

Журнал для родителей и педагогов

# ИГРА И ДЕТИ

Взрослые,  
присоединяйтесь!

№ 2020  
3



# Содержание журнала

Наш индекс  
в электронном каталоге  
«Почта России»:  
**П5335**



## ИГРА? ИГРА!

*И.В. Ведовская.* **Москва моя и мама** 2

## УРОКИ ЛОГОПЕДА

*О.А. Алферова.* **Чему научит песня** 4

*Н.А. Федотова.* **Мастер-класс по изготовлению игры  
«Логопедические яйца»** 6

## ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

*Ю.А. Носова.* **Игры с водой** 8  
**Игры с песком** 11

## МАСТЕРСКАЯ

*А.Ю. Стремнев.* **«Человек — летучая мышь»  
или «Супергерой из бумаги»** 14

## В СКАЗОЧНОЙ ИЗБУШКЕ

*В.М. Гурсова.* **Лэпбук «Путешествие по сказкам»** 18

## ОПЫТЫ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ

*М. Меркулов.* **Ветер** 20

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

**Игры с детьми на улице** 23

## ИГРОТЕКА

*О.Г. Чекмасова.* **Чудеса из мешочка** 32

Подписку можно оформить  
на почте и в подписных агентствах.

**Редакционная подписка:**  
**E-mail: [no.podpiska@yandex.ru](mailto:no.podpiska@yandex.ru)**

Журнал доставляется подписчику  
заказной бандеролью.  
Справки по тел./факс: (495) 345-52-00,  
Елена Леонова.

### Продажа:

ООО «НИИ школьных технологий»  
109341, Москва, ул. Люблинская, д. 157, корп. 2.  
Тел./факс: (495)345-59-00, 345-52-00  
Email: [podpiska@narodnoe.org](mailto:podpiska@narodnoe.org)

### Редакционный совет:

**Арнаутова Е.П.**, ведущий научный сотрудник  
Центра дошкольного детства им. А.В. Запорожца,  
кандидат педагогических наук

**Белая К.Ю.**, профессор кафедры педагогики  
и методики дошкольного образования МИОО,  
кандидат педагогических наук

**Букатов В.М.**, профессор МПСИ,  
научный руководитель многочисленных  
экспериментальных площадок по социо-игровой  
педагогике, доктор педагогических наук

**Иванкова Р.А.**, старший научный сотрудник Центра  
дошкольного детства им. А.В. Запорожца,  
кандидат педагогических наук

**Комарова Т.С.**, заведующая кафедрой  
эстетического воспитания МГГУ им. М.А. Шолохова,  
профессор, доктор педагогических наук

**Кушнир А.М.**, кандидат психологических наук

**Найбауэр А.В.**, доцент кафедры дошкольного  
и младшего школьного возраста Педагогической  
академии последилового образования  
Московской области, кандидат педагогических наук

**Новикова И.М.**, доцент кафедры специальной  
психологии и клинических основ дефектологии  
МГГУ им. М.А. Шолохова, кандидат педагогических  
наук

**Остапенко А.А.**, доктор педагогических наук,  
профессор Кубанского государственного  
университета, заслуженный учитель Кубани

**Трифонов Е.В.**, заведующая лабораторией игры  
и развивающей предметной среды Центра  
дошкольного детства им. А.В. Запорожца,  
кандидат психологических наук

Журнал для родителей и педагогов

# ИГРА И ДЕТИ

№ 2020  
3

## Внимание!

Педагоги и родители,  
**найдите друг друга**  
через журнал «Игра и дети»!  
**Журнал поможет:**  
педагогам – в разговорах  
с родителями, родителям –  
во взаимоотношениях  
с детьми.  
Подписка на журнал  
**«ИГРА И ДЕТИ»** –  
обязательное условие успеха  
совместных воспитательных  
усилий педагога и родителей!  
Наш индекс в электронном  
каталоге «Почта России» –  
**П5335**

*От редакции*

### Редакция:

**Директор проекта**  
Алексей Кушнир  
**Главный редактор**  
Тамара Арманова  
**Дизайн и верстка**  
Галина Нефедова  
**Ответственный  
секретарь**  
Светлана Лячина  
**Технолог**  
Артем Цыганков

### Адрес редакции:

109341, Москва,  
ул. Люблинская, д. 157, корп. 2.  
Тел./факс: (495) 345-59-00,  
345-52-00, 347-29-00

### E-mail:

[deti-dvora@yandex.ru](mailto:deti-dvora@yandex.ru)

Отпечатано в типографии  
ООО «НИИ школьных технологий»,  
109341, г. Москва,  
ул. Люблинская, д. 157, к. 2  
Зак. № Тираж 300 экз.

Редакция не всегда  
разделяет точку зрения авторов  
публикуемых материалов.  
За содержание рекламы  
отвечают рекламодатели.  
При перепечатке ссылка  
на журнал «Игра и дети»  
обязательна.  
Присланные рукописи  
не рецензируются  
и не возвращаются.

© «Игра и дети», 2020

*Игры детей – вовсе не игры, и правильнее смотреть на них, как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.*

М. МОНТЕНЬ





**И.В. ВЕДОВСКАЯ,**  
воспитатель, ГБОУ «Гимназия № 1552»,  
г. Москва

# МОСКВА МОЯ И МАМИНА

**В** дошкольном возрасте у детей начинает формироваться чувство патриотизма. Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине — месту, где человек родился. Своими занятиями я стараюсь воспитать в детях любовь и уважение к родному дому, детскому саду, родной улице, городу. Развить интерес к доступным ребенку явлениям общественной жизни. Не менее важным условием нравственно-патриотического воспитания детей является тесная взаимосвязь с родителями.

## **Программное содержание:**

1. Рассказать детям о Москве.
2. Вызывать в детях любовь к родному городу, улице.
3. Развивать зрительную память, внимание.
4. Продолжать знакомить детей: с рекой Москвой, Спасской башней, Красной площадью, Московским зоопарком, ЦПКиО им. Горького.

## **Предварительная работа:**

1. Чтение рассказов, стихотворений о Москве.
2. Чтение А. Барто «Песенка о Москве».
3. Индивидуальные и групповые беседы с детьми о Москве.
4. Пословицы и поговорки о Москве.
5. Фотографии детей с видами Москвы, улицы на которой живут.
6. Видео-проект «Москва моя и мамина» (работа родителей).
7. Фото-коллаж «Моя Москва» (работа родителей).
8. Фотоальбом «Я живу в Москве» (работа родителей).
9. Рассматривание картинок с изображением животных и их детенышей.
10. Знакомство с экзотическими животными: лев, тигр, жираф, бегемот, слон.

**Материал:** макет воздушного шара с корзиной; компьютер, экран, мультимедийный проектор; слайдовая презентация с видами Москвы; шапочки зайцев и лисы; флажки трех цветов; карусель из обруча с ленточками; изображение Спасской башни.

## **ХОД ЗАНЯТИЯ**

У входа в зал детей встречает воспитатель, одетый в костюм капитана. В зале находится макет воздушного шара с корзиной, за которой стоят стульчики. В центре мультимедийный экран.

Воспитатель. Здравствуйте, ребята! Я капитан воздушного судна, на котором мы сегодня отправимся в путешествие. А путешествие у нас будет непростое, мы полетим на воздушном шаре на высоте птичьего полета. Это также высоко, как летают птички.

Напомните мне, ребята, в каком городе вы живете? (*В Москве.*)

Правильно, вот мы и отправимся в путешествие по Москве. Итак, прощу в кабину.

Дети рассаживаются на стульчики в корзине воздушного шара, На экране — вид Москвы сверху.

Воспитатель. Москва — это столица нашей Родины. Это значит самый главный город нашей страны. Посмотрите и увидите, как прекрасен наш город. Послушайте стихотворение.

...Такой большой старинный город,  
Гордится им моя страна!  
Всем городам он — голова,  
Столица Родины — Москва.



Ребятки, если мы живем в Москве, то как мы называемся? (*Москвичи.*)

А теперь посмотрите, какая большая река протекает через весь город. А называется эта река Москва.

На чем плавают по реке? (*На лодке, на катере, на теплоходе.*)

А теперь мы с вами приближаемся к Красной площади, смотрите!

Чтобы познакомиться поближе, нам надо спуститься вниз. Идем на посадку!

Красная площадь — значит красивая. На этой площади проводятся военные парады, гулянья, выступают спортсмены.

А теперь выходите на середину зала на марш.

Под песню О. Газманова «Москва, звонят колокола» дети маршируют с флажками.

А теперь, ребята, посмотрите на это большое и красивое здание. Это Спасская башня. Наверху башни расположена пятиконечная звезда. А чуть ниже куранты — главные часы России. Эти часы самые точные, по ним всегда проверяют время. Послушайте бой курантов. (*Слушают.*)

А теперь подойдите к мольберту и помогите мне справиться с заданием.

На мольберте изображена Спасская башня без звезды и курантов, дети должны приклеить недостающие части.

Молодцы, ребята, помогли мне. А теперь летим дальше.

Кто-нибудь из вас догадался, куда мы подлетаем? Сейчас мы приземлимся, и вы точно узнаете это место, потому что хоть один раз, но вы здесь были с родителями. Узнаете?

Правильно, зоопарк! Московский зоопарк — это старейший и крупный зоопарк нашей страны.

В 2014 году ему исполнилось 150 лет. В зоопарке люди заботятся о животных, изучают их и лечат. Я знаю, вы очень любите зоопарк, поэтому давайте немного здесь погуляем и посмотрим на животных.

Слон — это огромное животное на земле. А кто рядом со слоном, маленький? (*Ответы детей.*)

Лев — царь зверей. Живет он в теплых странах. А кто рядом со львом? (*Ответы детей.*)

Жираф — самый высокий зверь на свете. А кто рядом с жирафом? (*Ответы детей.*)

Бегемот — очень крупное животное. А рядом с бегемотом кто? (*Ответы детей.*)

Тигр — это очень храброе и осторожное животное. Посмотрите, и кто же рядом с тигром? (*Ответы детей.*)

Все вы молодцы, знаете животных и их детенышей. Давайте с вами поиграем.

## ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЛИСА И ЗАЙЦЫ»

Выбирается «лиса», которая сидит в норе. «Зайцы» прыгают или бегают врассыпную, пока звучат слова:

Посреди сугробов снежных  
Уши белые торчат.  
Поищи лиса, попробуй,  
Хитрых беленьких зайчат.  
Потому что зайцев ловко  
Прячет бабушка-зима.

После этих слов «зайцы» замирают. «Лиса» ищет «зайчат», уводит в норку тех, которые шевелятся.

Воспитатель. Ну вот, мы нагулялись, наигрались, можно продолжать путь дальше.

Мы с вами прилетели в один из самых больших парков в Москве. Называется он Центральный парк культуры и отдыха имени М. Горького. Все дети с родителями часто посещают этот парк. Здесь много развлечений для детей и взрослых.

Давайте мы с вами тоже покатаемся на карусели, выходите все ко мне и беритесь за ленточки.

Дети исполняют аттракцион с обручем.

А расскажите мне, где вы были с родителями?

Рассказ детей, выставка фото-коллажей, показ видео-презентации «Москва моя и мамина».

Воспитатель. Ребятки, а что же нужно делать, чтобы наш город и дальше оставался таким красивым? (*Ответы детей.*)

Видео-презентация «Я берегу свой город».

