаковыми окошками (рельефными контурами) и предлагает обвести этот контур пальцем, после этого подойти к столам с фигурами и выбрать одну из них, соответствующую этому окошку. Остальные карточки с теми же контурами получают сидящие дети. Передавая их друг другу по очереди, они обводят контур пальцем. Когда дети, выполняющие задание, найдут нужную фигуру и закроют ею окошко, они возвращаются в группу и показывают закрытые окошки.

Пока дети ищут нужные фигуры, воспитатель предлагает каждому малышу, после того как он обвел пальчиком контур, нарисовать тот же контур в воздухе. Дети, выполнившие поручения, показывают, как они разгадали загадку: вкладывают фигуру в контур (закрывают окошко). Остальные малыши вместе с воспитателем оценивают правильность решения задачи. Если задача решена неправильно, воспитатель предлагает снова обвести контур пальчиком, нарисовать фигуру в воздухе и исправить свою ошибку. Затем вызываются следующие двое детей и все повторяется сначала.

При повторении игры в ближайшее время рельефный контур следует заменить прорисованным. Прием обведения контура рукой, как правило, становится необязательным. Его можно предлагать лишь отдельным детям, которые в этом нуждаются.

Правила игры.

1. Внимательно рассмотреть контур на карте и обвести его одновременно и рукой и взглядом.

2. Найденную фигуру наложить на контур и убедиться, что она подобрана правильно.

Советы воспитателю. К игре нужно тщательно подготовиться: игровой материал уложить в специальную коробку с отделениями для фигур и карточек. Раскладывать фигуры на столах следует на небольшом расстоянии друг от друга, чтобы легче было выделить каждую из них из фона и оставалось место для сравнения фигур и накладывания их на контур.

При проведении игры следует учитывать, что у непоседливых, расторможенных детей внимание быстро ослабевает после того, как они выполняют поручение. Поэтому время от времени давайте им в качестве двигательной разрядки задание отнести обратно на стол найденные фигуры.

ГДЕ ТВОЙ ДОМ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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, воспитатель 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 шнуры, 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!», воспитатель 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. Воспитатель 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 воспитателя «Стоп!» дети с большими картами (хозяева) поднимают их, а дети, изображающие жильцов, должны будут остановиться, рассмотреть свои карточки, а потом поискать, где находятся такие же фигуры на домах.

После небольшой паузы воспитатель спрашивает: «Где твой дом?» После этих слов дети разбегаются по своим домам. Как только дом будет полностью заселен, все его жильцы поднимают карточки. Воспитатель 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.

1. Приглашения, т. е. маленькие карточки, никому не показывают.

2. Большие карты показывают только по сигналу «Стоп!».

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

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

Советы воспитателю. Эта игра должна проходить живо, весело, увлекать и забавлять детей. В то же время следите за тем, чтобы дети не перевозбудились: 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 проверить приглашения.

ПРИНЕСИ И ПОКАЖИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра является вариантом предыдущих. Она предлагает ребенку применять приемы зрительного обследования формы (последовательное рассматривание объекта со всех сторон) в несколько усложненных условиях. Игра поможет педагогу выяснить, все ли дети усвоили данный прием.

Материал потребуются тот же, что и в предыдущей игре. Но образец фигуры, которую надо принести, в руки ребенку не дается, он только показывается ему. Малыш должен самостоятельно рассмотреть его, создать зрительный образ и с его помощью выбрать нужный предмет. Решая такую задачу, ребенок учится представлять ее и удерживать зрительный образ в памяти.

Несколько усложняется и характер игрового общения детей. Они выполняют поручение группы и воспитателя вчетвером, причем каждый участник игры ищет фигуру на своем столе (не на том, который ближе или больше нравится). Найдя нужную фигуру, ребенок не показывает ее до тех пор, пока не сравнит ее с образцом и не убедится, что задание выполнено правильно. Таким образом, игра воспитывает у детей чувство ответственности за выполнение поручения.

Игра позволяет за короткое время (15—20 мин) привлечь к активным действиям всю группу. Педагог, проводя игру, без нажима и назиданий воспитывает у детей чувство общности, способность продуктивно участвовать в совместной деятельности. В игре ребенок приобретает очень важный для него опыт дружного игрового партнерства.

Игровой материал. Те же фигуры, которые использовались в предыдущей игре: круг, треугольник и квадрат. Для того чтобы ребенок искал и выбирал фигуры более осознанно, к знакомым фигурам добавляются три новые — овал, звездочка и шестиугольник.

Каждая форма должна быть представлена в четырех экземплярах. Фигуры с одной стороны окрашивают в один цвет (желательно в синий или коричневый), а с другой — в разные цвета.

В качестве образцов используются карточки с контурами тех фигур, которые будут искать дети.

Описание игры и приемы ее проведения. Для игры нужна предварительная подготовка. Воспитатель вместе с детьми раскладывает полный комплект фигур сначала на одном столе, а потом и на трех остальных. Он дает детям возможность проверить наличие всех фигур на столах. Выполняя это задание, дети знакомятся с фигурами, сравнивают их. Однако трогать и брать в руки фигуры не разрешается.

Дети занимают места на приготовленных стульчиках, воспитатель предлагает им по очереди искать фигуры на столах. «Я буду вызывать вас и показывать, какую фигуру нужно найти, а вы будете искать и показывать нам, что нашли», — говорит он.

Воспитатель подзывает к себе четырех детей и предлагает им встать напротив остальных. Выбрав контур одной из трех фигур, показывает его сначала сидящим детям (как бы советуясь с ними), а потом вызванным четверем детям: «Пойдите и принесите нам вот такой треугольник — обращается педагог к ним. — Но сначала внимательно рассмотрите его со всех сторон». Он медленно обводит пальцем контур фигуры, а дети следят за его движениями. Затем предлагает им самостоятельно еще раз обвести глазами фигуру и через несколько секунд убирает ее. «Во-ва найдте нам треугольник на этом столе, Петя — на этом, а Саша — вот на этом», — уточняет воспитатель. Потом вместе с остальными участниками игры дает сигнал: «Раз, два, три — ищи!» С последним словом каждый из четырех детей отправляется к своему столу и выполняет поручение.

Воспитатель в это время прикалывает на доске или на стене контур фигуры (образец). Каждый ребенок, выполнивший поручение, самостоятельно накладывает на образец ту фигуру, которую принес, и проверяет, правильно ли он выполнил задание; только после этого показывает фигуру детям.

Когда все четыре ребенка «отчитаются» перед остальными, воспитатель подводит итог: «Треугольник нашли, правильно выполнили задание, молодцы! Давайте им похлопаем! Посмотрим, как выполняют поручение другие дети (называет имена новой четверки). Давайте поручим им найти кружок». Дети выполняют поручение группы.

Так каждая четверка находит нужную фигуру, приносит и показывает ее детям. Повторив поиск каждой фигуры два раза, можно охватить практически всю группу.

При повторении игры фигуры нужно поворачивать цветной стороной, чтобы приучать детей к выделению формы, отвлекаясь от цвета.

Правила игры.

1. Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.

2. Прежде чем искать фигуру, нужно хорошо рассмотреть образец со всех сторон и мысленно представить, что нужно найти.

3. Искать фигуру можно только на своем столе.

4. Перед тем как показать детям выбранную фигуру, нужно проверить себя (наложить фигуру на контур).

Советы воспитателю. Поскольку игра носит контрольный характер, важно заранее продумать состав каждой четверки, подбирая детей, примерно равных по своим возможностям. В специально заготовленном списке напротив имени ребенка отмечайте его успехи значками (+, —). Причины ошибок детей могут быть разными: волнение, нетерпеливость, невнимательность, не-

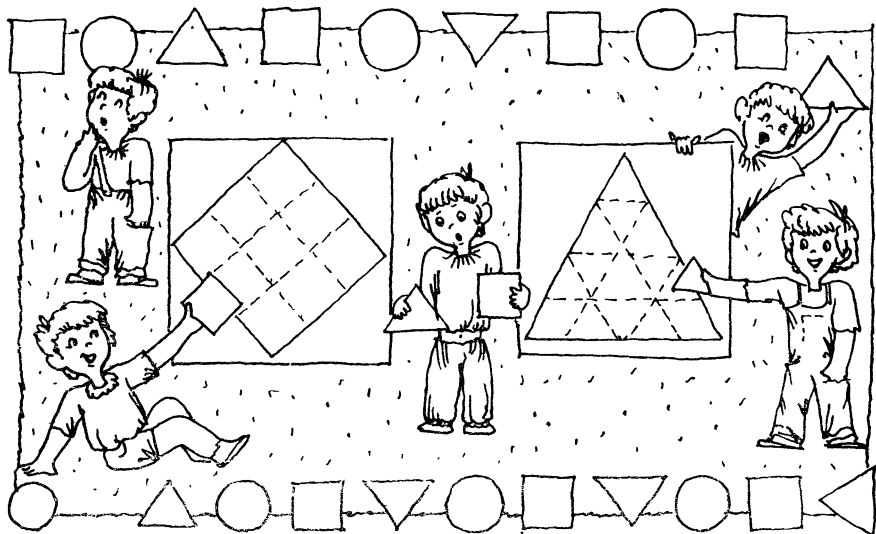
освоенность приемов зрительного обследования, неустойчивость зрительного образа. Чтобы выяснить подлинную причину допущенной ошибки, поиграйте с ребенком индивидуально (или с небольшой группой детей).

Задача различения и узнавания формы существенно усложняется, когда фигуры поворачиваются новой, цветной стороной, так как при этом появляется новый отличительный признак — цвет. Малыш должен отвлечься от этого несущественного признака и сосредоточиться на существенном для данного поручения признаке — форме. Это повышает осознанность восприятия. Увеличивая количество фигур разного цвета, можно усложнять задачу.

ЧЕЙ КОВРИК ЛУЧШЕ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра развивает у малышей зрительное восприятие формы плоскостных фигур — круга, овала, квадрата, прямоугольника и треугольника. Процесс различения фигур происходит и в ситуации игрового общения, которая содержит элементы соревнования (со взрослым и со сверстником). Восприятие формы в игре осуществляется в процессе составления фигуры из ее частей. Целая фигура (коврик) составляется таким образом: ребенок должен заполнить геометрическими фигурами соответствующие им углубления. Перед ним стоят две задачи: 1) отобрать для составления своего коврика нужные детали и заполнить ими углубления; 2) сделать свой коврик красивым по цветосочетанию, так как оценивать его будут взрослый и дети.

Само соревнование (чей коврик лучше?) еще не является столь привлекательным для детей трех-четырёх лет; малыши еще



не могут сравнивать свои достижения с достижениями других. Однако процесс складывания фигуры из разноцветных частей, т. е. составление коврика, увлекает их, побуждает к активным действиям и придает решению конструктивной задачи игровой смысл.

Решая эту задачу, малыши учатся преодолевать характерное для них фрагментарное восприятие и создавать целостный зрительный образ формы предмета. При этом развивается также и эстетическое отношение к результату своих действий (ведь коврик должен получиться красивым). При составлении разных ковриков у детей повышается интерес к такого рода заданиям и возникает удовлетворение от собственной деятельности.

В процессе такой предметной игры малыши учатся общаться друг с другом, пользоваться общими материалами, уступать друг другу, советоваться, предлагать нужные детали, оценивать полученные результаты (коврики) и радоваться успехам сверстников.

Игровой материал. Набор следующих предметов: 1. Планшеты, в центре которых имеются рельефные углубления определенной геометрической формы (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник). 2. Геометрические фигуры, которыми заполняется углубление на каждом планшете. Форма этих фигур соответствует форме углублений (например, углубление треугольной формы заполняется маленькими треугольниками, квадратной — маленькими квадратами; для заполнения круга и овала используются два варианта: сектора и кольца, в центре которых — маленький круг или овал).

Для игры с малышами предлагаются следующие варианты заполнения углублений: 1) вся фигура целиком; 2) фигура, разделенная пополам; 3) фигура, разделенная на четыре части.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра может проводиться индивидуально или с небольшой группой детей (шесть — восемь человек). Если в ней участвуют несколько детей, каждой паре предлагается сесть за отдельный столик. Малыши получают планшеты с одинаковыми углублениями и детали этой формы в специальной коробке. Воспитатель предлагает подобрать нужные части фигуры, уложить их в углубление планшета таким образом, чтобы получилась целая фигура одного цвета. После того как дети справятся с этой задачей, т. е. составят одноцветный коврик, педагог предлагает перевернуть детали фигуры на другую сторону, чтобы украсить коврик.

Воспитатель перед началом игры объясняет детям, что выполнять задание они могут либо вместе, либо отдельно, как сами хотят. Но каждый ребенок может украсить свой коврик так, как ему нравится.

Окончив составление и украшение ковриков и полюбовавшись ими вдвоем, все пары детей, составлявшие коврики разной формы, собираются вокруг воспитателя и рассматривают то, что по-

лучилось. Они оценивают правильность заполнения формы и красоту коврика. Все вместе решают, чей коврик лучше.

После этого дети обмениваются планшетами и каждая пара укладывает в коробке детали выложенных фигур, освобождая углубление, и передает другой паре коробку с материалом. Дети садятся на свои места и начинают выкладывать и украшать новые коврики.

Воспитатель по ходу работы показывает, как можно составить ту или иную фигуру из двух, четырех и другого количества частей, предлагает детям внимательно рассмотреть форму углубления и сказать, для какой фигуры здесь приготовлено место, или попробовать подобрать детали, которыми можно заполнить углубление. Таким образом, воспитатель, давая детям наглядный пример составления фигуры, активизирует пространственное воображение и зрительное восприятие формы. Он подходит к каждой паре, задает вопросы, направляющие выбор нужных деталей, поощряет взаимопомощь, помогает разрешать конфликты, которые нередко возникают у детей при использовании общего материала, поощряет инициативу детей, хороший вкус в подборе цветов, следит, чтобы использовались разные варианты составления ковриков данной формы (с помощью всех деталей, имеющихся в коробке).

Правила игры.

1. Вначале нужно составить фигуры одного цвета, а потом украсить коврик (перевернуть отдельные части на обратную сторону, где они окрашены другими цветами).

2. Использовать все варианты составления фигуры, которые возможны из предложенного материала, т. е. из двух — четырех частей.

3. Нельзя ссориться из-за материала, нужно помогать друг другу. При желании разрешается складывать коврики либо вместе, либо порознь.

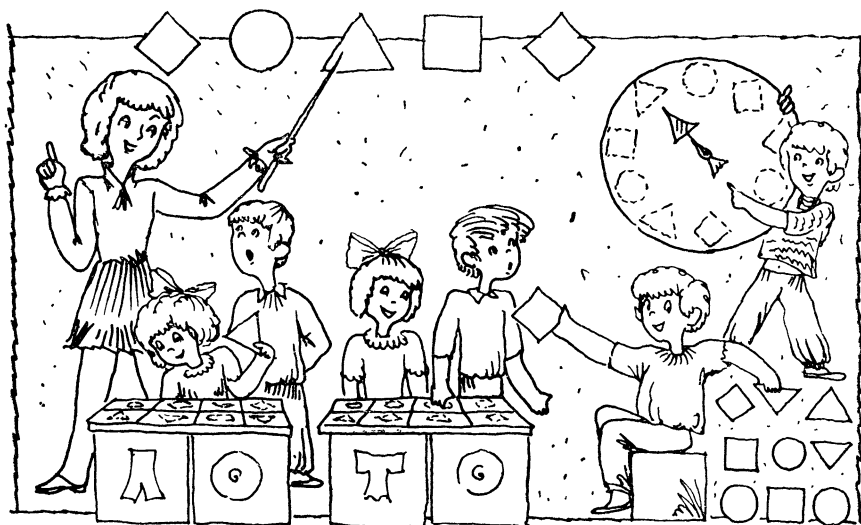
4. Прежде чем обменяться материалом с другими парами, нужно освободить углубление на планшете и аккуратно уложить в коробку весь материал.

Советы воспитателю. В случае затруднений при подборе элементов формы можно посоветовать ребенку обвести пальцем форму углубления и каждой детали.

ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ ЛОТО

Особенности игры и ее воспитательное значение. Основная задача игры заключается в том, чтобы научить детей различать и правильно называть некоторые геометрические фигуры, знакомство с которыми предусмотрено программой детского сада (круг, треугольник, квадрат, овал, прямоугольник и звезда).

Игра проводится на материале специально разработанного геометрического лото, на больших картах которого контурными линиями обозначены места для геометрических фигур. Даны раз-



ные варианты положения фигур в пространстве, что осложняет их узнавание и различение, но является полезным упражнением для развития пространственного воображения. Кроме больших карт, в лото имеются геометрические фигуры и вертушка со стрелкой, как в игре «Цветовое лото». Действуя с этими предметами, дети приучаются соблюдать игровые правила, которые организуют их поведение. Правила игры разработаны таким образом, что, играя, дети будут помогать друг другу обмениваться предметами и ролями и вместе решать общую задачу. Все это сближает малышей и способствует развитию нравственных качеств.

Игровой материал. Специальное пособие — геометрическое лото. Оно состоит из следующих предметов: 1. Большие карты, на которых даны контурные изображения трех геометрических фигур. Фигуры, имеющие черты сходства (круг и овал, квадрат и прямоугольник), лучше располагать на одной карте, но не рядом, а в противоположных клетках; одна и та же фигура (за исключением круга и звезды) встречается на картах лото два-три раза в разных положениях; размер большой карты — 21×7 см; карта разделена на три клетки, в центре каждой клетки — контур какой-нибудь фигуры. 2. Геометрические фигуры, окрашенные в синий или коричневый цвет, размером 4—5 см (круг, овал, квадрат, прямоугольник, равнобедренный треугольник, пятиконечная звезда). Каждая фигура должна быть в четырех-пяти экземплярах. 3. Вертушка, представляющая собой диск из плотного картона, в центре которого находится подвижная вращающаяся стрелка черного цвета. По краям диска изображены или приклеены геометрические фигуры (окрашенные в тот же цвет, что и фигуры лото); каждая фигура представлена в двух разных положениях, как и на больших картах.

Все эти предметы помещаются в специальной картонной коробке, в которой есть отделения для вертушки, больших карт и разных фигур.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре может участвовать вся группа детей. Половина участников игры садится за общий стол, составленный из двух детских столов. Каждый из оставшихся детей становится за спиной у сидящего ребенка (своего партнера) и в процессе игры не только решает с ним общую задачу, но и выполняет роль помощника.

Вначале детей знакомят с материалом лото. Воспитатель показывает, как вращается стрелка вертушки, и сообщает, какие слова будут произносить при этом участники игры. Сообщает правило: нужно остановить стрелку на слове «Стоп!» и назвать фигуру, на которую она укажет. Воспитатель показывает детям большие карты лото, обращая их внимание на то, что некоторые фигуры изображены в разных положениях. «Для какой фигуры здесь приготовлено место? — спрашивает он, указывая на квадрат. Затем берет другую карту, где квадрат обозначен в новом, ромбическом положении. — А здесь для какой фигуры место? Узнали?» Если дети узнают знакомый им квадрат, педагог хвалит их, если нет, накладывает квадрат на новый контур и объясняет, что это та же фигура, но она повернулась. Таким же образом проверяется знание других фигур — треугольника, прямоугольника, овала, представленных в разных положениях.

Воспитатель объясняет детям, что они будут крутить вертушку по очереди и что каждую правильно названную фигуру они будут получать у кассира и заполнять ею свободное место на своей большой карте. Назначается кассир, ему передается коробка, в которой находятся геометрические фигуры (каждая в своем отделении). Воспитатель объясняет, что выдавать фигуры будет только кассир, а относить их тому, кто выиграл, будет помощник — ребенок, стоящий позади. Роли кассира и помощников выполняются детьми по очереди.

Итак, воспитатель раздает сидящим детям по две карты (вторая карта предназначена партнеру). Одну карту оставляет себе. Игра начинается.

Воспитатель вращает стрелку вертушки и вместе с детьми произносит слова:

Стрелка, стрелка, покружись,
Всем фигуркам покажись,
Покажи нам поскорее.
Кто из них тебе милее!
Стоп!

Стрелка останавливается, и взрослый называет фигуру, на которую она показывает. Кассир выдает ему названную фигуру. Воспитатель закрывает обозначенный на карте контур. Если на его карте нет такой фигуры, спрашивает: «Кому нужна эта фигура?» — и отдает ее тому, кто первый ответит. Фигуру забирает

помощник. Затем вертушка передается соседу справа, он вращает стрелку, все произносят стихи, на слове «Стоп!» ребенок останавливает стрелку и называет фигуру, на которую указывает стрелка. В случае затруднений фигуру называет помощник. Игра продолжается. Дети по очереди вращают стрелку вертушки, называют фигуры, произносят хором слова и закрывают большие карты фигурами. Как только заполняются контуры всех трех фигур одной карты, происходит смена ролей: сидящий за столом ребенок меняется местами и ролями со своим партнером, т. е. становится его помощником. По мере заполнения карт дети не выбывают из игры, а выигрывают фигуру для других участников. Игра заканчивается тогда, когда будут заполнены все карты. По окончании игры большие карты укладываются в соответствующее отделение коробки, а геометрические фигуры раскладываются по специальным клеткам в той же коробке.

Правила игры.

1. Вертушка передается всем детям по очереди, но только в том случае, если ребенок активно участвует в игре и не нарушает ее правил.

2. Тот, кто вращает стрелку вертушки, должен вовремя остановить ее по слову «Стоп!» и назвать фигуру, на которую она указывает. Пока стрелка вращается, все хором произносят слова текста.

3. Называет фигуру только тот, кто вращает стрелку. В случае затруднения или ошибки это делает его партнер (помощник), он же и получает фигуру у кассира.

4. Как только карта будет заполнена, ребенок, сидящий за столом, меняется местом и ролью с тем, кто стоит позади него.

5. При заполнении своих карт из игры никто не выбывает, дети выигрывают фигуры для тех, кому они нужны.

Советы воспитателю. Успех этой игры во многом зависит от четкости ее организации. Поэтому особое внимание в начале игры следует уделить знакомству детей с материалом. Особенно привлекательны для малышей действия с вертушкой. Объясните им, что каждый будет вращать вертушку. Следите, чтобы дети не ссорились и действовали по очереди. Важно также, чтобы дети своевременно менялись местами по заполнению большой карты. Не забывайте поощрять партнеров за согласованность и сотрудничество как при распознавании фигур, так и при заполнении больших карт.

В начале игры на роль помощников следует назначать более подвижных, неусидчивых детей.

КОМУ ДАТЬ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель игры — учить детей не только различать, но и называть знакомые геометрические фигуры. В отличие от предыдущих игр, где фигуры называл взрослый, дети теперь называют их самостоятельно. Ре-

шение этой обучающей задачи является условием игрового общения друг с другом.

Для игры потребуется геометрическое лото (такое же, как предыдущей игре). Но стоящая перед детьми задача усложняется: ребенок, получивший большую карту, должен самостоятельно, без помощи партнера, узнавать по названию геометрические фигуры независимо от их положения в пространстве. Одновременно усложняются условия решения обучающей задачи и для остальных участников игры, т. е. тех, кто выдает и называет фигуры: он должен выбрать одну фигуру из нескольких и назвать ее, не показывая остальным детям. Выполнение этих правил способствует развитию сосредоточенности внимания и самостоятельности в решении умственной задачи.

В игре дети приучаются делать что-то полезное друг для друга, проявлять внимание к сверстникам. Они получают возможность активно применять умения, приобретенные в предыдущих играх.

Игровой материал. Тот же, что и в предыдущей игре, но вертушка здесь не используется.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре участвуют двенадцать детей. Предварительно малыши вместе с воспитателем составляют два стола. Получается длинный стол, по обе стороны которого садятся по шесть человек. Сидящие по одну сторону стола получают по две большие карты лото, остальные — по три геометрические фигуры. Им поручается по очереди называть одну из полученных фигур, не показывая ее другим детям. Например: «Кому дать треугольник?» — спрашивает ребенок. Те дети, у кого на больших картах изображен контур треугольника (независимо от его положения в пространстве), должны быстро ответить «Мне!» или «Мне нужен треугольник!». Фигуру получает тот, кто раньше ответил на вопрос (т. е. узнал форму по ее названию).

Как только ребенок отдаст фигуру, он получает от воспитателя взамен новую. Таким образом, задача правильно называть фигуры сочетается с их сравнением и выбором.

Если названную фигуру одновременно просят два или три ребенка, воспитатель добавляет недостающие фигуры из своего запаса.

Игра кончается, когда все большие карты будут заполнены. После этого дети меняются ролями — те, кто раньше раздавал фигуры, получают большие карты, а те, кто искал на картах фигуры, называют их. Так как игра обычно проходит быстро, живо, дети при желании могут несколько раз поменяться ролями.

Правила игры.

1. Правильно называть фигуру и не показывать ее до тех пор, пока кто-нибудь из детей с большими картами не попросит ее.

2. Фигура выдается тому, кто первым правильно нашел ее на своей карте и попросил.

3. Если одновременно попросят фигуру двое детей, она выдается им обоим.

Советы воспитателю. Объясняя воспитанникам игру и знакомя с ее правилами, подчеркните, что дети, раздающие фигуры, должны держать их в руках (а не раскладывать на столе), чтобы фигуры не были видны тем, кто сидит напротив: ведь они должны узнать форму только по ее названию.

Большое значение в этой игре имеет раздача фигур: каждый ребенок должен получить и назвать все шесть фигур, среди которых есть малознакомые (овал, прямоугольник, звезда). Если кто-либо ошибается, помогайте ему вместе с остальными воспитанниками исправить ошибку. Спросите ребят, правильно ли их сверстник назвал фигуру, заметили ли они ошибку. А можно помочь малышу и индивидуально. Ребенок может также спросить у своего соседа, как называется фигура.

Бывают случаи, когда малыш отвлекается во время игры и не находит названные фигуры на своих картах или не узнает форму по названию. В подобных случаях в конце игры можно дать почувствовать ребенку, что он сам виноват в том, что его карта оказалась незаполненной, потому что отвлекался и «прозевал» свои фигуры.

Проводите игру оживленно, эмоционально, чтобы детям было интересно.

6. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ВОСПРИЯТИЕ КАЧЕСТВ ВЕЛИЧИНЫ

Если ребенку трех лет предложить на выбор два предмета различной величины, например большое и маленькое яблоко, то далеко не каждый малыш, знающий его приятный вкус, выберет то, которое больше. Значит, в этом возрасте многие дети еще не осознают величину предметов и не выделяют ее как важный отличительный признак. Такие качества величины, как длина, ширина, высота, либо вовсе не различаются малышами, либо воспринимаются смутно и безотчетно. А если кто-то и принимает их во внимание, то все они обозначаются одинаковыми словами.— «большой» и «маленький», что, конечно, не отражает специфических особенностей этих пространственных признаков.

Между тем четкое восприятие и оценка соотносимых качеств величины имеют исключительно важное жизненно-практическое и познавательное значение. Без специальной настройки зрения на восприятие величины, выделение ее разных пространственных параметров не может успешно формироваться правильное представление о предметах, а следовательно, затрудняются практические действия с ними. Без четкого представления величины предмета невозможно его изобразить или использовать в конструктивной деятельности.

Уже в младшем дошкольном возрасте необходимо развивать у детей умение воспринимать величину предметов путем сравнения их по длине, ширине, высоте. Ведь именно в эти годы у ребенка пробуждается интерес к предметному окружению, стремление активно действовать с предметами и управлять ими.

В педагогической практике знакомство с качествами величины, как правило, осуществляется на занятиях с использованием пространственных игровых приемов.

В дополнение к этим приемам мы предлагаем игры, направленные на развитие четкого и осознанного восприятия величины и ее признаков.

В большинстве предлагаемых игр используются народные игрушки — пирамидки, матрешки, мисочки-вкладыши и другие деревянные игрушки, отдельные детали и части которых отличаются только размером. Эти игрушки как будто специально созданы для детей, чтобы научить их различать величину предметов. Художественному оформлению и дидактической ценности этих игрушек, точности градаций величины разных деталей может позавидовать любое современное пособие. Недаром эти чудесные игрушки получили заслуженное признание педагогов как классический дидактический материал и «подлинный народный дар маленьким детям» (Ф. Н. Блехер). Эти игрушки учат сравнивать и соизмерять предметы по высоте, ширине, а иногда и в разных пространственных измерениях одновременно. С помощью взрослого в предлагаемых играх ребенок осваивает рациональные приемы сравнительной оценки величины (накладывание и прикладывание предметов).

Игры приведены в определенной последовательности, которую необходимо соблюдать. Первая игра («Что делают матрешки?») привлекает внимание детей к общим размерам предметов, делает их величину значимым признаком. В дальнейших играх дети осваивают прием различения величины путем накладывания («Разберем и соберем», «Приходите на лужок» и др.), благодаря чему у них формируется поисковый образ величины, который помогает им в игре «Раз, два, три — ищи!» найти предмет по представлению о его величине. В последних играх этого раздела дети учатся сравнивать и различать разные параметры величины и обозначать их словами. При этом устанавливается связь между образом и словом, обозначающим данное качество, что способствует более отчетливому, осознанному восприятию величины предмета.

Целью проведения всех этих игр в младшей группе является выделение величины как значимого признака предмета и развитие способности устанавливать ярко выраженные различия в высоте, длине и ширине.

Большинство игр проводится небольшими группами или индивидуально. Но некоторые из них можно проводить всей группой при участии и под наблюдением взрослого.

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре дети открывают для себя новое качество предметов — величину. Им предлагается русская народная игрушка — матрешка. Устройство матрешки предусматривает элемент неожиданности, сюрпризности, что привлекает детей, создает эмоциональный подъем, возбуждает интерес.

Правила игры направляют детей на разнообразные действия с игрушкой (сравнение матрешек по росту). Важно также и то, что в этой игре дети могут применять уже приобретенные умения различать цвет и форму предметов. Успех благодаря знакомым действиям вселяет уверенность в себе, что, в свою очередь, способствует познавательной активности в решении новой задачи.

Игра носит сюжетный характер. В ней воспроизводятся близкие опыту малышей жизненные ситуации. Воспитательное значение игры заключается в том, что она способствует формированию доброжелательных отношений, учит детей облекать свои желания в соответствующую речевую форму (как по содержанию, так и по интонации). Кроме того, малыши учатся выполнять просьбы друг друга.

Игровой материал. Желательно иметь полный комплект матрешек (сувенирный), включающий 10—12 предметов. При его отсутствии можно использовать два-три набора обычных пятиместных матрешек, которые имеются во всех детских садах. Нужно иметь также брусок или полосу для отделения одной группы матрешек от другой.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель с помощью малышей расставляет стульчики и напротив них на не-



большом расстоянии ставит большой стол. Дети рассаживаются поудобнее, а взрослый ставит на стол большую матрешку: «Посмотрите, какая красавица к нам пришла!» Все любят матрешку, рассматривают ее. Педагог спрашивает, во что одета матрешка, какого цвета ее сарафан, платочек и т. д. Полюбовавшись игрушкой, поднимает ее и удивленно говорит: «Что-то она тяжелая. Может быть, там что-нибудь есть? Давайте посмотрим!» Придерживая нижнюю часть матрешки одной рукой, другой приподнимает верхнюю половинку, произнося вместе с детьми следующие слова: «Матрешка, матрешка, откройся немножко!» Процесс открывания матрешки намеренно слегка затягивается, чтобы усилить ожидание и любопытство малышей.

Открыв большую матрешку и увидев в ней следующую, дети с воспитателем удивляются и любят ее. Новая матрешка ставится рядом, лицом к детям и рассматривается, как и первая. Воспитатель обращает внимание на то, что матрешки разного роста. Он спрашивает, какая из них выше, какого цвета платочек у той, которая выше, и у той, которая ниже. Затем, взяв в руки новую матрешку, опять предлагает узнать, не спрятано ли в ней еще что-нибудь. Дети снова говорят хором те же слова («Матрешка, матрешка, откройся немножко!»), и появляется следующая матрешка. Так продолжается до тех пор, пока не выйдут все матрешки.

Выстроив их в ряд по росту, воспитатель обращает внимание детей на то, что каждая матрешка одета по-своему и что каждая следующая матрешка меньше предыдущей на целую голову. После этого он разделяет больших и маленьких матрешек на две равные группы и говорит, что все матрешки, как и дети, ходят в детский сад, но только большие матрешки пойдут в старшую группу, а маленькие — в младшую. На столе выделяется место для младшей и для старшей группы (отгораживается палочкой, бруском, чертой и пр.). Воспитатель вызывает детей по одному и дает им поручение — отвести любую матрешку, которую он сам выберет, в старшую или младшую группу. Этот вопрос решает сам ребенок. Все остальные дети вместе с воспитателем проверяют правильность его действий. Когда все матрешки попадут в соответствующие группы, воспитатель подводит итог, т. е. подчеркивает: «Матрешки более высокие попали в старшую группу, они побольше, а матрешки ростом поменьше пришли в младшую группу, они еще маленькие. Вот подрастут и пойдут в старшую группу. А теперь пусть наши матрешки немножко поведут хоровод, а мы им споем песенку!» Воспитатель подзывает нескольких детей, дает каждому из них две матрешки, стоящие рядом, и предлагает показать, как ходят матрешки друг за другом. Все дети вместе с воспитателем поют песенку. «Стоп! — говорит воспитатель. — Давайте теперь поиграем в каравай».

Вызванные дети ставят матрешек в кружки (в обеих группах), и на столе образуются два хоровода. «Давайте и мы поиг-

раем с вами в каравай и поучим матрешек», — предлагает воспитатель остальным детям. Малыши образуют хоровод и играют в знакомую игру. Затем все занимают свои места, а педагог вызывает новых детей, которые, взяв в руки матрешек, под иенне остальных («Вот такой ширины, вот такой ужины, каравай, каравай, кого хочешь выбирай!») показывают, как матрешки играют в каравай, т. е. расширяют и сужают круг, подпрыгивают вверх, наклоняются и пр.

«А теперь наши матрешки пойдут гулять, — предлагает воспитатель. — Старшие поведут своих сестричек из младшей группы. Сначала давайте соберем на прогулку матрешек из старшей группы». Он поручает одному ребенку построить больших матрешек по росту друг за другом. Потом, вызывая малышей по одному, дает новое задание: для каждой большой матрешки найти, соответственно ее росту, пару среди маленьких. Вызвав одного ребенка, педагог предлагает ему взять самую большую матрешку, пойти с ней в младшую группу и найти ее сестричку, т. е. самую большую среди матрешек младшей группы. Выбрав пару для большой матрешки, ребенок отводит обеих матрешек на другой край стола. Первая пара готова на прогулку. Таким же образом выбираются остальные пары матрешек. Так решается этот вариант обучающей задачи.

Затем воспитатель вызывает других детей, которые водят матрешек (гуляют с ними) по столу. Матрешки свободно двигаются, бегают, прыгают и т. д. В конце прогулки их опять выстраивают по росту. Это делают уже другие дети, а все остальные следят за ними и, если потребуется, исправляют ошибки.

«А теперь поиграем по-другому, — говорит воспитатель. — Матрешки будут друг друга прятать». Он берет в руки самую маленькую матрешку, ставит ее напротив соседней и как бы от ее имени просит: «Сестричка, сестричка, спрячь меня!» — «А ты скажи, какого цвета на мне платочек, — отвечает матрешка, — тогда спрячу!» Маленькая матрешка отвечает, а та, что побольше, открывается и прячет ее.

Воспитатель вызывает двоих детей и поручает им играть двумя следующими по росту матрешками. Все остальные внимательно слушают диалог матрешек. Со следующей парой матрешек действует другая пара детей, и игра продолжается до тех пор, пока все матрешки не соберутся в одну большую. «Вот она, наша самая большая красавица», — говорит воспитатель. Матрешка ставится на видное место, и игра на этом кончается.

Правила игры.

1. Все действия с матрешками выполняются детьми только после вызова воспитателя.

2. Вызываются для выполнения поручений только те дети, которые играют дружно и не мешают другим.

Советы воспитателю. Роль воспитателя в данной игре своеобразна. Взрослый не только организует игру и обучение, но и яв-

ляется активным ее участником, подавая пример заинтересованности и эстетического отношения к игрушкам.

Очень важно поддерживать интерес к игре от ее начала до конца и обеспечивать постоянную активность всех детей. Для этого, во-первых, давайте поручения отдельным детям от лица всей группы, например: «Кого мы пошлем построить матрешек? Давайте пошлем Мишу» и т. д. Во-вторых, каждый раз для оценки правильности выполнения поручений привлекайте всех участников игры, которые еще не были вызваны. В-третьих, вызывая отдельных детей, предложите разные варианты обучающей задачи всем остальным. Учитывая, что в каждой группе есть уверенные в себе или же пассивные дети, склонные отказываться от непривычных действий, можно им в помощь позвать кого-нибудь из более смелых.

Мы описали здесь самый простой, первоначальный вариант игры. При повторении ее обучающая задача и игровые действия усложняются. Например, матрешки могут разбежаться, некоторые из них прячутся, и дети должны узнать, какой из них не хватает. Можно подбирать домики для матрешек, используя кружки разного диаметра, и т. п.

Игрушка не дается детям для свободного пользования, пока не будет освоена основная обучающая задача игры и ее правила.

РАЗБЕРЕМ И СОБЕРЕМ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Предлагаемая игра учит малышей различать и сравнивать предметы по величине, т. е. по их протяженности в пространстве. Осваивая приемы различения и сравнения предметов по величине, дети либо прикладывают их друг к другу, либо накладывают один на другой. В этом и заключается обучающая задача игры.

В игре участвуют шесть — восемь детей. Все они действуют с одним предметом и объединены общей целью — разобрать и собрать пирамидку. Малыши по очереди выполняют одни и те же действия. Общий предмет и общие действия объединяют их и сближают друг с другом.

Получая в руки колечко от пирамидки и надевая его на стержень, ребенок ощущает причастность к общей деятельности. При этом он отдает свое колечко, зная, что игрушка, приобретя свой первоначальный облик, снова будет разобрана и все начнется сначала. Кратковременность и повторность игровых действий в неизменном виде нравятся малышам. Ребенок знает, что будет делать и что будут делать его сверстники, а значит, лучше осознает свою деятельность.

Кроме того, преобразования внешнего вида игрушки, которые происходят на глазах ребенка и при активном его участии, дают ему новые впечатления от превращения пирамидки и наводят на мысль об изменяемости внешнего вида одного и того же предмета.

Эта очень простая игра-забава доставляет радость малышам. Поэтому все усилия, которые им приходится прикладывать (ожидание своей очереди, сравнение колечек по величине, выполнение правил игры), совершаются легко, без напряжения.

Игровой материал. Пирамидка одноцветная (желательно с желтыми кольцами). Число колечек пирамидки должно соответствовать числу участников игры.

Описание игры и приемы ее проведения. Пригласив детей сесть за общий стол и заняв за ним свое место, воспитатель привлекает внимание к новой пирамидке. Он проводит руками по пирамидке сверху вниз, показывая, как постепенно раздвигаются руки по мере приближения к основанию игрушки. «Это потому, — объясняет педагог, — что колечки наверху совсем маленькие, потом — побольше, а внизу — самые большие. Попробуйте потрогать и посмотреть». Он передвигает пирамидку от ребенка к ребенку, чтобы каждый мог провести руками сверху вниз, ощутить и увидеть различие в величине колечек. Пирамидка возвращается к воспитателю, и он обращает внимание на то, как устроена эта игрушка.

«Смотрите, что это? — спрашивает педагог, показывая на колпачок и снимая его. — Это колпачок, а это что? Правильно, колечко (снимает верхнее колечко). Какое оно — большое или маленькое? Правильно, это колечко самое маленькое». Воспитатель придвигает колечко вплотную к колпачку и снимает следующее. «Это тоже колечко. Какое оно, такое же, как первое, или чуть побольше?» — снова обращается он к детям. Педагог накладывает одно колечко на другое так, чтобы все видели, и вместе с детьми отмечает, что одно колечко поменьше, а другое побольше. Так по очереди снимаются все колечки с палочки и сравниваются путем накладывания друг на друга и прикладывания.

Когда все колечки будут выложены по порядку на столе, воспитатель обращает внимание детей на то, что у пирамидки есть палочка, а внизу подставка. Это тоже колечко, но оно самое большое и не снимается. «Все колечки знают свое место на палочке», — говорит он, собрав пирамидку, и начинает игру сначала.

Подвинув пирамидку к кому-нибудь из сидящих детей, воспитатель обращается к нему как бы от имени игрушки: «Сережа, сними мой колпачок и поставь его на середину стола». Затем предлагает малышу подвинуть пирамидку к кому-либо из сверстников и сказать те же слова, т. е. назвать имя ребенка и сказать: «Сними мое самое маленькое колечко». Далее следующий ребенок передвигает пирамидку сверстнику. Так постепенно игрушка разбирается, а пустая палочка возвращается к воспитателю. Начинается вторая часть игры.

Перед каждым ребенком на столе лежат колечки, а у воспитателя — палочка. «Надоело палочке одной стоять, и позвала она все колечки домой. У кого мое самое большое колечко?» — спрашивает воспитатель как бы от лица палочки. Кто-нибудь из

детей отзывается: «У меня!» Все участники игры проверяют, правильно ли он ответил, и, если правильно, воспитатель придвигает к малышу палочку и говорит: «Отдай мое самое большое колечко!» Ребенок надевает кольцо на палочку и вместе со всеми задает тот же вопрос: «У кого теперь есть самое большое мое колечко?» Таким образом постепенно собираются и надеваются на палочку все кольца и колпачок. Игру можно начинать сначала.

Правила игры.

1. Действия детей выполняются по очереди. Перед тем как взять или отдать колечко, обязательно произносятся нужные слова.

2. Когда пирамидка разбирается, ребенок может передвигать палочку кому хочет.

3. Когда пирамидка собирается, передвигать палочку можно только тому, у кого самое большое кольцо и кто сам об этом сказал.

Советы воспитателю. Самое главное в этой игре — увлечь детей ее содержанием и совместным решением задачи. Важно вызвать у них интерес к этой успевшей надоест игрушке, показать, как можно с ней играть всем вместе.

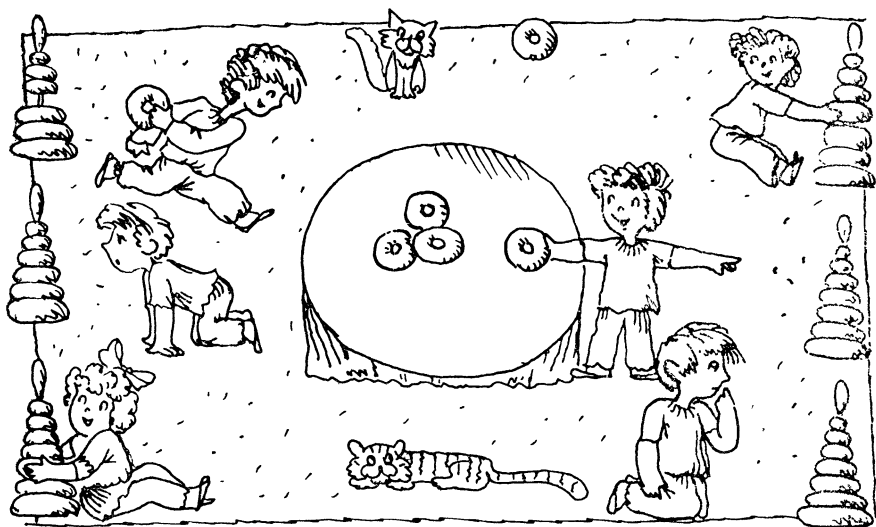
Если у ребенка пропадет интерес к игре после того, как пирамидка будет собрана, предложите ему заняться чем-нибудь другим и позовите на его место другого желающего.

Пирамидка должна получить постоянное место в группе, чтобы дети могли самостоятельно играть с ней: либо индивидуально, либо подобрав себе трех-четыре партнера. Подобную инициативу следует поощрять. Помогите детям организовать, выбрать ведущего, напомните правила игры и нужные слова. После самостоятельной игры пирамидку следует поставить на место.

ПРИХОДИТЕ НА ЛУЖОК

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре, как и в предыдущей, 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, помо-



гает 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 воспитателя 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 воспитатель. На середину стола он кладет картонный круг зеленого цвета. «Это у нас будет лужок с зеленой травкой, сюда будут приходиться 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, воспитатель 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). Воспитатель 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 воспитателю, малыши произносят стихотворную фразу, сопровождая ее простыми действиями: колечки кружатся в одну и другую сторону, подпрыгивают на месте, разбегаются и собираются вместе. Потом воспитатель 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.

1. Дети повторяют действия, показанные воспитателем.
2. Выбрав колечко на глаз, ребенок должен проверить правильность своего выбора путем накладывания колечка на образец.
3. На роль ведущего ребенок назначается воспитателем.
4. Ведущий может ставить в центр лужка любое по величине колечко, кроме тех, которые уже там были.

Советы воспитателю. 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 воспитателя играет большую роль.

РАЗ, ДВА, ТРИ — ИЩИ!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель этой игры — научить ребенка строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях. У детей уже есть опыт выполнения игровых поручений. Новое заключается в том, чтобы найти предмет (колечко от пирамидки) по представлению

о его величине: образец нужного размера сначала дается ребенку в руки, но поиск осуществляется без него.

Правильность своих действий дети проверяют, используя уже знакомый прием накладывания колечка на образец. Это позволяет ребенку осмыслить данный прием как средство самоконтроля. Таким образом, игра подготавливает к самоконтролю, что не только совершенствует восприятие ребенка, но и оказывает влияние на развитие его личности. Предыдущие игры подготавливали детей к успешному решению этой задачи.

Игра имеет контрольный характер. Ее проведение позволяет педагогу выяснить, кто из детей уже освоил приемы сравнения и оценки величины, а кто еще нет.

Как и другие коллективные игры, данная игра обогащает социальный опыт детей. Выполнение поручений по словесному сигналу способствует воспитанию выдержки и у тех, кто выполняет поручение, и у тех, кто оценивает его правильность.

Игровой материал. Одноцветные пирамидки, которые уже использовались в предыдущих играх (желательно желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. Нужны две-три пирамидки каждого цвета.

Описание игры и приемы ее проведения. Дети усаживаются на свои стульчики, расставленные полукругом, воспитатель раскладывает на двух-трех столах разобранные пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки разных цветов ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них.

Затем вызывает троих детей и каждому из них дает по колечку одного размера. Каждому поручается найти пару к своему колечку точно такого же размера. «Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое?» — спрашивает воспитатель малышей по очереди. Если ребенок затрудняется с ответом, предлагает ему подойти к собранной пирамидке и приложить свое кольцо к колечку такой же величины.

Затем этим детям предлагает оставить колечки на своих стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Воспитатель предупреждает, что искать колечки можно только после того, как все дети скажут следующие слова: «Раз, два, три — ищи!» Он просит всех сидящих детей повторить вместе с ним эти слова, и с последним словом трое вызванных малышей начинают искать колечки. «Посмотрим, как они выполняют наше поручение и что они нам принесут», — обращается воспитатель к остальным детям.

Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Убедившись в правильности выбора, ребенок берет оба колечка в руки и показывает их всем детям. Если он убеждается в ошибке, ему разрешается исправить ее, заменив выбранное колечко на другое.

Выполнив задание, дети показывают всем свои колечки, остальные хлопают, говорят: «Мо-лод-цы!» Колечки возвращаются к воспитателю, а малыши садятся на свои места. Кто-либо из детей возвращает найденные колечки на столы, затем игра повторяется с участием других детей.

Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

Правила игры.

1. Внимательно рассмотреть полученное колечко-образец, постараться запомнить его величину и оставить колечко на стульчике.

2. Искать колечко разрешается только по сигналу «Ищи!».

3. Искать можно колечко любого цвета, но точно такого размера, как образец.

4. Прежде чем показать найденное колечко группе, нужно убедиться в правильности выполнения задания (наложить его на колечко-образец).

Советы воспитателю. Поскольку игра направлена на проверку достижений каждого ребенка, готовясь к ней, следует заранее составить список детей, чтобы в ходе игры отмечать результаты каждого.

Если кто-то не справляется с задачей, можно разрешить ему взять образец с собой, чтобы на месте исправить ошибку. С теми, кто ошибается слишком часто, следует отдельно поиграть в предыдущие игры (например, «Приходите на лужок») и в эту же игру.

Дети могут брать колечки любого цвета. Соблюдение этого правила способствует отвлечению от несущественного для данной деятельности признака, что очень важно для интеллектуального развития детей.

Проводя эту игру, постарайтесь особое внимание уделить развитию у детей самоконтроля. Следите, чтобы каждый участник игры обязательно проверял себя перед тем, как показать найденное кольцо другим. Не надо препятствовать, если ребенок в ходе выполнения поручения оглядывается на оставленный на стуле образец. Это говорит о том, что малыш нуждается в обновлении зрительного образа и пытается контролировать себя в ходе игровых действий.

ПИРАМИДКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Игра направлена на формирование устойчивого образа величины предметов независимо от их положения в пространстве. Ребенок во время игры превращает стоящую высокую пирамидку в лежащую. При явном изменении внешнего вида пирамидки и ее положения в пространстве соотношение величины колечек сохраняется неизменным. Задача ребенка — сохранить этот неизменный порядок колец пирамидки при разных вариантах ее положения.

Игровые действия позволяют малышу осознать различия в величине колечек, которые надеваются на палочку.

Прислушиваясь к словам воспитателя, обозначающим величину каждого колечка, и повторяя их, дети лучше воспринимают качества величины. Так подготавливается переход к более дифференцированному восприятию этих качеств.

Игра отвечает возрастной потребности ребенка действовать с предметами, управлять ими. Преобразования пирамидки, которые дети осуществляют самостоятельно, очень нравятся им. Пирамидка как бы оживает в руках ребенка.

Игра проводится с небольшой группой — пять-шесть человек. Все игровые действия выполняются детьми одновременно, по показу воспитателя. Общность решаемой задачи сближает детей, способствует развитию согласованности и взаимопонимания.

Игровой материал. Одноцветные пирамидки с толстыми кольцами (по числу участников игры, включая воспитателя). Для обозначения центра, к которому сходятся лучи, используется цветной картонный кружок.

Описание игры и приемы ее проведения. Дети садятся за общий стол, и каждый получает по пирамидке. Воспитатель, сидя за столом вместе с детьми, предлагает им поиграть с пирамидками. «Вот стоят пирамидки. Стоят они и на вас смотрят. Надоело пирамидкам стоять, захотелось им полежать. Поможем пирамидкам отдохнуть? — спрашивает детей воспитатель и предлагает, следуя его примеру, снять со своих пирамидок колпачки и поставить их ближе к себе. — Какое у пирамидки колечко наверху, большое или маленькое?» Каждый снимает самое маленькое колечко и придвигает его к своему колпачку. Лежащая пирамидка выкладывается вертикально от края стола к центру, где расположен картонный цветной кружок. Когда все колечки от пирамидок будут сняты и разложены на столе в порядке возрастающей величины, воспитатель показывает, как подровнять ряд колечек, чтобы получился красивый, ровный луч. Эти действия позволяют детям ощутить руками постепенное изменение величины колец (см. форзац 2).

На столе образуется цветной узор в виде лучей, которыеходят от центра-круга и сужаются по краям стола. Полюбовавшись вместе с детьми этим узором, воспитатель говорит: «А где же наши пирамидки? Посмотрите, от них остались только палочки да подставочки. Надоело палочкам голыми стоять. Давайте позовем колечки домой и опять поставим пирамидки, как раньше». Теперь перед детьми стоит новая задача — собрать пирамидку. «Какое колечко палочка позовет первым? — спрашивает воспитатель. — Посмотрите внимательно, как лежит пирамидка, и вспомните, какое колечко у пирамидки в самом низу». Ответы детей воспитатель либо одобряет, либо поправляет. Дети выбирают самые большие кольца и надевают их на палочки. «А теперь какое кольцо позовет палочки? — спрашивает воспитатель

и, если нужно, подсказывает. — Большое колечко, но чуть поменьше первого, иди домой». Дети надевают колечки на палочки.

