

УДК 373.2

ББК 74.1

М12

Рецензенти:

Андрієвський Б. М., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету;

Цалко Т. А., завідувач Антонівського ясел-садка № 4 компенсуючого типу з логопедичними групами Херсонської міської ради.

Маценко Т. М.

М12 Ігротека вихователя ДНЗ. Система розвивальних ігор для дітей 3–4-х років (II молодша група) / Т. М. Маценко, Н. О. Веткова, А. Г. Мельникова, Т. С. Завірюха. — Х. : Вид. група «Основа», 2017. — 141, [3] с. — (Серія «Вихователю ДНЗ»).

ISBN 978-617-00-2916-4.

Посібник містить систему розвивальних ігор для дітей 3–4-х років (II молодша група), дібраних відповідно до вимог Базового компонента дошкільної освіти та чинних навчальних програм. Проведення ігор розплановано на весь навчальний рік (за місяцями, тижнями, заняттями).

Матеріали посібника сприятимуть розвитку мислення, мовлення молодших дошкільників, формуванню у них уміння самостійно ухвалювати рішення, аналізувати предмети та явища навколишнього світу, трансформувати набуті знання у нові способи діяльності, підвищенню їхнього пізнавального інтересу.

Для вихователів дошкільних навчальних закладів.

УДК 373.2

ББК 74.1

ISBN 978-617-00-2916-4

© Маценко Т. М., Веткова Н. О.,
Мельникова А. Г., Завірюха Т. С., 2016
© ТОВ «Видавнича група «Основа», 2017

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
РОЗВИВАЛЬНІ ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ 3-4-Х РОКІВ	6
<i>Вересень</i>	6
<i>Жовтень</i>	17
<i>Листопад</i>	34
<i>Грудень</i>	49
<i>Січень</i>	65
<i>Лютий</i>	82
<i>Березень</i>	96
<i>Квітень</i>	108
<i>Травень</i>	127
ЛІТЕРАТУРА	143
ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ	144

Передмова

Одним зі шляхів, що сприяє прискоренню процесу пізнання, є використання розвивальних ігор у різних видах діяльності дошкільників. Під розвивальною грою ми розуміємо ігрову діяльність дітей, організовану дорослим і спрямовану на розвиток психічних процесів у дошкільників.

Розвивальні ігри можуть бути використані вихователем у процесі проведення занять із формування елементарних математичних уявлень, навчання грамоти, розвитку мовлення тощо. Проте, як свідчить досвід, більш ефективним є комплексний підхід до використання розвивальних ігор у процесі проведення занять із логіки.

Основною метою занять з ігрової логіки є розвиток пізнавальних здібностей дошкільників. Тому такі заняття складаються з ігор на розвиток:

- сенсорних здібностей;
- інтелектуальних здібностей;
- формування передумов творчих здібностей.

Порядок структурних частин заняття (*гри*) змінювати небажано. Упродовж одного заняття вихователь мінімально може провести дві–три гри. Максимальна кількість ігор залежить від віку дітей, їхньої готовності до сприймання ігрових завдань, складності та новизни запропонованих розвивальних ігор. Слід зазначити, що на одному занятті абсолютно новими можуть бути дві нескладних або одна складна розвивальна гра, решта мають бути знайомі дітям, але проводитися з певними ускладненнями.

Вихователям та батькам слід пам'ятати, що тривалість заняття з ігрової логіки може бути не більше, ніж 10–15 хвилин для дітей молодшого дошкільного віку (3–4 роки), до 15–20 хвилин — для дітей середнього дошкільного віку (4–5 років), до 20–25 хвилин — для дітей старшого дошкільного віку (5–6 (7) років).

Заняття важливо завершувати до того, як дитина втомилася або втратила інтерес до ігор.

Заняття з ігрової логіки бажано проводити як гурткову роботу щотижня або двічі на тиждень.

Нагадаємо «Золоті правила» Б. П. Нікітіна, автора багатьох розвивальних ігор.

- Радійте успіхам, але не захвалюйте дитину. *(Слід зазначити, що будь-які ігри є ефективними, коли малюк грається з інтересом і задоволенням. Інтерес до ігор, до інтелектуальної напруги слід розвивати і підтримувати у дітей.)*
- Не виконуйте завдання за дитину, не підказуйте способи їх виконання ані словом, ані жестом, ані поглядом. *(У молодшому дошкільному віці інколи підказки можливі, але постійне їх використання може призвести до того, що дитина почне оцінювати свої дії не за результатами роботи, а відповідно до зауважень дорослого.)*
- Спробуйте виконати завдання самі, перш ніж запропонувати його виконання дітям.
- Пропонуйте дітям посильні вправи.
- «Забувайте» про гру на місяць–два, якщо в дітей зникає інтерес до неї.
- Для найменших урізноманітнюйте гру казкою.
- Для старших дошкільників частіше влаштовуйте змагання.
- Під час проведення ігор створюйте невимушену атмосферу.