Воспитатель. Ребята, вам понравилось путешествие? Но я с вами не прощаюсь. Москва — очень большой город и в ней еще много мест, где мы с вами не были. В следующий раз мы отправимся дальше, а сейчас примите от меня гостинцы. До свидания!

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Васильева М.А. От рождения до школы. М., 2014.
2. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. М., 1991.
3. Антонов Ю.Е., Левина А.В. Как научить детей любить Родину. М., 2003.
4. Буре Р.С. Дружные ребята: воспитание гуманных чувств и отношений у дошкольников. М., 2004.

**О.А. АЛФЕРОВА**, учитель-логопед  
ГБОУ «СОШ № 1825 дошкольного отделения  
“Конфетка”», г. Москва

# ЧЕМУ НАУЧИТ ПЕСНЯ

**Ч**ему научит песня? Песня с большой буквы. Песня со смыслом; та, которую пели еще в прошлом веке. Добру? – да. Песня «Дорога добра» советует посвятить жизнь именно добру, не унывать при неудачах и помогать друзьям. Идя домой из детского сада, можно обсудить со своим ребенком, какие сомнения и соблазны подстерегают героя песни и что ему следует делать в разных случаях.

Припев песни «На улице Каштановой» закрепит умение образовывать относительные прилагательные. И будет основой для дальнейшей отработки данного умения и активизации лексики (ягоды и фрукты): «Пройду по Абрикосовой, сверну на Виноградную...». А на каких еще улицах мог побывать певец? Где растет много вишен? На Вишневой. Яблок? На Яблочной. Бананов? на Банановой...

Песни «Кабы не было зимы» и «Весеннее танго» уточнят представления детей о временах года и явлениях, характерных для этих времен года. Расскажет о транспортных средствах песня про пони с длинной челкой. А о силе духа поведает песня «Ты – человек». Она послужит мощным стимулом, если вдруг что-то у ребенка не получается...

Песня сказочника «Однажды в старой Дании» станет напоминанием о великом Гансе Христиане Андерсене, его книгах, героях и стране.

Благодаря песне можно объяснить происходящие в мире явления и уточнить значения новых слов.

А еще песня поможет научиться воспринимать в речевом потоке определенные звуки и правильно произносить заданные звуки. Так можно делать на индивидуальных логопедических занятиях с детьми 5–6 лет.

## ТЕМА ЗАНЯТИЯ: «АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА [Р] В СЛОВАХ И СЛОВСОЧЕТАНИЯХ»

**Цель занятия:** отработка правильного произношения звука [р] в словах и словосочетаниях.

### **Задачи:**

- образовательная: активизация лексики прилагательных, обучение умению подбирать противоположные по смыслу признаки предметов;
- развивающая: развитие зрительного восприятия и зрительно-моторной координации, формирование фонематического анализа, развитие слухо-речевой памяти, развитие мелкой моторики рук;
- воспитательная: воспитание бережного отношения к живым существам.

**Оборудование:** презентация в формате ppt, аудиозапись песни «Пропала собака» и ее «минусовка», разрезные картинки-фишки, «развивающий» плакат: объявление о пропаже щенка, заготовки деревьев с цветными бельевыми прищепками вместо листьев, наложенные фигуры щенят и лабиринты.

## ХОД ЗАНЯТИЯ

### I. Организационный момент.

Что это за звук: при его произнесении зубы не сомкнуты, губы улыбаются, язык поднят вверх и дрожит у передних зубов? Звук [р]. С какой силой должна выходить воздушная струя из ротовой полости, чтобы язык дрожал? — достаточно сильно.

### II. Формирование фонематического восприятия.

— Я сейчас включу песню, а ты будешь хлопать, когда услышишь слова со звуком [р]. Отхлопывай твердый звук [р], а не мягкий звук [р'].

Логопед включает аудиозапись песни «Пропала собака» (слова А. Ламм, музыка В. Шаинского):

Висит на заборе, колышется ветром,  
Колышется ветром бумажный листок.  
Пропала собака, пропала собака...  
Пропала собака по кличке Дружок!

Щенок белоснежный, лишь рыжие пятна,  
Лишь рыжие пятна и кисточкой хвост.

Он очень занятный, он очень занятный,  
Совсем еще глупый, доверчивый пес.

А дождь-забияка листочек закапал,  
И буквы и строчки заплакали вдруг.  
Найдите собаку, найдите собаку!  
Вернись поскорее, мой маленький друг.

— Ты отлично справился! Держи фишку!

### III. Развитие слухоречевой памяти.

— Вспомни и назови слова, которые отхлопывал.

### IV. Активизация лексики прилагательных.

Работа с развивающим плакатом

— Вот то самое объявление. Что произошло с ним? — закапал дождь. Поэтому нам нужно составить новое объявление. Давай вспоминать, какой потерялся щенок. Называй слова-признаки:

- белоснежный;
- занятный;
- глупый;
- доверчивый.

Если ребенок не помнит слова-признаки, песня включается вновь.

### V. Активизация слов-признаков, развитие мелкой моторики, автоматизация звука [р] в словах и словосочетаниях.

— Каким еще может быть щенок по кличке Дружок? Давай называть слова со звуком [р] и по очереди прикреплять прищепки к заготовкам деревьев:

- грустный;
  - радостный;
  - красивый;
  - своенравный.
- Давай повторим.

### VI. Активизация слов-признаков, автоматизация звука [р] в словах и словосочетаниях.

— Подумай, как могут звать собаку, чтобы в ее кличке был звук [р]? — Барон, Рекс, Грызлик... А какие бывают собаки? Давай подбирать описания для Барона: сначала я, потом ты. Называть будем противоположные по смыслу слова:

- Барон спокойный — Барон рассерженный.
  - Голодный — сытый.
  - Веселый — грустный.
  - Глупый — умный.
  - Белый — черный — пятнистый.
  - Красивый — ужасный.
  - Вежливый — грубый.
  - Худой — толстый.
  - Высокий — низкий.
  - Больной — здоровый.
  - Старый — молодой.
- Давай повторим.

### VII. Развитие зрительного восприятия.

Работа с лабиринтами на развивающем плакате:

— Помоги щенку добраться до ...

### VIII. Развитие зрительного восприятия (наложенные друг на друга изображения щенят).

— Сколько щенят забралось на солнышко? (Посчитай.)

### IX. Подведение итогов.

— Вспомни еще раз, какого мы ищем щенка. Переверни фишки и посмотри, нашли мы его или нет?

Ребенок собирает разрезную картинку щенка.

### X. Включается слайд презентации с нашедшимся щенком и «минусовкой» песни «Пропала собака».

**Н.А. ФЕДОТОВА**, учитель-логопед высшей категории МАДОУ «Детский сад № 43», Московская обл., г.о. Королев

## МАСТЕР-КЛАСС ПО ИЗГОТОВЛЕНИЮ ИГРЫ «ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ЯЙЦА»

**У**влекательная игра будет полезна детям разных возрастов: и тем детям, кто уже знает буквы и в сентябре собирается в школу, и тем, кто только учит буквы, и тем, кто только учит названия цветов.

Для изготовления игры потребуется лист картона или плотной бумаги, простой и цветные карандаши, ножницы и набор наклеек. Можно использовать и цветной картон. Тогда не придется ничего раскрашивать карандашами и наша задача существенно упростится. Но я все-таки предлагаю дать труд детским рукам, ведь навык работы с карандашом так необходим для подготовки руки ребенка к письму.



А что делать, если наклеек нет? Тогда пригодятся картинки из старых журналов, рекламных магазинных буклетов и клей.

Все приготовили? Начинаем!

Хотя чаще всего мы и покупаем в магазинах овальные яйца, наши будут круглыми для удобства изготовления. На листе

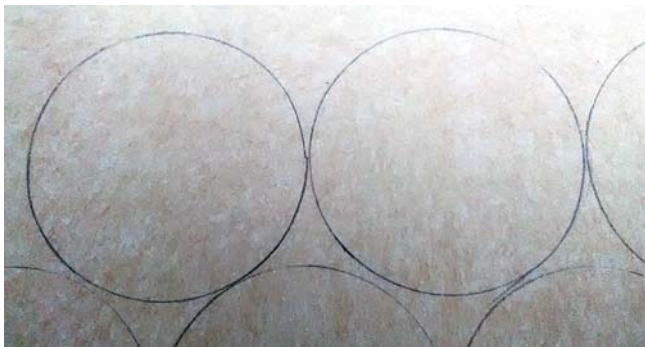


картона простым карандашом рисуем круги. Можно воспользоваться трафаретом или, как я, обвести крышку от косметического средства. Теперь каждый кружок закрашиваем цветными карандашами. У нас получились желтые, синие, красные, зеленые, оранжевые яйца-кружочки. А у кого-то, может, и разноцветные? Вырезаем их ножницами и наклеиваем на каждое яйцо наклейку. Вот, что у нас получилось!



Теперь нам надо каждое яйцо подписать. Берем фломастер и на оборотной стороне каждого яйца делаем надпись. Будьте внимательны, это делается так: сложим яйца стопочкой друг на друга картинками вверх. У меня на верхнем яйце «МАШИНА», у вас другая картинка. Запоминаем. Снимаем, переворачиваем и подписываем на оборотной стороне яйца с ма-





шиной то слово, которое соответствует картинке на следующем яйце. У меня это дом. Пишем «ДОМ». Дальше снимаем яйцо с картинкой ДОМ, переворачиваем, и подписываем на оборотной стороне слово, называющее картинку на следующем яйце «УТЯТА». Таким образом, подпишем по очереди все яйца в стопке, а на обороте последнего яйца напишем слово «МАШИНА». Ведь эта картинка была на первом верхнем яйце в нашей стопке.

Может ли ребенок сам сделать надписи на яйцах? Но лучше под вашим родительским наблюдением. А еще, взрослый может подписать карандашом, а ребенок обведет фломастером.

Ну а теперь... поиграем?

Разложим наши чудесные яйца на столе или на полу. Начинаем с любого понравившегося яйца. Ребенок берет яйцо, переворачивает, читает слово на обороте и ищет яй-

цо с соответствующей картинкой. Дальше по порядку: от яйца к яйцу, от слова к слову собираем все яйца. Советую для детей, которые только начинают учиться читать, подобрать простые короткие слова. Если ребенок уже читает, можно брать более длинные слова. В любом случае родители всегда придут на помощь!

Если у вашего ребенка есть для игры компания, сделайте сразу 2 комплекта яиц. Но подписывайте каждый из комплектов фломастерами своего цвета. Например, один комплект подписан черным фломастером, а второй – коричневым. Это нужно для того, чтобы на старте игрокам не взять яйца из одного и того же комплекта. Количество яиц в каждом комплекте должно быть одинаковым.

Выигрывает тот, кто быстрее соберет все яйца. Можно играть командами: один читает, второй ищет картинку.

Играйте с удовольствием!





**Ю.А. НОСОВА**, воспитатель МКДОУ  
«Бобровский детский сад “Полянка”»  
комбинированного вида, с. Бобровка

## ИГРЫ С ВОДОЙ

### «ВОДЯНАЯ МЕЛЬНИЦА»

*Педагогический замысел:* учить детей координировать движения обеих рук; развивать зрительно-двигательную реакцию; формировать навык скоростного режима при выполнении игрового задания; учить экспериментировать с непрерывным и дискретным множеством; уточнить свойства и качества воды.

*Оборудование и материалы:* стол-ванна без воды (используется одна емкость), пластмассовая игрушка-мельница, кувшин объемом 0,5 л, ведро с водой, пластмассовые палочки, цифры из мягкого полимера, полотенце.