Так постепенно воспитатель и дети собирают свои колечки по убывающей величине. Получаются пирамидки. Поверх колец надеваются колпачки, и пирамидки снова становятся высокими. Пирамидки гуляют, прыгают, кружатся в руках у детей, а потом снова ложатся отдыхать и игра повторяется.

Правила игры.

1. Играть дружно, организованно воспроизводить действия, которые показывает воспитатель.

2. Отвечать на вопросы воспитателя.

Советы воспитателю. При проведении игры важно четко и правильно называть величину колечка, которое надевается на палочку. Названия величины могут варьироваться: «большое, но чуть поменьше», «еще чуть поменьше», «еще меньше, почти самое маленькое» и пр. Подсказывайте каждый раз детям название величины и следите, чтобы они правильно его повторяли. Провести эту игру будет несложно: ведь малыши очень любят подражать взрослым — они с удовольствием воспроизводят действия и слова воспитателя и охотно копируют движения друг друга.

Так как игра рассчитана не на всю группу, а всего на пять-шесть человек, проводить ее следует утром (когда еще не все воспитанники пришли в группу) или вечером (когда многие уже ушли домой). Тех, кто не участвует в игре, займите каким-либо интересным делом, чтобы они не скучали, или же предоставьте им возможность наблюдать за игрой, чтобы у них возникло желание включиться в нее.

ВЕСЕЛЫЕ МАТРЕШКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. В данной игре дети учатся различать и сравнивать предметы по разным качествам величины. Им предлагаются несколько вариантов задачи: сравнивать предметы по высоте, сопоставлять размеры плоскостных и объемных фигур и т. п.

Игра близка интересам детей: матрешки то гуляют, то прячутся, то обедают, то расходятся по домам и т. д. Ее сюжетный характер имеет важное значение для развития творческой инициативы в самостоятельных играх и подготавливает малышей к ролевой игре. Игра способствует развитию восприятия величины, зрительной памяти, мышления, пространственного воображения. Все это очень важно для умственного развития дошкольников. Проводится она с небольшой группой детей (пять-шесть человек).

Игровой материал. Два комплекта пятиместных матрешек, два комплекта разных по величине кружочков (тарелочек для матрешек); башенка из полых кубов. Если такая игрушка отсутствует, ее можно заменить элементами строительного материала, из которых строятся домики для матрешек. Кроме перечисленных

предметов, используется самодельный ростомер. Его можно изготовить из пирамидки, сняв с нее все колечки. На подставку от пирамидки будут становиться матрешки, а одно из колечек опускается на голову матрешке. На вертикальном планшете, который устанавливается сзади, можно карандашом отмечать рост матрешек.

Описание игры и приемы ее проведения. По приглашению воспитателя дети садятся за общим столом, на котором стоит матрешка. Взрослый обращается к малышам: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? (Смотрит вокруг, потом берет в руки матрешку и покачивает ее.) Что-то там в середине гремит. Посмотрим, что там есть. (Снимает верхнюю половину матрешки.) Вот, оказывается, где они все спрятались! (Все матрешки выстраиваются в ряд.) Давайте познакомимся с ними!» Воспитатель называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я — Матреша, я — Наташа, я — Даша, я — Маша». И т. д. Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет воспитатель). Игра начинается.

Сначала матрешки гуляют (ходят по столу). Потом их зовут к медсестре измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают на ростомер, а воспитатель опускает колечко и вместе с детьми отмечает, какого роста каждая из матрешек. Он спрашивает детей и уточняет, какая матрешка самая высокая, какая чуть пониже, какая — самая низкая, какая чуть повыше. Потом все матрешки идут обедать. Воспитатель ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает по очереди детей, которые подбирают для своих матрешек соответствующие тарелочки. Победав, матрешки собираются на прогулку. Воспитатель ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой, — говорит он, — становитесь в пары!» Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Воспитатель предлагает детям позвать матрешку по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться. По просьбе воспитателя дети показывают, в каком месте не хватает пары. Матрешки появляются, малыши ставят их на место, и игрушки отправляются домой.

Воспитатель ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) — это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят в домики.

Правила игры.

1. Каждый играющий выбирает себе матрешку. Он должен запомнить ее имя и действовать с нею в соответствии с обучаю-

шей задачей. Одну из матрешек берет воспитатель и показывает наглядный образец игровых действий.

2. Участники игры должны внимательно слушать воспитателя и выполнять действия, которые он им предлагает.

Советы воспитателю. В этой игре очень важно вовлечь детей в воображаемую ситуацию. Многое зависит от выразительности речи и действий воспитателя. Ваше поведение служит для детей образцом и примером. Постарайтесь предоставить детям больше свободы, не торопитесь говорить за них то, что они могут сказать сами. Если кто-то из детей допускает ошибку, поправьте его вместе с другими детьми. А можно с помощью ошибок детей менять сюжет (например, матрешка встала не на свое место или захотела поесть не из своей тарелки). Уместны шутки, веселый смех, которые не позволят превращать игру в формальные упражнения на различение величины.

ИГРА В ПОРУЧЕНИЯ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель игры — формирование у детей четкого, дифференцированного восприятия новых качеств величины. Игра состоит из двух частей. Первая направлена на развитие дифференцированного восприятия длины (длинный — короткий). Вторая — на различение предметов по ширине (широкий — узкий). Знакомство детей с этими качествами ограничивается тем, что им предлагается различать лишь контрастные признаки длины и ширины.

Решение обучающей задачи в обеих частях игры требует от ребенка умственных усилий и специфических действий, направленных на обследование и оценку новых качеств величины.

Игровые ситуации, которые создаются в обеих частях, помогают ребенку почувствовать значимость воспринимаемого качества в конкретных условиях и необходимость предлагаемых игровых действий.

Для того чтобы у малыша возник четкий, осознанный образ предмета определенной величины, каждая часть игры должна повторяться в разные периоды времени. Это повторение обеспечивает необходимую последовательность в развитии целенаправленного восприятия: освоение приемов обследования длины и ширины (накладывание или прикладывание), формирование поискового образа, установление связи между образом и словом, обозначающим данное качество.

Характер игры (выполнение поручений взрослого и сверстников) детям знаком. Им нравится выполнять поручения группы, но делать это можно только по очереди и после определенного сигнала. Этот сигнал (т. е. пауза перед ним) важен и для тех, кто выполняет поручение, и для тех, кто оценивает его. Первым пауза перед сигналом дает возможность настроиться на действия, принять решение, найти глазами предмет нужной величины. Для остальных — это организующий момент, приучающий к сдержан-

ности. Зная о том, что они будут оценивать действия других, дети мысленно сами решают обучающую задачу, т. е. находят глазами нужный предмет. Это очень важно для развития внимания и умственных действий.

Игровой материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров. Длинные ленты: 25×3 см. Короткие: 12×3 см. Широкие: 8×25 см. Узкие: 2×25 см.

Образцами-мерками могут служить картонные полоски тех же размеров. Ими удобно пользоваться при измерении длины и ширины путем накладывания. На каждом столе должны быть ленты указанных размеров разных цветов (три-четыре варианта).

Кроме того, для игры нужны сюжетные игрушки: пузатый мишка (средней величины) и тоненькая куколка.

Описание игры и приемы ее проведения.

Часть 1. «Длинное — короткое».

Перед началом игры воспитатель заранее раскладывает на двух — четырех столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски и т. д.). Дети в это время расставляют стульчики и рассаживаются. Пододвинув небольшой столик, воспитатель садится за него и достает две игрушки — плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что мишке и Кате хочется быть сегодня нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одному — короткую (поясок для Кати), а другому — длинную (пояс для мишки). Дети с помощью воспитателя примеряют и повязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость, кланяются. Дети садятся на место, а воспитатель подзывает следующую пару детей и разыгрывает небольшую сценку, в которой игрушки выражают желание поменяться поясочками. Затем педагог предлагает одному из вызванных детей снять ленточку с куклы, а другому с мишки и поменять пояски. Вдруг, ко всеобщему удивлению, обнаруживается, что на мишке куклин поясок не сходится, а для куклы мишкин пояс слишком велик (им можно обмотать куколку два-три раза). Воспитатель предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины — *длина*.

После этого воспитатель показывает детям две картонные полоски — длинную и короткую. Вызывает отдельных детей, которым поручает сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, а какая длинная.

Затем начинается игра в поручения. Воспитатель вызывает двух — четырех детей (в зависимости от числа столов и заготовленного материала), дает каждому из них образец в виде полоски определенной длины и поручает: «Принесите нам длинную ленточку голубого цвета, такой длины, как полоска у вас в руках». Он напоминает детям, что сначала нужно глазами найти ленточку, а потом наложить на нее полоску. Если ленточка такой же

длины, ее можно взять и показать всем детям. Педагог предупреждает, что начинать искать ленточку можно только после слова «Ищи!». Закончив объяснения, воспитатель вместе с детьми говорит: «Раз, два, три... (небольшая пауза) ищи!» Если кто-то из детей не выдержал паузу и поторопился, сигнал повторяется, а поиски отменяются. (Сигнал вводится для того, чтобы дети подготовились к выполнению поручения.)

Выполнив поручение, дети возвращаются на исходную позицию, и каждый показывает, что принес. Остальные участники игры хлопают в ладоши и скандируют хором: «Мо-лод-цы!» Если кто-нибудь ошибся, ему говорят: «Иди, иди, иди и снова поищи!»

Дети, выполнившие поручение, возвращаются на места. Выбираются новые дети, которым дается другое поручение, например найти короткую ленточку красного цвета (образец длины в виде полоски дается каждому в руки). Игра повторяется несколько раз, чтобы поручение могли выполнить все дети.

При повторении игры дети приносят ленты заданной величины, но на цвет каждый выбирает на свой вкус.

Когда большинство научатся безошибочно выполнять такого рода поручения, т. е. когда у детей сформируется поисковый образ предмета определенной длины, образец (полоску) можно уже не давать им в руки, а только показывать и говорить, что принести (длинную или короткую ленточку). В дальнейшем воспитатель может только называть качество длины, не показывая образца. Дети справятся с таким поручением, потому что уже связывают зрительный образ длины с соответствующими словами.

Часть 2. «Широкое — узкое».

Эта часть проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий прием. На столе выкладываются две картонные полоски — широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске, как по дорожке, могут пройти рядом кукла и мишка, а по узкой — только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинками: по широкой дорожке могут проехать рядом две машинки, а по узкой только одна.

Правила игры.

1. Поручения выполняются по очереди и по выбору воспитателя.

2. Начинать выполнять поручение можно только после слова «Ищи!».

3. Подсказывать друг другу запрещается.

4. Для выполнения поручений выбираются только те дети, которые не мешают другим.

Советы воспитателю. Объяснение игры должно быть эмоциональным, конкретным, образным. Использование сюжетных игрушек дает такую возможность. Как будет проходить игра, зависит от воспитателя: его находчивости, выразительности речи и действий.

Некоторые малыши, заинтересовавшись игрой, требуют, чтобы они первыми выполняли поручения. Своими выкриками они создают поводы для конфликтов и нарушают необходимый игровой настрой. Чтобы предотвратить это, напомним четвертое правило игры, доведите до сознания детей, что выкрики и неорганизованность не в их интересах, так как на эту роль выбирают только тех, кто спокойно ведет себя и не мешает другим. Можно сказать примерно так: «Я сейчас посмотрю, кто уже подготовился к игре». Обычно эти слова действуют лучше всех замечаний. Конечно, не следует испытывать терпение возбудимых, непоседливых детей, которым трудно сдерживать себя. Выберите момент, когда ребенок старается быть хорошим, и вызовите его пораньше.

Бывают случаи, когда ребенок быстро устает, начинает отвлекаться, мешать остальным. Его можно попросить отнести что-нибудь на место (например, те ленточки, которые уже не нужны). В крайнем случае пусть займется чем-нибудь сам, только не мешает остальным детям играть.

Проводя игру, нужно стремиться к тому, чтобы как можно больше детей выполнили поручения. Для этого лучше иметь несколько комплектов игрового материала и давать поручения одновременно трем-четырем воспитанникам.

7. ИГРЫ, ФОРМИРУЮЩИЕ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОЕ ВНИМАНИЕ

Внимание — необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой, познавательной. Без целенаправленного, достаточно устойчивого внимания невозможны ни самостоятельная деятельность ребенка, ни выполнение им заданий взрослого. Специальная работа воспитателя по развитию внимания способствует своевременному психическому развитию детей и успешному усвоению ими программы детского сада.

Между тем внимание дошкольников, как правило, развито очень слабо. Малыша в равной степени может заинтересовать любой предмет, его внимание легко перескакивает с одного объекта на другой. В результате ребенок может не слышать, что говорит воспитатель на занятии, или же уловить только начало задания, которое ему дается, не заметить происходящего вокруг него. Неорганизованность поведения детей, их повышенная импульсивность и неусидчивость, как правило, являются следствием неумения управлять своим вниманием и поведением. Сам ребенок не сможет преодолеть эти недостатки. Ему необходимо своевременно помочь научиться управлять своим вниманием.

Следует отметить, что любая обучающая игра способствует развитию целенаправленного внимания, ведь она всегда содержит задачу и правила действия, которые требуют сосредоточенности. Однако обычно этот аспект выступает как вспомогатель-

ный, сопутствующий решению других разнообразных задач. Для того чтобы своевременно развивать у малышей определенные качества внимания (целенаправленность, устойчивость, сосредоточенность) и способность управлять им, нужны специальные игры, такие, где эта задача стоит в центре деятельности воспитателя и ребенка. Такие игры описаны в данном разделе. В каждой из них целенаправленность, сосредоточенность и устойчивость внимания являются главным условием игровых действий с привлекательными предметами и общения детей друг с другом. В одних случаях нужно учитывать разные требования задачи («Раз, два, три — говори!»), в других выделять и держать цель действия («Пальчик», «Прятки с игрушками»), в третьих вовремя переключать внимание («Отзовись, не зевай!», «Поехали коробочки наши!»). Последние игры этого раздела («Волшебный столик» и «Проказы мишки-шалунишки») требуют от детей особой сосредоточенности и устойчивости внимания, поскольку в них малыши должны заметить и осознать произошедшие изменения.

Характерным для этих игр является наличие текста (как правило, стихотворного), который направляет внимание детей, напоминает им правила и те условия их выполнения, которые связаны с управлением своим вниманием.

Воспитатель является не только организатором и руководителем, но и непосредственным участником игры. Это необходимо для того, чтобы дети, подражая взрослому, постепенно овладевали игровыми действиями и подготавливались к самостоятельному их выполнению.

РАЗ, ДВА, ТРИ — ГОВОРИ!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Настоящая игра является первым шагом в развитии целенаправленного внимания. Обычно, когда ребенку предлагается какое-либо задание, состоящее из двух-трех действий, он, не дослушав его до конца, начинает действовать и выполняет только часть. Это говорит о том, что ребенок не может удерживать в своем сознании несколько условий выполнения задания, а следовательно, и ориентироваться на них в своих действиях.

Предлагаемая игра учит детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности (узнать предмет на картинке и вспомнить, как он называется, т. е. мобилизовать свои знания и представления), а другие — волевых усилий (не называть предмет раньше времени).

Игра проводится со всей группой. Небольшими группами, по очереди, дети решают обучающую задачу. Наблюдая действия других и оценивая их, ребенок начинает лучше понимать и осознавать требования и правила игры. Это помогает ему самому действовать более успешно.

Игра предоставляет детям возможность самостоятельно активно действовать с предметами.

Игровой материал. Картинки, отражающие предметное окружение ребенка. Это могут быть знакомые вещи, узнавание и называние которых все же требует некоторых усилий. Например, предметы посуды (чайник, поднос, кастрюля и пр.), цветы (роза, тюльпан, колокольчик), животные (коза, свинья, собака, белка, заяц, волк и пр.), насекомые (бабочка, жук, гусеница, муха и пр.), растения (елка, береза, кустарник и пр.), одежда (платье, шапка, шуба, костюм), мебель (стол, стул, кресло, шкаф и пр.). Изображение предметов должно быть реалистичным, легко узнаваемым и привлекательным для малышей. Такие картинки можно подобрать из различных видов лото для дошкольников (ботаническое, зоологическое, лото малышам, лото на четырех языках). Желательно, чтобы картинки были в двух экземплярах. Кроме того, нужно иметь какой-либо материал для поощрения детей — кружочки, счетные палочки или звездочки.

Описание игры и приемы ее проведения. Предложив детям сесть полукругом, воспитатель садится напротив них за столик, на котором заготовлен игровой материал. Это стопка картинок для игры, а также картинки, кружочки и звездочки для поощрения детей.

Воспитатель предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы — называть. Только называть надо после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори!» Кто первый правильно назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем!»

Воспитатель берет первую картинку, показывает ее детям и предлагает подумать, что на ней изображено, но не говорить сразу, а только приготовиться сказать. «Раз, два три — говори!» — эти слова произносятся четко, размеренно, а перед последним словом выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый правильно называет картинку, получает ее. Поиграв таким образом с тремя разными картинками, воспитатель предлагает новый вариант. Теперь называть картинки будут не все дети, а только четверо, по очереди. Четверым детям, сидящим с краю, предлагается называть картинку, а всем остальным — оценивать их действия и называть победителя. Если правильный ответ дают одновременно два ребенка, они оба получают по картинке. Остальные дети, если они не нарушили правило и верно назвали картинку, получают поощрительные кружки.

После первой четверки играет следующая. Так все по очереди решают обучающую задачу, оценивают правильность решения и награждают победителей.

Когда весь запас картинок исчерпан, воспитатель предлагает подойти к нему тем, кто выиграл одну картинку или один кружочек, и показать их всем. Выигрыш остается на столе у воспита-

теля, а дети возвращаются на места. Затем взрослый приглашает тех, кто выиграл две картинки, а потом и тех, кто выиграл два кружочка. Хвалит их за то, что они были внимательны, все им хлопают. Выигрыш остается на столе, а дети садятся на места. Далее выходят дети, получившие много картинок и много кружочков. Все их приветствуют, хвалят за то, что они были самыми внимательными, а воспитатель награждает их звездочками.

«А теперь, — говорит педагог, — пусть поднимут руки те дети, которые ничего не получили. Есть у нас такие? Почему вам ничего не дали? Как вы думаете?» В деликатной форме воспитатель дает детям понять, что причина неуспеха в них самих: они были невнимательными, часто отвлекались, нарушали правила. Педагог выражает уверенность, что в следующий раз дети непременно будут внимательными и что-нибудь выиграют.

Правила игры.

1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет.

2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори!»

3. Тот, кто правильно и раньше других назвал предмет, получает картинку. Тот, кто опоздал с ответом, получает кружочек (палочку). Тот, кто ответил преждевременно, — ничего не получает.

Советы воспитателю. Эта игра дает вам возможность выявить, кто из детей может быть собранным и внимательным, а кому это дается с трудом. С такими воспитанниками лучше поиграть отдельно, парами, подбирая детей с примерно равными возможностями.

Важным моментом игры является поощрение достижений ее участников. В этом особенно нуждаются те дети, кто старается мобилизовать свое внимание и применять имеющиеся знания. Отмечая неуспех отдельных детей, нужно проявлять тактичность. Покажите ребенку свою заинтересованность в его дальнейших успехах и выразите уверенность в том, что он научится быть внимательным.

ПАЛЬЧИК

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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 картинку 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 со всей группой воспитанников или небольшой ее частью. Опишем вариант игры с участием всей группы.

Воспитатель 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, педагог 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 воспитатель, — 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».

Воспитатель 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 воспитатель обращается к остальным: «Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко?» Дети отвечают, и победитель получает картинку.

Воспитатель дает возможность второму ребенку «отыграть» и называет еще какую-нибудь картинку, желательно ту, которая находится прямо перед ним. Если малышу все же не уда-

ется 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.

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

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

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

Советы воспитателю. 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. Воспитатель 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.

ПРЯТКИ С ИГРУШКАМИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель данной игры — развивать у детей устойчивость внимания. Развитие способности удерживать в памяти определенную цель, не отвлекаясь на постороннее, очень важно для детей дошкольного возраста. Без этого они не смогут успешно учиться в школе, выполнять какую-либо работу, доводить дело до конца. Конечно, трехлетнему ребенку не так-то просто владеть своим вниманием и не отвлекаться. Но в предлагаемой игровой ситуации малыш будет сам заинтересован в этом.

Игра носит характер забавы и связана с прятками и поисками. Устойчивое и сосредоточенное внимание удерживается с помощью привлекательных игрушек. Играть могут все дети группы. Радостные переживания, которые испытывают малыши, сближают их друг с другом и с воспитателем. Это и развивает детей и забавляет их. Игра, как показывает практика, является одной из самых любимых как для детей, так и для воспитателей.

Игровой материал. Пять — семь игрушек. Это могут быть куклы, зайчик, мишка, лошадка, машинки (грузовик, автобус и пр.), игрушечная посуда (кастрюлька, сковородка), военные игрушки (самолет, ракета, танк) и т. д. Игрушки должны быть среднего размера (примерно 20—25 см в высоту), очень привлекательными и новыми для детей (их можно взять на время в соседних группах детского сада).

Описание игры и приемы ее проведения. Придя в детский сад, дети видят приготовленный им сюрприз: на отдельном столике стоят новые игрушки. «Это наши гости, — говорит воспитатель, — давайте поиграем с ними в прятки».

Педагог предлагает детям сесть поудобнее, придвигает столик с игрушками к ним поближе и объявляет, что прятаться будут не сами дети, а их гости (новые игрушки). Он подзывает к себе троих детей и предлагает каждому из них по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится. «Скажи нам, почему ты выбрал эту игрушку, что в ней тебе больше понравилось?» — спрашивает воспитатель каждого. Это делается для того, чтобы у ребенка возник отчетливый образ предмета, который ему нужно будет искать. Когда каждый из детей ответит на этот вопрос и внимательно рассмотрит выбранный предмет, воспитатель предлагает им встать лицом к стенке и закрыть глаза, как это делают при игре в прятки.

Пока дети стоят с закрытыми глазами (водят), взрослый, предупредив остальных участников игры о соблюдении полной тишины, прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям предметов, например новая кукла — среди других кукол, новая машинка — среди других машинок и т. д. Педагог шепотом обращается к детям, наблюдавшим за ним: «Вы видели, куда спрятались игрушки? Это наш секрет, его нельзя выдавать! Пусть каждый водящий сам найдет свою игрушку, а мы посмотрим, кто первый принесет ее нам».

«Пора!» — говорят хором дети и воспитатель. Водящие открывают глаза, становятся рядом с воспитателем, и он объясняет правило: «Искать надо только ту игрушку, какую сам выбрал! Кто первый принесет, тот и выиграл!»

Пока дети ищут, воспитатель напоминает остальным участникам игры, что они должны внимательно следить за водящими и не выдавать им секрета. Когда водящие возвратятся с игрушками, воспитатель спрашивает остальных малышей: «Кто первый нашел игрушку? Он свою игрушку нашел?» Тому, кто выиграл, выдается премия (значок или кружок), которую ребенок должен сохранить до конца игры. Все аплодируют, игрушки ставятся на место, и выбираются новые водящие. Игра повторяется сначала. Теперь игрушки прячут сами дети. Воспитатель шепотом подсказывает им, когда лучше положить тот или иной предмет.

Когда все воспитанники побывают в роли водящих, педагог

предлагает всем победителям, получившим значки, стать напротив остальных. Все аплодируют им.

Правила игры.

1. Искать только ту игрушку, которую выбрал, не отвлекаясь на другие.

2. Не подсказывать, где спрятаны игрушки, не выдавать общего секрета. Того, кто нарушает это правило, не выберут искать игрушки.

3. Когда прячут игрушки, нельзя открывать глаза и подсматривать.

4. Прятать игрушки поручается только тем, кто выполняет все правила.

Советы воспитателю. Игра должна проходить оживленно, эмоционально. Важно, чтобы дети внимательно рассмотрели выбранные игрушки. Отвечая на вопрос воспитателя, что им понравилось в игрушке, они отчетливее представляют качества этого предмета, что поможет им при его поисках.

К процедуре прятания игрушек лучше привлекать непоседливых, подвижных детей, чтобы дать им возможность разрядиться.

ОТЗОВИСЬ, НЕ ЗЕВАЙ!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Внимание младших дошкольников неустойчиво. Дети легко отвлекаются, теряют намеченную цель и легко переключаются с одних действий на другие. Предлагаемая игра направлена на преодоление этих недостатков и развитие устойчивого, сосредоточенного внимания. Игра предъявляет ребенку целый ряд требований: внимательно следить за действиями каждого участника, чтобы вовремя откликнуться на зов своего партнера, воспроизвести в определенной последовательности ряд взаимосвязанных действий и пр.

Выполнить эти требования довольно сложно и непривычно для трехлетнего ребенка. Но предлагаемая игровая ситуация содержит условия, которые побуждают малыша к их выполнению. Эти условия заключаются в следующем: во-первых, содержание игры и ее материал отвечают интересам и склонностям малышей (дети питают особый интерес к животным, которых встречают в своем окружении, они любят подражать голосам этих животных, их движениям и пр.); во-вторых, очень привлекательным является для них сам игровой материал (картинки с изображениями животных); в-третьих, эта игра — забава, где решение познавательной задачи сочетается с движением и звукоподражанием.

В игре принимает участие вся группа. Усилия, которые затрачивает ребенок, получают оценку коллектива, что служит условием самоутверждения и доставляет ребенку удовлетворение.

Игровой материал. Парные картинки, изображающие птиц, животных и детей. Подбираются картинки, изображающие следующих птиц: пегух, курица, гусь, утка, ворона, воробей. Вполне



подходят для детей изображения следующих животных, голоса которых уже хорошо им знакомы: корова, коза, лошадь, собака, кошка. К картинкам птиц и животных можно добавить картинки с изображением детей — двух девочек и двух мальчиков.

