

УДК 373.2

ББК 74.1

М54

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.**

М54 Ігротека вихователя ДНЗ. Система розвивальних ігор для дітей 4–5-ти років (середня група) / Т. М. Маценко, Н. О. Веткова, А. Г. Мельникова, Т. С. Завірюха. — Х. : Вид. група «Основа», 2017. — 144, [1] с. — (Серія «Вихователю ДНЗ»).

ISBN 978-617-00-2920-1.

Посібник містить систему розвивальних ігор для дітей 4–5-ти років (*середня 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 ДНЗ, батьків дошкільників.

УДК 373.2

ББК 74.1

ISBN 978-617-00-2920-1

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

---

---

## ЗМІСТ

---

---

ПЕРЕДМОВА .....	4
РОЗВИВАЛЬНІ ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ 4–5-ТИ РОКІВ .....	6
<i>Вересень</i> .....	6
<i>Жовтень</i> .....	19
<i>Листопад</i> .....	36
<i>Грудень</i> .....	54
<i>Січень</i> .....	68
<i>Лютий</i> .....	87
<i>Березень</i> .....	99
<i>Квітень</i> .....	112
<i>Травень</i> .....	128
ЛІТЕРАТУРА .....	142
ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ .....	143

## 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.

Структурні частини заняття (*гри*) змінювати місцем небажано. Упродовж одного заняття вихователь мінімально може провести 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 справи.
- «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 4–5-ти років

## ВЕРЕСЕНЬ

### І ТИЖДЕНЬ

#### І ЗАНЯТТЯ

#### 1. ГРА «ЩО ЗМІНИЛОСЯ?»

**Мета:** закріплювати знання дітей про призначення іграшок, побутових предметів, їхню класифікацію; розвивати пам'ять, кмітливість; навчати взаємодопомоги.

**Матеріал:** тематичні добірки іграшок.

#### ХІД ГРИ

Розкласти іграшки за ширмою. Відсунути її та запропонувати дітям запам'ятати порядок розташування іграшок. Потім за ширмою змінити іграшки місцями (*спочатку — одну, потім — дві, три*). Діти мають відгадати, що змінилось, і відновити попередній порядок.

*Варіант.* Іграшки змінюють місцями, коли діти, всі разом або частина, заплющують очі. Той, хто бачить, що робить вихователь, не повинен викрити таємницю. Можна ввести в гру ляльку, яка «рятуватиме» тих, хто не може здогадатися, що змінилось. Вона вказує на вільне місце, де раніше була іграшка, запитує, наприклад, чи потрібна їй у кухні книжкова полиця або в спальні — каструля тощо.

Ускладнення гри полягає в тому, що кількість іграшок, які змінюють місцями, поступово збільшується.

#### *Правила гри*

Зберігати таємницю про переміщення іграшок.

Не підглядати.

## 2. ГРА «ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ ЛЯЛЬКИ»

**Мета:** учити дітей запам'ятовувати імена, звертатися до кожного на ім'я; установлювати добрі взаємини між дітьми.

**Матеріал:** іграшки.

### ХІД ГРИ

Дорослий розповідає, що в ляльки (або у ведмедика) день народження і незабаром завітають гості, або привітати іменинницю. Потім дістає 4–5 іграшок (ляльок, зайчиків, ведмежат тощо) і називає їхні імена. Усі гості сідають до столу і починають чаювання. Дитина повинна всіх пригостити чаєм, звертаючись до кожного гостя на ім'я.

Гру можна змінити, запрошуючи до ляльки різних гостей і називати їх різними іменами. Кількість гостей поступово збільшується до 6–7.

## 3. ГРА «ЧАРІВНІ ПЛЯМИ»

**Мета:** розвивати уяву дітей; учити бачити в невизначених формах образи предметів, явищ.

**Матеріал:** до початку гри виготовляють декілька плям: на середину аркуша паперу виливають трохи чорнил чи туші й аркуш складають навпіл.

### ХІД ГРИ

Вихователь показує дітям пляму. Гравці по черзі говорять, на що схожа пляма. Виграє той, хто назве найбільше предметів.

## II ЗАНЯТТЯ

**Тема.** Родина. Сім'я. Знайомство

## 1. ГРА «РОЗСТАВ КВІТИ У ВАЗИ ДЛЯ МАТУСІ»

**Мета:** учити дітей співвідносити кольори предметів; закріплювати вміння лічити в межах 5 та порівнювати множини; учити аналізувати утворені рівності й нерівності, використовуючи слова «більше на...», «менше на...», «стільки, скільки», «однаково», «порівну», «по п'ять»; розвивати увагу.

**Матеріал:** по 2 вази (для кожної дитини); по 2 набори квітів (по 5 шт.).

### ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дітям розставити квіти по вазах, відповідно до кольору, причому жовтих — 4, червоних — 5, назвати квіти та зробити висновки: у якій вазі квітів більше, менше, на скільки?

Як зробити, щоб у кожній вазі було квітів порівну? Скільки квітів стало? Як це можна сказати?