### СКОЛЬКО ВЕДЕРОК С ВОДОЙ?

*Педагогический замысел:* учить ребенка координировать свои движения на основе барического чувства; формировать навыки счета с использованием символов для запоминания количества.

*Оборудование и материалы:* стол-ванна (без воды), большое ведро с водой, пустое маленькое ведро, камешки, полотенце.

*Содержание игры.* Сначала педагог оговаривает с ребенком размеры двух ведер (большое и маленькое), обращает его внимание на отсутствие воды в емкости стола-ванны. Затем он предлагает ребенку посчитать, сколько маленьких ведерок воды он нальет в емкость стола-ванны. Чтобы не сбиться со счета, ребенок должен опускать в емкость камешки: вылил ведро воды — бросил в воду камешек. Количество игровых заданий соотносится с пределами обучения счету. Педагог просит ребенка сказать, сколько маленьких ведерок воды он вылил в ванну. Если ребенок затрудняется с ответом, то взрослый обращает его внимание на брошенные в воду камешки. Ребенок считает

камешки в воде и соотносит их количество ведерок вылитой в емкость воды.

Педагог предлагает ребенку перелить воду обратно в большое ведро, но не всю, а только два или три (четыре) ведерка. Для этого он советует ребенку снова воспользоваться камешками, по одному доставая их из воды: зачерпнул одно ведро воды, вылил воду в большое ведро, достал один камешек и т. д. Затем ребенок должен сказать, сколько маленьких ведерок воды осталось в емкости стола-ванны. Ответить на этот вопрос можно тоже с помощью камешков.

Такие игры могут проводиться с использованием различных предметов, например, намоченных в воде пластиковых геометрических фигурок или цифр, которые приклеиваются на кафельную стенку или зеркало в соответствии с количеством вылитых ведерок воды.

### «УТОЧКИ В ОЗЕРЕ»

*Педагогический замысел:* учить детей понимать ситуацию, представленную в задаче; развивать речь детей, используя глаголы с противоположным значением; учить детей обыгрывать ситуации, отражающие действия с противоположным значением; учить детей решать задачи-иллюстрации на сложение и вычитание; формировать у детей умение повторять условие задачи, вопрос, называть ответ; развивать тонкую моторику рук; развивать психические процессы: память, внимание, наглядно-действенное мышление.

*Оборудование и материалы:* стол-ванна с водой, пластмассовые игрушки (уточки), полотенце.

*Содержание игры.* В емкости стола-ванны с водой плавают пластмассовые уточки. Взрослый рассказывает ребенку содержание задачи и просит повторить в действии

все то, о чем в ней говорится, а потом решить ее: «В озере плавали три утки. Потом в озеро пришла плавать еще одна утка. Сколько уток стало плавать в озере?» Ребенок выполняет игровое задание в соответствии с содержанием задачи и решает ее на наглядном материале.

Затем педагог предлагает другую задачу: «В озере плавали четыре утки. Одна утка устала плавать и вышла на берег. Сколько уток осталось плавать в озере?» Ребенок выполняет игровое действие и решает задачу.

В игре можно использовать и другие плавающие игрушки (рыбки, лодочки).

## **ИГРА-ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ «ВЕТЕР И ЛОДОЧКИ»**

Взрослый дает каждому ребенку лодочку, предлагает пустить их в озеро. Дети изображают ветер, дуют каждый на свою лодочку. Таким образом создается ситуация для экспериментирования: можно ли дуть на свою лодочку, не определив всем вместе направление ветра? Сначала дети выполняют это действие без договоренности о том, в какую сторону они будут дуть. Ситуация анализируется. Дети определяют направление ветра, т.е. начинают дуть синхронно в одну сторону. Затем взрослый предлагает детям поменять направление ветра. Если дети не могут самостоятельно договориться о направлении ветра, то взрослый помогает им.

В ходе этой игры взрослый обращает внимание на формирование правильного (диафрагмального) дыхания.

По окончании игры дети вытирают руки и ложатся на коврики-полотенца, звучит спокойная мелодия, дети закрывают глаза.

## **«ВЫКУПАЕМ КУКЛУ»**

*Оборудование и материалы:* кукла-голыш, стол-ванна с двумя емкостями с водой (в одной емкости куклу моют, в другой — ополаскивают), мыло, мочалка, полотенце, халатик для куклы.

Взрослый объясняет ребенку, что сегодня они будут купать куклу. Вместе они уточняют название, свойства и назначение предложенных предметов:

- В чем мы будем купать куклу Машу?
- Что нальем в ванну?
- Какая нужна вода?
- Что нам нужно для купания куклы?

Затем вместе с ребенком взрослый наливает воду в одну из емкостей и сажает туда куклу. Все действия сопровождаются соответствующими речевыми высказываниями. Взрослый предлагает ребенку помыть куклу, последо-

вательно выполняя действия и уточняя по ходу игры, что он делает. Затем он просит ребенка поместить куклу в другую емкость и ополоснуть ее, затем тщательно вытереть полотенцем и надеть на куклу халат.

Если ребенок хорошо освоил игру, то в следующий раз можно предложить ему помыть куклу самостоятельно.

## **«СОБЕРИ БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ КАМЕШКИ»**

Ребенок и взрослый подходят к столу-ванне, наполненной водой. В ванне находятся большие и маленькие камешки. Взрослый предлагает ребенку достать сначала большие камешки, а потом маленькие и сложить их в миску. Усложняя игру, можно предложить ребенку складывать большие камешки в одну миску, маленькие — в другую.

Аналогичное задание можно проводить, используя дополнительные предметы-орудия (сачок, ложку и т.д.).

## **ИГРА СО СТРУЕЙ ВОДЫ**

Подставляйте под струю ладошку ребенка, изучайте падение воды, разбрызгивайте ее. Можно, например, предложить ему наполнить водой сначала стакан, а потом — столовую ложку. Причем струя воды может быть как теплой, так и холодной, как сильной, так и слабой.

## **«ВОДОПАД»**

Для этой игры вам пригодятся любые игрушки, с помощью которых можно переливать воду: лейка, маленькая мисочка, небольшой кувшинчик или простой пластиковый стакан. Малыш набирает воду в емкость и, выливая ее, создает шумный водопад с брызгами. Обратите внимание крохи, что чем выше водопад, тем громче он «шумит».

## **«ОКРАШИВАНИЕ ВОДЫ»**

Подкрасьте воду акварельными красками. Начать лучше с одного цвета. В одной бутылке (пластиковой, прозрачной) сделайте концентрированный раствор, а потом разливайте этот раствор в разных количествах в другие бутылки. Разлив концентрированный раствор по емкостям, долийте воды и посмотрите с малышом, где вода получилась темнее, где светлее.



# гровые приемы обучения

## «ТОНЕТ — НЕ ТОНЕТ»

Возьмите предметы из разных материалов: металл, дерево, пластмасса, резина, ткань, бумага, мочалка. Опуская по очереди различные предметы, ребенок наблюдает, погружаются ли они в воду и что с ними происходит.

## «МАЛЕНЬКИЙ РЫБАК»

Мелкие предметы бросают в бассейн или тазик. Это будут рыбки. Малышу выдается «удочка» — половник с длинной ручкой, которой он будет вылавливать рыбок. Можно также половить рыбок «сачком» — для этого подойдет дуршлаг или сито.

## «РАСТВОРЯЕТСЯ ИЛИ НЕ РАСТВОРЯЕТСЯ»

Что еще может раствориться в воде, кроме красок?

Пусть малыш наливает в воду (теплую или холодную) разные жидкости ложкой. Сок, молоко, кефир, сироп, мед, варенье или даже несколько капель подсолнечного масла. А если сыпать в воду разные порошки? Сахар, соль, муку, крахмал, растворимый или нерастворимый кофе. А если бросать в воду твердые предметы? Кусочек мыла или сахара или что-то другое. Что происходит с водой? Меняется ли ее цвет? Прозрачность? Растворяется ли то, что мы кидаем в воду сразу же, после размешивания или через некоторое время?

## «С МЕСТА НА МЕСТО»

Помещаем мелкие пластмассовые шарики в воду. Задача малыша — выловить ситечком с длинной ручкой все шарики и переложить их в пустую пластмассовую миску, которая плавает рядом.

## «ПУЗЫРИ»

Следует научить малыша пускать пузыри в воду. Взрослому необходимо сначала показать ребенку, как можно это сделать, чтобы он попытался сделать то же, а потом наблюдал за пузырьками. Это может стать элементом обучения малыша нырянию и плаванию, если у родителей нет возможностей проводить с ребенком занятия в бассейне. Сначала можно просто выдувать воздух через

рот, опуская голову в воду, затем попробовать делать это через трубочку или шланг. Такие игры доставляют малышу ни с чем не сравнимое удовольствие.

## «ЛЕЙСЯ, ЛЕЙСЯ»

Для этой забавы нужна воронка, пластиковый стакан и различные пластиковые емкости с узким горлышком. С помощью стакана малыш наливает воду в бутылки через воронку. Можно просто лить воду через воронку, высоко подняв ее.

## «ВЫЖМИ МОЧАЛКУ»

Взрослый дает ребенку губку и просит наполнить водой миску, которую он держит в руках. Но сделать это надо только с помощью губки, набирая воду и отжимая потом в миску.

## «МНОГО, МНОГО ПЕНЫ»

Взрослый выливает немного детской пены в бассейн, где находится малыш. С помощью венчика или собственных рук малыш взбивает пену.

## «ПОЙМАЙ ЛЬДИНКУ»

Взрослый опускает в миску с теплой водой 5–10 небольших льдинок. Наблюдаем за ними, рассказываем о свойствах воды.

## «УЧИМСЯ ИЗМЕРЯТЬ»

Для игры понадобится небольшая мисочка или кувшин, а также черпак. Взрослый просит заполнить миску водой, используя черпак. Для сравнения лучше взять разные по объему миску и кувшин.

## «ПОИСК СОКРОВИЩ»

Дайте ребенку несколько игрушек, которые он должен рассмотреть и ощупать, а затем опустите их в бассейн. Завяжите малышу глаза и предложите ему отгадать, какую игрушку он нащупал рукой в воде.

# ИГРЫ С ПЕСКОМ

## «СПРЯЧЬ ИГРУШКИ»

*Педагогический замысел:* сформировать у детей умение определять количество предметов на основе слухового и тактильного восприятия, прятать это количество в песок, используя всю плоскость стола-ванны с песком, а затем доставать заданное количество предметов из песка.

*Оборудование и материалы:* стол-ванна, прокаленный и просеянный песок, подносы по количеству детей, мелкие пластмассовые игрушки или природный материал (каштан, орехи, ракушки).

### Содержание игры.

Взрослый говорит детям: «Посмотрите, какие игрушки лежат на подносе. Попробуйте спрятать (закопать) их в песок так, чтобы они располагались по всей ванне с песком. Потом мы вместе будем их искать». Дети закапывают игрушки, а взрослый им помогает, затем дети вместе с педагогом, отыскивают их и называют. Педагог продолжает: «Мы с вами прятали и находили игрушки, а теперь я буду хлопать в ладоши, и каждый из вас возьмет столько игрушек, сколько хлопков он услышит. Потом вы спрячете их в песок. Но сначала я посмотрю, сколько игрушек взял каждый». Дети показывают взятые игрушки, а затем прячут их в песок. Детям можно предлагать одинаковое или разное количество хлопков.

