

Картотека игр с использованием игрового набора «Дары Фрёбеля»

Основной формой для формирования навыков в дошкольном детстве является игра. Игровая деятельность имеет большое значение в формировании познавательных процессов. В ходе игры у ребенка активно развиваются основные формы мышления, речь и воображение; совершенствуются исследовательские навыки, формируется связь между образом, словом и его значением, расширяются творческие способности.

Знакомство дошкольников с набором «Дары Фрёбеля» в раннем возрасте в различных сенсорных, сюжетных и конструктивных играх создаст необходимую базу для освоения в старшем дошкольном возрасте игр с правилами, в которых развиваются необходимые качества мышления. Основная задача мышления заключается в том, чтобы выявить существенные, необходимые связи, основанные на реальных зависимостях, отделив их от случайных совпадений во времени и пространстве. Прежде всего важно создать условия для положительных эмоциональных реакций от умственного труда в процессе перехода ребенка от присущего всем детям любопытства к любознательности и дальнейшему преобразованию в познавательную потребность. Наиболее важными факторами для создания таких условий являются положительный пример взрослого и его искренняя заинтересованность в деятельности ребенка и организация стимулирующего пространства для освоения различных знаний об окружающем мире, в том числе организация соответствующих игр. Деятельностью для развития оригинальности мышления является продуктивная деятельность, конструирование, изобразительная деятельность. Исследователями подтверждено, что решающим фактором, содействующим развитию гибкости мышления, выступает метод освоения опыта ребенком. Именно поэтому развивать мышление ребенка возможно только в игровой деятельности.

Цель: формирование познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности.

Задачи:

- способствовать развитию социальных и коммуникативных умений, игровой деятельности, восприятия, мышления, внимания, речи, памяти;
- формировать сенсорные навыки и предпосылки познавательно-исследовательской деятельности, элементарных математических представлений;
- расширять кругозор.

1. «Золушка»

Цель. Приобщение воспитанников к художественной литературе. Развитие интереса к совместным играм. Формирование первичных представлений о свойствах объектов окружающего мира (*цвете, размере, форме*).

Предварительная работа.

Восприятие художественной литературы: Ш. Перро «Золушка». Беседа по содержанию сказки Ш. Перро «Золушка». Чтение стихотворения Е. Благина «Про хрустальный башмачок».

Конструирование современных бытовых приборов, облегчающих труд «Золушки» из игровых наборов №№ 2,7,8,9,10.

Ход игры

Ребята, что это? (*Туфелька*). Как Вы думаете, из какой сказки? А что случилось с героиней этой сказки? Как вы думаете, почему Золушку называли Золушкой?

Педагог предлагает ребенку побыть в роли Золушки. Высыпает из **наборов** № 9 круги и полукруги и просит рассортировать предметы по одному или нескольким признакам.

Ребята, а как можно облегчить труд Золушки? Детям предлагается сконструировать современные бытовые приборы, облегчающие труд Золушки.

Рефлексия.

Вам понравилась игра? А что именно вам понравилось в этой игре? Как мы облегчили труд Золушки?

2. Игра «Экскурсия в музей»

Цель. Развитие внеситуативно-познавательной формы общения и расширение системы вербальных средств общения. Воспитание уважения к другому человеку, продуктам его труда, формирование самооценки и развитие воображения на основе имеющегося опыта. Стимулирование связной речи и познавательного интереса.

Предварительная работа.

Экскурсии в музейные пространства ДООУ, виртуальные экскурсии в самые известные музеи страны и мира. Перед началом игры необходимо выяснить у детей, кто в каком музее уже бывал, что запомнилось из увиденного и услышанного на экскурсии. Рекомендуется педагогу самому рассказать о музее, в котором он был. Тема «*Зачем нужны музеи?*» может стать темой проектной деятельности, а игра «*Экскурсия в музей*» явиться частью подобного проекта.

Подготовка материалов к игре.

Необходимо предложить детям материалы всех **наборов** и предоставить им возможность самим выбирать материал для экспоната, регламентируя время работы, например, звуком колокольчика. Предварительно рекомендуется проговорить с детьми

замысел экспоната, а уже затем отправляться за материалом. Для расширения возможностей игры можно в будущем предложить детям также использовать и другой дополнительный материал.