Структура розвивальних ігор:

- ігровий задум-ситуація, у яку вводиться дитина;
- ігрові дії;
- ігрові завдання, що визначають ігрові дії;
- ігровий матеріал;
- ігрові правила, серед яких — правила дії, правила спілкування.

Бажаємо успіхів у розвитку пізнавальної активності дошкільнят!

Розвивальні ігри для дітей 3–4-х років

ВЕРЕСЕНЬ

І ТИЖДЕНЬ

І ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «РІЗНОКОЛЬОРОВІ КІЛЬЦЯ»

Мета: учити встановлювати зв'язок між кольорами та їхніми назвами; розвивати увагу.

Матеріал: пірамідки, однакові за розміром і кольором, із товстими кільцями (по дві пірамідки кожного з основних кольорів); велика коробка, що замінює візок для перевезення ковпачків і кілець від пірамідки.

ХІД ГРИ

У грі беруть участь шестеро-восьмеро дітей. Кожен вибирає собі пірамідку й називає її колір. Одна пірамідка залишається у вихователя. Діти і вихователь сідають за один стіл.

Вихователь знімає зі своєї пірамідки ковпачок і пояснює будову пірамідки: «Це ковпачок, а це — кільця, це — паличка, а це — підставка пірамідки. Вона такого самого кольору, як усі ковпачки і кільця (кладає свій ковпачок у візок). Мій зелений ковпачок поїде за твоїм ковпачком (називає ім'я дитини, яка сидить поруч, і пересуває до неї візок). Якого кольору твій ковпачок?». Дитина називає колір своєї пірамідки, знімає ковпачок і кладе його у візок. Потім пересуває візок своєму сусідові та запитує: «Якого кольору твій ковпачок?». Дитина називає колір своєї пірамідки і пересуває візок далі.

Візок з усіма ковпачками повертається до вихователя. Він знімає зі своєї пірамідки всі кільця і кладе їх у візок. Потім візок їде до дітей за кільцями. У нього збираються всі деталі пірамідки. Якщо кому-небудь складно назвати кольори, допомагають інші діти і вихователь. Поступово, вправляючись у назві кольорів, діти збирають до візка всі ковпачки й кільця.

Візок прибирають зі столу на коліна вихователя. Тепер у дітей залишилися тільки палички й підставки. «Поїхали всі ковпачки і кільця. Залишилися тільки палички та підставки,— говорить вихователь,— набридло паличкам без своїх кілець стояти. Покличмо їх!».

«Кільця, додому!» — дружно говорять діти, повторюють фразу двічі—тричі.

«Зараз прийдуть!» — говорить вихователь і попереджує дітей, що кільця повертатимуться не всі разом, а по черзі. Потрібно уважно слухати назву кольору, щоб своєчасно сказати, чиє це кільце, інакше кільце може й не повернутися на своє місце.

Продовжуючи тримати візок на колінах, вихователь перемішує всі кільця й ковпачки і починає називати кожну деталь, як у гри лото. Наприклад: «Кому потрібно жовте кільце?». Проте саме кільце не показує, а тільки називає його колір. Так поступово всі деталі іграшки повертаються дітям.

Можна запропонувати дітям помінятися пірамідками і почати гру спочатку.

Правила гри

- Той, до кого під'їхав візок, повинен зняти запропоновану деталь, назвати її колір, покласти у візок, посунути його своєму сусідові й запитати в нього колір його кільця або ковпачка.
- Уважно слухати вихователя, який називає колір, щоб не пропустити своє кільце або ковпачок.
- Грати дружно, не сваритися. Наприкінці гри помінятися пірамідками.

2. ГРА «КРАМНИЦЯ»

Мета: розвивати пам'ять; сприяти виявленню добрих почуттів

Матеріал: атрибути до гри «Крамниця» або предметні картинки.

ХІД ГРИ

Дорослий відправляє дитину до «Крамниці» і просить запам'ятати всі предмети, що потрібно купити. Починають з одного—двох предметів, поступово збільшуючи їхню кількість до чотирьох—п'яти. У цій грі корисно змінювати ролі: дорослий і дитина по черзі можуть бути дочкою (*або сином*), мамою (*чи татом*), продавцем, який спочатку вислухає замовлення покупця, а далі йде вибирати товар. Та й самі крамниці можуть різнитися — «Паляниця», «Молоко», «Іграшки» тощо.