После того как дети возьмут нужное количество игрушек (природного материала), спрячут их в песок, взрослый просит достать из песка столько игрушек (каштанов, орехов, ракушек), сколько раз он хлопнет в ладоши: «Я хлопаю в ладоши, а вы считайте мои хлопки, а потом достаньте из песка столько игрушек».

## «РИСУЕМ ФИГУРЫ НА ПЕСКЕ»

*Педагогический замысел:* научить ребенка рисовать пространственные тела и плоскостные фигуры, основываясь на тактильных представлениях.

*Оборудование и материалы:* стол-ванна, наполненная песком или крупой (манка или пшеничка), рамки — геометрические фигуры из мягкого полимера, пластмассовые объемные геометрические тела, экран или повязка на глаза.

### Содержание игры.

Педагог завязывает ребенку глаза и предлагает ему потрогать фигуру, а потом нарисовать ее пальчиком на песке и сказать, что он рисует. Взрослый говорит ребенку: «Я завяжу тебе глаза, дам в руки фигуру, ты потрогаешь ее, а потом, открыв глаза, нарисуешь ее на песке. Скажи, почему ты нарисовал эту фигуру?» и т.д.

## «ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ ПЕСКА»

*Педагогический замысел:* познакомить детей со свойствами сухого и мокрого песка; развивать зрительно-моторную координацию, память и внимание; формировать пространственно-количественные представления; обогащать лексику детей словами, обозначающими пространственное расположение предметов (спереди, сзади, слева, справа).

*Оборудование и материалы:* двухсекционный стол-ванна, одна емкость которого наполнена сухим песком, другая — мокрым, лопатки, формочки для куличиков, сито, водяная мельница, поднос с набором мелких игрушек.

### Содержание игры-занятия.

Педагог обращается к детям.

— Во дворе нашего детского сада есть песочница. Все вы любите играть в ней. Скажите, в какие игры вы играете в этой песочнице?

Дети говорят, что они лепят куличики, пекут пирожки, строят домики и т.д.

— В этой комнате тоже есть песочница. И мы сейчас все вместе поиграем в ней.

Педагог приглашает детей подойти к столу-ванне, наполненной песком, потрогать песок руками, сказать, какой он. Один ребенок говорит о том, что у него песок легкий, теплый, сухой, а второй обращает внимание на то, что песок прилипает к пальчикам, не сыплется и т.п.

Взрослый уточняет, почему песок в песочницах такой разный. В одной половине песочницы он легкий, так и струится между пальцами, а в другой половине тяжелый и



# Игровые приемы обучения

липучий. Дети отвечают. Педагог обобщает их ответы и отмечает, что в одной песочнице песок сухой, а в другой — мокрый.

— Сейчас я дам вам формочки. Вы возьмете лопатки и попробуйте слепить куличики.

Заканчивая занятие, дети разравнивают песок лопатками, закрывают песочницу крышкой, моют руки. Взрослый благодарит их за участие в занятии и прощается с ними.

## «КУКЛА МАША ГУЛЯЕТ ПО ПЕСКУ»

*Педагогический замысел:* учить детей координировать речь с движениями игрового персонажа; развивать тонкую моторику рук; учить детей проследить взглядом направление движения, определять его конечную цель; учить детей брать на себя роль и вести ее до конца; уточнить свойства и качества песка.

*Оборудование и материалы:* стол-ванна с прокаленным и просеянным песком, лопатка для выравнивания поверхности песка, кукла небольшого размера, обутая в пластмассовые тапочки, макет напольного домика, макет пластмассового домика, браслет на руку ребенка (тесемка), таз с водой, полотенце.

### Содержание игрового занятия.

Педагог знакомит ребенка с куклой Машей, которая только что научилась ходить и теперь идет домой. Взрослый просит ребенка помочь ей, показать, как надо идти, переступая ногами — правой и левой. Сначала он предлагает ребенку послушать стихотворение и показать, как надо идти, затем показать, куда надо идти. Для игры используется макет напольного дома, к которому должен идти ребенок. Педагог просит ребенка показать, где стоит домик (указательный жест рукой), и идти к нему, слушая стихотворение:

Топай правой ногой,  
Топай левой ногой,  
Снова — правой ногой.

## «МЯЧИК В КАНАВЕ»

У кромки воды, где песок ровный и влажный, выройте небольшую канавку, предварительно положив параллельно две палки на расстоянии тридцати сантиметров друг от друга. Сядьте у противоположных концов канавки и катайте по ней мячик навстречу друг другу. Попробуйте сделать канал длиннее, чтобы убедиться, насколько далеко вы сможете докатить мяч. Изменяйте его конфигурацию так, чтобы мяч мог катиться быстрее или преодолевать препятствия на своем пути.

## «ЗАКОПАННОЕ СОКРОВИЩЕ»

Обозначьте небольшую площадку, на которой будет происходить игра. Один из вас прячет хорошо заметную раковину или другой небольшой предмет, зарыв их неглубоко в песок и разравнивая это место. (Никто не должен подглядывать.) Затем он медленно отсчитывает время, пока другой игрок или игроки протыкают песок палочкой, пытаясь найти спрятанный предмет.

Дети могут меняться ролями, или пусть взрослый закопает несколько предметов, а дети ищут их все вместе.

## «КАРТИНЫ НА ПЕСКЕ»

Сделайте так, чтобы поверхность песка была ровной и влажной, и пусть ребенок что-нибудь нарисует на нем палочкой или прутиком. Исправлять ошибки «художнику» разрешается только в течение одной минуты. Можно поучиться писать буквы и цифры.

## «ЗАМОК ИЗ ПЕСКА»

Помогите ребенку построить из песка красивый замок. Подскажите ему, какие предметы нужно найти, чтобы укрепить эту сложную конструкцию — ракушки, камешки, прутики, палочки от мороженого и бутылочные пробки. (Перед тем как уйти, не забудьте выбросить все это в урну или в мусорный ящик.)

Если сначала сделать фундамент, используя в качестве большой формы ведро песка, то затем на нем можно соорудить разнообразные надстройки с помощью пластмассовых чашек или коробочек из-под маргарина. Захватите с собой на пляж побольше разных предметов, подходящих для этой цели.

Если вы принесете их в сетке, то перед уходом все эти предметы можно легко сполоснуть, окунув их в воду.

## «ЗОЛОТОНСКАТЕЛЬ»

Все мы любим, находить сокровища. Вы тоже можете порадовать своего малыша поисками если не золота, то по крайней мере меди.

Для этого возьмите с собой на пляж сито или мелкую сетку и горсть монет.

Пока ребенок играет где-нибудь поблизости, разбросайте монетки в определенном месте и присыпьте их песком. Когда все будет готово, дайте малышу сито и пусть он «добывает золото».

## «МОХРЫЕ ОТПЕЧАТКИ»

Попробуйте сделать отпечатки рук и ног на мокром песке. Следы исчезают довольно быстро, и поэтому ребенок способен заниматься этим достаточно долго. Ваш маленький шалунишка может оставлять следы, надевая обувь разного размера, засунув ногу в ведро или натянув ласты.

## «ТОПЧЕМ ДОРОЖКИ»

Мама вместе с малышом шагает по песку, оставляя следы, при этом можно приговаривать: «Большие ноги шли по дороге: То-о-п, то-о-п, то-о-п. Маленькие ножки бежали по дорожке: Топ-топ-топ! Топ! Топ-топ-топ! Топ!» Взрослый и ребенок могут изменять эту игру, изображая того, кто может оставлять большие и маленькие следы. Большие следы оставляет косолапый медведь. Маленькие следы оставит после себя маленькая белочка.

## «НОРКИ ДЛЯ МЫШКИ»

Ребенок вместе с мамой копает небольшие ямки — норки руками или совочком. Затем мама озвучивает игрушку, например, мышку-норушку, пищит, хвалит малыша за такой замечательный домик, просовывая в него игрушку.

## «Я ПЕКУ, ПЕКУ, ПЕКУ»

Ребенок «выпекает» из песка булочки, пирожки, тортики. Для этого малыш может использовать разнообразные формочки, насыпая в них песок, утрамбовывая их рукой или совочком. Пирожки можно «выпекать» и руками, перекладывая мокрый песок из одной ладони в другую. Затем ребенок «угощает» пирожками маму, папу, кукол.

## «ЗАБОРЧИКИ»

Малыш руками лепит заборчики по кругу. За таким забором можно спрятать зайку от злого серого волка. Или катать вдоль него грузовик.

## «ЧУДО-ПЕКАРЬ»

Ребенок «выпекает» из песка разнообразные изделия (булочки, пирожки, тортики). Для этого он может использовать разнообразные формочки, насыпая в них песок, утрамбовывая их рукой или совочком. Пирожки можно «выпекать» и руками, перекладывая мокрый песок из од-

ной ладони в другую. Затем ребенок «угощает» пирожками маму, папу и кукольное общество.

## «НАЙДИ ШАРИК»

Взрослый закапывает в песок небольшой шарик и просит ребенка найти его. Сначала можно закопать шарик на глазах у малыша, потом так, чтобы он не мог видеть действия взрослого.

## «КРУГИ НА ПЕСКЕ»

Сделать их можно двумя способами.

*Первый способ.* Возьмите в руку палочку, присядьте и, поворачиваясь на одном месте вокруг себя, прочертите круг.

*Второй способ.* В положении стоя, не сходя одной ногой с места, повернитесь вокруг себя, а другой ногой в это время, как циркулем, проведите линию. Покажите малышу, как можно рисовать круги на песке.

## «НАЙДИ БУСИНКУ»

Положите разноцветные камешки и бусинки в коробочку — это будет клад. Закопайте его в песочнице, а ребенок должен найти спрятанное сокровище. Эту игру можно сопровождать сказкой о пиратах, которые очень давно спрятали богатства именно на этом месте, где сейчас находится песочница. И задача малыша — найти их, за что он получит приз. Чем таинственнее будет ваш рассказ, тем интереснее ребенку будет заниматься поисками.

## «КОЗЛИК»

Строим горы из песка,  
Над горами облака.  
Скачет козлик по горам:  
Тут и там, тут и там!

Горы бывают высокие и низкие.

Козлик прыгает с горки на горку, стучат его копытца: «Тут и там, тут и там».

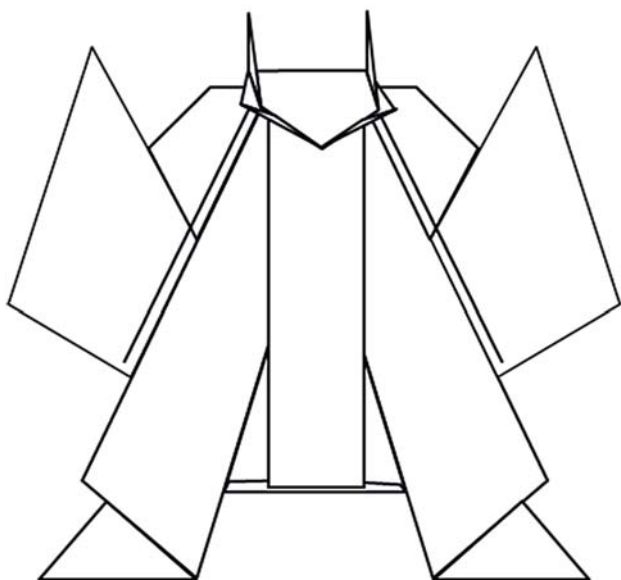
Сначала насыпьте совочком песок в большое и маленькое ведро, а затем высыпьте его так, чтобы получились «высокая гора» и «низкая гора». Можно делать горки разной высоты с помощью формочек и баночек. Затем возьмите «козлика». Это может быть пластмассовая игрушка, камешек или шишка.