Организация игрового пространства.

Рекомендуется использовать просторное помещение, в котором каждому экспонату найдется свое место, и рассмотреть который можно будет с любой стороны. Возможно использование драпировки. Важно, чтобы создалась тихая и спокойная музейная атмосфера, а в организации пространства приняли участие сами дети.

Ход игры

Педагог предлагает детям создать из наборов экспонаты (*картины, скульптуры*) и дать им названия. Затем организовать музей и по очереди проводить экскурсии в нём, стараясь придумывать историю каждого экспоната.

Рефлексия.

Вам понравилась игра? А что именно вам понравилось? Как мы можем использовать наши экспонаты?

3. Игра «Для чего еще»

Цель. Развитие ситуативно-деловой формы общения и обогащение системы вербальных средств общения; развитие фантазии, творчества, мышления, мелкой моторики, развитие игровой деятельности.

Предварительная работа.

Прежде чем предложить детям игру подобного типа, следует поиграть в игры типа «*Что перепутал художник?*». Рекомендуется подобрать и рассказать нелепицы, небылицы, лимерики. Чтобы сам процесс строительства не получился слишком длительным и не вызвал у детей затруднений, рекомендуется предварительно сконструировать несколько предметов, которые легко узнаваемы детьми.

Подготовка материалов к игре.

Рекомендуется предложить детям выложить все материалы на стол и перемешать их. В случае если детям хорошо известны материалы из **наборов**, можно не извлекать их из коробок.

Организация игрового пространства.

Организовать игру можно на поверхности стола или на полу.

Дальнейшее развитие игры.

Для демонстрации способов использования построенного предмета можно использовать другие детали набора.

Ход игры

Ребята, посмотрите, сколько предметов нас окружает.

Педагог предлагает сделать из **наборов** различные предметы.

Когда у нас свободный час,

Мы зря не бьём баклуши –

Ведь в детской комнате у нас
Есть множество игрушек:
Петрушка, «Лего», грузовик,
Железная дорога...
К тому же в детской детских книг
На полке очень много!

Педагог предлагает поиграть в игру «Для чего ещё». Дети делятся на две команды и придумывают для чего ещё можно использовать предметы, которые они сделали. Выигрывает команда, которая придумает больше ответов.

Рефлексия.

Вам понравилась игра? А что именно вам понравилось в этой игре?

4. Игра «Зеркало»

Цель: формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях).

Оборудование: Наборы «Дары Фрёбеля» № 7,8,9,10, мешочек с разными зеркалами.

Ход игры

Педагог: Ребята, посмотрите какой у меня красивый мешочек. Хотите узнать что там?

Не смотря в окошко,
Был один Антошка.
Посмотрел в окошко –
Там второй Антошка!
Что это за окошко?
Куда смотрел Антошка?

Педагог: Посмотрите, ребята, сколько у нас зеркал.

- Свет, мой, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?»

И ей зеркальце в ответ:

«Ты, конечно, спору нет:

Ты, царица, всем милее,

Всех румяней и белее».

(А. С. Пушкин «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»)

Педагог предлагает детям разбиться на пары, встать друг напротив друга, внимательно посмотреть на своего партнера и запомнить все особенности своего друга.

Педагог: А теперь выложите «*отражение*» своего партнера из деталей **наборов**, лежащих на столе. (*Включается веселая музыка*)

Педагог: Кто все закончил, может рассказать нам о своем партнере: какой он и чем отличается от других?

Рассказы детей.

Педагог: Как вы думаете, что можно придумать с этими портретами?

Ответы детей.

Рефлексия.

Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра? А что именно вам понравилось в этой игре.

5. Игра «Подарок»

Цель. Развитие воображения, творческой активности, самостоятельной деятельности детей, формирование познавательной активности, первичных представлений об объектах окружающего мира, отечественных традициях.

Предварительная работа. Выкладывание картинок из элементов на плоскости по образцу.

Педагог:

Пришла ко мне подружка,

И мы играли с ней.

И вот одна игрушка

Вдруг приглянулась ей:

Лягушка заводная,

Весёлая, смешная.

Мне скучно без игрушки -

Любимая была, -

А всё-таки подружке

Лягушку отдала. (Е. Благинина, «Подарок»)

Ход игры:

Педагог: Я пришла к вам с подарками. У меня в руках красивые коробочки для всех вас.