Картинки помещаются в коробке, разделенной перегородкой на два отделения для каждого набора картинок. Это облегчает их раздачу и проверку полноты комплекта данного пособия. Наборы картинок должны храниться в одинаковой последовательности.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель вместе с детьми расставляет стульчики в два ряда, располагая их на некотором расстоянии друг от друга, чтобы дети сидели лицом друг к другу. Усадив детей поудобнее, взрослый обещает раздать каждому из них по картинке и предупреждает о том, что их нельзя показывать друг другу. Но каждый должен внимательно рассмотреть, что изображено на его картинке.

Воспитатель объясняет детям, что эти картинки парные — у каждого зверя или птицы есть его дружок, т. е. точно такая же картинка. Каждая птица или каждое животное будет звать своим голосом своего дружка: ведь они не умеют говорить, как люди, и разговаривают по своему. «Как позовет корова свою подружку?» — спрашивает воспитатель. — Правильно, она будет мычать: «Му-муу», а другая корова должна быстро ей ответить: «Му-муу, я слышу, иду!» А как позовет гусь своего друга? Правильно, «га-га-га», и также по-гусиному ответит второй гусь: «Га-га-га, я слышу, иду!» А те, кто получит картинку, где нарисован мальчик или девочка, будут тоже звать в пару своего дружка — мальчика или девочку. Запомните, как их зовут (показывает картинку). Этого мальчика зовут Сережей, а другого Андрюшей, это девочка На-

таша, а это — Оксана. Если Наташа захочет позвать свою подружку Оксану, как она должна позвать? Вот так: «Оксана, ау, иди ко мне!», а Оксана ответит: «Ау, слышу, иду, Наташа!» Так же позовут друг друга и мальчики. Каждый, кого позвали, — птица, животное или человек — должен не пропустить, не прозевать, когда его позовут, и вовремя ответить на зов. Друзья должны подойти к столу, сперва показать друг другу картинки и поговорить, потом продемонстрировать всем свои картинки и положить их в эту коробочку. А дети похлопают и скажут: «Молодцы!». А если кто-нибудь зазевался и пропустил свой ход, они скажут ему: «Ай-ай-ай, другой раз не прозевай!»

Закончив объяснение игры, воспитатель раздает детям картинки, сначала одному ряду, потом другому, и напоминает правило: «Не показывать картинки друг другу, а то не получится интересной игры». Педагог садится на свой стул, и игра начинается. Воспитатель вызывает детей по очереди, то из одного, то из другого ряда. Вызванный ребенок имитирует голос изображенного на его картинке животного, а тот, у кого такая же картинка, должен быстро отозваться и тоже подойти к столу, где лежит коробка от картинок. Став лицом друг к другу, дети еще раз подадут голос, показывают картинки и кладут их в коробку. Так по очереди малыши выполняют свои роли, решая игровую обучающую задачу. Получив от детей и воспитателя заслуженную оценку, они возвращаются на места.

Игра проходит оживленно и, по мере того как малыши начинают осваиваться, приобретает все более веселый и непринужденный характер. Когда все картинки окажутся в коробке, воспитатель снова раздает их детям, стараясь, чтобы каждый получил новую картинку и соответственно другую игровую роль.

Правила игры.

1. Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал воспитатель.

2. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары (друга).

3. Запрещается показывать раньше времени полученную картинку. Кто нарушит это правило, того вызовут позднее всех.

Советы воспитателю. Важно помнить, что эта игра — забава, она должна проходить живо, весело, непринужденно. Многие здесь зависят от вашего поведения. Не превращайте объяснение игры в длинную сухую инструкцию. Пусть малыши в действии освоят правила игры. От яркости, доходчивости и активности объяснения будет зависеть ее успех.

Эмоциональное отношение детей к игре является условием произвольного внимания, которое является основой формирования таких его качеств, как сосредоточенность и устойчивость.

Игра поможет вам выявить детей с неуправляемой активностью, с полным отсутствием сосредоточенности и устойчивости внимания. С таким ребенком нужно поиграть в эту же игру от-

дельно, для того чтобы выяснить причины, мешающие ему сосредоточиться, и помочь преодолеть эти недостатки.

Для детей с рассеянным, неустойчивым вниманием можно облегчить правила. Например, после выполнения своей роли, когда ребенок освободится от картинки и участие в игре становится ему в тягость, ему можно поручить покормить птичек или отвести на место коров, т. е. выполнить дополнительные движения, которые могут служить разрядкой и продлят интерес ребенка к игре.

ПОЕХАЛИ КОРОБОЧКИ НАШИ!

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре дети учатся управлять своим вниманием. Чтобы выполнить ее правила, нужно уметь не только удерживать цель, но и переключаться на новые признаки, по которым отбираются предметы (при выборе предметов нужно переключиться на другой цвет).

В процессе игры дети решают однотипную задачу, но в разных ее вариантах и при этом проверяют друг друга. Взаимный контроль осложняет решение задачи, потому что ребенок должен не только действовать сам, но и следить за действиями другого. Кроме того, от детей требуется подчинение звуковому сигналу, от которого зависит своевременное переключение внимания. Таким образом, игра способствует развитию произвольного внимания и управления своим поведением.

Эта игра отвечает склонности малышей к простым, многократно повторяющимся действиям с привлекательными предметами. После проигрышания ее со взрослыми игра может повторяться относительно самостоятельно. Это будет способствовать сближению детей друг с другом, их организованности и заполнению досуга.

Игровой материал. Миниатюрные предметы четырех основных цветов, по несколько игрушек каждого цвета. Это могут быть примерно следующие предметы: шарики, кубики, кирпичики, колечки от пирамидок, картонные кружочки, миниатюрные флажки (из ленточек, приклеенных к спичке), деревянные катушки, окрашенные в разные цвета, и пр. Предметы должны быть простой формы, по несколько одинаковых экземпляров. Можно использовать также одежду для маленькой куклы (платочки, шарфики и пр.). Предметов должно быть много, чтобы каждый участник игры мог упражняться в переключении внимания с одного цвета на другой.

Нужно приготовить также пять-шесть коробочек из плотной бумаги (по числу играющих). На дно каждой коробочки приклеить кружок какого-либо основного цвета.

Для игры требуется поднос или крышка от плоской коробки, которая может вместить большое количество миниатюрных предметов. Нужна также погремушка для звукового сигнала.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра рассчитана на небольшую группу детей — пять-шесть человек.

Воспитатель приглашает малышей сесть за общий стол и выбрать для себя коробочку, в которой помещен набор игрушек какого-либо одного цвета. Одну коробочку берет воспитатель, который участвует в игре наравне с детьми и подает им наглядный пример выполнения игровых действий.

Внимая игрушки по очереди и показывая их друг другу, воспитатель и дети называют цвет каждой игрушки и кладут ее на поднос, который стоит в середине стола. Когда коробочки опустеют и все игрушки окажутся на подносе, взрослый обращает внимание малышей на то, что на доньшке каждой коробки есть кружок, который такого же цвета, как и игрушки, которые там лежали.

Воспитатель читает стихи:

На доньшке в коробке	Смотри, не перепутай,
Огонек горит,	Внимательно следи,
Какие брать игрушки,	И что такого цвета,
Он нам говорит.	В коробочку клади!

Помогая малышам понять содержание игры, педагог уточняет ее правила, подчеркивает, что цветной кружочек в каждой коробке говорит, какого цвета игрушки нужно выбрать на подносе и положить в свою коробочку. Тут же поясняется и следующее правило: брать с подноса разрешается только по одной игрушке.

Затем воспитатель показывает детям погремушку и дает послушать, как она звучит. Взрослый предупреждает детей, что, как только зазвучит погремушка, нужно остановиться (больше не брать игрушки с подноса), передвинуть свою коробочку вправо и взять коробочку, которую ему передвинули слева. Если погремушка будет продолжать звенеть, эту коробочку тоже нужно подвинуть вправо. (Пока звенит погремушка, коробочки едут.) Как только погремушка замолчит, каждый должен посмотреть в ту коробочку, которую ему подвинули, определить, какого цвета в ней кружок, взять с подноса такую же игрушку и положить в коробочку.

Дети вместе с воспитателем повторяют стихотворный текст и с последней его фразой начинают подбирать игрушки. Игра заканчивается, когда поднос опустеет и все игрушки будут разложены по коробочкам.

Правила игры.

1. Выбирать и складывать в коробочку предметы можно только того же цвета, что и кружок на дне коробки.

2. С подноса можно взять только один предмет, сравнить его с цветом кружка и аккуратно вложить в коробочку.

3. Начинать выбор предмета нужно по сигналу, т. е. по последней фразе стихотворного текста.

4. Как только раздается звук погремушки, начинается обмен

коробочками, которые едут от одного ребенка к другому под звуки погремушки. Когда звук прекращается, произносится стихотворный текст, все смотрят на кружки на дне коробочки и начинают выбирать предметы.

Советы воспитателю. Эта игра особенно трудна для тех малышей, которые привыкли к постоянной опеке и не приучены к самостоятельности. В то же время они в большей степени нуждаются в формирующих воздействиях данной игры, которая, кроме того, помогает воспитателю своевременно выявить таких детей.

Дошкольники с неразвитым для своего возраста вниманием часто отвлекаются, быстро теряют цель при выполнении игровых действий, мешают и остальным детям, и воспитателю. С этими детьми нужна индивидуальная работа.

В таких случаях полезно привлечь ребенка к подготовке материала для игры. Например, разложив на столе пустые коробочки с кружочками, обратите внимание ребенка на приклеенные кружочки и предложите назвать их цвета. Познакомив малыша с текстом, объясните ему цель игровых действий (отбор предметов по цвету кружка). Передавая ребенку отдельные предметы разной формы, попросите его каждый раз называть их цвета и помещать в соответствующие коробочки. Так можно научить ребенка выделять цвет как основание для группировки предметов. Затем поручите ему самому находить по цвету предметы для каждой коробочки. Постепенно, шаг за шагом ребенок осваивает требования обучающей задачи. Такая подготовка поможет ему управлять своим поведением в условиях совместной с другими детьми игры.

При проведении игры очень важно помочь детям осознать ее правила. Поэтому недопустимы суета и спешка. Не торопите детей при выполнении игровых действий. При остановке коробочек напомните им правила: внимательно посмотреть на цвет кружка и, если в коробочку случайно попал предмет другого цвета, положить его обратно на поднос.

В этой игре важную организующую роль играют два звуковых сигнала: стихотворный текст и звук погремушки. Они мобилизуют внимание ребенка к началу игровых действий. Пусковое значение этих сигналов дети должны хорошо усвоить: коробочки движутся в одном направлении, пока звучит погремушка, и каждый ребенок не только отдает свою коробочку, но и получает другую от соседа. Выбирать игрушки можно только по окончании текста.

Трудности этой игры легко преодолеваются, если она проходит живо, весело. Для детей это игра-забава. Особенно нравится им передвигать коробочки под звук погремушки и связывать эти действия с живым образом. «Поехали коробочки наши!» — произносят участники игры и с интересом ждут, какая коробочка достанется каждому.

Особенности игры и ее воспитательное значение. Основная цель этой игры — учить детей замечать и осознавать окружающую их обстановку и происходящие в ней изменения. Для этого им необходимо учиться управлять своим вниманием. Играя, малыши учатся подмечать происходящие изменения в составе предметов, их расположении, позах и пр. У них формируются такие качества, как наблюдательность, сосредоточенность, устойчивость и произвольность внимания. Конечно, малыши еще не могут полностью управлять своим вниманием, но предложенная игра закладывает основу этого.

Игра носит характер спектакля игрушек. Она является интересным, увлекательным зрелищем, в котором активно участвуют дети, выполняющие роль зрителей. Все, что нужно заметить ребенку, носит характер приятных, а иногда и смешных сюрпризов. Это и забавляет малыша, и учит его внимательно следить за происходящим на сцене.

В игре участвуют все дети группы. Общие впечатления объединяют и сближают их. А необходимость соблюдать определенные правила учит контролировать поведение.

Игровой материал. Небольшой стол; приятная для глаз плотная ткань, которая может накрыть его с трех сторон до самого пола, скрывая от детских глаз стоящий под столом ящик с игрушками; настольная ширма; набор сюжетных (образных) игрушек, при помощи которых на столе появляются сюжетные сценки, доступные пониманию малышей.

Для разыгрывания сенок можно использовать игрушки средних размеров (примерная высота — 15—20 см): их удобно пере-



мещать по сцене и в то же время они хорошо видны детям с некоторого расстояния. Игрушки должны быть соразмерны друг с другом. Это могут быть куклы (мальчик и девочка), зайчик, мишка, собачка, обезьянка и другие животные, транспортные игрушки (машины, самолеты, танки и пр.), кукольная мебель, посуда и пр. Можно использовать также заводные игрушки. Каждый персонаж спектакля получает свое имя, которое помогает детям вызывать артистов. Кроме игрушек-артистов, желательны иметь вспомогательные предметы, такие, как матерчатый шарик, кармашек, которые надеваются кукле через плечо, маленький флажок (его надевают на руку кукле с помощью резинки, косыночки) и пр.

Чтобы избежать ненужных пауз в переходе от одной сценки к другой, игрушки, входящие в каждую сценку, укрепляют пластилином на отдельной картонной или деревянной площадке. Каждая такая площадка помещается в ящик или большую коробку в нужной для показа последовательности. Это облегчает воспитателю демонстрацию спектакля. Ящик с материалом заранее незаметно для детей помещают под столом.

Описание игры и приемы ее проведения. «Давайте поиграем сегодня в театр, — говорит воспитатель. — Мы все будем зрителями». Дети выходят в коридор и снова заходят в комнату, представляя, что они пришли в настоящий театр. «Представление сегодня будет показываться на этом столе, — сообщает воспитатель, показывая детям столик, покрытый до пола плотной тканью. — Вы думаете, это простой стол? Нет, он волшебный! Как только прозвучат волшебные слова, которые мы все вместе скажем, на столике появится что-то интересное, а что, увидите сами».

Воспитатель предлагает детям сесть поудобнее и послушать, какие волшебные слова нужно всем вместе сказать, чтобы столик показал представление:

Столик, столик, послужи,	Цоп-топ, тара-ра,
Нам игрушки покажи.	Начинается игра!
Все, что ты покажешь,	Цоп-топ, на-на-на,
Мы потом расскажем.	Наступает ти-ши-на...

(Последнее слово произносится полупрошептом, с понижением голоса.)

Тихо ступая, воспитатель садится за столик, ставит настольную ширму и под ее прикрытием достает из-под стола картон с игрушками для первой сценки. Когда снимается ширма, перед детьми появляется следующая сценка.

Справа, на коврике, положив голову на подушку, спит мишка, а на авансцене сидит кукла Маша, на коленках у нее два разноцветных шарика.

Воспитатель задает детям вопросы, помогающие им понять содержание этой сценки и назвать ее персонажи, их действия и предметы. Затем снова ставит ширму и меняет сценку на планшете: убирает коврик мишки, сажает куклу и мишку напротив

друг друга и изображает, как мишка и Маша перекатывают друг другу шарик. Перед тем как снять ширму, воспитатель предлагает малышам позвать те игрушки, которые им понравились. Когда дети позовут игрушки, ширма убирается и возникает новая сценка. Используя вопросы, воспитатель помогает детям увидеть, что изменилось в этой сценке. Малыши должны сказать, что раньше делали персонажи сценки и что они делают сейчас, где они находились раньше, а где сейчас.

Затем воспитатель снова ставит ширму и переходит к показу следующей сценки. Пока он готовится к показу, дети под его руководством повторяют стихотворный текст, и снова восстанавливается тишина. Воспитатель снимает ширму. На столике появляются грузовик и мальчик Петя, который протирает машину тряпочкой, а потом убирает тряпочку в сумку. Воспитатель опять задает детям вопросы, помогающие уяснить содержание сценки: «Что делает Петя? Зачем он протирает машину? Куда делась тряпочка?» и пр. Потом ставится ширма, и детям снова предлагают позвать те игрушки, которые им понравились. Воспитатель за ширмой добавляет на тот же планшет куклу Машу, которая сидит в грузовике, и какой-нибудь новый, неожиданный персонаж, например собачку, обезьянку и пр. Ширма убирается, дети видят новую сценку и отвечают на вопросы. Сценка заканчивается тем, что мальчик Петя тоже садится в грузовик, куклы машут детям руками и грузовик с пассажирами уезжает.

Игра может продолжаться с новым составом игрушек и с новыми изменениями в их позах.

Правила игры.

1. Внимательно смотреть на сцену.
2. Прежде чем ответить на вопрос, нужно вначале вспомнить, что было в предыдущей сценке. Звать игрушки дружно, хором.
3. Соблюдать тишину после слов: «Наступает ти-ши-на».

Советы воспитателю. Очень важно, чтобы дети вошли в воображаемую ситуацию и в роль зрителей. Только это может обеспечить их организованное поведение во время спектакля, ведь воспитатель будет в основном занят показом различных сенок. Если по ходу игры все же возникает необходимость призвать детей к порядку, сделать это лучше в игровой форме. Например, скажите им, что столик не любит шума, он обидится и перестанет показывать игрушки. В некоторых случаях, например если дети продолжают шуметь, можно даже прекратить спектакль. Возобновить и продолжить спектакль следует только после извинения детей перед столиком и дружного повторения текста: «Столик, столик, послужи...» Замечания детям лучше делать и от лица какой-нибудь игрушки.

Важную роль в этой игре выполняют вопросы воспитателя, которые направляют внимание детей и побуждают их замечать изменения в сценках. Спросите малышей, кого показывает столик, что делают игрушки и где они расположены. Перед тем как показать новую, измененную сценку, напомните детям, что нуж-

но позвать те же игрушки. Показывая новую сценку, опять вопросами направьте внимание детей на произошедшие изменения (кто пришел, кого не хватает и что изменилось в позах или внешнем виде персонажей).

В содержание сценок рекомендуется вносить элементы шутки. Например, поставьте мишку вверх ногами, наденьте на голову обезьянке кастрюлю и т. д.

Во время игры у детей возникает потребность поделиться своими впечатлениями. Не следует препятствовать этому, но нужно предупредить их, что нельзя мешать столу показывать, а остальным зрителям смотреть спектакль, поэтому говорить нужно только шепотом или очень тихо.

В конце игры можно обратиться к детям от лица петрушки или другого персонажа, чтобы выяснить их впечатление, подвести итоги спектакля. Лучше всего посадить куклу на ширму (как в кукольном театре) и задать от ее лица вопросы о том, понравилось ли ребятам представление, что больше всего запомнилось, кого бы они хотели увидеть в следующий раз и хотят ли они снова поиграть в театр.

ПРОКАЗЫ МИШКИ-ШАЛУНИШКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Данная игра направлена на развитие сосредоточенности и устойчивости внимания. Ребенок должен выделить и осознать порядок расположения однородных предметов (колечек от пирамидки) и сосредоточить свое внимание на их различиях по величине.

Зрительный образ этого порядка позволит малышу обнаружить изменения в последовательности расположения колец. Эти достаточно сложные для детей умственные действия требуют активного участия всех познавательных процессов — восприятия, памяти, мышления. Но главное условие успешного решения задачи — желание найти перемены.

Несмотря на то что игра требует умственных усилий и сосредоточенности, она является вполне доступной для младших дошкольников благодаря забавному игровому замыслу.

Эта игра и развлекает малышей и одновременно развивает их.

Игровой материал. Одноцветная пирамидка с шестью-семью колечками; набор фигурок, изображающих детей или сказочных персонажей; небольшой плюшевый медвежонок с сумочкой через плечо.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра проводится с небольшой группой детей (пять-шесть человек). Участники садятся вместе с воспитателем за небольшой стол. Педагог ставит на стол игрушечные фигурки, изображающие персонажей сказок, или фигурки детей, и каждый ребенок выбирает себе игрушку по вкусу.

Неожиданно воспитатель достает игрушечного мишку. «Здравствуйте, ребята! Меня зовут Мишка-шалунишка, а тебя как? — спрашивает мишка, обращаясь по очереди к каждому ребенку. — Вот мы и познакомились. Давайте теперь вместе поиграем. Посмотрите, какая у меня красивая сумочка! Я принес ее, чтобы что-то спрятать. А что, вы сейчас увидите». Воспитатель достает пирамидку и вместе с мишкой разбирает ее и раскладывает на столе.

«А теперь закройте глаза руками и не подглядывайте, пока я не скажу», — говорит мишка. Дети закрывают глаза, воспитатель прячет мишке в сумочку одно из больших колечек пирамидки, сдвигает колечки, чтобы не было видно промежутка между ними. Мишка произносит: «Угадайте, что я спрятал?» Дети открывают глаза, и каждый ставит свою игрушку в то место, где, как ему кажется, не хватает колечка. Когда все фигурки будут поставлены, Мишка-шалунишка вынимает колечко из сумочки и предлагает одному из детей поставить его на место. Ребенок выполняет поручение, а все остальные проверяют, на своем ли месте находится колечко, и оценивают, кто правильно поставил свою фигурку, а кто ошибся.

Когда пирамидка будет восстановлена, воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть на каждое колечко, чтобы запомнить, какой оно величины и где его место. «Ведь без этого нельзя догадаться, какое колечко возьмет мишка. А мы должны перехитрить его и показать, что умеем узнавать, какое колечко он прячет», — говорит воспитатель.

Игра повторяется несколько раз, и каждый по очереди отгадывает, что спрятал мишка, и ставит свою фигурку на место убранного колечка.

Правила игры.

1. Вовремя закрывать глаза, не подглядывать, пока мишка не разрешит смотреть.

2. Каждый, кто отгадал, где не хватает колечка, должен поставить свою игрушку на это место. Отгадывать нужно самостоятельно, не подражая соседу.

3. Когда мишка показывает спрятанное колечко, ищет его место тот, кому мишка это колечко отдает.

Советы воспитателю. Успех игры зависит от того, удастся ли вам с самого начала создать игровую ситуацию и захватить воображение детей. В отличие от предыдущих игр в этой объяснение дается сразу в игровой форме.

Важно, чтобы дети не подглядывали, когда мишка прячет колечко. Чтобы облегчить им ожидание, покажите, как лучше это сделать: положить руки на стол, закрыть глаза и опустить голову на руки.

В этой игре важно помочь детям построить поисковый зрительный образ величины колечка. В тех случаях, когда ошибки повторяются, напомните им прием соизмерения (накладывание колечек друг на друга), помогающий выяснить, какое колечко

больше, а какое меньше. Кроме того, полезно предложить детям внимательно рассмотреть разложенную пирамидку перед тем, как закрывать глаза.

Эту игру необходимо повторять несколько раз, давая возможность каждому ребенку продемонстрировать свои способности и получить одобрение сверстников и воспитателя.

8. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ РЕЧЬ И МЫШЛЕНИЕ

Практически во всех играх, описанных раньше, дети встречаются с игровыми действиями, в которых активно участвуют и речь и мышление. (Эти два важнейших психических процесса неразрывно связаны друг с другом.) Но в указанных играх использовался тот уровень развития речи и мышления, которого дети уже достигли.

Игры настоящего раздела нацелены на то, чтобы развивать эти процессы в необходимом единстве.

Развитие речи ребенка идет по нескольким направлениям. Это и отработка артикуляции, и расширение активного словаря, и развитие связной речи, т. е. умения выразить свою мысль словами, и формирование речевого мышления. Все эти направления представлены в играх данного раздела.

На отработку артикуляции и уточнение произношения трудных для малышей звуков направлены только две первые игры («Чудесный сундучок» и «Мешочек, выпусти!»). Причем акцент в них делается на интонационной выразительности речи, которая, как правило, страдает у малышей. Следующие игры («Зайчик и мишка» и «Где спрятался зайчик?») направлены на развитие пространственных представлений ребенка и на усвоение их словесного обозначения. В увлекательных сюжетных ситуациях дети усваивают значение основных предлогов и наречий, обозначающих пространственные отношения предметов (*близко, далеко, впереди, позади, напротив, рядом*), и сразу же закрепляют знания. Это обогащает словарь ребенка и развивает его пространственные представления.

В большинстве игр этого раздела слово связано с движением и действием (реальным или воображаемым). В играх «День рождения куклы Аленушки» и «Где мы побывали, что мы повидали?» связь речи и движения является основой развития мышления ребенка: словесное выражение своих действий способствует их осознанию и пониманию, а движения и воображаемые действия наполняют слова конкретным содержанием.

В некоторых играх дети учатся выделять назначение (функцию) предмета. Вначале этому способствуют сюжетная, воображаемая ситуация и действие с предметом («День рождения куклы Аленушки»), в дальнейшем дети учатся формулировать назначение предметов с помощью слов, загадывая и отгадывая загадки («Кому дать?»)

Для развития мышления ребенка очень важно не только выделение существенных признаков предмета, но и синтезирование их в едином представлении. Развитию этой способности посвящено несколько игр данного раздела. В игре «Отгадай-ка!» пример синтезирования признаков дает сам воспитатель. Вместе со своим помощником (ребенком) он перечисляет характерные особенности предмета, т. е. загадывает загадку, а дети ее отгадывают, т. е. строят целостный образ предмета по совокупности его признаков. В то же время, выполняя роль помощников воспитателя и перечисляя вслед за ним признаки предметов, изображенных на картинке, дети делают первые шаги к описанию предмета через анализ и синтез его характерных особенностей.

В следующей игре малыши уже сравнивают предметы по совокупности признаков. В игре «Парные картинки» они сами (по опорным вопросам воспитателя) перечисляют признаки изображенного предмета, т. е. производят элементарный анализ и синтез. Рассуждая и обмениваясь впечатлениями, дети устанавливают тождество или различия предметов. Игра учит их рассуждать и делать выводы.

В заключительной игре данного раздела («Игрушки-артисты») малыши учатся устанавливать смысловые связи и отношения между действующими персонажами и понимать разные жизненные ситуации. Передавая эти отношения посредством связной речи, дети осмысливают содержание жизненных ситуаций.

Таким образом, игры, представленные в данном разделе, обеспечивают органическую связь между мышлением и речью, которая взаимообогащает эти важнейшие психические процессы и способствует познавательному развитию ребенка.