Пусть ребенок переносит «козлика» с «высокой горки» на «низкую» и наоборот в соответствии с вашими командами. Главное для малыша в этой игре — научиться определять, какие горки высокие, а какие низкие.



**А.Ю. СТРЕМНЕВ**, канд. техн. наук, доцент  
кафедры информационной технологии  
Белгородского государственного  
технологического университета им. В.Г. Шухова

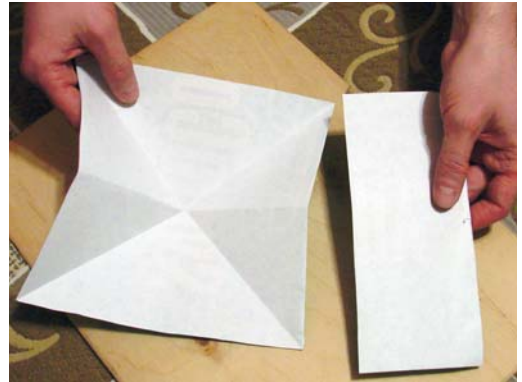
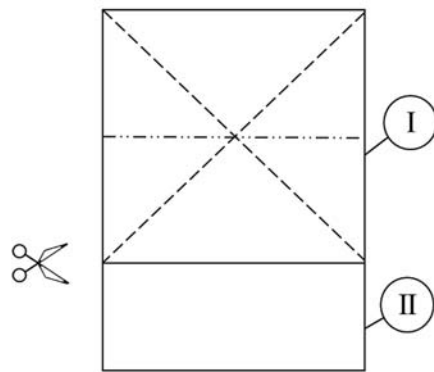
# «ЧЕЛОВЕК — ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ» ИЛИ «СУПЕРГЕРОЙ ИЗ БУМАГИ»



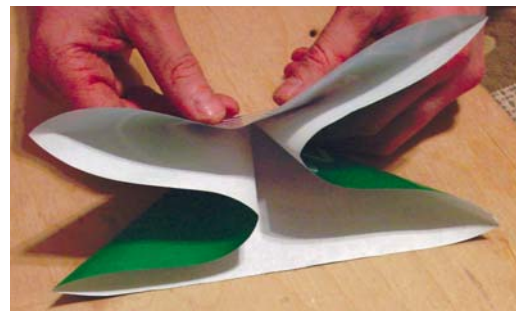
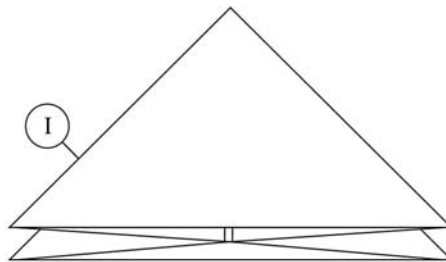




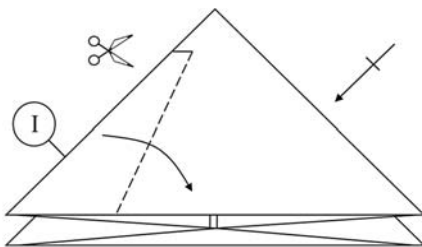
Обычный лист бумаги  
разрезаем на полосу и  
квадрат, который  
сгибаем по указанным  
линиям.



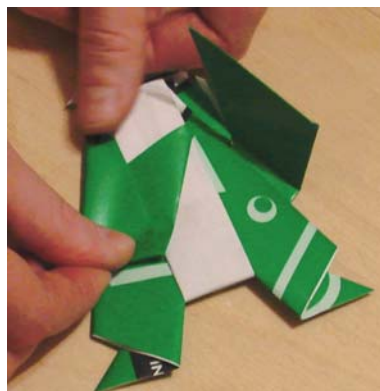
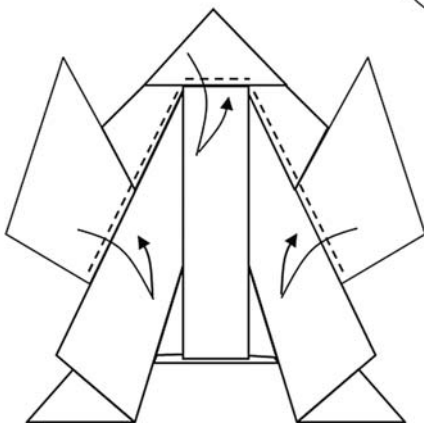
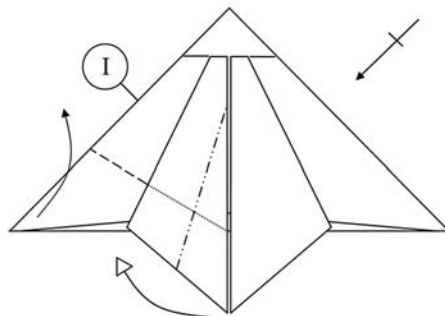
Сворачиваем квадрат  
в так называемый  
«двойной треугольник»  
по линиям сгиба.



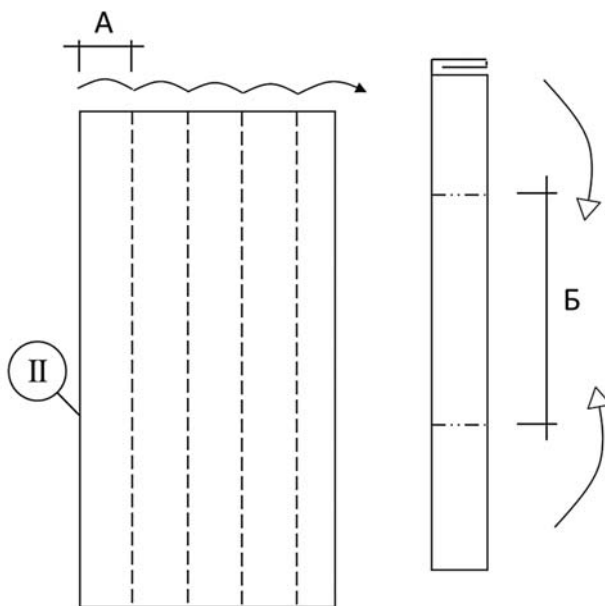
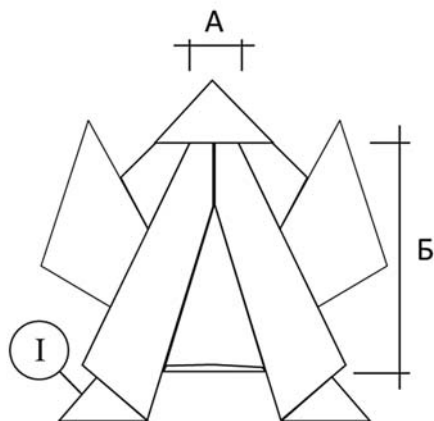
Делаем прорезь  
у вершины треугольника  
и отгибаем складку  
для получения «ноги».  
Повторяем действия  
с другой стороны.



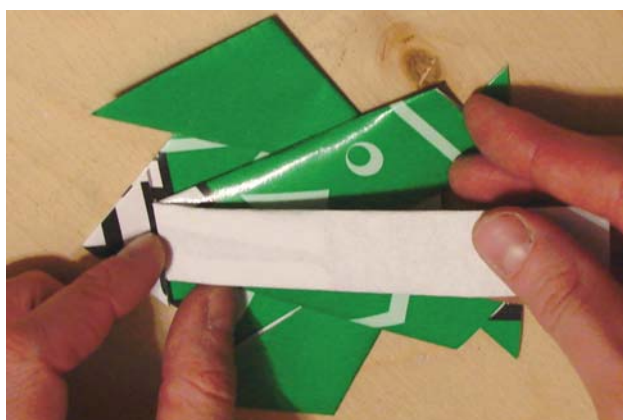
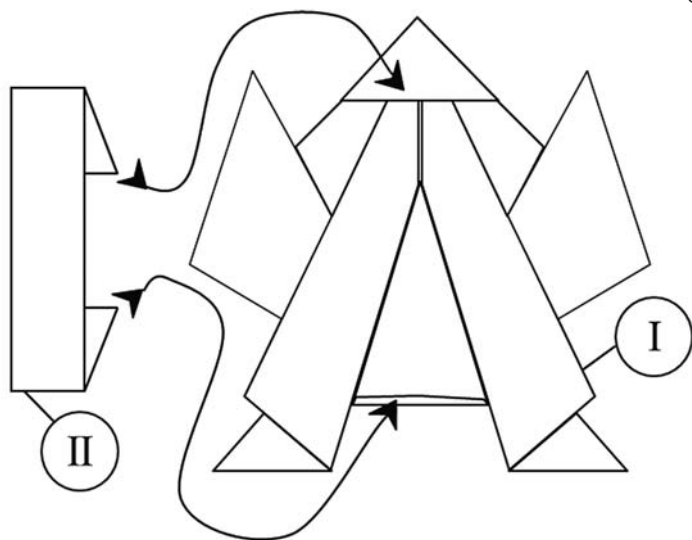
Сгибаем складки для  
получения «руки»  
и «ступни». Повторяем  
действия с другой  
стороны.

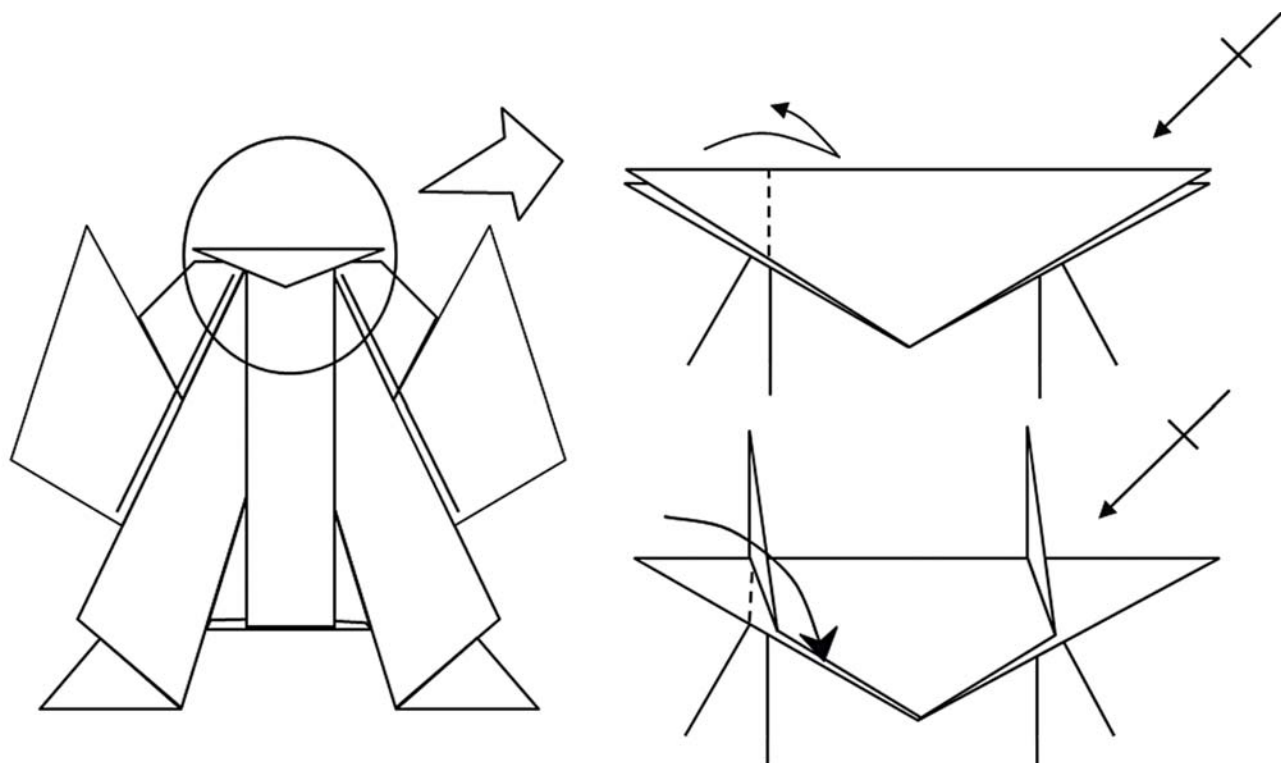


Из детали-прямоугольник сворачиваем «пояс» героя.