Педагог, двигаясь по комнате, приговаривает: «*Пойду к Саше, Танечке, Наташе*». Специально называются имена тех детей, которые в этот момент чем-то отвлечены.

Подходит к самой большой группе детей и говорит: «Здравствуйте, дети! Я к вам пришла, вам подарки принесла. Этот подарок – Маше», – подает коробочку, делает паузу, чтобы понять, догадается ли ребенок сказать «*спасибо*» или он может просто забыть это сделать, так как увлечен игрой. Педагог напоминает: «*Что нужно сказать, когда получаешь подарок?*»

Раздаёт коробочки до тех пор, пока все дети не получают их. Важно не затягивать этот процесс.

Педагог: Вам понравились подарки? А вы, любите дарить подарки? Кто хочет сделать приятное своим друзьям и близким? Я предлагаю подарки сделать из **игровых наборов «Дары Фрёбеля»**.

Дети выполняют. Далее обсуждается: что сделали? Кому? Почему?
Рефлексия.

-Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра? А что именно вам понравилось в этой игре.

6. Игра «Красная шапочка»

Цель. Поддержание у детей интереса к сказке, желания помочь сказочному герою, закрепление знаний о правилах поведения в лесу, приобщение воспитанников к художественной литературе, формирование интереса к драматизации литературных произведений, развитие воображения, мышления, речи, игровой, изобразительной деятельности.

Предварительная работа.

Чтение художественной литературы: Ш. Перро «Красная Шапочка». Беседа с детьми о важности помощи близким людям, пожилым, заболевшим. Беседа о правилах поведения с незнакомыми людьми.

Обыгрывание ситуации «Встреча Волка с Красной Шапочкой». Оригами «Красная Шапочка».

Ход игры

Иду через лес по тропинке,
Не ведая вовсе печали.
Несу я гостинцы в корзинке.
Кому? Вам уже рассказали?
У речки в соседней деревне
Стоит моей бабушки домик.
Мне птицы поют на деревьях
И все мне их песни знакомы.
Здесь прыгают с ветки на ветку
Бельчата и прячут под ёлкой
Свои непростые секреты.
Ох, только не встретить бы волка!

Педагог: Ребята, о ком это? Ребята, а зачем Красная Шапочка пошла к бабушке? А почему важно помогать близким людям, пожилым, заболевшим? Как вы думаете, правильно ли вела себя Красная Шапочка с волком? Интересно, а как выглядел дом бабушки и лес, в котором произошла эта ситуация?

После беседы педагог предлагает детям построить из **наборов** декорации к этой сказке. Создание декораций «Дом бабушки», «Лес» (с применением **игровых наборов №№ 2,3,4,5,6,7,8,9, J1**).

Педагог: Ребята, как вы думаете, что было бы, если Красная Шапочка была послушной девочкой и не стала разговаривать с

волком. Каким был бы её путь? Кого она могла бы встретить в лесу? Как прошла бы встреча с бабушкой?

Рефлексия.

Вам понравилась игра? А что именно вам понравилось в этой игре?

7. Игра «Ее величество точка»

Цель: развитие игровой деятельности, восприятия, мышления, внимания, речи, памяти; развитие сенсорных навыков и познавательно-исследовательской деятельности, элементарных математических представлений; расширение кругозора.

Предварительная работа.

Презентация «Сказка про точку». Презентация «Картинная галерея».

Ход игры

Пусть сегодня дворик наш, за окошком хмуро.

Я взял фломастер, карандаш, решил чертить фигуры.

Передо мной бумаги лист, до чего ж он бел и чист.

Фломастером ткнёшь посередине листочка.

И на листе получается точка.

Педагог: Ребята посмотрите, какой красивый у меня шар. Какой он? (*Педагог отходит дальше*) А теперь какой он? Правильно, наш шар превращается в точку.

Педагог: Вы когда-нибудь были в картинной галерее? Как вы думаете, что находится в ней? Я предлагаю создать свои картины из точек и организовать картинную галерею. Для каждой картины необходимо придумать название.

Ребята, как вы думаете, кого можно пригласит в нашу галерею? Кто хочет начать экскурсию первым?