3. ГРА «РІЗНОКОЛЬОРОВІ ГАЛЯВИНИ»

Мета: розвивати увагу, мислення.

Матеріал: силуетні зображення іграшок; кольорові аркуші паперу.

ХІД ГРИ

У цій грі дитина розкладатиме силуетні зображення іграшок різних кольорів на великі кольорові аркуші паперу — «галявини». На «галявину» можна класти предмети тільки такого самого кольору, як сама «галявина». Важливо звернути увагу дитини на те, що різні предмети можуть бути одного й того самого кольору (*червоні квіти і моторіжка*). Дорослий може показати різні засоби виконання завдання — і послідовне порівняння кожної іграшки з кольоровими галявинами, і попереднє добирання всіх предметів одного й того самого кольору, і їхнє розміщення на відповідній галявині.

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Родина. Сім'я. Знайомство

1. ГРА «ВИБЕРИ ПОДАРУНОК ДЛЯ КОЖНОГО ЧЛЕНА РОДИНИ»

Мета: формувати у дітей уміння співвідносити предмети з відповідною геометричною фігурою; розвивати увагу, сенсорні здібності.

Матеріал: геометричні фігури (*коло, квадрат, трикутник*); іграшки (*яблуко, телевізор, хустинка, кермо, машинка, мікрофон, сковорідка*).

ХІД ГРИ

Дітям пропонують набір різних предметів, що вони мають співвіднести за схожістю форми до певної геометричної фігури.

2. ГРА «КОМУ ЩО ПОТРІБНО?»

Мета: формувати у дітей уміння розподіляти предмети на дві групи — для мами та для тата; розвивати інтелектуальні здібності, увагу та мислення.

Матеріал: фотокартка мами та фотокартка тата; різні предмети, потрібні матері та татусеві.

ХІД ГРИ

Дітям пропонують набір предметів, що вони повинні розподілити на дві групи: перша — предмети, якими користується тато; друга — предмети, якими користується матуся.

II ТИЖДЕНЬ

I ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «ЩО СПОДОБАЛОСЯ, ВІЗЬМИ, ПРИНЕСИ ТА НАЗВИ!»

Мета: учити дітей самостійно добирати предмет і правильно називати його колір.

Матеріал: два комплекти кругів основних і додаткових кольорів; в один комплект продівають шнурки, щоб можна було їх одягати поверх пальто, вони будуть зразком кольору, що заборонено вибирати; другий комплект кругів розкладають на лавках таким чином, щоб однакові за кольором круги не лежали поруч.

ХІД ГРИ

Гру проводять на ділянці з усіма дітьми. Діти шикуються в лінію навпроти лавки, на якій лежать різнокольорові круги. Вихователь кличе до себе трьох–чотирьох дітей і надягає кожній дитині на шию шнурок із кругом знайомого кольору. Їм пропонують стати біля лінії обличчям до дітей і спиною до веранди. Вихователь дає дітям доручення: за сигналом «Що сподобалося, візьми, принеси та назви!» вибрати собі з-поміж розкладених кругів будь-який, що сподобався, але тільки не того кольору, як у круга, що висить на шії. Вихователь підкреслює, що кожний повинен устигнути повернутися на місце до закінчення вірша, що вимовляють інші учасники гри.

Ось ромашки — білявенькі,
Чорнобривці — чорнявенькі.
А в нагідки така біда,
Така біда — коса руда.
Стоїть вона, сиротина,
Одним-одна коло тину.
А ромашки дивуються,
Чорнобривці чудуються;
— Звідкіля ти, гарнесенька,
Як сонечко, ясенесенька?

Т. Коломієць

Діти, які виконали доручення, віддають круги вихователеві та повертаються на місця. Для гри бажано, щоб кольори кругів не повторювалися. Наприклад: одному не можна брати синій круг, другому — блакитний, третьому — коричневий.

Правила гри

- Обирати круг можна будь-якого кольору, але тільки не такого, як у тебе.
- Виходити за лінію та повертатися обличчям до кругів не можна до тих пір, поки не сказане останнє слово: «Що сподобалося, візьми, принеси та назви!».
- Необхідно виконати доручення та повернутися на місце до того, як діти припинять промовляти вірш.
- Спочатку слід показати круг і тільки після того назвати його колір.