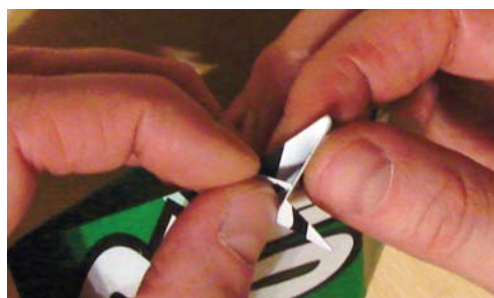
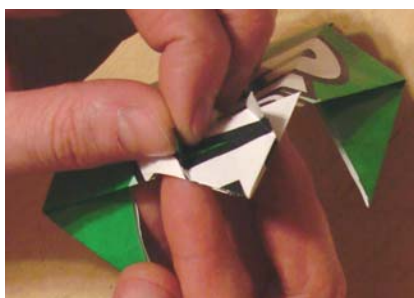
Одеваем «пояс», закрепляя его в верхней складке и нижнем пазе модели.





Сгибаем «руки» и «шею».

Образуем «уши» и «щеки».





В.М. ГУРЦОВА, детский сад № 59  
«Золушка», г. Норильск

## ЛЕПБУК

# «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКАМ»

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Сказка – великая духовная культура народа, которую мы собираем по крохам, и через сказку раскрывается перед нами тысячелетняя история народа.

*А.Н. Толстой*

**В**се сказки возникли очень давно (более тысячи лет назад) – это настолько давно, что теперь никто даже не может узнать, когда именно. Долгие века народные сказки играли в жизни человека такую же роль, как в наше время книги, журналы, газеты, телевидение, радио, интернет и другие распространенные источники информации. Сказки – это настоящая бытовая энциклопедия прошлого, настоящего, и даже, возможно, будущего.

Дидактическое пособие «Лэпбук “Путешествие по сказкам”» предназначено для детей старшего дошкольного возраста. В старшем дошкольном возрасте дети уже могут вместе со взрослыми участвовать в сборе материала: анализировать, сортировать информацию.

Данное пособие является средством развивающего обучения, предполагает использование современных технологий: технологии организации коллективной творческой деятельности, коммуникативных технологий, технологии проектной деятельности, игровых технологий.

### Задачи:

- развивать мышление, речь, воображение, память, наблюдательность;
- развивать интерес к художественной литературе;
- обогащать словарный запас детей;
- развивать желание выполнять совместные игровые задания.

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СОБЕРИ КАРТИНКУ»

**Цель:** Развитие сообразительности, зрительного внимания.

**Задание:** Если правильно соберешь разрезную картинку, то встретишься со сказочным героем.

## ЗАГАДКИ

Данный раздел представляет блокнотик, на страницах которого написаны загадки и нарисованы отгадки. Взрослый (а потом и ребенок) загадывает загадку, если отгадали правильно страница переворачивается и на обратной стороне показывается отгадка.

**Цель:** Развитие сообразительности, логического мышления.

Главная особенность загадки состоит в том, что она представляет собой логическую задачу.

Отгадать загадку – значит найти решение задачи, ответить на вопрос, т.е. совершить довольно сложную мыслительную операцию.

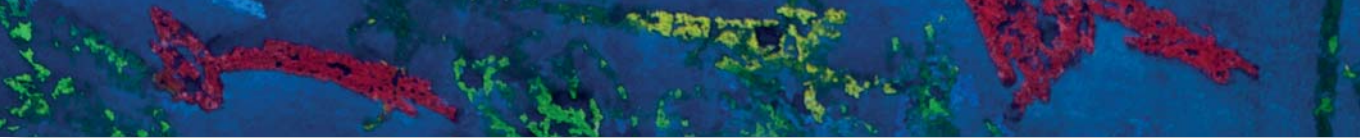
## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ВЕСЕЛЫЕ РАСКРАСКИ ПО ЦИФРАМ — “МОИ ЛЮБИМЫЕ СКАЗКИ”»

Данная игра позволит ребенку вспомнить героев известных народных сказок и сделать их красочными с помощью разноцветных карандашей или фломастеров.

### Правила настольной игры:

Распечатать изображение. Печать должна быть обязательно цветная, — на изображении указана необходимая цветовая палитра.

Обратите внимание на указанные на изображении пяти (или более) цветов и предоставьте каждому участнику соответствующие карандаши.



Для этой настольной игры необходим кубик с костями. Итак, все готово и можно приступать!

Пусть первый участник бросит кости и в соответствии с выпавшей цифрой закрасит только один участок на своем изображении. Например, если выпала цифра 2, то закрасить нужно только один фрагмент с номером 2.

Пока он будет раскрашивать, кости бросает второй участник и тоже закрасивает у себя на рисунке соответствующий участок.

Когда будет выпадать цифра, которой отмечены уже закрасенные участки, то игрок пропускает ход и передает возможность бросать кости своему сопернику.

Таким образом, кто первым сможет закончить раскрашивать рисунок, тот и победил!



## «РЕБУСЫ»

Разгадывание ребусов — это великолепная возможность в игровой и занимательной форме пополнить словарный запас ребенка. Ребусы развивают образное мышление, учат ребенка нестандартно мыслить. Отлично тренируется память ребенка и умение находить правильные ответы на поставленные вопросы. В процессе поиска правильного ответа, ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы. Разгадывание ребусов — прекрасное развивающее и в то же время веселое занятие, отличная гимнастика для развития внимания, памяти и мышления ребенка. Ребусы прекрасно развивают находчивость и сообразительность.

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СОЕДИНИ ПО ТОЧКАМ (ЦИФРАМ)»

Распечатать штриховое изображение. Нанести на изображение цифры по линии рисунка, подложив под рисунок еще лист бумаги. Убрать первый лист и обвести цифры на втором листе. Ребенок должен по цифрам обвести рисунок.

Если ребенок хорошо знает порядковые числительные, то у него получится исходный рисунок.

Такие игры развивают математические способности, тренируют у ребенка внимательность, память и ум, развивают мелкую моторику пальцев рук. Они подойдут для детей дошкольного и младшего школьного возраста, изучающих цифры, а главное, для тех, кто учится считать, а именно порядковому счету.



## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЛАБИРИНТ»

**Цель:** Развивать логическое мышление, упражнять в ориентировки на плоскости и в пространстве. Учить правильно выполнять задания, добиваться определенной цели.

На листе плотной бумаги рисуется игровое поле в соответствии с выбранной сказкой. Ребенок бросает кубик и проходя по лабиринту может помочь Золушке уехать на бал, Пятачку добраться до своих друзей, а гномам получить весточку от Белоснежки. Поставленные задачи помогут ребенку проходить лабиринты разной степени сложности, что очень необходимо для развития интеллектуальных способностей детей их внимания и терпения.



**М. МЕРКУЛОВ**, ученик 1 «В» класса,  
ГБОУ «Школа № 1552».  
Научный руководитель: Н.В. Калининна

# ВЕТЕР

Ежедневно мы сталкиваемся с таким природным явлением, как ветер.

Но, что такое ветер?

Каковы причины его возникновения?

Откуда и почему он дует?

С этих вопросов я и начну свое исследование.

Странно, но именно благодаря солнцу и существует ветер. На протяжении дня солнечные лучи нагревают землю и все что на ней находится.

В местах, где воздух больше прогреет, он поднимется вверх. Образуется область низкого давления. На место теплого воздуха, всасывается холодный.

В жаркий день, когда суша нагрета, ветер дует с моря на сушу. Этот ветер называется ДНЕВНОЙ БРИЗ.

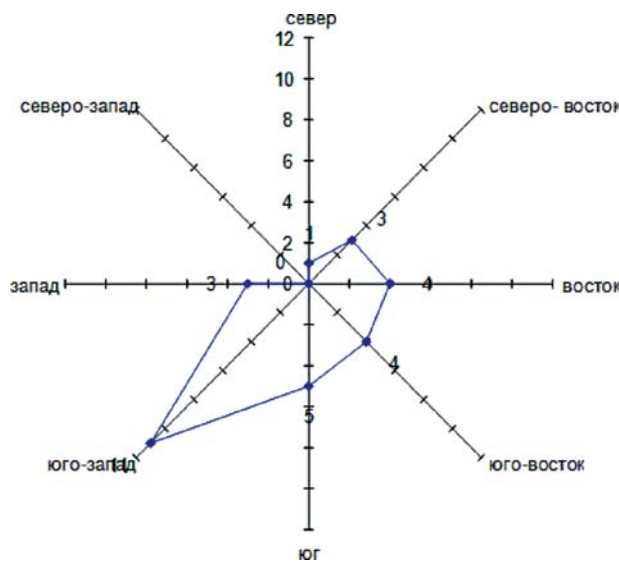
А ночью наоборот — суша остывает быстрее, чем море, и ветер дует с суши на море. Этот ветер называется НОЧНОЙ БРИЗ.

Раньше, когда я был на Черном море и в Арабских Эмиратах на меня всегда дул ветер с моря. Отчего это происходило, я узнал только после исследования в проекте.

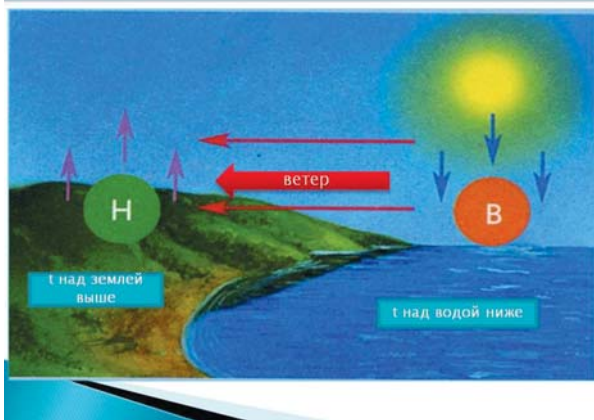
Для каждой местности характерны те или иные ветра, преобладающие по направлению.

Об этом можно узнать по специальному графику, который называется «Роза ветров».

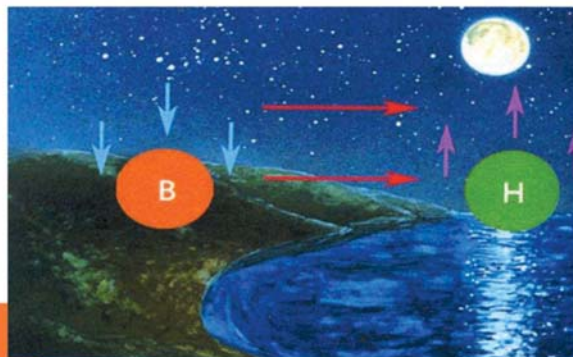
Ветра бывают разных типов: бора, торнадо, смерчи, ураганы. Такие ветра несут наводнения и разрушительную силу для людей и местности.