ЧУДЕСНЫЙ СУНДУЧОК

Особенности игры и ее воспитательное значение. Задача настоящей игры — учить детей ясно, громко и отчетливо произносить знакомые слова. Игровая ситуация включает также требования к интонационной стороне речи (выразить свою просьбу, благодарность и пр. с соответствующей интонацией). Кроме того, дети учатся вести диалог, т. е. слушать высказывания сверстников и отвечать на них словами и действиями.

Игра построена на сюрпризах, которые дети получают из чудесного сундучка. Свойственные малышам любопытство, желание поскорее узнать, какая игрушка кому приготовлена, и радость при ее получении обеспечивают активную заинтересованность игрой, способствуют успешному выполнению ее требований.

В этой игре речь является средством доброжелательного, вежливого общения детей друг с другом. Дети учатся оказывать помощь друг другу, разделять затруднения других. Игра объединяет малышей, развивает у них чувство солидарности.

Игровой материал. Образные игрушки, характер которых позволяет выполнять выразительные движения, связанные с много-

кратным повторением определенных речевых звуков в разных сочетаниях: куклы небольших размеров, самолетики, зайчики, машинки, уточки, птички, лягушата, солдатiki или матросы, погремушки и озвученные неваляшки и т. п. Игрушек должно быть не меньше, чем участников игры. Желательно иметь несколько игрушек в запасе.

Для игры нужна также большая картонная коробка или ящик из-под посылки (к ним следует приделать откидную крышку). Такой сундучок можно красиво оформить, обклеив цветной бумагой. Для прочности его лучше сперва обклеить марлей, а поверх нее цветной бумагой. Каждый вид игрушки нужно иметь в четырех экземплярах. Одинаковые предметы рекомендуется для удобства выложить на картонный планшет или хотя бы проложить каждый ряд игрушек плотной бумагой. Это избавит детей от лишних поисков и облегчит воспитателю организацию игры.

Сундучок можно привезти в группу на большой игрушечной машине или тележке. Она же будет заменять подставку для сундучка. В качестве подставки можно также использовать обычный детский стул.

Описание игры и приемы ее проведения. Пообещав малышам показать что-то очень интересное, воспитатель приглашает их занять места на стульчиках и приносит нарядный сундучок с игрушками. Поднимает его, слегка покачивает, так, чтобы дети услышали звук, и спрашивает: «Как вы думаете, что там такое?» Возбудив у детей любопытство и предоставив им возможность немножко погадать, воспитатель садится за столик и приступает к объяснению игры. Он ставит сундучок напротив сидящих малышей с таким расчетом, чтобы им было легко следить за ходом игры, удобно вынимать игрушки и чтобы при этом оставалось достаточно свободного места для игровых действий. Стараясь ввести малышей в игровую ситуацию и вызвать у них активный интерес к игре, воспитатель снимает с сундучка ткань, которой он обернут, и от имени сундучка обращается к детям со следующими словами:

«Я чудесный сундучок,
Вам, ребята, я — дружок.
Очень хочется мне знать,
Как вы любите играть.

Здравствуйте, ребята! Примите меня поиграть с вами!»

Дети вместе с воспитателем здороваются с сундучком и принимают его в игру. Приступая к наглядно-действенному объяснению игры, взрослый то обращается к детям, подсказывая им нужные слова, то говорит от имени сундучка. В результате происходит примерно такой диалог между малышами и чудесным сундучком:

Дети. Сундучок, сундучок, что ты нам принес?

Воспитатель (от имени сундучка). Я всем вам принес игрушки.

Дети. Вот спасибо! (*Хлопают в ладоши.*) А какие игрушки ты принес?

Воспитатель. Я принес вам много игрушек: машинки, самолетики, куклы, зайчики, уточки и лягушата.

Дети. Чудесный сундучок! Ты игрушки всем принес?

Воспитатель. Игрушек у меня полным-полно, хватит всем! После такого диалога воспитатель подзывает сразу четверых детей, предлагает им подойти к сундучку и обратиться к нему со следующими словами: «Сундучок, сундучок, пожалуйста, откройся и скажи, какие игрушки ты принес?» Педагог предупреждает, что брать можно только те игрушки, которые назовет сундучок (ведь именно эти игрушки он принес малышам), говорить слова нужно четко, громко, не торопясь, чтобы сундучок услышал и понял, о чем его просят. Затем воспитатель напоминает слова, которые нужно сказать сундучку, и вместе с вызванными детьми произносит их. Остальные участники игры помогают им.

Выдержав небольшую паузу, воспитатель медленно откидывает крышку сундучка и называет игрушки, приготовленные для вызванной четверки детей. Дети берут названные игрушки. Все они одинаковые и лежат в сундучке сверху. Малыши показывают всем свои игрушки и садятся на места. Вызывается новая четверка. Вместе с воспитателем эти дети произносят нужные слова, берут приготовленные для них одинаковые игрушки, показывают их всем и возвращаются на места. Так, быстро, оживленно и весело происходит раздача игрушек. Опустевший сундучок закрывается, а воспитатель напоминает детям, что сундучок хотел узнать, как они любят играть, и предлагает поиграть полученными игрушками.

Выходит какая-нибудь одна группа детей, получивших одинаковые игрушки. Им предлагается показать сундучку, как они играют своими игрушками. Воспитатель подсказывает игровые действия и показывает выразительные движения, которые выполняются по подражанию. Например, если у детей в руках куколки они могут с ними поплясать, а все остальные споют им плясовую песенку. По показу воспитателя дети-музыканты играют на воображаемых инструментах, произнося определенные звуки: на дудочке — «тру-ру-ру», на балалайке — «трень-трень-трень» и т. д. Малыши, получившие самолетики, заводят мотор, произнося «трррр...», а потом «летают высоко-высоко» по комнате. Остальные участники игры произносят те же звуки: они помогают завести мотор. Дети, получившие зайчиков, прыгают, а все остальные помогают им словами «скок-скок-скок». Солдатики дружно маршируют, а все остальные изображают игру на барабане, произнося «трам-та-ра-рам». Уточка ходит по комнате вразвалочку, произнося «кря-кря-кря», а остальные тоже крикают.

Таким образом, все участники игры, подражая воспитателю, выполняют различные игровые действия, выразительные движения и упражняются в произнесении различных звуков, обычно затрудняющих речь многих младших дошкольников. Заканчиваться игра

ожет по-разному: можно устроить хоровод вокруг сундучка, петь ему песенку и пригласить в гости еще раз, можно свободно группироваться вокруг сундучка и поблагодарить его, а можно имени сундучка дать оценку играм (похвалить детей и попротаться с ними), а затем вынести сундучок из комнаты.

Правила игры.

1. Нужные слова говорить громко, не спеша, отчетливо произнося каждый звук.

2. Брать из сундучка только те игрушки, которые были названы; обязательно показывать полученную игрушку остальным участникам игры.

3. После показа действий с игрушками следует возвращать в сундучок.

4. Разговаривать с сундучком выразительно, передавая вопрос или просьбу соответствующей интонацией.

Советы воспитателю. По своему характеру предлагаемая игра является забавой, поэтому необходимо, чтобы раздача игрушек оходила живо и не утомляла детей. Для этого заранее подберите и подготовьте игрушки, предназначенные тому или иному банку, и расположите их в сундучке так, чтобы было удобно брать.

Продумайте заранее также состав каждой четверки играющих: лучше объединять робких, застенчивых детей с более активными детьми. Это поможет тем, кто пассивен, преодолеть свою робость. Важно также обеспечить непрерывную активность всех участников игры, которая может проявляться в том, что вызванным детям помогают остальные.

Эту игру желательно повторить несколько раз, усложняя ее правила. Например, можно разрешить детям, когда они освоятся с правилами, выбирать игрушки по собственному желанию. Пока игры еще недостаточно организованы и не подготовлены к вынесению сложных правил, можно упростить раздачу игрушек и действия будет выполнять взрослый).

При повторении игры состав игрушек может пополняться, разбавляя тем самым содержание игровых действий. Важным условием успеха предлагаемой игры является пример эмоционального поведения воспитателя.

МЕШОЧЕК, ВПУСТИ (ВАРИАНТ ИГРЫ Н. В. КОРОЛЕВОЙ)

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра направлена на расширение и уточнение активного словаря детей и умение в правильном произнесении звуков, которые многие дети еще плохо выговаривают. Кроме того, в игре дети учатся внимательно слушать ответы сверстников и смело, громко и четко произносить слова при всех. Они приучаются также приходить на помощь друг другу в случаях затруднений и соблюдать правила общения.

Каждый ребенок по очереди решает задачу индивидуально, самостоятельно ориентируясь на несколько требований. Это расширяет объем внимания и помогает готовить ребенка к занятиям учебного характера. Вместе с тем в этой игре содержится задача, которую малыш решает на виду у всех. Решение этой задачи приобретает для ребенка особую значимость — ему важно получить признание сверстников. Такое признание помогает преодолеть неуверенность, робость, а в некоторых случаях и пассивность. Трудно переоценить значение этого для воспитания личности ребенка.

Игровой материал. Разнообразные миниатюрные игрушки, изображающие предметы обихода, транспорт и животных. Это может быть игрушечная посуда: чайник, чашечка, стакан, блюда, тарелочка, поднос, мисочка, кастрюлька, сковородка, половник, вилочка, ножик, кружка. Можно использовать и некоторые предметы кукольного гардероба: пальтишко, платье, передник, трусики, рубашку, куртку, кофточку, юбку, сарафан, брюки. Из игрушечного транспорта можно взять грузовичок, лодочку, автомобиль, корабль, вагон.

При подборе игрушек нужно учитывать и звуковые особенности названий, чтобы дать возможность детям поупражняться в правильном звукопроизношении сложных для них слов.

Игрушек должно быть столько, сколько детей в группе, плюс с небольшим запасом. Это позволит вызвать повторно тех воспитанников, которые больше всех нуждаются в подобных упражнениях, а также тех, кто не смог без посторонней помощи справиться с задачей и был огорчен своей неудачей.

Для игры нужен красивый, просторный мешочек из неяркой ткани, собранный сверху на тугой резинке. Желательно иметь также новую для детей образную игрушку, например зайчика, мишку, петрушку и т. д.

Весь этот материал следует хранить в специальной коробке с отделениями для игрушек и мешочка.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре участвуют дети группы. Пока они рассаживаются, воспитатель ставит ближе к ним большой стол и предлагает всем поиграть в новую игру. Он ставит на стол коробку с игровым материалом, открывает ее и вынимает одну за другой игрушки, показывает их детям и раскладывает на столе рядами. (Игрушки располагаются на некотором расстоянии друг от друга.) Вынимая из коробки шочек, воспитатель неожиданно находит под ним игрушечного зайчика. «А ты как сюда попал?» — шутливым тоном обращается он к игрушке.

Разыгрывается сценка, будто зайчик сознается в том, что очень хотелось побывать в гостях у малышек и, когда воспитатель вышел из комнаты, он прыгнул в коробку и спрятался под шочком. Он очень просит простить его и принять в общую игру. «Ну как, примем зайчишку в игру?» — обращается воспитатель к детям.

Вызвав разыгранной сценкой живой интерес и симпатию к зайчику, воспитатель усаживает его подле себя на краю стола и просит сидеть тихо и следить, чтобы никто не мешал играть. Педагог берет в руки мешочек и знакомит детей и зайчика с его устройством и с правилами игры: «Смотрите, какой красивый мешочек. Нравится? Он тоже пришел поиграть с вами. Он умеет открываться и впускать игрушку, вот так». Взрослый показывает, как растягивается собранный на резинке вход и как мешочек пропускает игрушку. Затем подзывает ребенка и предлагает ему взять со стола игрушку, которая лежит с самого краю, в первом ряду.

«Скажи, что ты взял? — спрашивает воспитатель. — Что это такое? Как ты думаешь, для чего это нужно (вместе с остальными детьми помогает ему уточнить назначение предмета). А теперь подойди к мешочку, скажи: «Мешочек-мешочек, пожалуйста,пусти!» — и назови то, что у тебя в руках».

Если ребенок правильно называет предмет, мешочек в руках воспитателя растягивает резинку, а зайчик одобрительно кивает головой и хвалит малыша: «Молодец! Правильно назвал и хорошо сказал». Если ребенок ошибается в названии игрушки или произносит слова невнятно, слишком тихо, мешочек сжимается и не впускает игрушку, а воспитатель предлагает малышу повторить слова или исправить свою ошибку и назвать предмет правильно, громко и отчетливо. Если это у него не получается, педагог спрашивает остальных участников игры, кто хочет помочь ему, и теперь два ребенка вместе говорят нужные слова, выражая интонацией просьбу впустить игрушку. Мешочек открывается и впускает ее.

В случаях, когда дети не знают, как называется предмет, им может помочь зайчик. Воспитатель поручает ему показывать лапкой, кто хорошо приготовился и кого можно вызвать выбирать игрушку. Ребенок выходит. Взрослый предлагает ему встать лицом к остальным участникам игры, чтобы всем было видно, какую игрушку он берет и впускает ли ее мешочек. Управляя мешочком, воспитатель оценивает действия ребенка от лица зайчика и отправляет его на место. Приглашается другой ребенок, и все повторяется.

Вызывая детей по очереди, воспитатель старается все время поддерживать тесную связь с остальными участниками игры. Он просит их оценивать правильность сказанного и помогать тому, кто затрудняется или робеет, не решаясь самостоятельно действовать и говорить.

Постепенно стол освобождается от игрушек, а каждый ребенок решает предложенную обучающую задачу и получает одобрение от сверстников, воспитателя и зайчика.

Правила игры.

1. Брать со стола нужно только ту игрушку, которая лежит на краю стола и является первой в ряду.

2. Называет игрушку только тот, кто ее взял, т. е. кого вызвал воспитатель.

3. Нельзя мешать вызванному ребенку и подсказывать название игрушки. Тех, кто не выполняет это правило, воспитатель и зайчик долго не вызовут к мешочку.

Советы воспитателю. В начале игры вызывайте уверенных в себе и смелых детей, которые могут дать наглядный пример остальным. Но в дальнейшем нужно приглашать всех участников игры по очереди, а робких и пассивных, в особенности тех, кто потерпел неудачу, непременно вызвать повторно.

При назывании игрушек особое внимание обратите не только на правильное произношение слов и уточнение названий предметов, но и на интонацию просьбы, когда дети обращаются к мешочку. Это поможет устранить недостаток речи, который наблюдается у многих детей, — ее монотонность и невыразительность.

Использование в качестве игрового персонажа образной игрушки (зайчика) будет способствовать активизации воображения детей, служить эмоциональной разрядкой.

Не забывайте в ходе игры поощрять детей за организованное поведение, готовность помочь друг другу и правильное называние игрушек.

ЗАЙЧИК И МИШКА

Особенности игры и ее воспитательное значение. 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 воспитателя 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 воспитателя 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 воспитателя: «Жили-были два неразлучных друга — зайка-незнайка и мишка-шалуниска. Они любили вместе играть и баловаться. Хотите с ними познакомиться? Давайте позовем их все вместе: «Зайка! Мишка! Идите к нам!» Дети вместе с воспитателем зовут друзей, которые тут же появляются с противоположных сторон стола (в руках воспитателя) 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 воспитатель. «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 воспитатель 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 воспитатель. — 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 воспитатель 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.

1. Внимательно смотреть на сцену и слушать.
2. Во время спектакля не мешать артистам.
3. Отвечать на вопросы воспитателя.

Советы воспитателю. 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 морковь, 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 воспитанниками 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 воспитателя, испортить весь спектакль. Сознательное соблюдение правил поведения во время спектакля воспитывает чувство своей принадлежности к коллективу, т. е. элементы группового сознания. Это очень важно для формирования нравственных качеств личности.

ГДЕ СПРЯТАЛСЯ ЗАЙЧИК?

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель этой игры во многом сходна с предыдущей: развитие пространственных представлений детей и их словесного обозначения. Малыши получают возможность использовать уже приобретенные знания и представления в новой, более сложной игровой ситуации. Эта игра сложнее предыдущей и по своему содержанию и характеру совместной деятельности.

Обучающая задача требует, чтобы ребенок не просто ответил, где находится спрятанный зайчик, но и отгадал, почему он здесь спрятался. В решении этой задачи нужно не только применить имеющиеся знания, но и проявить находчивость, догадливость. Для этого требуются элементы творческого мышления.

По своему характеру эта игра уже не забава, а игра-задача, которая требует от ребенка более целенаправленных усилий мысли. Несмотря на коллективный характер деятельности, игра рассчитана на разделение ответственных ролей: кто-то из детей прячет, а кто-то ищет. Обучающую задачу решают и те и другие, но по-разному. Те, кто прячет, решают вместе с воспитателем, как загадать загадку, т. е. как найти такое место для зайчика, чтобы его можно было не только назвать словами, но и выполнить игровое действие с зайчиком. Тот, кто ищет, должен самостоятельно решить познавательную пространственную задачу (обозначить словами, где находится зайчик по отношению к предметам обстановки) и отгадать игровое действие с ним, которое придумали те, кто спрятал зайчика.

Эта игра учит детей согласованному выполнению разных игровых ролей и ответственности друг перед другом.

Игровой материал. Образная игрушка (желательно зайчик). Дополнительно можно использовать и другие образные игрушки (предметы кукольной мебели, посуду, машинки и пр.).

Описание игры и приемы ее проведения. «Хотите поиграть сегодня в загадки? Только это будут загадки особенные! Нужно отгадать, где спрятался зайка-озорник и что он там делает», — с такими словами обращается воспитатель к детям и предлагает им занять свои места. Затем подзывает кого-нибудь из детей (же-

лательно более смелого и развитого ребенка), предлагает ему отойти подальше, к стене, стать спиной к детям, закрыть глаза и руками уши и не оглядываться, пока его не позовут.

Обращаясь к остальным детям, воспитатель шепотом сговаривается с ними, куда спрятать зайчика. Он предлагает место, где можно спрятать зайчика, и подсказывает, что он там будет делать. Например: «Давайте поставим зайчика на аквариум, пусть Вова догадается, что зайчик хочет посмотреть, как плавают рыбки». Педагог просит детей не выдавать секрет: «Не говорите, где спрятан зайчик и что он там делает. Водящий должен сам его найти и сказать, где он спрятан, а мы посмотрим, правильно ли он нашел и правильно ли угадал, что делает зайчик».

«Пора!» — говорят хором дети, и водящий отправляется на поиски. Воспитатель предупреждает, что он должен не только найти игрушку, взять и принести ее, но и сказать, где он ее нашел и что зайчик там делал. Если ребенок затрудняется в правильном словесном обозначении места, воспитатель предлагает детям помочь ему. Кто-либо из детей подходит к водящему и подсказывает ему на ушко, где спрятался зайчик. Но загадку, что он там делает, ребенок должен отгадать самостоятельно. В этом ему может помочь наводящий вопрос воспитателя. Если ответ правильный, дети хлопают в ладоши и говорят: «Молодец!» Затем выбирается новый водящий.

Так по очереди дети ищут спрятанного зайчика и отгадывают разные игровые действия, а остальные вместе с воспитателем придумывают новые загадки. Приведем несколько примеров таких загадок: зайчик залез на шкаф за флажком и боится спрыгнуть; зайчик подошел к машине и хочет на ней покататься; зайчик сел верхом на лошадку и ждет, когда его покатают; зайчик сел за игрушечный столик и хочет, чтобы его покормили.

Конкретное содержание таких сюжетов зависит от обстановки в группе и от находчивости воспитателя.

Правила игры.

1. Прятать игрушку каждый раз на новом месте, которое можно легко заметить и обозначить словом.
2. Придумывать, куда спрятать игрушку, и отгадывать могут только те, кого вызовет воспитатель.
3. Запрещается подсказывать и выдавать секрет, где спрятался зайчик. Кто подсказывает — не будет выбран водящим.

Советы воспитателю. При выборе места (где спрятать зайчика) исходите из того, какие новые предлоги и наречия должны усвоить дети. Задача игры не в том, чтобы учить искать игрушки, а в том, чтобы расширять словарный запас и развивать сообразительность.

В начале игры вызывайте искать игрушку более уверенных в себе детей. В дальнейшем к роли водящего нужно привлекать и пассивных, робких, заторможенных детей. Ведь участие в такой игре помогает преодолеть застенчивость и неуверенность в себе,

которые часто являются препятствием в обучении детей и в их социальном развитии.

Если ребенок не может отгадать игровую загадку, помогите ему наводящими вопросами.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ КУКЛЫ АЛЕНУШКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Основная обучающая задача этой игры — развитие у детей связной речи. Малыши учатся передавать свои представления о назначении предметов, с которыми они постоянно встречаются в повседневной жизни. Этому способствует сюжетный характер игровой ситуации.

Гости, приглашенные куклой Аленушкой на день ее рождения, приносят ей подарки, рассказывают и показывают в движении, как действовать с данными предметами. При этом каждый ребенок в роли гостя не только производит условные игровые действия, но и учится подбирать нужные слова, связанные по смыслу и взаимно дополняющие друг друга. С помощью взрослого дети приучаются передавать в развернутой и связной речевой форме свои впечатления и представления об окружающих предметах, их назначении и действиях с ними. Все это очень важно для развития активного воображения и для подготовки более сложных форм мыслительной деятельности, а также для более ясного осознания каждым ребенком своего личного жизненного и практического опыта.

В игре дети приобретают новый и нужный им нравственный опыт — опыт доброжелательного общения и добрых поступков. Игра учит их доброте, учит делать друг другу приятное, отдавать



сверстнику то, что нравится самому. Вот почему участие в такой совместной деятельности важно не только для речевого и умственного развития малышей, но и для преодоления у многих из них склонности к эгоизму и недостаточной контактности в отношениях со сверстниками.

Игровой материал. Образные игрушки, изображающие хорошо знакомые детям предметы бытового окружения. (Их можно в случае необходимости заменить предметными картинками.) Желательно, чтобы это были предметы, которыми учатся действовать сами дети или которыми действуют окружающие взрослые. Можно использовать часть игрушек, которые применялись в предыдущих играх (см. игру «Мешочек, впусти!»).

Перечислим некоторые группы таких игрушек:

Предметы домашней утвари и посуды: чашка, блюдце, тарелка, ложка, кастрюля, сковородка, ведро, лейка.

Предметы личной гигиены: зубная щетка, сапожная щетка, мыло с мыльницей, тазик, веник, ванночка, стакан для полоскания рта, расческа.

Предметы одежды: передник, вязаная кофта, косынка, пальто, панамка, варежки, тапочки, шарфик, шапка.

Игрушки для куклы: коляска, маленький голыш, мячик, гармошка.

В качестве подарков для куклы можно использовать также модельные лепные игрушки, изготовленные из смеси глины с мелко порезанной газетной бумагой. Это могут быть: разные фрукты, торты, конфеты и прочие сладости, красиво раскрашенные анилиновой краской и для крепости покрытые белком.

Предметов-подарков должно быть много, по числу участников игры. Непременным условием подбора предметов является знакомство детей с каждым из них.

Описание игры и приемы ее проведения. Когда дети рассядутся поудобнее, воспитатель достает нарядно одетую куклу Аленушку и усаживается с ней напротив. Он обращает внимание детей на то, какая нарядная сегодня Аленушка. «Это потому, — объясняет педагог, — что сегодня у Аленушки день рождения. Ей сегодня исполнилось ровно четыре года».

Аленушка приглашает детей к себе в гости отпраздновать день рождения. «Что надо сказать, когда вас приглашают на день рождения? — спрашивает воспитатель и, выслушав ответы детей, вместе с ними говорит: — Спасибо, Аленушка, непременно придем к тебе в гости и принесем много-много подарков».

Усадив куклу на стол (на нем гости будут складывать свои подарки), воспитатель подходит к детям поближе и «по секрету от куклы» говорит: «Давайте решим, как мы будем праздновать день рождения. Вот там, на больших столах, лежат игрушки. Пусть это будет магазин. Кого я назову, пойдет сначала в магазин, купит для Аленушки подарок (можно выбрать что-нибудь одно), а потом подойдет к Аленушке и скажет: «Аленушка, поздравляю тебя с днем рождения! Вот тебе мой подарок». Мальчик

скажет: «Я принес тебе подарок». А как скажет девочка? Правильно: «Принесла подарок» — и назовет то, что принесла. Если Аленушка попросит рассказать ей и показать, что делают с этим подарком и для чего нужен этот предмет, нужно объяснить ей и показать, а мы все поможем это сделать. Когда все гости принесут Аленушке свои подарки и поздравят ее с днем рождения, мы поиграем с ними, а как поиграем, узнаете потом. Согласны так играть?»

Воспитатель придвигает стол с Аленушкой, усаживается с нею перед малышами и начинает рассказ: «Сидит наша Аленушка и ждет гостей. Первым к ней в гости отправился Миша (называет имя ребенка). По дороге Миша зашел в магазин, выбрал для Аленушки подарок, который ему больше всего понравился. Приходит Миша к Аленушке в гости и говорит: «Аленушка, поздравляю тебя с днем рождения! Я принес тебе в подарок вот что (показывает и называет предмет)». Под эти слова названный ребенок производит соответствующие игровые действия.

«Спасибо тебе, Миша! — говорит от лица куклы воспитатель. — Скажи, пожалуйста, а что с этим делают?» Ребенок, выполняющий роль гостя, объясняет назначение подаренного предмета. Например, если он подарил зубную щетку, то показывает, как чистят зубы, если ложку — как едят, если веник — как подметают пол и пр. Попутно он называет действие с этим предметом. Если ребенок затрудняется в составлении фразы и в связном объяснении, воспитатель вместе с остальными детьми помогает ему.

Аленушка благодарит за объяснения, принимает подарок, предлагает гостю сесть, а воспитатель продолжает вызывать новых гостей. Так, вызывая малышей то по одному, то вдвоем, он дает возможность каждому ребенку побыть в роли гостя и выполнить связанную с ней обучающую речевую задачу.

Когда гости соберутся и подарят свои подарки, воспитатель предлагает всем вместе поиграть в каравай. Кукла передается кому-нибудь из детей, гости берутся за руки, Аленушка становится в центр круга, и начинается традиционная игра в каравай.