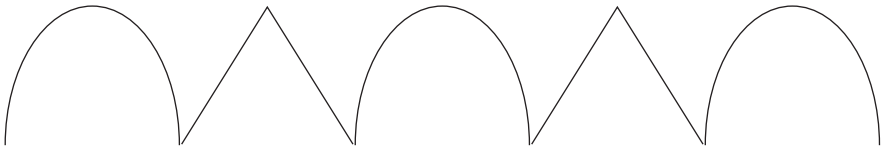
2. ГРА «ЗАПАМ'ЯТАЙ ВІЗЕРУНОК»

Мета: розвивати зорову пам'ять дитини, увагу.

Матеріал: олівець; аркуш паперу; будівельний матеріал; зразки (див. малюнки).

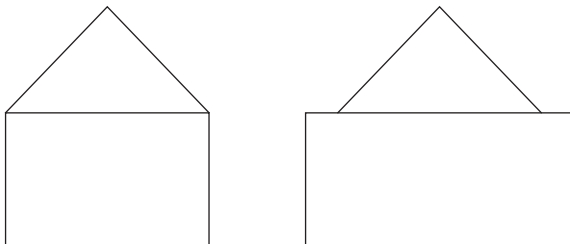
ХІД ГРИ

Дорослий може намалювати простий візерунок.



Цей візерунок діти розглядають протягом однієї-двох хвилин, а потім малюють такий візерунок з пам'яті.

Можна дати подібне завдання і на спорудження простої будівлі з будівельного матеріалу. Дорослий пропонує, наприклад, одну з таких будівель:



Діти протягом однієї-двох хвилин розглядають її, а потім по пам'яті відтворюють зі своїх кубиків. Ці завдання можна змінювати і запропонувувати дітям неодноразово, поступово ускладнюючи їх.

3. ГРА «ХТО Я?»

Мета: розвивати творчі здібності.

ХІД ГРИ

У гру можна грати де завгодно. Не потрібно ані стола, ані інших приготувань, потрібні тільки вигадка і фантазія.

«Хто я?» — запитує дорослий у дитини і показує жестами, мімікою, звуками тощо: посуд, машинку, чайник, літак, продавця, лікаря, собаку, кішку. Звісно, можливості такого показу залежать тільки від життєвого досвіду дитини. Коли дитина навчиться відгадувати, що їй показують, можна загадувати по черзі.

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Родина. Сім'я. Знайомство

1. ГРА «ВИБЕРИ ПОДАРУНОК ДЛЯ КОЖНОГО ЧЛЕНА РОДИНИ»

Мета: формувати у дітей уміння співвідносити предмети з відповідною геометричною фігурою; розвивати увагу, сенсорні здібності.

Матеріал: геометричні фігури (*коло, квадрат, трикутник*); іграшки (*яблуко, телевізор, хустинка, кермо, машинка, мікрофон, сковорідка*).

ХІД ГРИ

Дітям пропонують набір різних предметів, що вони мають віднести до геометричної фігури, на яку вони схожі за формою.

2. ГРА «КОМУ ЩО ПОТРІБНО?»

Мета: формувати у дітей уміння розподіляти предмети на дві групи — для мами та тата; розвивати інтелектуальні здібності, увагу та мислення.

Матеріал: фотокартка мами та фотокартка тата; різні предмети, потрібні для матері та татуся.

ХІД ГРИ

Дітям пропонують набір предметів, що вони повинні розподілити на дві групи: перша — предмети, якими користується тато, друга — предмети, якими користується матуся.

3. ГРА «СКЛАДИ І НАЗВИ»

Мета: закріплювати у дітей уміння складати з частин ціле; розвивати творчі здібності, уяву та мислення.

Матеріал: зображення цілого портрета й розрізні частинки такого самого портрета для кожної дитини.

ХІД ГРИ

Кожній дитині пропонують портрет та розрізні частинки такого самого портрета. Дітям потрібно скласти з частин портрет, назвати людину, зображену на ньому.

III ТИЖДЕНЬ

I ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «ФАРБУВАННЯ ВОДИ»

Мета: формувати в дітей уявлення про різні відтінки кольору.

Словник: світлий, темний, світліше, темніше.

Матеріал: дві великі банки (*на одній — бордова, на іншій — рожева етикетки*); у кожної дитини — по дві баночки, наповнені до половини водою; червона гуаш; пензлик; банка з водою для пензлика; ганчірка.