## ДНЕВНОЙ БРИЗ



## НОЧНОЙ БРИЗ





Но энергию ветра, люди научились использовать себе на пользу. Например: строят ветряные мельницы, ветряные электростанции.

С помощью ветра опыляются растения, и он переносит их семена на большие расстояния. Так же ветер приносит прохладу, очищает воздух от пыли, гари и копоти.

Итак, я провел ряд опытов.

*Первый опыт.*

Чтобы понять что такое ветер я попробовал создать его своими руками.

1. С помощью воздушного шарика.

Я надул шарик и стал выпускать из него воздух. Это очень похоже на сильный направленный ветер. Если отпустить шарик, то силой воздуха его отнесит далеко.





### Второй опыт.

С помощью веера. Из бумаги можно сделать веер, складывая складочками. С одной стороны складки соединяются и полученным веером мы создаем ветер. Чем сильнее машем веером, тем сильнее сила ветра.

### Третий опыт.

Полоски бумаги закреплены по середине балкона.

Как распространяется тепло в воздухе?

Поступающий с улицы холодный воздух выталкивает наружу теплый воздух, который находится в верхней части комнаты. Полоски бумаги отклоняет холодный воздух, поступающий в комнату с улицы.

Открывая входную дверь, теплый воздух из квартиры уходит через верх, а холодный проникает снизу.

Это движение воздуха и есть ветер, который поступает не только с улицы в дом, но и из дома.

Основываясь на всех этих наблюдениях я пришел к выводу, что ветер — это движение воздуха.

### Вывод:

Теплый воздух поднимается вверх, а холодный занимает его место. Создается движение воздуха — это и есть ветер.

## Список литературы

Калашников В. Чудеса природы на земле и в воздухе.

Кармишин А.В. Ветер и его использование // Научно-популярная библиотека.

Шефтер Я.И. Использование энергии ветра.

Арманд Н. Наша планета.

**Интернет-источник:**

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Ветер>





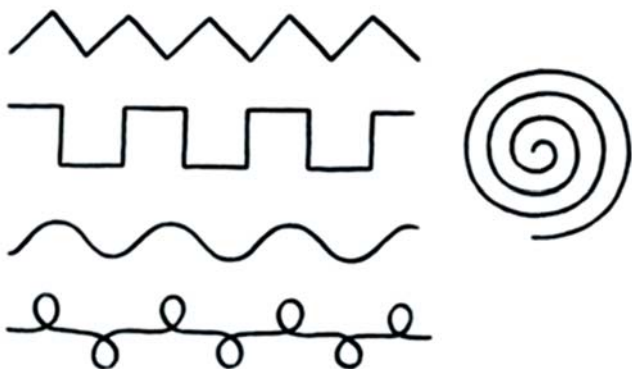


## ИГРЫ С ДЕТЬМИ НА УЛИЦЕ

### ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С БЕГОМ

#### ДОРОЖКИ

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.



Варианты траекторий для игры в дорожки

Игру можно проводить с любым количеством участников. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добегит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

#### ЗМЕЙКА

Участники берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг де-

ревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь «змейкой», закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. «Змейка» останавливается, закручивается вокруг ведущего.

#### Правила игры

1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы «змейка» не разорвалась.
2. Точно повторять движения ведущего.
3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

#### Указания к проведению

Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный участник и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит «змейку» в ворота.

Или: по сигналу ведущего участники разбегаются, затем восстанавливают «змейку».

#### ЧЕЛНОЧОК

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

#### Правила

1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.
2. Пробегая в ворота, участники держат друг друга за руки.

#### Указания к проведению

Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.



# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Более сложный вариант — когда участники, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведро, наполненное водой, или проходят, прокапывая рукой впереди себя большой мяч.

## ПУСТОЕ МЕСТО

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.



### Правила

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

### Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

## ПЯТНАШКИ ОБЫКНОВЕННЫЕ

Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

### Правила

1. Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.
2. Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

## ПЯТНАШКИ С ДОМОМ

По краям площадки рисуют два круга — это дома. Дети, убегая от водящего, могут забегать в дом, где пятнашка салить их не может. Если он рукой касается играющего на игровом поле, то осаленный становится пятнашкой.

### Варианты

1. Чтобы не запятнали, нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.
2. Когда пятнашка догоняет играющего, тот может прыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать (пятнашки «Зайки»).
3. Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возратить пятнание водящему, и пятнашкой остается прежний игрок («Пятнашки с передачей»).
4. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имя из цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал свое имя, например «лиса» («Пятнашки с именем»).

## ПРЕРВАННЫЕ ПЯТНАШКИ

Пятнашке в этой игре нужно громко назвать имя того игрока, кого он хочет запятнать. Но если во время преследования пятнашка видит, что рядом с ним находится другой участник игры, он меняет свое решение, называет его по имени и старается догнать его и запятнать. Запятнанный выходит из игры.

### Правила

1. Пятнашка сначала называет игрока по имени, а затем догоняет его и пятнает.
2. В игре пятнашка может изменять свое решение многократно в зависимости от ситуации.

## КРУГОВЫЕ ПЯТНАШКИ

Участники игры встают по кругу, каждый свое место отмечает кружком. Двое играющих стоят за кругом на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он называет одного из близко стоящих в кругу по имени. Тот оставляет свое место и бежит по кругу от пятнашки, а игрок занимает его место. Свободный кружок

может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Он догоняет игрока, убежавшего из круга.

### Правила

1. Бегать через круг не разрешается.
2. Игроку, убегающему от пятнашки, можно пробежать не более одного круга.
3. Если пятнашка осалил убегающего, то они меняются местами.

### Указания к проведению

В игре дети должны быть очень внимательными, если играющий заезвается, подведет товарища. Дети по кругу стоят на расстоянии одного шага друг от друга, лицом к центру. Пятнашку можно заменить, если он пробежал два круга, не запятнал и не занял свободное место.

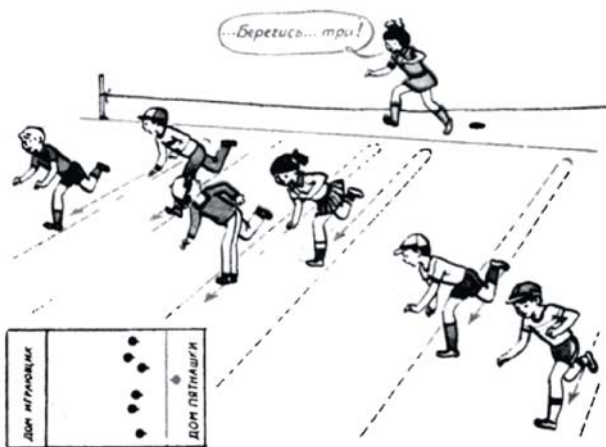
Игра пройдет весело и интересно, если убегающие будут быстро меняться местами.

## БЕРЕГИСЬ!

С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом. Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!» Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру.

С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур.

Игра повторяется, но пятнашек становится двое.



### Правила

1. Играющие бегут в свой дом только после слов пятнашки: «Берегись три!»
2. Пятнашке разрешается салить только одного игрока.

3. Через шнур пятнашка только перепрыгивает, но если, перепрыгивая, он задевает шнур, то повторяет прыжок.
4. За чертой дома салить игроков нельзя.

### Указания к проведению

Игра проводится на большой свободной площадке. Расстояние между домом играющих и местом, где находится пятнашка, 10–20 м. Высоту шнура по ходу игры можно менять: чем выше шнур, тем труднее водящему через него перепрыгивать. Слова «Берегись раз, берегись два, берегись три!» пятнашка произносит медленно, чтобы играющие могли ближе подойти к шнуру. Чем ближе они находятся от шнура, тем легче их осалить.

Другой вариант. Играющие догоняют пятнашку и игрока, которого он уводит с собой, и стараются запятнать одного из них, пока они не перепрыгнут через шнур. Тот, кого они запятнали, возвращается на поле.

## ЛОВИШКИ В КРУГУ

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в ловишки встают на разные стороны круга. Ловишка, обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из играющих. Пойманный становится ловишкой.

### Правила

1. Ловишка во время игры не должен перебежать через палку и выбегать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга.
2. Вставать ногами на палку нельзя.

Другой вариант. Все участники игры, кроме ловишки, стоят за кругом. Они перебегают через круг, а ловишка их ловит. Пойманный игрок становится ловишкой.

## МНОГО ТРОИХ, ХВАТИТ ДВОИХ

Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них – водящий, он стоит на 3–4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

### Правила

1. Во время игры нельзя пробежать через круг.
2. Убегающему нельзя пробежать более двух кругов.



# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

## Указания к проведению

Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

Иногда водящему долго не удастся догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

## ФИЛИН И ПТАШКИ

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

## Указания к проведению

Перед началом игры играющие выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т. д.). Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т. д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Другой вариант. Дети делятся на 3–4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?». Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

## ПЛАТОК

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

## Правила

1. Играющие не должны перебегать через круг.
2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.
3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.
4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

## Указания к проведению

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

## КУРОЧКИ

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки. Петушок ведет курочек гулять, зернышки поклевывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» — спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик черненький». — «Нет, не видел». Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш! Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

## Правила

1. Курочки бегут в дом только на слова: «Кшш, кшш!»
2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встает на ее пути.

## Указания к проведению

Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10–20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеек. В своем доме они взлетают на насест (на скамейку).

## У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
Медведь простыл,  
На печи застыл!

Вариант:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
А медведь не спит,  
Все на нас глядит.



Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

### Правила

1. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.
2. Дети могут не сразу бежать в свой дом, а повторить песенку, раззадорить медведя.

### Указания к проведению

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно, вылезать из ящика, корзины).

## ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет». — «Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

### Правила

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»
2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

## ЛОШАДКИ

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

### Правила

1. Лошадки должны точно выполнять все команды.
2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

### Указания к проведению

Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

## ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА (ЧЕРНАЯ ПАЛОЧКА)

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей.

При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» — стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и, пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за палочкой пойдет!»

### Правила

1. Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.
2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.
3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.
4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

### Указания к проведению

Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву).

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50—60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.



## Усложнение к игре

Можно, выручить игрока, которого нашел водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, постучит ею по стене со словами: «Палочка-выручалочка, выручи...» — и назовет по имени выручаемого. Палочку бросает как можно дальше, и, пока водящий ищет ее, дети вновь прячутся.

## СТАДО

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,  
Заиграй во рожок!  
Травка мягкая,  
Роса сладкая.  
Гони стадо в поле.  
Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку.

По сигналу пастуха «Волк!» овцы бегут в дом — на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

## Правила

1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли.
2. Волк овец не ловит, а салит рукой.
3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

## ГОРЯЧЕЕ МЕСТО

На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3–4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю.

Играющим нужно перебежать с игрового поля в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.

Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.