Модификации игры: Дети выкладывают для своих картин рамки, используя детали из различных наборов.

Рефлексия.

После посещения «картинной галереи» дети могут нарисовать понравившуюся картину.

8. «Пир на весь мир»

Цель: формирование первичных представлений о семье, обязанностях в домашнем хозяйстве; развитие познавательной деятельности, творческого мышления, воображения, игровой деятельности.

Ход игры

Педагог: - Дорогие ребята! У каждого из вас есть семья. Я хочу знать, хорошо вы знаете членов семьи. Отгадайте загадки про самых важных людей в вашей жизни.

Кто милее всех на свете?

Кого любят очень дети?

На вопрос отвечу прямо:
Ну конечно это....(мама)
Кто же трудную работу
Может делать по субботам?-
С топором, пилой, лопатой
Строит, трудится наш....(папа)

Кто любить не устает,
Пироги для нас печёт,
Вкусные оладушки?
Это наша.... (бабушка)
Он трудился не от скуки,
У него в мозолях руки,
А теперь он стар и сед-
Мой родной, любимый (дед)

Кто веселый карапуз-
Шустро ползает на пузе?
Удивительный мальчишка-
Это младший мой....(братишка)
Кто любит и меня, и братца,
Но больше любит наряжаться?-
Очень модная девчонка-
Моя старшая....(сестренка)

Педагог: - В каждой семье есть свои традиции. Традиции – это обычаи, действия связанные с определенными событиями. Должно быть, в ваших семьях есть свои традиции, с которыми вас познакомили мамы, бабушки, дедушки. Например, если у вас какой-нибудь праздник, то вы тоже в нем участвуете, помогая сервировать стол. Покажите, как вы помогаете своим мамам.

Двигательная разминка:

- Мы салат для мам готовим.
 - Мы порежем и посолим (*стучат ребром одной ладони о другую*)
 - Помидоры, огурцы (*сжимают и разжимают кулаки*)
 - Скажут мамы: «Молодцы!» (*Хлопают в ладоши*)
 - Есть и зелень и салат (*разводят руки в стороны*)
 - То-то папа будет рад! (*круговыми движениями потирают живот*).
- Ребята, давайте поиграем с вами в игру «Пир на весь мир».
- Я обед готовить буду.
Достою свою посуду,
Вот кастрюля – суп сварился.
В этой миске винегрет.
Чай зелёный заварился.
Приходите на обед! (Р. Горенбургова).

Дети садятся за стол. Делают из **наборов** (№2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J1, мебель (*стулья и столы*) и сервируют столы, а затем «*ходят*» друг к другу в гости на придуманные праздники.

Детям предлагается придумать и «*приготовить*» различные блюда.

Рефлексия. «*Солнышко*»

9. Игра «Волшебники»

Цель. Обогащение активного словаря, **развитие** познавательного интереса, формирование грамматически правильного строя речи, **развитие фантазии**, коммуникативных навыков, конструктивной деятельности.

Предварительная работа.

Прослушивание песни Ю. Энтина «*Где водятся волшебники?*»

Ход игры

Где водятся Волшебники,
Где водятся Волшебники,
Где водятся Волшебники,
В фантазиях твоих.

С кем водятся Волшебники,
С кем водятся Волшебники,
С кем водятся Волшебники,
А с тем, кто верит в них.

Педагог: Я сегодня волшебница. Хотите узнать, что я умею? (**набор №2**): уменьшать и увеличивать фигуры. Был домик маленький – стал большой дом, зайчик маленький – стал большой заяц. Ребята, а кто хочет стать волшебником?

Дети самостоятельно «*превращают*» фигуры.

Педагог: Ребята, а как вы думаете, чем в прошлом был этот предмет? (*Хлеб – зерном; цыплёнок-яйцом*) Может быть попробовать сложить предметы из деталей **наборов**? Интересно, какие они получатся?

Рефлексия. «*Эмоции*»

-Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра? А что именно вам понравилось в этой игре.

10. Игра «Морские обитатели»

Цель: формирование представлений о разнообразии мира природы; расширение кругозора, обучение умению выразительно передавать образы окружающего мира, развитие общения со сверстниками, воображения, реализация самостоятельной творческой деятельности.

Предварительная работа.

Рассматривание серии сюжетных картинок «*Морские обитатели*».