Игра кончается тем, что именинница благодарит своих гостей за поздравления и подарки и приглашает всех пойти на прогулку.

Правила игры.

1. Слова приветствия и поздравления нужно говорить громко, выразительно, чтобы их было приятно слушать и имениннице, и гостям.

2. Выбирать в качестве подарка можно любую игрушку, которая понравилась, но только одну.

3. Правильно называть подарок и объяснять кукле, каково его назначение, сопровождая объяснение действиями с предметом.

Советы воспитателю. Эта игра сюжетная, ее успех зависит от того, сумеете ли вы ввести детей в игровую ситуацию, помочь каждому ребенку войти в игровую роль.

Игра проводится под образный рассказ воспитателя, в процессе которого дети выполняют соответствующие игровые дейст-

вия. Говорит и действует за куклу в начале игры взрослый; в дальнейшем эта роль может поручаться кому-то из детей, но рассказ при этом продолжает вести воспитатель. В случаях, когда ребенок стесняется, затрудняется в самостоятельных действиях, нужно, чтобы кто-нибудь из сверстников пришел ему на помощь.

Если игрушек-подарков недостаточно, можно вызывать одновременно двух гостей, которые дарят один подарок; они вместе сговорятся, какой подарок выбрать, и вместе объяснят его назначение.

ГДЕ МЫ ПОБЫВАЛИ, ЧТО МЫ ПОВИДАЛИ? (НАРОДНАЯ ИГРА)

Особенности игры и ее воспитательное значение. Предлагаемая игра является вариантом народной игры в загадки, которую любят все дети. В ней содержится обучающая задача, при решении которой дети учатся передавать связной речью и выразительными движениями свои впечатления о различных жизненных ситуациях.

Игра носит подвижный характер. Выполнение разнообразных игровых действий и движений в воображаемой ситуации, с помощью которых дети передают свои впечатления и представления о ней, не только доставляет им радость и удовольствие, но и позволяет лучше осознать и осмыслить их. Это обеспечивает успешность решения обучающей задачи и способствует развитию у детей активности воображения, связной речи, выразительных движений, что очень важно также для умственного и познавательного развития ребенка.

Не менее важно и то, что эта игра развивает творческое начало, инициативу, сообразительность, которые являются ценными качествами личности и должны развиваться с первых лет жизни.

Кроме того, правила игры учат детей управлять своим поведением, действовать согласованно по сигналам, договариваться друг с другом (о том, что загадывать и что отвечать). Это очень важно не только для познавательного, но и для волевого развития детей.

Игра сближает малышей друг с другом, радует и вносит разнообразие в жизнь группы.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра организуется в просторном помещении или на воздухе с участием всей группы. Воспитатель проводит на полу черту — это граница, за которой уже не разрешается ловить убегающих детей. Собрав вокруг себя малышей, педагог предлагает им поиграть в загадки. Он выбирает нескольких детей, которые будут отгадывать загадки: это дедушка и его внучата (они будут помогать дедушке отгадывать загадки). Загадывать загадки вместе с воспитателем берутся все остальные участники игры.

Указав место для дедушки и его внучат и предупредив их, что они должны отвернуться, чтобы не видеть, как сговариваются

остальные дети, воспитатель отходит от них подальше и шепотом договаривается с малышами о том, что и как они будут загадывать. Например: «Давайте мы как будто возьмем корзиночки, пойдем в лес и будем показывать, как мы в лесу собираем грибы и ягоды. Согласны? Как мы будем это делать? Давайте попробуем!»

Воспитатель вместе с детьми производит следующие движения: надевает на руку корзинку, ищет ягоды, грибы, наклоняется за ними и складывает в корзинку. Прodelав эти выразительные движения, дети идут к дедушке и внучатам:

— Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой, здравствуйте, внучата! — говорят дети вместе с воспитателем.

— Здравствуйте, ребята, — отвечают дедушка с внучатами. — Где вы побывали? И что вы повидали?

— Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали — не скажем, но зато мы вам покажем! — дружно отвечают дети.

Воспитатель и дети с помощью подражательных движений показывают свою загадку. Закончив показ и дав возможность дедушке и внукам подумать и договориться об отгадке, дети спрашивают: «Отгадали?» Дедушка и внуки в развернутой связной речи формулируют свой ответ: «Вы были в лесу и собирали грибы и ягоды в корзиночки». Если ответ правильный, те, кто загадывал загадку, повторяют ответ и, если нужно, дополняют его. Если же разгадка неправильная или дедушка с внучатами затрудняются, дети сами говорят правильную отгадку и после сигнальных слов: «Раз, два, три — догони!» — бегут за черту, в свой дом, а дедушка и внуки стараются догнать их, пока они не перешагнули спасительную линию.

Вернувшись в свой дом, воспитатель с детьми сговариваются о следующей загадке:

— А теперь давайте покажем, что мы в раздевалке и собираемся на прогулку, — предлагает воспитатель. — Как мы это будем делать? Что мы раньше надеваем? Рейтузы, потом шапки, плащечек, шапочку, а потом надеваем пальто и застегиваем его. (Все эти слова сопровождаются показом выразительных движений, которые дети воспроизводят вслед за взрослым.) Потом мы встанем в пары и пойдем на прогулку.

Приготовив загадку, дети снова направляются к дедушке и внукам, зовут их и говорят: «Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой, здравствуйте, внучата!» Повторяется тот же традиционный диалог, но на вопрос «Где вы побывали, что вы повидали?» дети отвечают: «В детском саду». Диалог заканчивается показом новой загадки, и игра продолжается так же, как было описано выше. После показа двух загадок выбираются новые дедушка и внучата, и все начинается сначала, но показываются новые загадки.

Можно загадать много загадок, изображая различные моменты жизни детей в группе, дома, на улице, на экскурсии и пр. Например: в детском саду дети моют и вытирают руки, готовясь

к обеду, обедают, рисуют, пляшут и выступают на празднике; на прогулке играют в мячик и пр. Изображая жизнь дома, можно показать, как дети умываются и чистят зубы, помогают маме подметать пол, как они стирают платочки и т. д. Передавая свои впечатления об улице, они могут показать, как едут автомобили, изобразить милиционера, пешехода. А если малыши захотят показать, что они видели на прогулке, можно предложить им изобразить, как прыгают и каркают вороны, как кормят птичек, как поливают из лейки цветы, сажают деревья и т. д.

Игра заканчивается тогда, когда все дети побывают в роли загадывающих и отгадывающих загадки. В случаях затруднений воспитатель помогает им.

Правила игры.

1. Дедушку и внучат выбирает воспитатель среди тех ребят, кто ведет себя организованно и не мешает другим.
2. Показывать движения надо молча. Подсказывать разгадку запрещается.
3. Ответ на загадку можно давать только после окончания показа и вопроса: «Отгадали?»
4. Догонять загадавших загадку детей можно только после слова «Догони!» и только до черты.

Советы воспитателю. При составлении загадок учитывайте условия жизни детей и загадывайте только о том, что хорошо знакомо малышам и поддается изображению посредством выразительных движений. Лучше избегать мелких движений рук, о которых трудно догадаться. В дальнейшем при повторении игры можно изображать и отдельные события (например, то, что дети видели во время экскурсии), труд взрослых (шофер, повар, строитель), словом, то, что является источником впечатления.

В этой игре много движений. Но следует учитывать, что малыши еще плохо управляют своими действиями, особенно когда торопятся или боятся. Поэтому не разрешайте детям ловить друг друга, они могут упасть, и игра кончится слезами.

Особое внимание следует обратить на тех детей, которые нарушают правила — преждевременно говорят разгадку или убегают, не дожидаясь сигнала. Это дезорганизует всю игру. Объясните детям, что тех, кто мешает играть, не будут выбирать дедушкой и внучатами.

При действительном сговоре о загадке очень важно активизировать самих детей, разбудить их инициативу и фантазию. Поэтому не торопитесь предлагать воспитанникам свои варианты действий. Лучше почаще спрашивать малышей, что предлагают они сами. Но все же затягивать процедуру сговора не рекомендуется: это утомляет детей, дает поводы для отвлечений.

Если при отгадывании загадки возникают затруднения, помогите воспитанникам наводящими вопросами и показом действий.

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель этой игры — учить детей самостоятельно выделять назначение предмета и обозначать его посредством слова, что имеет важное значение для развития интеллекта и связной речи ребенка.

Интерес детей к этой задаче обеспечивается красочным игровым материалом (предметные картинки). Кроме того, привлекательной для них является возможность применить свои знания, приобретенные в предыдущих играх. Одобрение воспитателя и всей группы, которое получает ребенок при правильном решении задачи, вселяет в него уверенность в свои силы и приносит радостные переживания. Нравится детям и возможность самостоятельно распорядиться предметами, которые находятся у них в руках.

Правила игры учат малышей делиться привлекательными предметами, отдавать другому то, что нравится самому. Это более эффективно для нравственного воспитания дошкольников, чем нравouchения и указания.

Игровой материал. Предметное лото, которое состоит из больших карт и предметных картинок. На картинках изображены знакомые детям предметы бытового окружения. Это могут быть: предметы одежды — пальто, платье, рубашка, штанишки, шапка, панамка, сапожки, шарф, варежки; посуда — чашка с блюдцем, стакан, глубокая тарелка, ложка, ножик, чайник, сковородка, кастрюля; мебель — стол, стул, кровать, скамейка, гардероб, шкаф для посуды; игрушки для игр на воздухе — мячик, прыгалки, кегли, велосипед, ведерко, лейка, формочки для песка и совочек, колыска и пр.

Предметы должны быть изображены реалистично, красочно. Те же изображения должны быть на больших картах (по три-четыре на каждой карте лото).

Материал должен храниться в специальной коробке с отделениями для больших карт и картинок.

Описание игры и приемы ее проведения. В игре участвуют десять — двенадцать детей (примерно половина группы). Перед началом игры педагог вместе с воспитанниками сдвигает два стола и предлагает детям занять места вокруг них. Сам он тоже садится среди детей и показывает им коробку с игровым материалом, большие карты и картинки лото.

Затем взрослый раздает детям, сидящим с одной стороны стола, по одной большой карте (лишние оставляет в коробке). Те, кто сидит по другую сторону, получают по одной предметной картинке. Одну карту и картинку педагог берет себе для объяснения игровых действий.

Воспитатель объясняет, что дети, получившие по картинке, будут предлагать их тому, у кого на большой карте есть такая же картинка. Тот, кто отдаст свою картинку, сразу получит другую (картинок много, хватит всем). Рисунок на картинке нельзя ни-

кому показывать, это секрет. Пусть дети сами догадываются. Но для этого им нужно загадать загадку.

Воспитатель дает пример загадывания загадок: «На моей картинке нарисовано то, что надевают на голову, когда идут гулять, если холодно. Догадались? Правильно, это шапка». Он показывает картинку, чтобы дети убедились, что отгадали правильно. «А на этой картинке нарисовано то, из чего мы пьем чай, какао или молоко. Правильно, это чашка. Вот видите, я не называла и не показывала вам картинки, а только говорила про нее, а вы сами догадались. Так же будут загадывать загадки те дети, у кого в руках картинки», — говорит педагог.

Воспитатель объясняет основное правило игры: нельзя называть то, что нарисовано на картинке, нужно загадать про него загадку, рассказать, что с ним делают, а после этого спросить, кому нужна эта картинка.

Обращаясь к детям, получившим большие карты лото, воспитатель поясняет им, что они должны внимательно смотреть, что нарисовано на их картах, и стараться отгадать все загадки, чтобы не пропустить свои картинки.

На примере одной карты взрослый показывает, как следует играть: тот, кто вовремя отгадает загадки про предметы на своей карте, получит нужные картинки, а тот, кто пропустит и не отгадает, — не получит. Он предупреждает, что отгадывать загадку будут все дети вместе, помогая друг другу, а просить свою картинку будут только те, у кого на карте нарисован предмет-отгадка.

Воспитатель предлагает всем детям с картинками внимательно посмотреть на них и подумать, для чего этот предмет нужен и какую загадку про него можно загадать. На этом объяснение заканчивается, и начинается игра.

Воспитатель вызывает по очереди детей с картинками. Каждый достаточно громко и отчетливо спрашивает: «Кому дать предмет, который нужен для...» Дети с большими картами все вместе отгадывают загадку, а тот ребенок, у которого нарисован этот предмет, просит картинку и закрывает ею соответствующее изображение на карте. (При этом нужно перевернуть картинку изображением вниз.) Отдавший свою картинку получает новую.

Так постепенно разыгрываются все картинки лото; ими закрываются большие карты. После того как все карты закроются, можно повторить игру сначала. Большие карты при этом передаются детям, у которых были картинки, а предметные картинки собирает воспитатель, который будет их выдавать тем, кто раньше играл большими картами.

Правила игры.

1. Нельзя называть предмет, изображенный на картинке, можно только загадывать про него загадку, т. е. говорить, для чего он нужен.

2. Нельзя показывать свою картинку, пока дети не отгадают загадку.

3. Отгадывать загадку нужно всем вместе, а получает картинку только тот, у кого такая же картинка изображена на большой карте и кто вовремя ее попросит.

Советы воспитателю. Объяснять игру нужно доходчиво, показывая наглядный пример игровых действий. Загадывая загадки, опирайтесь на конкретный жизненный опыт детей. Приведем несколько вариантов загадок:

— В чем возят маленьких детей, которые еще не умеют ходить? (В коляске.)

— В чем готовят суп? (В кастрюле.)

— Что надевают летом девочки? (Платье.)

— Чем режут хлеб? (Ножом.)

Рекомендуется закрывать изображения на карте, переворачивая картинку рисунком вниз. Это помогает детям быть внимательными, так как постепенно незакрытых рисунков становится все меньше, что облегчает решение познавательной задачи.

В этой игре, как и в большинстве предыдущих, дети отгадывают каждую загадку вместе. Это обеспечивает их познавательную активность на протяжении всей игры. К тому же так они оказывают друг другу помощь, в которой особенно нуждаются пассивные и менее сообразительные дети.

При повторении этой игры процесс отгадывания загадок будет облегчаться. По мере накопления опыта отгадывания загадок можно переходить от совместных ответов к индивидуальным.

ОТГАДАЙ-КА!

Особенности игры и ее воспитательное значение. Игра направлена на развитие целостных представлений детей об окружающих предметах. В описанных раньше играх дети учились целенаправленно выделять внешние отличительные признаки предметов (цвет, форма, величина), а затем их назначение и практические действия с ними. Приучаясь различать предметы по их качествам и обозначать эти признаки словом, дети приобретали тот опыт, который необходим для создания целостного образа объекта. Однако они еще не научились строить целостное, осознанное представление об объекте, синтезируя и обобщая свой еще разрозненный опыт. Между тем умение построить целостное представление об объекте, как о совокупности не только внешних признаков, но и включая более существенную особенность — назначение, является необходимым условием развития мышления ребенка, условием более полного и отчетливого отражения окружающего мира в его сознании. На формирование таких представлений и направлена эта игра.

Активность ребенка, его настроенность на решение предложенной задачи обеспечиваются двумя важными условиями. Во-первых, обучающая задача носит характер загадки, в которой есть элемент неожиданности, сюрпризности, что всегда привлекает детей. Во-вторых, умственные усилия, которыми сопровождается

разгадывание загадки, в случаях успеха приносят ребенку признание остальных участников игры. Это доставляет ему удовлетворение.

Кроме того, сам игровой материал (красочные предметные картинки) привлекает детей, вызывает желание играть с ним. В случае правильного решения задачи картинка дается ребенку в качестве приза и служит доказательством его личных достижений.

Игра проводится со всей группой. Участие в ней требует организованности, соблюдения обязательных для всех правил, что имеет немаловажное значение для формирования волевых качеств личности ребенка.

Игровой материал. Предметные картинки, изображающие знакомые детям объекты — и живые и неживые. Это могут быть овощи (огурец, помидор, редиска и др.), фрукты (яблоко, лимон, вишня), игрушки (куклы, мячик), животные (коза, лошадь, корова, свинья, собака, ворона), предметы бытового окружения (стакан, чайник, часы, кровать) и пр.

Картинки подбираются в соответствии с условиями жизни детей и зависят от того, с какими предметами малыши встречаются повседневно. Для игры следует отобрать десять — двенадцать картинок из имеющихся в запасе.

Описание игры и приемы ее проведения. Воспитатель предлагает детям поиграть в новую, очень интересную игру. Он показывает им коробочку с картинками и просит сесть на свои стульчики поудобнее. Педагог сообщает воспитанникам, что в коробке собраны как знакомые для них картинки, так и незнакомые. Он раскладывает картинки на столе рядами, изображением вниз. Потом подзывает кого-нибудь из детей и назначает его своим помощником — он будет помогать загадывать загадки.

Помощник берет любую картинку, показывает ее только воспитателю и вместе с ним рассказывает о ней, перечисляя характерные признаки изображенного предмета (цвет, форма, величина) и раскрывая его назначение (возможные действия с предметом). Название самого предмета при этом не дается. Например: этот предмет желтый, круглый, кислый, его режут и кладут в чай; этот предмет круглый, красный, маленький, в него играют дети. Загадка адресуется всем участникам игры, а они должны назвать описанный предмет. После того как существенные признаки предмета будут названы, воспитатель и его помощник произносят следующий текст, выполняющий роль сигнала: «Кто загадку отгадает и картинку назовет, тот ее себе возьмет».

Ребенок, который первым (после текста) отгадал загадку, получает картинку; если два малыша отгадали одновременно, оба получают по картинке.

Вызывая каждый раз нового помощника, воспитатель подсказывает ему на ушко разные признаки предмета. Малыш загадывает загадку, а остальные дети отгадывают ее. Победители получают картинки с изображениями разгаданных предметов.

Правила игры.

1. Помощника выбирает воспитатель. Ему разрешается взять любую картинку из лежащих на столе, но запрещается показывать ее детям. Помощник показывает картинку только воспитателю.

2. Нужно внимательно выслушать загадку всю до конца и не торопиться говорить разгадку. Ответ дается только после стихотворного текста. Кто нарушит это правило, картинку не получит, даже если он сумел разгадать загадку.

3. Тот, кто вовремя назовет разгадку, получает картинку. Если таких детей двое — картинку получают оба.

Советы воспитателю. В этой игре очень важен подбор картинок для загадывания. Они должны быть достаточно интересными для детей и доступными по содержанию. Признаки изображенных предметов должны поддаваться словесному описанию. Обозначение некоторых признаков может осуществляться также с помощью звукоподражания и движения, в особенности это относится к изображениям живых объектов. Это внесет в игру разнообразие и послужит эмоциональной разрядкой.

Особое внимание следует уделить контактам с ребенком-помощником. В начале игры на эту роль рекомендуется выбирать более активных и сообразительных детей. Вначале нужно, чтобы помощник точно повторял за воспитателем слова, обозначающие признаки предмета. Повторяя эти слова, ребенок и сам начинает осознавать их смысл. Загадывайте загадку не спеша, каждый раз сообщая помощнику один из признаков предмета, делая небольшие паузы. Начинайте с внешних отличительных признаков — форма, величина, цвет. В последнюю очередь называется назначение (т. е. для чего этот предмет нужен людям). По мере того как дети будут осваиваться с игрой, привлекайте их к более активному составлению загадки, т. е. к самостоятельному выделению признаков предмета и их словесному обозначению.

Особое внимание следует уделить соблюдению правил игры, требующих волевых усилий, чтобы удержаться от преждевременного ответа. Многие малыши пытаются отгадать загадку, не дослушав ее до конца, услышав лишь первые признаки предмета. Для них непривычно новое правило — говорить разгадку только по окончании текста, даже если уже успел отгадать загадку раньше всех. Соблюдение правил требует сознательных волевых усилий и развивает способность к таким усилиям. Поскольку роль помощника является самой привлекательной, давайте ее только тем детям, которые стараются выполнять это правило.

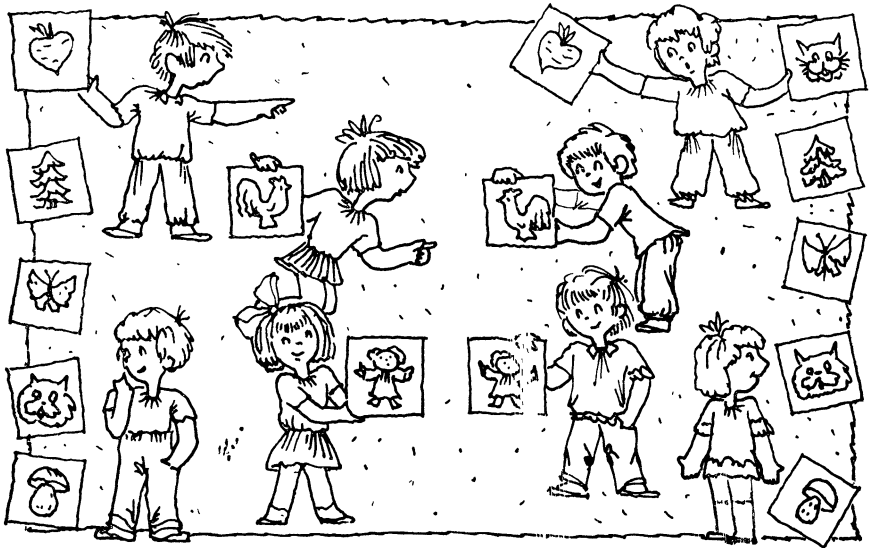
Чтобы не утомлять малышей, важно вовремя закончить игру. Поэтому при первом ее проведении загадывайте не более пяти — семи загадок. При повторении игры в дальнейшем содержание картинок (и соответственно загадок) должно меняться, но не полностью, а лишь частично, так как не все дети его усвоили.

Картинки для игры можно подобрать из различных настольных игр (разные виды лото).

Особенности игры и ее воспитательное значение. Цель игры состоит в том, чтобы учить малышей сравнивать окружающие их предметы по совокупности отличительных признаков, а также по их назначению. Для этого детям предлагается специальный набор красочных парных картинок с привлекательным и разнообразным содержанием. Содержание картинок отвечает естественной потребности детей приобщиться к окружающей действительности — предметной, природной и общественной.

Игровая ситуация дает возможность детям активно обмениваться впечатлениями и, решая обучающую задачу, осмысливать и осознавать свой пока еще небольшой и несистематизированный жизненный опыт. Выполнение правил игры и вопросы взрослого, направляющие рассматривание картинок, сравнение их, создают благоприятные условия для систематизации и обогащения представлений ребенка об окружающем мире. Сравнивая картинки, дети учатся выделять знакомые им качества предметов (цвет, форму, величину), назначение, а также знакомятся с действиями живых объектов. Таким образом, решая задачу — подобрать к каждой картинке точно такую же, дети приучаются производить элементарный анализ и синтез отличительных особенностей объектов, устанавливать их тождество или различие и определять, в чем оно состоит. Одновременно малыши учатся передавать в связной речи совокупность признаков и качество изображенных объектов и таким образом делают важный шаг на пути к их описанию.

В игре принимает участие небольшая группа детей, между которыми возникает познавательное общение, что имеет важное значение для их сближения и развития взаимопонимания.



Игровой материал. Парные картинки, специально подобранные по содержанию и художественному оформлению. Составить разнообразный набор предметных парных картинок можно, используя следующие настольно-печатные игры: «Лото малышам», «Предметное лото», «Лото на четырех языках», «Ботаническое лото» и др. Очень важно, чтобы содержание и художественное оформление парных картинок затрагивало детей эмоционально, напоминало им то, что они наблюдают в жизни. Картинки желательно подбирать сериями, например: предметы одежды, игрушки, знакомые растения (цветы, деревья, овощи, фрукты), животные (птицы, домашние животные, дикие звери и пр.), а также люди (дети и взрослые, разные члены семьи). Картинки членов семьи есть в «Лото на четырех языках».

Для получения парных картинок из одного лото можно использовать не только маленькие картинки, но и большие карты, разрезав их на отдельные предметные картинки.

Учитывая особенности обучающей задачи игры, необходимо к одинаковым парным картинкам подобрать для сравнения дополнительный комплект картинок с похожими изображениями, имеющими лишь некоторые отличительные признаки. Например, для сравнения пары картинок, где нарисована кукла в красном платье с черными косичками, можно использовать картинку, где нарисована кукла в голубом платье со светлыми кудрями. К паре картинок с новогодней наряженной елкой можно подобрать картинку из ботанического лото, где нарисована ель, растущая в лесу; картинку с игрушечной машинкой можно сравнивать с изображением настоящей машины.

Для хранения и использования игрового материала нужна специальная коробка, где парные картинки находятся отдельно от дополнительных картинок, предназначенных для определения различий.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра проводится с подгруппой детей в четыре — шесть человек. По приглашению воспитателя малыши, выразившие желание поиграть в эту игру, садятся за общий шестиместный стол. Каждому из играющих со своего места должны быть хорошо видны все картинки. Непосредственным участником игры является также и воспитатель. Он тоже садится за стол и в ходе игры подает пример выполнения игровых правил и решения познавательной задачи.

Начинается игра с самого простого варианта — подбора парных картинок с одинаковыми изображениями (аналогичный вариант уже встречался в предыдущих играх, см. игру «Кому дать?»). Воспитатель открывает коробку с картинками и достает двенадцать пар картинок. Он показывает малышам выборочно несколько картинок, вместе с детьми любитесь ими, вызывая их интерес к изображенным предметам, поощряет высказывания детей, их попытки поделиться своими впечатлениями. Затем взрослый предупреждает детей, что в коробке есть еще много более интересных картинок, с которыми они сейчас все вместе поиграют.

Тщательно перемешав все парные картинки, воспитатель раздает их детям. Каждый получает по четыре картинки, на которых изображены разные предметы. Несколько картинок взрослый берет себе (при этом пара к одной из его картинок есть у кого-либо из детей). Остальные три картинки, приготовленные для сравнения, пока остаются в коробке.