## Указания к проведению

Там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие, кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточ-

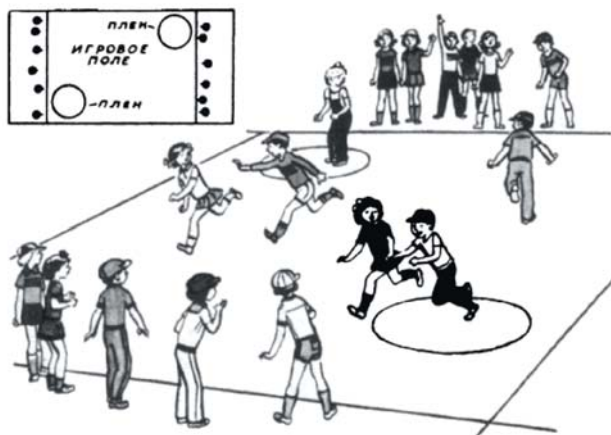
ке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалит, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.

## ПЕРЕБЕЖКИ

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10–20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

## ПЕРЕБЕЖКИ С ВЫРУЧАЛКОЙ

Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга. Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Пробегая мимо, игрок берет осаленного, который стоит в круге, за руку и вместе с ним бежит в дом своей команды.



## СТОП!

На одной стороне площадки очерчивается круг (диаметром около 1 м) — место для водящего. На расстоянии 20–30 шагов от круга, на противоположном конце площадки, проводится линия кона, за ней стоят играющие.

Водящий, стоя спиной к полю, громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай... Стоп!» Когда он говорит эти слова, дети быстро идут к нему, но на слове «Стоп!» замирают на месте. Водящий быстро оглядывается и, заметив того, кто вовремя не успел остановиться и сделал после

слова «Стоп!» движение, возвращает его за линию кона. Водящий снова поворачивается спиной и говорит слова, а дети начинают свое движение с того места, где их застал сигнал.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из участников игры не встанет двумя ногами в круг, раньше чем водящий произнесет слово «Стоп!». Тот, кто это сделал, становится водящим, и игра повторяется.



### Правила

1. Водящему не разрешается оглядываться назад до слова «Стоп!».
2. Он может говорить фразу: «Быстро шагай, смотри, не зевай... Стоп!» — в любом темпе, но громко.
3. Играющие начинают движение одновременно со словами водящего. Разрешается передвигаться только шагом.

### Указания к проведению

Чтобы занять круг водящего, нужно быть внимательным, обладать выдержкой и уметь быстро реагировать на сигнал. Это одна из немногих игр, где ребенок выигрывает право быть водящим.

Очень интересно проходит игра, если водящий говорит слова в разном темпе: то очень быстро, перед словом «Стоп!» делая паузу, то начиная медленно, а кончая скороговоркой.

Игру «Стоп!» можно проводить в любое время года.

### Варианты

1. У всех участников игры мячи. На слово водящего: «Быстро шагай, смотри, не зевай... Стоп!» — дети идут и одновременно играют в мяч, выполняя любое упражнение. Они могут вести мяч, отбивая его одной рукой, поочередно правой и левой, подбрасывать вверх и ловить и т. д.

2. Водящий говорит слова и одновременно играет в мяч. Передвигаясь, дети выполняют те же упражнения, что и водящий.

3. Мяч только у водящего. Он говорит слова: «Быстро шагай, смотри, не зевай». Все играющие идут в сторону водящего: «Раз, два, три, беги!» На слово «Беги!» дети бегут к линии кона, а водящий быстро поворачивается и, не сходя с места, бросает мяч в убегающих. Тот, в кого попал

мяч, становится водящим. Если же водящий промахнулся, то водит еще раз. Но бывает и так, что пока водящий говорил слова, кто-то из детей дошел до круга и успел встать в него. Водящий договаривает фразу, передает мяч тому, кто встал в круг, и убегает вместе с играющими за линию кона.

## ГОРЕЛКИ

Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть», — отсюда и название игры.

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле:  
Ходят грачи,  
Да едят калачи.  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

Как только пропойт эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

Раз, два, не воронь.  
Беги, как огонь!

Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

Огарушек, огарушек<sup>1</sup>,  
Плохо стоишь —  
Стань на черный камушек!  
Совсем сгоришь!

Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

### Правила

1. Водящий не должен поворачиваться назад.
2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»

<sup>1</sup> Огарок, огарушек — остаток недогоревшей свечи.



3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

## Указания к проведению

Горелки — очень веселая игра, играют в нее в теплое время года. Играющих может быть много, чем больше, тем веселее.

## ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. Играющие говорят хором:

Гори, гори, масло,  
Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо,  
Птички летят!

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».



## ДВОЙНЫЕ ГОРЕЛКИ

Играющие встают парами в две колонны на некотором расстоянии одна от другой. Впереди каждой колонны стоят водящие. Играющие говорят хором:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

С последними словами «Птички летят!» дети, стоящие в последних парах, бегут вдоль колонн (один слева, дру-

гой справа), стараясь соединиться впереди колонны в пары. Водящие не допускают их друг к другу, стараются одного из них запятнать.

Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем запятнали одного из них, они встают в колоннах первыми, а водящие вновь «горят». Если водящему удастся запятнать бегущего ребенка, он встает с ним впереди колонны, а игроки, оставшиеся без пары, становятся «горящими».

Другой вариант. Играющие встают в две колонны парами одна напротив другой на расстоянии 10–15 м. Первыми в колоннах стоят водящие. После слов «Колокольчики звенят!» дети последних пар из каждой колонны отпускают руки и бегут вперед, стараясь соединиться в пары с игроками противоположной колонны. Взявшись за руки, они встают впереди одной из колонн.

Водящие стараются осалить одного из игроков, пока они не соединились. Водящий и игрок, которого он осалил, встают впереди колонны. Тот из играющих, кто остался без пары, «горит».



## КРУЖЕВА

Дети выбирают двух водящих, один из них — челночок, другой — ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встает у второй пары, а ткач — у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добегит до конца полукруга, то он становится челночком. Участник, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга, игрок, оставшийся без пары, становится ткачом.

Если же челночок добегит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль челночка, а второй — ткача.



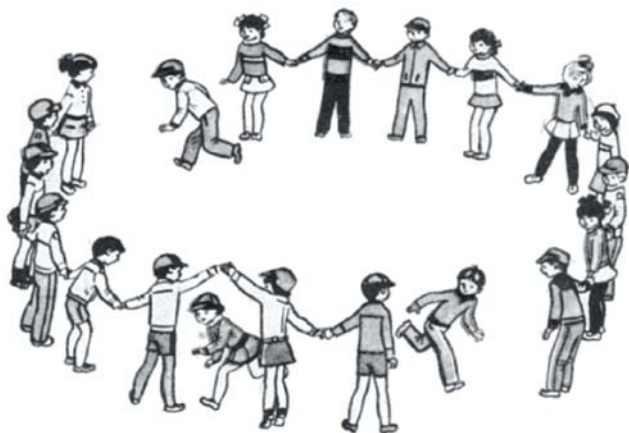
### Правила

1. Челночок начинает игру только по сигналу ткача.
2. Ткач и челночок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.



## МЫШКА И ДВЕ КОШКИ

Для этой игры нужно выбрать двух кошек и одну мышку. Играющие встают в круг и держатся за руки. На противоположных сторонах круга ворота открыты, кошки вбегают в круг и выбегают из него только в открытые ворота. Перед мышкой же играющие открывают любые ворота. Если одной из кошек удалось поймать мышку, она с ней встает в круг, а вторая кошка выбирает для игры других кошку и мышку.



## КОШКА И МЫШКА

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка — в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы пе-

ред ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

### Правила

1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.

### Указания к проведению

Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

### Усложнения

1. Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. Кошка и мышка бегают свободно, дети ворот не закрывают.
2. Одновременно могут играть две пары, но в этом случае кошка бежит только за одной мышкой.

## КОШКА И ДВЕ МЫШКИ В ЛАБИРИНТЕ

Играющие встают рядами по 5–10 человек и берут друг друга за руки. Мышка от кошки убегает между рядами. Как только кошка начинает догонять мышку, по сигналу ведущего (взрослого) играющие опускают руки, поворачиваются направо или налево и перестраиваются в перпендикулярные ряды. Кошка вновь оказывается далеко от мышки. Когда кошка все-таки изловит мышку, они вместе встают в один из рядов, а играющие выбирают другую пару.

## МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый свое место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится водящим.

*(Продолжение следует)*



**О.Г. Чекмасова**, педагог-психолог высшей категории МАДОУ «Детский сад № 43», Московская обл., г.о. Королев

## ЧУДЕСА ИЗ МЕШОЧКА

### Дидактические игры с использованием мешочка с наполнением

**Д**ля этой простой и интересной игры нам понадобится небольшой мешочек, который можно сшить самим. Наполняемость и «волшебные» свойства будут зависеть только от вашей смекалки и воображения! Маленькие игрушки из разных материалов или разные по форме, посуда, бирюльки, геометрические фигуры, крупа.



Целью игры является развитие интеллектуальной сферы и познавательного интереса через обогащение чувственного опыта детей, непроизвольное осуществление массажа пальчиков, развитие мелкой моторики рук, тактильной чувствительности.

#### «УГАДАЙ-КА»

После знакомства с предметами, их складывают в мешочек и малыш, засунув руку в мешочек, берет один и описывает его, затем называет и достает. Сначала целесообразно использовать небольшое количество предметов, знакомых ребенку – элементы счетного материала (круги, квадраты), маленькие тарелочки, кувшинчики, подойдут и предметы из игры «Бирюльки».

#### «НАЗОВИ ФИГУРУ»

Положить в мешочек детали конструктора или геометрические фигуры. Ребенок, вытаскивая, должен назвать геометрические фигуры.

#### «НАЙДИ ПРЕДМЕТ»

Ребенок уже знает, какие предметы в мешочке. По просьбе взрослого, достает этот предмет.

#### «СЧЕТ»

Вытаскивая из мешочка предметы, малыш ведет счет и обратно, складывая предметы. Так же можно попросить достать определенное количество предметов.

#### «КРУПЯНОЙ МЕШОЧЕК»

Мешочки наполняют гречкой, горохом, фасолью, пуговицами, любым мелким наполнителем. Можно просто перебирать их в руках, или по щепотке доставать крупу и выкладывать на тарелку. Не заглядывая внутрь, отгадать, какой наполнитель там «спрятался»?

#### «ПРЯТКИ»

Для этой игры необходим персонаж, например, колобок из киндер-сюрприза, который спрятался в мешочке с крупой. А малыш должен его найти.



#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*Васильева Н.Н.* Развивающие игры для дошкольников. Ярославль: Академия развития, 2007.

*Микляева Н.В., Микляева Ю.В.* Работа педагога-психолога в ДОУ: Методическое пособие. М.: Айрис-пресс, 2005.



## Читайте в следующем номере

### **ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ ●**

Путешествие с Иваном Царевичем

### **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ●**

Игры с детьми на улице

### **ОПЫТЫ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ ●**

Черепахи



Продолжается подписка на журнал «Игра и дети». Большое внимание в журнале уделяется развлечениям и играм, но также публикуются материалы и по воспитанию детей. Рубрики «Мастерская» и «Сценарии» дают еще одну потрясающую идею — идею вашего совместного с ребенком вечера.

Ведь вместо того, чтобы каждому сидеть в своей социальной сети, можно выключить компьютер и вместе сделать какую-нибудь поделку из подручных материалов или подготовить театральную постановку к празднику для гостей.

Рубрика «Опыты и эксперименты» расскажет вам, как дети любознательны и очень любят всякие опыты и исследования и как этому их можно научить.

Журнал выходит 6 раз в год.



**Индекс  
в электронном каталоге  
«Почта России»:  
П5335**