ХІД ГРИ

Варіант 1

Вихователь. Ми сьогодні будемо фарбувати воду різних відтінків. Вода в баночках прозора, а ми її зробимо кольоровою. На кожному столі є червона фарба, за допомогою якої можна пофарбувати воду в баночках. Дивіться, як я фарбуватиму воду: беру на пензлик фарбу, опускаю пензлик до половини, тепер ополощу його в одній баночці. У мене утворилася рожева водичка. А в іншу баночку покладу більше фарби, опускаю пензлик повністю у фарбу і знову промию в тій самій баночці. Утворилася червона вода, але вже темно-бордова. Зараз я вимию пензлик в чистій воді та промокну його ганчіркою. Усі візьміть пензлики, опустіть їх у фарбу до половини і промийте в першій баночці. Яка вода у вас утворилася? Правильно, рожева.

Так само послідовно диктує спосіб одержання бордової води. Потім діти по двоє підходять із баночками до столу вихователя і ставлять спочатку рожеву, потім — бордову воду, називаючи, яка із них світліша, яка — темніша. Вихователь зливає воду до етикеток у великі банки.

Варіант 2

Вихователь нагадує дітям, як вони фарбували воду в червоний колір: «А сьогодні ми будемо фарбувати воду в різні фарби, і кожного

кольору ви зробите по два відтінки — світлий і темний. Скільки слід набрати фарби на пензлик, щоб утворилася світла вода? Правильно, до середини пензлика. У кого фарба жовта, потрібно набрати по-більше, інакше вода пофарбується зовсім непомітно.

Діти фарбують воду у світлі тони різних фарб. Після цього нагадують, як утворилася вода темного відтінку, і всі утворюють темну воду.

Вихователь. Діти, у вас утворилася різнокольорова вода різних відтінків — світлого й темного. Принесіть баночки зі світлою водою і поставте на стіл ліворуч. Тепер поверніться до своїх столів і принесіть темну воду, поставте її на стіл праворуч.

Воду зливають в металеві форми або великий посуд відповідно до кольору і відтінку.

2. ГРА «ШАФА»

Мета: розвивати зорову пам'ять дитини, спостережливість.

Матеріал: сірникові коробки, склеєні за зразком.

ХІД ГРИ

В одну зі склеєних коробок на очах у дітей дорослий заховає яку-небудь маленьку іграшку, потім прибирає коробки на декілька секунд, після чого пропонує малюкам відшукати іграшку. Гру можна ускладнювати, прибираючи коробки на триваліший час, збільшуючи кількість і змінюючи розташування коробок, ховаючи одночасно дві іграшки в різні коробки і пропонує знайти спочатку одну, а потім — іншу.

3. ГРА «У ЩО ІЗ ЦИМ МОЖНА ГРАТИ?»

Мета: розвивати творчі здібності.

Матеріал: паличка; кубик; коробка; каміння; картонка тощо.

ХІД ГРИ

Дорослий готує декілька предметів, що не мають чіткого призначення: паличка, кубик тощо. Дитина має придумати, чим вони можуть бути: замість якого реального предмета їх використовувати. На початку гри можна взяти будь-який предмет (*наприклад, паличку*), показати її дитині і запропонувати подумати, чим вона може бути в грі.

Паличка може бути градусником, ложкою, ключем тощо.

Поради вихователів

- Спробуйте запропонувати змагання — хто назве більше?
- Корисно пограти і в протилежну гру: які предмети можна використати замість ложки для ляльки, замість ліжка, замість машини тощо. Це також допоможе дитині легко замінити один предмет іншим, ширше використовуючи можливості уявлення.

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Увічливі слова

1. ГРА «ДОБЕРИ ВВІЧЛИВЕ СЛОВО»

Мета: формувати у дітей уміння вживати увічливі слова до певної ситуації; розвивати пізнавальний інтерес, мислення; виховувати любов до рідних та близьких людей.

Матеріал: набір сюжетних картинок.

ХІД ГРИ

Дітям пропонують набір картинок з певними ситуаціями, за якими кожен має назвати увічливе слово до проблемної ситуації.

2. ГРА «ДОБЕРИ СМАЙЛИК ДО КАРТИНКИ»

Мета: формувати у дітей розуміння правильної поведінки у відповідній ситуації; розвивати інтелектуальні здібності, мовлення та мислення.

Матеріал: сюжетні картини, на яких зображено різну поведінку дітей; смайлики з різним настроєм.

ХІД ГРИ

Дітям пропонують певні ситуації, до яких слід дібрати відповідний смайлик (*смуток, радість, здивування*) та пояснити свій вибір.

3. ГРА «ЗНАЙДИ ТА РОЗФАРБУЙ»

Мета: формувати вміння правильно тримати олівець; розвивати у дітей творчі здібності, увагу; виховувати почуття прекрасного.

Матеріал: контурне зображення смайлика; кольорові олівці.

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує кожній дитині відшукати смайлик, який усміхається, та розфарбувати його.