Покончив с раздачей картинок, воспитатель предлагает детям разложить свои картинки на столе, внимательно рассмотреть изображенные на них предметы, а затем перевернуть их изображением вниз. Он произносит вместе с детьми следующие знакомые им слова: «Разноцветные картинки показали свои спинки и спрятались от нас. Мы поищем их сейчас!» С этими словами педагог открывает одну из своих картинок (пара от которой есть у кого-либо из детей). «Посмотрим, что тут у меня прячется», — говорит воспитатель, вводя детей в игровую ситуацию. Он называет изображенный на картинке предмет и кратко описывает его отличительные признаки, например: «Вот такая кукла у меня спряталась. Смотрите, у нее косички с красными ленточками, на ножках — белые носочки и коричневые туфельки, а платье красное. У кого из вас прячется такая же кукла? Поищите ее, найдите и нам покажите!» Воспитатель кладет картинку на середину стола, чтобы всем было видно, а дети ищут такую же среди своих картинок. Тот, кто найдет у себя такую же картинку, кладет ее рядом для сравнения. Дети вместе с воспитателем сравнивают две одинаковые картинки.

«Эта кукла стоит, — говорит воспитатель. — А эта что делает? У моей куклы красное платье, а у этой какое? У моей куклы косички с красными ленточками, а у этой?»

Отвечая на вопросы воспитателя, дети называют отличительные признаки предмета, изображенного на картинке, и сравнивают предметы друг с другом. Они перечисляют совокупность признаков изображенного предмета и этим обосновывают тождество двух картинок. Отыгранная пара картинок убирается в коробку, а воспитатель предлагает кому-нибудь из детей открыть одну из своих картинок, назвать изображенный предмет и описать его признаки. Опорными вопросами взрослый помогает ребенку описывать предмет. Затем напоминает малышу уже звучащий вопрос и предлагает повторить слова: «У кого прячется такая же картинка? Поищите ее, найдите и нам покажите!» Подобранную картинку кладут для сравнения на середину стола. Вместе с воспитателем все дети по его опорным вопросам описывают изображенные на картинках предметы, устанавливая, что они тоже одинаковые. Картинки убирают в коробку, и игровые действия продолжает следующий ребенок.

Таким же образом дети обнаруживают тождество еще нескольких парных картинок. Затем воспитатель вводит в игру одну из специально подготовленных картинок с предметами одинакового назначения, но с разными отличительными признаками. Например, когда на столе появляется пара картинок с изображениями

двух одинаковых игрушечных ведерок, педагог придвигает к ним свою картинку, на которой изображено большое белое ведро с крышкой. Дети легко узнают знакомое им ведро, которое они видели на кухне.

«А у меня тоже есть ведро на картинке! — говорит воспитатель. — Посмотрите на него и на эти два ведерка. Эти ведерки большие или маленькие? Верно, они оба маленькие. А на моей картинке ведро тоже маленькое? Правильно, оно большое. Как вы думаете, для чего нужно такое большое ведро? А для чего нужны такие маленькие ведерки с цветочками?» И т. п.

Так по вопросам воспитателя дети сравнивают между собой три картинки, выделяют различия во внешних признаках предметов и уточняют их назначение. В результате такого сравнения воспитатель подводит детей к выводу, что рассмотренные картинки, хотя и похожи друг на друга, не являются одинаковыми, вместе с малышами уточняет отличия и сходства.

При первом проигрывании воспитатель три раза использует прием подкладывания похожих картинок, чередуя таким образом сравнение одинаковых и сходных картинок. Кроме картинки с ведерком можно использовать картинки с цветами и машинами (игрушечной и настоящей).

Так проигрывается эта игра в первый раз. При ее повторении используются и другие картинки из дополнительного комплекта.

Правила игры.

1. Сначала следует рассмотреть полученные картинки, а потом перевернуть их изображением вниз. При поиске соответствующей картинки нужно переворачивать каждую карточку и возвращать ее в исходное положение.

2. Тот, кто найдет у себя пару к предложенной картинке, должен показать ее всем и положить на стол рядом с ней.

3. Каждый участник игры (по очереди или по вызову воспитателя) открывает одну из полученных картинок, описав ее отличительные признаки, кладет на середину стола и просит остальных разыскать такую же.

Советы воспитателю. Очень важно, чтобы игра проходила живо, эмоционально и не превращалась в формальное и тягостное для малышей упражнение. Играя, дети учатся рассуждать и передавать словами особенности изображенных предметов. С решением такой задачи они могут справиться только при активной помощи воспитателя, который направляет вопросами их внимание и рассуждения. Вот почему нужна продуманная формулировка каждого вопроса. Они должны четко и однозначно выделять для детей конкретные признаки предмета и способствовать созданию целостного представления. В то же время нельзя забывать, что дети играют с картинками — ищут их, находят, любят ими и действуют ими в воображении. Поэтому вопросы не должны носить формальный, прямолинейно-учебный характер — в них могут быть и шутка, и подсказка воображаемых действий, и пр.

Особое внимание следует обратить также на подготовку ди-

дактического материала. Отберите заранее из разных пособий нужный набор картинок, разложите их по порядку. При раздаче картинок позаботьтесь о том, чтобы каждому ребенку достались разные картинки, а не одинаковые. По ходу игры следите за тем, чтобы дети переворачивали полученные картинки изображениями вниз, так как в противном случае они увлекутся рассматриванием изображений и забудут о том, что им надо делать.

Следует учитывать также повышенную утомляемость малышей. А эта игра представляет для них некоторую трудность. Поэтому не допускайте, чтобы дети, играя, уставали; продолжительность игры не должна превышать 10—15 мин.

Набор картинок следует хранить в специальной коробке, соблюдая постоянный порядок расположения парных и дополнительных картинок.

ИГРУШКИ-АРТИСТЫ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Данная игра учит малышей понимать связи и отношения между разными персонажами сюжетной ситуации и способствует развитию речи. Это имеет важное значение для умственного развития детей, так как повышает уровень осознания ими окружающей действительности. Кроме того, игра развивает воображение детей и способствует их эстетическому развитию, поскольку подготавливает к восприятию фильмов, спектаклей. И наконец, эта игра — зрелище, которое вносит разнообразие в повседневную жизнь малышей, в быт детского сада.

Игра проводится со всей группой. От детей требуется самостоятельное выполнение правил в соответствии с предварительным уговором со взрослым. Непосредственный контроль взрослого, его напоминания в ходе игры отсутствуют, так как он в это время занят подготовкой интересного для ребят зрелища. Таким образом, эта игра является новым шагом на пути развития волевых качеств личности.

Игровой материал. Детский стол, который служит сценой для игрушек-артистов; настольная ширма, позволяющая подготавливать очередные сценки, заменяющая ее плотная ткань, которая покрывает стол до самого пола (это нужно, чтобы скрыть игрушки, находящиеся под столом).

Главным материалом игры являются образные и заводные игрушки — персонажи спектакля. Это могут быть куклы (девочки, мальчики, дети, взрослые, герои сказок и пр.), зверушки, игрушечные машинки, звонок, оповещающий о начале действия, и пр.

Весь игровой материал помещается в большой коробке или в сундучке. Персонажи каждой сценки собраны на отдельном планшете в последовательности, предусмотренной спектаклем. Это ускоряет переход от одной сцены к другой и облегчает труд воспитателя.

Описание игры и приемы ее проведения. В конце завтрака воспитатель предупреждает детей о том, что сегодня к ним приедут игрушки-артисты, чтобы показать интересный спектакль. Но эти артисты не умеют разговаривать, они только будут показывать сценки, а ребята сами догадуются, что показывают артисты. Поэтому нужно внимательно смотреть на сцену, не отвлекаться разговорами и вести себя так, чтобы артисты не обиделись, а то они перестанут показывать спектакль.

Подготовив таким образом детей к предстоящему зрелищу, воспитатель вместе с ними ставит стульчики для зрителей, стол для игрушек-артистов, покрывает его тканью. После этого все выходит из комнаты. Собрав детей в коридоре, взрослый предлагает им поехать в театр. Это дает возможность малышам подвигаться и настроиться на роли зрителей. Перед тем как впустить воспитанников в зрительный зал, педагог напоминает им правила поведения в театре.

Спектакль начинается со знакомства детей с артистами. Каждый персонаж выходит на сцену, раскланивается. Воспитатель называет его имя, а дети приветствуют его аплодисментами.

Затем ставится ширма, и воспитатель подготавливает материал для первого сюжета: планшет с персонажами первой сценки ставит на стол, а для второй сценки — на подсобный стул.

Спектакль состоит из нескольких сюжетов, каждый из которых содержит две сценки, разделенные перерывом. В перерыве воспитатель задает детям вопросы, которые помогают малышам понять то, что им показывали. Содержанием сюжетов могут быть сценки из сказок, из жизни малышей, забавные ситуации и пр. Главное, чтобы это содержание было понятно детям и соответствовало их интересам. Приведем несколько примеров таких сюжетов.

Птичий двор.

Картина 1. На сцене — сарай (коробка от торта с наклеенными окошками и дверью) и несколько домашних птиц, расположенных по всей площадке. Петух стоит на пеньке (кубике). Из сарая выходит кукла-хозяйка, выносит одного цыпленка и ставит его на землю.

Ширма закрывается, планшет убирается, на его место ставится второй. В перерыве воспитатель задает детям такие вопросы: «Что вы видели? Кто там был? Что делали цыплята? Что делал петушок? Кто выпустил цыплят во двор? Кто их хозяйка? Как вы думаете, где живут эти цыплята и петушок?»

Вопросы взрослого рассчитаны на то, чтобы дети уловили и передали словами смысловую связь между разными персонажами.

Картина 2. Кукла-хозяйка стоит в центре, у ее ног стоит кормушка, вокруг которой собрались цыплята. Хозяйка насыпает в кормушку пшено (рукой воспитателя), пододвигает какого-нибудь цыпленка поближе к кормушке. Петух спрыгивает со своего пенька и подходит к кормушке, которая побольше и поглубже.

К этой же кормушке подходят курочки и клюют вместе с петушком.

Снова ставится ширма и воспитатель задает вопросы: «Что вы видели? Что делала хозяйка? Что делали цыплята? Что делали петушок и курочка? Как вы думаете, наша хозяйка заботливая? А почему вы думаете, что она заботится о своих питомцах?»

Помогая детям объединить содержание двух картин, воспитатель подводит их к выводу, что им показали птичий двор, на котором живут куры, петушок и цыплята. Сначала их выпустили погулять, а потом стали кормить. Под конец можно спросить: «Как вы думаете, где будут спать птицы?»

Трусихи.

Картина 1. На сцене трое друзей: девочка Маша, мальчик Саша и мишка. Они смотрят книжку с картинками. Кто-либо из персонажей переворачивает (рукой воспитателя) страницы книги, остальные рассматривают картинки.

В перерыве, когда ставится ширма, детям задаются вопросы о том, кого они видели, что делали артисты, кто держал книжку, как они сидели.

Картина 2. Те же персонажи сидят по-другому: Саша сидит напротив мишки и Маши. Книжки нет. Неожиданно на сцене появляется заводная обезьянка, которая начинает кувыркаться, двигаясь сначала по направлению к детям, а затем (повернутая рукою взрослого) — к персонажам. Маша, испугавшись, убегает, мишка падает на спину, а Саша вскакивает на ноги и останавливает обезьянку.

После этой картины воспитатель задает детям вопросы, которые помогут им понять, кто трусиха, а кто смелый — тот, кто не побоялся остановить обезьянку. «А вы бы испугались обезьянку? — спрашивает он. — Разве она страшная? А какая она — смешная? Веселая? Кто из друзей вам больше всего понравился? Почему?»

Добрая лошадка.

Картина 1. По сцене гуляют несколько детей (пластмассовые фигурки, укрепленные пластилином на планшете). Неожиданно появляется заводная лошадка, запряженная в тележку (можно взять любую лошадку). Она двигается по всей сцене. Когда лошадка останавливается, все фигурки придвигаются к ней и выстраиваются в очередь.

В перерыве воспитатель спрашивает зрителей, что делали дети и кого они увидели, почему дети подошли к лошадке и стали в очередь. «Давайте попросим лошадку покатасть детей, — предлагает воспитатель, — если она добрая, она нас послушает».

Картина 2. Лошадка стоит на месте, воспитатель сажает детей по одному на спину лошадки (или в тележку), укрепляя их с помощью пластилина. Передвигает лошадку по всей сцене, давая возможность детям рассмотреть ее и всадника со всех сторон. Потом снимает одного всадника и сажает другого. Так по очереди лошадка катает всех детей.

Зрители аплодируют, и опять ставится ширма.

Дети, отвечая на вопросы воспитателя, рассказывают, что они видели, что делали лошадка и дети, какая была лошадка (добрая, красивая и пр.), выполнила ли она их просьбу.

В конце этого сюжета воспитатель помогает детям связать две сценки и сформулировать содержание увиденного: дети гуляли, а когда появилась лошадка, всем сразу стало весело и они захотели покататься на ней.

Сюжеты спектакля игрушек могут усложняться и изменяться, в них могут быть неожиданные комические эпизоды, сюрпризы, можно использовать также разные эпизоды знакомых сказок.

Правила игры.

1. Внимательно смотреть на сцену, не отвлекаться.

2. В перерывах между картинками сидеть спокойно на своих местах.

3. Отвечать на вопросы всем вместе. Если артисты понравились, можно похлопать им в ладоши.

4. Если что-то хочется спросить, подождать, пока кончится картина, и в перерыве задать свой вопрос.

Советы воспитателю. Техника показа спектакля игрушек очень простая. Одной рукой взрослый держит игрушку, которая является главным действующим лицом картины, а другой перемещает тот или иной предмет. Все персонажи, которые не должны действовать, прикрепляются к планшету с помощью пластилина. В зависимости от содержания картин можно использовать один планшет, совершая на нем необходимые перестановки, а можно приготовить два планшета, если перестановки более сложные.

Вместо планшета можно использовать плотный картон или фанеру. Если в сценке действуют более двух персонажей, можно пригласить в качестве помощников детей из подготовительной группы (не более двух). Предварительно необходимо порепетировать с ними, распределив роли. Обычно дети охотно отзываются на такие предложения.

При подготовке к игре особое внимание следует обратить на вопросы, которые направлены на осмысление связей между персонажами, что является главной обучающей задачей этой игры. Важно также четко договориться с детьми о правилах поведения во время спектакля. Ведь в этой игре дети должны самостоятельно выполнять их, без напоминаний взрослого.

9. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ПАМЯТЬ

Память — необходимое звено всякой деятельности человека: практической, познавательной, художественной и пр. Без участия памяти ребенок не может ни играть, ни разговаривать, ни обращаться с предметами. Однако не у всех детей одинаково хорошо развита память. Многие взрослые считают, что хорошая или плохая память дана ребенку от рождения. Но это вовсе не так. Ре-

бенок не рождается с готовой памятью. Она развивается, как и сам ребенок, под влиянием общения и совместной деятельности со взрослыми. Дети со слабой памятью — это чаще всего те дети, которым взрослые не уделяли нужного внимания и которым внушали, что у них плохая память. Как же можно развивать память ребенка?

Важнейшим условием этого являются специальные усилия ребенка — запомнить что-то для того, чтобы потом припомнить. Формировать у детей готовность к таким умственным усилиям, развивать способность к целенаправленному, намеренному запоминанию — важная задача воспитателя. Другая не менее важная задача — дать детям те средства и рациональные приемы, которые помогут им удержать в памяти и воспроизвести в нужный момент необходимую информацию.

В практике дошкольного воспитания взрослые, как правило, не руководят процессом развития детской памяти, хотя многие их задания и требования опираются именно на память дошкольников. Детям дается задача — запомнить что-нибудь (далеко не всегда понятная и актуальная для них), но не даются приемы запоминания. В результате запоминание сводится к механическому зазубриванию (стихов, правил, песен и пр.).

Такое зазубривание не только малопродуктивно, но и утомительно для малышей. Оно лишает материал всякого смысла и вообще не развивает память ребенка.

Игры, предлагаемые в этом разделе, содержат необходимые условия, способствующие развитию целенаправленной памяти ребенка. Эти условия заключаются в следующем.

Во-первых, во всех играх у ребенка возникает необходимость в преднамеренном запоминании, которая побуждает его приложить определенные умственные усилия для того, чтобы запомнить и припомнить нужные ему сведения.

Во-вторых, в каждой игре ребенку передаются рациональные приемы осмысленного запоминания и припоминания, средства овладения своей памятью. Эти приемы используются ребенком в качестве опоры в актуальной для него игровой ситуации и потому легко осваиваются им.

Игры в разделе описаны в порядке нарастания сложности. Их последовательность продиктована психологическими закономерностями развития памяти дошкольника.

В первой игре («Переполох») связь между запоминаемыми и припоминаемыми объектами помогает устанавливать взрослый. Он руководит умственной активностью детей, направляет ее и дает необходимые опоры. Сюжетный конфликт игры делает умственные усилия детей осмысленными и целенаправленными.

Во второй игре («Кто здесь прячется?») дети учатся уже самостоятельно устанавливать смысловые связи между объектами. Этот прием облегчает процесс запоминания и припоминания, делает его целенаправленным и осмысленным.

В третьей игре («Что достать тебе, дружок?») смысловой опо-

рой для запоминания и припоминания предмета является выделение и проигрывание его назначения (функции). Эта игра не только учит ребенка новому важному приему осмысленного запоминания, но и способствует расширению объема памяти.

Четвертая игра («Мамины помощники») направлена на развитие словесной памяти. Запоминание слов в ней побуждается понятной и близкой детям сюжетной ситуацией и облегчается общностью значений запоминаемых слов. В этой игре дети выполняют словесное поручение взрослого, что приближает их к решению учебной задачи.

Во всех играх ведущая и направляющая роль принадлежит взрослому. Здесь важны и эмоциональное общение с детьми, и вовлеченность воспитателя в сюжет игры, и четкая, понятная детям формулировка обучающей задачи, и постоянная активизация умственной деятельности ребенка. Только при этих условиях предлагаемые игры будут способствовать развитию памяти детей.

ПЕРЕПОЛОХ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра является первым шагом на пути к развитию у детей целенаправленного запоминания и припоминания. Обычно младшие дошкольники запоминают лишь то, что запоминается само, без особых усилий, в силу своей привлекательности. В этой игре содержится ряд условий, которые вызывают у ребенка потребность в целенаправленном запоминании и припоминании, что, в свою очередь, требует от него особых умственных усилий.

Игра носит сюжетно-ролевой характер. Ее игровая ситуация воспроизводит более или менее знакомые детям явления. Роль помощников взрослого как бы возвышает их в собственных глазах и побуждает прилагать особые старания, чтобы оправдать доверие, которое им оказывается.

Выполнение роли опирается на опыт игры в поручения, своеобразным вариантом которой является эта игра. Объектами игровых действий детей являются привлекательные образные игрушки, изображающие обитателей птичьего или скотного двора (птицы или животные). Все поручения хозяйки этого двора — тети Даши — предполагают выполнение детьми понятных им воображаемых или практических дел по уходу за животными. Выполняя поручения, дети должны проявить самостоятельность, ответственность — ведь от них зависит благополучие животных. И хотя животные — всего лишь игрушки, на них дети переносят свое отношение к настоящим животным, с которыми они встречаются в жизни и в сказке.

Выполнение игровых поручений требует от детей особой, еще не привычной для них умственной активности и специфических стараний: нужно запомнить и вовремя припомнить то, что поможет тете Даше и ее питомцам. Поскольку у тети Даши таких питомцев не менее шести-семи (а в дальнейшем их будет и больше),



запомнить, кто из них в каком домике живет, невозможно без целенаправленных усилий. В этом детям помогает взрослый: вопросы, одобрения и дополнительные сведения.

Обучающая задача этой игры заключается в том, чтобы дети, ориентируясь на особенности игрового материала, устанавливали связь между домиками и его обитателями. Взрослый, направляя внимание детей и их умственную активность, помогает им успешно запоминать и припоминать, где живет каждое животное, и, таким образом, выполнять роль помощников. В этой игре важно придерживаться мудрому педагогическому правилу — не подменять действия ребенка своими действиями и не говорить за него то, что он может сказать сам.

Дети решают обучающую задачу все вместе, но выполняют игровые действия по одному, по собственному побуждению (с согласия воспитателя).

Таким образом, в этой игре без всякого принуждения со стороны взрослого и без механического зазубривания дети приобретают новый опыт запоминания и припоминания объектов.

Игровой материал. Объемные миниатюрные игрушки, изображающие знакомые детям домашних птиц и животных. Это могут быть пластмассовые или керамические цыплята, утята, курочки, петушки, гуси, кролики, собачки (по два экземпляра каждой игрушки).

Кроме того, для игры нужны картонные полые коробочки белого цвета, которые служат домиками для персонажей. Желательно, чтобы домики вкладывались один в другой: так удобнее их хранить. Домики должны отличаться величиной и цветом дверей и окошек, например: у домика цыплят — окошки и двери жел-

тые, у домика утят — зеленые, у домика петуха и кур — оранжевые, у домика кроликов — коричневые, у домика гусей — синие. Самый большой домик, в котором живут хозяйка и собачка, может быть с голубыми окошками. Весь набор игрового материала помещается в большой коробке. Перед игрой материал загоразживается ширмой или покрывается тканью.

Данный набор образных игрушек можно заменить другим, имеющимся в распоряжении воспитателя. Главное, чтобы игрушки были миниатюрные, поскольку с ними удобнее действовать и они более привлекательны для детей.

Описание игры и приемы ее проведения. Когда дети усядутся, как обычно, на расставленные полукругом стульчики, воспитатель ставит напротив них детский стол, на котором за ширмой располагаются все домики, выстроенные в ряд. В каждом из них заранее помещаются соответствующие игрушки. Домики выстроены в порядке нарастания величины следующим образом: в первом (самом маленьком) — цыплята, во втором — утята, в третьем — куры и петух, в четвертом — утки, в пятом — кролики, а в шестом (самом большом) — собачка.

Воспитатель снимает ширму и обращается к детям от имени тети Даши, хозяйки птичьего двора: «Здравствуйте, дети! Я — тетя Даша. Смотрите, как много домиков в моем дворе! В домиках живут кролики и птицы. Сегодня я хочу первый раз выпустить их погулять. Вот только боюсь: вдруг они разбегутся кто куда. Вы поможете мне их загнать обратно в домики? Только для этого нужно запомнить, кто в каком домике живет. Сейчас я научу вас, как это сделать. Посмотрите внимательно на домики и скажите, одинакового они цвета или разного? Правильно, все белые. А какого цвета у домиков окошки и двери?» Дотрагиваясь рукой до разных домиков, воспитатель предлагает детям назвать, какого цвета окошки и двери. Таким же образом уточняется и другой отличительный признак домиков — величина: «Этот домик самый маленький, а этот самый большой, а этот чуть побольше, чем первый, а этот еще больше... А теперь давайте посмотрим, кто выйдет из самого маленького домика с желтой дверцей!» С этими словами воспитатель по очереди выводит двух цыплят, передвигает их по столу, как будто они гуляют, и спрашивает: «В каком домике живут эти цыплята?» Получив ответ, педагог подтверждает его правильность и продолжает: «Постарайтесь запомнить, что маленькие желтые цыплята живут в самом маленьком домике с желтым окошком и желтой дверью. Это очень важно, потому что сами цыплята своего домика не найдут, ведь они в первый раз гуляют. Пусть цыплята нас подождут во дворе, а мы посмотрим, кто выйдет из этого домика».

Из второго домика воспитатель выпускает двух утят и спрашивает, в каком домике они живут. Взрослый подтверждает, что утята живут в домике с окошками зеленого цвета, потому что любят зеленую травку (травка зеленая и окошки зеленые). Таким же образом, побуждая детей выделять и называть ориентирую-

щие признаки, воспитатель выпускает всех остальных персонажей и подсказывает, как запомнить их домики, чтобы потом припомнить и отвести питомцев туда, где они живут.

Когда все персонажи окажутся во дворе, они некоторое время гуляют (воспитатель передвигает их). Потом тетя Даша говорит, что животных и птиц пора кормить. Она просит детей последить за ними, пока будет готовиться корм, чтобы никто не убежал со двора. «А если вдруг во двор прибежит пес Бобик (он очень любит гоняться за цыплятами и кроликами), нужно поскорее позвать меня на помощь. Бобик очень озорной и веселый щенок, но цыплята и кролики могут испугаться его, и тогда начнется переполох: они испугаются и дома своего найти не смогут», — говорит тетя Даша.

Через некоторое время воспитатель неожиданно для детей выпускает из большого домика собачку, и Бобик с громким лаем начинает гоняться за птицами и кроликами, сдвигая их в кучу. Дети зовут тетю Дашу. «Ой, какой переполох устроил Бобик! Как цыплята перепугались!» — говорит тетя Даша. Она уводит Бобика в дом и, обращаясь ко всем детям, просит их помочь перепуганным цыплятам вернуться домой. Тетя Даша спрашивает, в каком домике живут цыплята, и поручает двум желающим отвести их в дом. Воспитатель вместе с остальными детьми проверяет, правильно ли они нашли домики. Таким же образом, совместными усилиями, все дети припоминают домики остальных персонажей и отводят их по местам. Если малыши ошибаются, домики не открываются (коробочка не переворачивается).

Теперь, когда все персонажи на своих местах, можно повторить игру, но уже в несколько усложненном виде. Вызывая детей по очереди, воспитатель поручает им выпустить на прогулку кур, кроликов или других персонажей. Вызванный ребенок должен назвать, кого он хочет выпустить на прогулку, подойти к столу и постучать по нему возле домика. А все остальные дети вместе с ним повторяют приглашение, например: «Кролики, выходите гулять!» После этого ребенок выпускает обитателей домика. Он может взять игрушки в руки и поводить их по столу (погулять), пока не будет вызван следующий участник игры для выполнения аналогичной задачи.

При повторении игры роль озорного Бобика можно поручить кому-нибудь из детей. Воспитатель при этом продолжает выполнять свою роль и руководит игрой, вызывая то одних, то других детей для решения игровой задачи, но адресуя свои вопросы всем детям.

Советы воспитателю. При проведении игры побуждайте детей устанавливать связь между наглядным признаком (цветом окошка) и игровым персонажем — его внешним обликом, повадками и выражать эту связь словами. Это поможет ребенку установить смысловые связи, необходимые для осмысленного запоминания и припоминания.