Просмотр фрагмента мультипликационного фильма «Летучий корабль».

Восприятие художественной литературы: А. Порошин «Подводный мир».

Ход

Про подводные глубины
Посмотрела я кино:
В батискафе опустились
Ихтиологи на дно.
Впереди большого ската,
Наблюдает командир:
В небольшой иллюминатор,
Виден весь подводный мир.
Словно жизнь на миг заснула
В океанской глубине.
Вот зубастая акула
С батискафом наравне.
Всюду — красные кораллы,
Очень тихо и темно.
Много нового узнала
Я из этого кино!

«Подводный мир (А. Порошин)»

Педагог: Ребята, а что вы знаете о морях? Кто живет в море?

А кто хочет придумать нового нереального морского обитателя? Мы с вами превратим наш пол в огромный океан. Предлагаю сконструировать нового морского обитателя и придумать ему название.

Рефлексия.

-Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра?

А что именно вам понравилось в этой игре.

11. «Путешествие»

Цель. Формирование основ безопасного поведения в быту, социуме; формирование позитивных установок к творчеству; **развитие** творческой активности, любознательности и познавательной мотивации, первичных представлений о свойствах и отношениях окружающего мира (размер, материал, количество, реализация самостоятельной творческой конструктивной деятельности).

Предварительная работа.

Чтение стихотворения С. Михалкова «Песенка друзей». Музыкальная игра «Автобус». Беседа с детьми о том, как можно путешествовать и какие правила безопасного поведения необходимо соблюдать в поездках.

Ход игры

Мы едем, едем, едем
В далёкие края.
Хорошие соседи,
Счастливые друзья.
Нам весело живется,
Мы песенку поём,
А в песенке поётся
О том, как мы живем:
ПРИПЕВ. Тра-та-та, тра-та-та,
Мы везем с собой кота,
Чижика, собаку, Петьку-забияку,
Обезьяну, попугая.
Вот компания какая!
Вот компания какая
Мы ехали, мы пели,
И с песенкой смешной
Все вместе, как сумели,
Приехали домой.
Нам солнышко светило,
Нас ветер обвевал,
В пути не скучно было,
И каждый напевал.

Педагог: Ребята, а кто знает, как можно путешествовать? Какие правила безопасного поведения необходимо соблюдать?

Я предлагаю отправиться в путешествие на Северный полюс (с применением **игровых наборов №№ 1,2,3,4,5, 5в,5р,6,7,8,9,10, J1**), но не просто так. Мы для поездки соберём самые необходимые вещи. Только вещей не должно быть больше 6. Какие вы умницы, собрали столько вещей. Кто может мне рассказать, что взял с собой и зачем?

Рефлексия. «Солнышко».

12. «Стихийные бедствия»

Цель. Формирование основ безопасного поведения в природе, первоначальных представлений об особенностях природных явлений; развитие творческой активности, любознательности и познавательной мотивации.

Предварительная работа.

Беседа «Что такое стихийные бедствия?»

Презентация «Стихийные бедствия»; конструирование из модулей зданий; ознакомление с художественной литературой (сказка «Три поросёнка»).

Ход игры

Слышен шум ветра.

Педагог: Ребята, что это за шум? Может это ураган или буря? Чем могут быть опасны эти явления природы для человека? Какие вы ещё знаете стихийные бедствия? Друзья мои, а хотите испытать на себе опасность стихийного бедствия?

Для этого нам необходимо построить разные дома, каждый сам себе.

Когда строительство закончено воспитатель показывает, как можно изобразить землетрясение (*стучать ладошками по столу*) и ураган (*дуть со всех сторон с большой силой*).

Наконец-то прекратились стихийные бедствия, теперь необходимо провести «*восстановительные работы*». Ребята, как вы думаете, почему ваши дома разрушились? Может мы теперь попробуем построить более устойчивые дома? (*Ситуация проигрывается ещё раз*).

Рефлексия.

Что у тебя получилось лучше всего?

Что у тебя не получилось и почему?

Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось?

Что было самым трудным?

Что было самым интересным?

Кого бы ты хотел (а) поблагодарить за работу?

Источник:

Галина Чалышева. Картотека игр на развитие мышления с использованием игрового набора «Дары Фрёбеля». Методическая разработка.