Очень важно, чтобы порядок домиков и его обитатели были по-

стоянными. Поэтому на каждом домике напишите для себя, кто где живет. Поручения тети Даши (т. е. все варианты обучающей задачи) адресуются всем детям. Те, кого вызвали, являются лишь исполнителями общего решения. В случае ошибки не впускайте игрушки в домик, т. е. не переворачивайте коробочку.

КТО ЗДЕСЬ ПРЯЧЕТСЯ?

Особенности игры и ее воспитательное значение. В этой игре дети учатся пользоваться очень простым приемом смыслового запоминания и припоминания, который заключается в установлении смысловых связей между объектами, изображенными на картинках. Эти связи активно устанавливаются благодаря доступным детям умственным усилиям, которыми руководит взрослый.

Опираясь на свой опыт (игровой, познавательный, жизненный), дети приучаются воспринимать и запоминать предметы не изолированно, а в их жизненно-практических отношениях друг с другом. Смысловые связи устанавливаются по знакомому детям предметному содержанию картинок. Целенаправленное и обдуманное пространственное расположение картинок (предметов) по отношению друг к другу может также служить опорой для таких связей, а следовательно, и для запоминания и припоминания объектов.

Согласно игровому замыслу, картинки вначале раскладываются в определенном порядке, потом прячутся и снова находятся. Знакомая детям ситуация игры в прятки (поиски) побуждает их к успешному решению обучающей задачи — вовремя припомнить, что находится в определенном месте (там, где постучала палочка). Подобная ситуация делает для ребенка очень значимыми запоминание и припоминание картинок, а взрослый помогает ему в этом.

Воспитательное значение игры заключается в том, что дети приучаются действовать в согласии друг с другом, соблюдая очередность.

Игровой материал. Предметные картинки, изображающие игрушки, животных, одежду, фрукты, а также людей. Нужные наборы картинок можно подобрать из уже изданных пособий: «Лото на четырех языках», «Картинки малышам» и пр. Каждый набор картинок должен включать несколько конкретных, однородных предметов и их хозяина (человека). Например: кукла, коляска, мячик и девочка (хозяйка игрушек); кастрюля, сковородка, половник, плита и женщина (хозяйка).

Можно использовать также предметы, которые служат вместилищем для того, что изображено на картинках. Например: яблоко, апельсин, груша, виноград и ваза для фруктов.

Аналогичных наборов картинок должно быть не менее пяти (по числу участников игры). В каждом наборе — не менее шести предметов. Желательно иметь небольшой запас картинок в каждом наборе.

Для игры нужна также тонкая палочка величиной с карандаш и коробка с отделениями для разных наборов картинок.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра проводится за столом с небольшой группой детей (четыре-пять человек). При большем количестве участников решение предлагаемой задачи может оказаться слишком сложным для малышей из-за обилия материала и слишком долгого ожидания своих действий.

Воспитатель напоминает детям, как они раньше играли в прятки с игрушками, и предлагает поиграть в похожую игру, но не с игрушками, а с картинками.

«Помните, как мы играли с игрушками, — говорит он, — одни дети прятали игрушки, а другие их искали. Сегодня мы все будем и прятать картинки, и искать их друг у друга». Воспитатель вынимает из коробки набор из четырех картинок (например, кукла, мишка, коляска, девочка), раскладывает их в один ряд и говорит: «Здесь у нас девочка — Лена, а здесь — кукла Маша, мишка и коляска, чтобы катать их. Картинки сейчас начнут прятаться. А пока они видны, постараемся хорошо запомнить, где лежит каждая картинка. Девочка посередине, с одной стороны — кукла, с другой — мишка, а рядом с куклой — коляска. Когда картинки спрячутся (перевернутся изображением вниз), тот, кто получит палочку, постучит возле какой-нибудь картинки и спросит: «Тук-тук, кто здесь спрятался?» А мы вспомним, какая картинка здесь лежит, и назовем ее».

Воспитатель передает палочку одному из детей и переворачивает картинку изображением вниз. Когда ребенок постучит палочкой и произнесет нужные слова, дети говорят, что изображено на этой картинке или отвечают как бы за нее (например: «Это я, кукла!»). Ребенок с палочкой открывает картинку, а дети оценивают правильность ответа.

Повторив в таком варианте игру с разными наборами картинок, воспитатель переходит к следующему, более сложному варианту. Теперь каждый ребенок получает набор картинок и сам устанавливает смысловую связь между ними. Вначале раздается по три картинки (два предмета и хозяин). В дальнейшем количество предметов в наборе увеличивается каждый раз на единицу. По указанию воспитателя дети выкладывают свои картинки перед собой, и каждый отвечает, какая из них ему больше нравится, какую он положит в середину и пр. Вопросы воспитателя направлены на то, чтобы вызвать эмоциональное отношение к картинкам и установить связи между ними — и содержательные (по смыслу), и пространственные. Процесс выкладывания картинок, который сопровождается речью, способствует осмысленному запоминанию как их содержания, так и расположения. После этого все картинки прячутся, т. е. переворачиваются, и каждому ребенку предлагается проверить, где у него спрятана та или иная картинка, приподнимая каждую из них.

Затем воспитатель берет палочку и стучит возле какой-либо картинки со словами: «Тук-тук, кто здесь прячется?» Ребенок от-

вечает, взрослый открывает картинку, и все получают возможность убедиться в правильности ответа. Если картинка названа правильно, ребенок получает приз — цветной кружочек, который кладется на место выывшей картинки (она возвращается в коробку), а ему передается палочка. Теперь он сам может постучать возле любой картинки у сверстника и задать вопрос. Так продолжается до тех пор, пока все картинки не будут найдены. Таким образом, все дети по очереди получают возможность целенаправленно запоминать и припоминать картинки с помощью нового приема. Если ребенок ошибся и назвал не ту картинку, она прячется снова и та же задача в дальнейшем решается им повторно. Кружочек в этом случае ребенку не выдается. Когда все картинки будут найдены, их наборы при раздаче можно поменять. При этом дети, которые не ошибались, получают на одну картинку больше, чем они выиграли кружков (т. е. сколько картинок им удалось припомнить), а те, которые допускали ошибки, при повторении игры получают либо то же количество картинок, либо на одну картинку меньше.

Правила игры.

1. Запомнить все полученные картинки и где каждая из них лежит. Для этого нужно разложить картинки перед собой и сказать, где что лежит.

2. Когда начинаются поиски картинок, подглядывать не разрешается. После того как будет дан ответ, нужно проверить, где лежит каждая картинка.

3. Кто правильно припомнил спрятанную картинку, получает вместо нее кружок, ему передается палочка и он сам выбирает, кто из детей будет искать спрятанную картинку.

Советы воспитателю. При раздаче картинок важно учитывать интерес детей к тем или иным предметам. Эмоциональная оценка предметов важна для их запоминания. При повторении игры, когда дети будут знакомы с содержанием разных наборов, можно дать им те из них, которые больше нравятся.

Если ребенок плохо справляется с запоминанием и припоминанием картинок, ни в коем случае не говорите ему, что у него плохая память. Это причинит большой вред: ребенок может утратить уверенность в себе и больше не будет стараться запомнить что-либо. К тому же ошибки в припоминании могут возникать не из-за слабой памяти, а потому, что либо ребенку не интересно играть, либо он стесняется, не привык к самостоятельности и пр. Поиграйте с таким воспитанником отдельно, уделяя особое внимание установлению смысловых связей между картинками. Полезно поиграть с картинками, как с реальными игрушками, передавая словами действия с ними и подчеркивая основную цель игры: запомнить для того, чтобы припомнить.

ЧТО ДОСТАТЬ ТЕБЕ, ДРУЖОК?

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра направлена на дальнейшее развитие осмысленного, целенаправлен-

ного 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, самолетик 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, морковь 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, блюдо, 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 и мешочка.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра может проводиться как со всей группой детей, так и с небольшой подгруппой (четыре — шесть человек). Опишем вариант проведения игры со всей группой.

Дети садятся на стулья, расставленные полукругом, а воспитатель — напротив них за небольшой столик. Он предлагает малышам поиграть в новую игру с интересными предметами. Возбудив любопытство детей, педагог 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!».

Воспитатель 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, воспитатель 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 педагог 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. Воспитатель объясняет, что без намерения что-то запо-

нить для того, чтобы потом припомнить, сохранить в памяти все предметы не удастся. (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 воспитатель 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,пусти мое яблоко, я его потом съем!» или «Мешочек-мешочек,пусти мою машинку, я поеду на ней в гости».

Когда все предметы окажутся в мешочке, воспитатель 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 воспитатель 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, воспитатель 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 воспитатель 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 воспитатель 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 воспитателем) наблюдают за сверстниками и оценивают их действия, поощряют правильное решение задачи и выразительное исполнение движений.

Затем воспитатель вызывает уже четверых детей (двое из них садятся напротив всех, а двое по бокам). Педагог 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. Воспитатель 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 воспитатель, 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, воспитатель обращается к остальным детям и просит их вспомнить, какой предмет еще не назван.

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

Правила игры.

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

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

3. Подсказывать друг другу не разрешается.

Советы воспитателю. 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 двойное 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 обучающей задачи и поддерживает активность в игре всех ее участников — и тех, кто наблюдает это интересное зрелище, и тех, кто его разыгрывает. Поэтому при выполнении детьми игровых действий избегайте всего, что может разрушить воображаемую ситуацию и включенность в нее ребенка — замечаний, прямых требований и указаний. И, напротив, всячески поддерживайте инициативные действия ребенка в этом направлении, подсказывайте ему, как можно обыгрывать назначение того или иного предмета.

МАМИНЫ ПОМОЩНИКИ

Особенности игры и ее воспитательное значение. Эта игра направлена на развитие словесной памяти детей. Как известно, запоминание слов затрудняет ребенка больше, чем запоминание предметов. В силу конкретности детского мышления ребенку трудно запомнить услышанное слово без связи с его предметным содержанием. Для этого требуются особые усилия. Данная игра как раз и создает условия, которые, с одной стороны, учат прилагать такие усилия, а с другой — облегчают их. Опорой для целенаправленного и осмысленного запоминания слов в этой игре



являются предметные картинки и игровое общение с воспитателем.

Игра носит сюжетный характер. Воспитатель берет на себя роль мамы, которая дает своим детям (помощникам) поручения — запомнить и принести то, что нужно для дома. Такой сюжет очень близок повседневному опыту детей и удовлетворяет их потребность в общении со взрослыми. Он обеспечивает эмоциональную включенность детей в игру, побуждает к условным игровым действиям. Очень важно и то, что взрослый перечисляет не отдельные, разрозненные предметы, а предметы, объединенные общим игровым смыслом.

Осмысленное и целенаправленное запоминание слов подготавливает детей к успешному осмысленному запоминанию словесных указаний взрослого. А это очень важно для обучения детей на занятиях и для их дальнейшей жизни.

Игровой материал. Предметные картинки, которые подбирают из разных настольных игр: «Лото на четырех языках», «Картинки малышам», «Ботаническое лето» и пр. Картинки могут изображать самые разные предметы, например: фрукты, овощи, игрушки, цветы, одежду, посуду и т. д. Картинки должны быть подобраны в комплекты, состоящие из трех-четырех однородных предметов. Число таких комплектов должно соответствовать числу участников игры. Несколько комплектов желательно иметь в запасе для варьирования поручений.

Игровой материал хранится в коробке со специальными отделениями для разных групп картинок.

Описание игры и приемы ее проведения. Игра может проводиться и с небольшой подгруппой детей (четыре — шесть человек) и

со всей группой. Опишем вариант игры с небольшой подгруппой. Воспитатель предлагает поиграть в новую игру со знакомыми картинками. «Я буду вашей мамой, а вы — моими помощниками. Я хочу сварить для вас вкусный овощной суп. Вовочка, сыночек, принеси мне для супа капусту, морковку, картошку. Повтори, что мне нужно принести для того, чтобы сварить суп?» Ответив на вопрос воспитателя, ребенок подходит к столу, где заранее разложены все картинки, и выбирает те, которые ему нужны. Затем он показывает их всем детям, а они вместе с воспитателем оценивают, правильно ли выполнено поручение: все ли он принес, не перепутал ли что-нибудь. Мама благодарит Вову и понарошку варит суп. «Хочется угостить вас чем-нибудь вкусным, — говорит она через некоторое время. — Сходи-ка, доченька, в магазин и принеси нам виноград, грушу и апельсин. Запомнила, что нужно купить?» Дочка идет выполнять мамино поручение, а потом все лакомятся фруктами.

В процессе игры мама поручает своим детям принести самые разные предметы (три-четыре вида), каждый раз объясняя их назначение. Например: нужно купить игрушки детям (машинку, куклу, мишку, мячик) или посуду, чтобы накрыть стол (чашку, чайник, сахарницу), вазу с цветами для красоты или принести то, что нужно для уборки в комнате (веник, совок, ведро с водой).

Постепенно, при повторении игры, можно расширять число запоминаемых слов (до пяти) и обогащать содержание устанавливаемых связей, например, к овощам для супа добавляется кастрюля, среди одежды может быть расческа или щетка для чистки одежды, к фруктам можно прибавить кувшин с водой (чтобы их помыть) и пр.

Выполнение всех поручений оценивается и воспитателем и детьми. Принесенные картинки используются в воображаемых игровых действиях — дети понарошку варят суп, лакомятся фруктами, играют с игрушками, одеваются на прогулку и пр.

Правила игры.

1. Выполнять мамино поручение самостоятельно, ничего не пугая и не забывая.

2. Подсказывать не разрешается.

3. Если кто-то не полностью выполнил поручение и что-то забыл принести, дети напоминают ему и он отправляется снова за недостающим предметом.

Советы воспитателю. Все предметные картинки должны быть хорошо знакомы детям и легко узнаваемы. Разложите их заранее на столах рядами, на некотором расстоянии друг от друга, чтобы облегчить детям их различение и выбор (картинки служат опорой для припоминания названных слов).

Учитывая сложность запоминания слов для маленьких детей, эту игру следует проводить последней, когда дети уже научились устанавливать и удерживать смысловые связи на другом наглядном материале.

С детьми, которые часто забывают слова, поиграйте отдельно, варьируя различные поручения и поощряя их выполнение.

При проведении игры со всей группой все дети по очереди становятся помощниками. Имея два стола с игровым материалом, можно одновременно давать поручения сразу двоим детям. Все участники игры оценивают вместе с воспитателем правильность выполнения маминых поручений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

К началу дошкольного возраста ребенок уже обладает определенным жизненным опытом, который пока недостаточно осознан и представляет собой скорее потенциальные возможности, чем сложившуюся готовность реализовать умения в своей деятельности. Задача воспитания заключается как раз в том, чтобы, опираясь на эти потенциальные возможности, продвинуть вперед сознание малыша, положить начало полноценной внутренней жизни.

Как же решить эту задачу в условиях общественного дошкольного воспитания?

Пытаясь ответить на этот вопрос, остановимся на некоторых принципиальных положениях, лежащих в основе предложенной системы игр.

Прежде всего, все описанные игры представляют собой совместную деятельность детей со взрослым. Именно взрослый вносит в жизнь детей эти игры, знакомит с их содержанием.

Он вызывает у детей интерес к игре, побуждает их к активным действиям, без которых игра невозможна, является образцом выполнения игровых действий, руководителем игры — организует игровое пространство, знакомит с игровым материалом, следит за выполнением правил.

В любой игре содержатся два типа правил — правила действия и правила общения с партнерами. Правила действия определяют способы действий с предметами, общий характер движений в пространстве (темп, последовательность и т. д.).

Правила общения влияют на характер взаимоотношений участников игры (очередность выполнения наиболее привлекательных ролей, последовательность действий детей, их согласованность и т. д.). Так, в некоторых играх все дети действуют одновременно и одинаково, что сближает их, объединяет, учит доброжелательному партнерству. В других играх дети действуют по очереди, небольшими группами. Это дает возможность ребенку наблюдать за сверстниками, сравнивать их умения со своими. И наконец, в каждом разделе содержатся игры, в которых ответственная, привлекательная роль выполняется по очереди. Это способствует формированию смелости, ответственности, приучает сопереживать партнеру по игре, радоваться его успехам.

Эти два вида правил в простой, доступной для ребенка форме, без назидательности и навязывания воли взрослого приучают ма-

лышей к организованности, ответственности, самоограничению, воспитывают умение сопереживать, внимательно относиться к окружающим.

Но все это становится возможным только в том случае, если игра, разработанная взрослым и предложенная ребенку, в готовом виде (т. е. с определенным содержанием и правилами) активно принимается ребенком и становится его собственной игрой. Доказательством того, что игра принята, являются просьбы детей повторить ее, выполнение тех же игровых действий самостоятельно, активное участие в той же игре при повторном ее проведении. Только если игра станет любимой и увлекательной, она сможет реализовать свой развивающий потенциал.

Предложенные в нашей книге игры содержат условия, способствующие полноценному развитию личности: единство познавательного и эмоционального начал, внешних и внутренних действий, коллективной и индивидуальной активности ребенка. При проведении игр необходимо, чтобы все эти условия были реализованы, т. е. чтобы каждая игра несла ребенку новые эмоции, умения, расширяла опыт общения, развивала совместную и индивидуальную активность.

Описанные игры адресованы в основном детям младшего дошкольного возраста — от 3 до 4 лет. Однако психологический возраст ребенка — понятие условное и определяется не только календарными сроками, т. е. количеством прожитых лет и месяцев, но и этапом психического развития. Главное здесь — последовательность этапов развития (недопустимо перешагивать через целый этап). Игры предлагаются как раз с учетом необходимой последовательности этапов — от самых простых и доступных каждому малышу игр следует переходить к более сложным. В каждой игре необходимо опираться на то, что ребенок уже умеет и что он любит делать сам. Педагогу важно знать и понимать, что умеют и любят делать его воспитанники независимо от их возраста, и на этой основе вводить новые действия и новые задачи. Так, например, трехлетние дети, как правило, любят и умеют бегать и прыгать. Используя эти умения, можно организовывать новые игры, основанные на новой последовательности этих движений, их постепенном усложнении и главное — их новом содержании и осмыслении: не просто бегать и прыгать, а прыгать в воображаемой ситуации (по кочкам на болоте или бежать от кота или лисы, которые могут поймать).

Вполне возможно, что предложенные игры окажутся увлекательными и полезными не только для трехлетних, но и для пятилетних детей. Как мы уже сказали, выбор игры определяется не календарным возрастом ребенка, а этапом его психического развития.

Кроме того, на каждом возрастном этапе между детьми существуют значительные индивидуальные различия, их тоже необходимо учитывать при проведении игр. Почти в каждой группе детского сада есть по крайней мере три типа детей, которые по-раз-

ному ведут себя во время любой деятельности, в том числе в игровой, и соответственно требуют разного подхода.

Дети первого типа очень активны, подвижны, склонны к сильному возбуждению. Они охотно принимают любую новую игру и с энтузиазмом включаются в нее. Обычно они быстро схватывают суть игры и стремятся взять на себя активные роли. Но часто эти воспитанники не обращают внимания на других и заняты только демонстрацией собственных возможностей. Для таких детей наиболее трудными оказываются правила, сдерживающие их спонтанную активность: дожидаться своей очереди, не двигаться до определенного сигнала, уступать главную роль или привлекательный предмет другим. Вместе с тем выполнение именно этих правил особенно полезно для них. При проведении игры постарайтесь показать таким детям важность соблюдения этих правил и сделайте так, чтобы они получили удовлетворение от их выполнения.

Дети второго типа более робкие, опекаемые, осторожные. Они обычно не сразу понимают суть игры и не слишком охотно переключаются на новую для них деятельность. Сначала они держатся напряженно, но с интересом наблюдают за действиями других детей. Ни в коем случае не надо заставлять такого ребенка брать на себя активную роль, пока он не будет готов к этому. Наблюдая за игрой и принимая в ней сначала пассивное участие, он постепенно заражается от взрослого и от сверстников интересом к игре и через некоторое время сам начинает проявлять инициативу. Конечно, это становится возможным при поддержке и одобрении (но ни в коем случае не принуждении!) воспитателя.

Однако не все дети включаются в игру даже при поддержке воспитателя. В каждой группе могут оказаться вялые, пассивные воспитанники, которые отстают в развитии от сверстников и не могут действовать наравне с ними. Даже при многократном повторении игры они не понимают ее суть и избегают активных ролей, а взяв их на себя, действуют неправильно. Такие дети требуют особого внимания со стороны воспитателя. Коллективная, групповая работа с ними не эффективна. Они нуждаются в личном контакте со взрослым, в его личном внимании, объяснении, поощрении. Индивидуальные занятия необходимы для их нормального психического и личностного развития.

Таким образом, разные дети требуют разного подхода и нуждаются в различных воспитательных воздействиях. Вместе с тем, к сожалению, в детских садах иногда пользуются методами, которые недопустимы ни для каких детей и ни при каких обстоятельствах.

Ни в коем случае нельзя насильно (запретами, угрозами, наказаниями) заставлять ребенка делать то, чего он не хочет, к чему он еще не готов. Задача воспитателя (и в этом заключается искусство воспитания) — заинтересовать малыша, увлечь его полезным занятием, поддержать малейшие успехи. Принуждением

можно только отбить интерес к игре, что сделает ее бессмысленной.

Столь же бессмысленны и даже вредны прямые требования что-то запомнить или усвоить в игре. Мы уже говорили, что ребенок в дошкольном возрасте не может учиться по требованию взрослого. Он способен запоминать и усваивать только то, что нужно ему самому, в чем он испытывает практическую необходимость. Такая необходимость естественно возникает в интересной и увлекательной игре. Подменять игру упражнением или уроком, требовать механического повторения каких-то слов или движений недопустимо. Тем более недопустимы раздраженный тон и грубость в отношениях с детьми.

Доброжелательность, сюрпризность, разного рода неожиданности являются значительно более эффективными средствами в работе с детьми. И эти средства всегда в ваших руках. Нужно уметь вовремя удивиться или огорчиться, заинтриговать детей какой-то неожиданностью, выразить восхищение, показать мимикой, интонацией, движением свою заинтересованность игрой и успехами в ней ребенка. Конечно, все это требует от воспитателя артистизма. Но ведь педагогика — это искусство. Только радость от успеха, увлеченность, заинтересованность ведут к формированию личности человека.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3	4. Игры, развивающие целенаправленное восприятие цвета	76
ИГРА — ОБУЧЕНИЕ — РАЗВИТИЕ	4	Бегите ко мне!	78
1. Игры, сближающие малышей друг с другом и с воспитателем	12	Разноцветные ленточки	80
Солнышко и дождик	14	Ищи свой дом!	82
Ножки	17	Разноцветные колечки	84
Раздувайся, пузырь!	19	Лети, голубок!	85
Карусели	21	Цветовое лото	88
Лови-лови!	23	Прыг-скок!	91
Дудочка	24	Что понравилось, возьми, принеси и назови	92
Куклы пляшут	26	5. Игры, развивающие восприятие формы	94
Подарки	28	<i>Игры, развивающие осязательное восприятие формы объемных предметов</i>	95
Кто к нам пришел?	30	Что нам привез Мишутка?	96
Спектакль игрушек	31	Отгадай, что в мешочке	98
Зайка	34	Не ошибись, Петрушка!	100
По дорожке Валя шла	37	Есть у тебя или нет?	102
Зимний хоровод	38	<i>Игры на зрительное восприятие формы</i>	105
Бабушка Маланья	40	Закрой окошко	107
Магазин игрушек	42	Где твой дом?	110
2. Игры, развивающие нравственно-волевые качества личности ребенка	44	Принеси и покажи	112
Салочки-догонялочки	45	Чей коврик лучше?	114
Лохматый пес	47	Геометрическое лото	116
Воробушки и автомобили	49	Кому дать?	119
Смелые мышки	50	6. Игры, развивающие восприятие качеств величины	121
Пустое место	53	Что делают матрешки?	123
Лиса и гуси	54	Разберем и соберем	126
Ай, гууу	56	Приходите на лужок	128
Салочки-выручалочки	57	Раз, два, три — ищи!	130
Кто раньше дойдет до флажка?	59	Пирамидки	132
Я принес тебе подарок	60	Веселые матрешки	134
3. Игры, способствующие развитию целенаправленного слухового восприятия	63	Игра в поручения	135
Кто разбудил Мишутку?	64	7. Игры, формирующие целенаправленное внимание	139
Колпачок и палочка	67	Раз, два, три — говори!	140
Что выбрал Петрушка?	70	Пальчик	142
Звуковые загадки	72	Прятки с игрушками	144
Встречайте гостей	74	Отзовись, не зевай!	146
		Поехали коробочки наши!	149
		Волшебный столик	152

Проказы мишки-шалунишки	155
8. Игры, развивающие речь и мышление	157
Чудесный сундучок	158
Мешочек, впусти!	161
Зайчик и мишка	164
Где спрятался зайчик?	167
День рождения куклы Аленушки	169
Где мы побывали, что мы повидали?	172

Что на картинке?	175
Отгадай-ка!	177
Парные картинки	180
Игрушки-артисты	184
9. Игры, развивающие память	187
Переполюх	189
Кто здесь прячется?	193
Что достать тебе, дружок?	195
Мамины помощники	199
Заключение	202

Учебное издание

**Богуславская Зинаида Михайловна
Смирнова Елена Олеговна**

**РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ
МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Зав. редакцией *Л. А. Соколова*
Редактор *Л. Г. Фролина*
Младший редактор *М. И. Ерофеева*
Художники *Ю. А. Трофимов, Е. Н. Рудько*
Художественный редактор *Е. А. Михайлова*
Технические редакторы *Н. Н. Матвеева, Н. А. Васильева*
Корректор *Н. С. Соболева*

ИБ № 13219

Сдано в набор 17 10 90. Подписано к печати 31 01.91.
Гарнит Литературная Печать высокая Усл. печ.
Уч -изд. л. 14,80+0,37 форз. Тираж 600 000

Ордена Трудового Красного Знамени издательств
и массовой информации РСФСР. 129846, Мо

Областная типография управления печати и ма
кома, 153628, г. Иваново