## 2. ГРА «РОДИННЕ ДЕРЕВО»

**Мета:** вправляти дітей у вмінні називати родичів, виділяти найстаршого, наймолодшого члена родини, будувати словесний ряд: *молодий — молодший — наймолодший, старший за...*; вчити розрізняти поняття «раніше — пізніше», розуміти їх зміст і вживати правильно, відповідно до змісту; розвивати мовлення; виховувати повагу до особистості.

**Матеріал:** виготовлене з картону дерево з кишеньками (для розміщення фотографій); набори фотографій родичів дітей (від найстаршого до наймолодшого).

### ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дітям розташувати фотокартки на родинному дереві від кореня до крони, нагадати, що найстарші родичі — це наше коріння. Назвати, зважаючи на розташування фотографій, хто з родичів народився раніше, хто — пізніше.

## 3. ГРА «ЛЮДИНА РОСТЕ»

**Мета:** закріплювати поняття «молода людина», «стара людина», уявлення про соціальний зміст віку; вправляти дітей у складанні «вікової драбинки»; розвивати творчі здібності.

**Матеріал:** предметні картинки із зображенням людей різного віку; фотографії родин дітей.

### ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дітям порівняти дві картинки й визначити, хто з людей старший, а хто — молодший. Розглянути фотографії родини й розкласти їх за віковим зростанням: від немовляти до старої людини, а потім наклеїти.

---

---

## II ТИЖДЕНЬ

---

---

---

### I ЗАНЯТТЯ

---

## 1. ГРА «ПОРІВНЯЙ ТА ЗАПОВНИ»

**Мета:** розвивати вміння дітей здійснювати зорово-розумовий аналіз; закріплювати знання про геометричні фігури.

**Матеріал:** набір геометричних фігур.

## ХІД ГРИ

Грають двоє. Кожен із гравців повинен уважно розглянути свою табличку із зображенням геометричних фігур, знайти закономірність у розташуванні, а потім заповнити порожні клітинки зі знаками запитання, поклавши на них потрібну фігуру. Виграє той, хто правильно й швидко впорається із завданням.

Гру можливо повторити, розклавши інакше фігури та знаки запитання.

## 2. ГРА «ЗАПАМ'ЯТАЙ КАРТИНКИ»

**Мета:** тренувати зорову пам'ять, увагу; учити дошкільнят ставити собі мету — запам'ятати, добирати засоби для виконання цієї мети, тобто засоби полегшення процесу запам'ятовування.

**Матеріал:** для проведення гри потрібна різна кількість картинок (10–12); на кожній картинці намальовано один предмет.

## ХІД ГРИ

Гру можна провести як змагання між декількома дітьми, помагаючись дорослому з дитиною, хто більше запам'ятає картинок. Гравці розглядають картинки протягом 2–3 хв, потім картинки прибирають — і всі називають ті картинки, що вони запам'ятали. Можна називати по черзі по одній картинці. Виграє той, хто останнім згадає картинку, що ніхто з гравців не згадав.

## 3. ГРА «СКРИНЯ З КАЗКАМИ»

**Мета:** учити дітей придумувати різноманітні ситуації за допомогою предметів-замінників.

**Матеріал:** 8–10 кругів різного кольору, складених у коробку (*коробку прикрито хусткою*).

## ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дитині скласти разом із ним казку. Той, хто починає, виймає зі скрині кольоровий круг. Потрібно придумати, хто це чи що це буде в казці. Наприклад: якщо дитина виймає зелений круг, то можна запропонувати розповісти казку про зелений листочок, про огірок тощо.

Після того, як перший гравець скаже 2–3 речення, другий виймає наступний круг і говорить, хто це чи що це таке, та продовжує казку. Після цього круг виймає наступна дитина. Після того, як буде розказана одна казка, круги збирають, і можна розповідати іншу казку.



Обов'язково, щоб кожного разу виходила завершена казка (*історія*) і щоб дитина про один і той самий круг у різних ситуаціях придумувала різні варіанти відповідей.

## II ЗАНЯТТЯ

**Тема.** Родина. Сім'я. Знайомство

### 1. ГРА «ПРИКРАСЬ ПАРАСОЛЬКУ» (*зоровий диктант*)

**Мета:** закріплювати уявлення дітей про геометричні фігури; вправляти в їхньому називанні; учити добирати фігури за зразком; закріплювати прийом накладання; розвивати увагу, пам'ять, дрібну моторику рук.

**Матеріал:** зображення великої парасольки з геометричними фігурами; картинки парасольок із прорізами; набір геометричних фігур (*для кожної дитини*).

#### ХІД ГРИ

Вихователь протягом 10–15 секунд демонструє парасольку, прикрашену геометричними фігурами. Пропонує так само прикрасити парасольки, що є в дітей на столах. Діти називають геометричні фігури, з'ясовують їх колір.

### 2. ГРА «ЧАЮВАННЯ»

**Мета:** закріплювати вміння дітей виявляти кількісне співвідношення предметів; вправляти їх у встановленні рівності та нерівності множин; розвивати уявлення про кількість предметів; розвивати мислення, мовлення, взаєморозуміння; закріплювати культурно-гігієнічні навички дітей.

**Матеріал:** ляльковий стіл, стільці; чайний сервіз; серветки; ложки.

#### ХІД ГРИ

Вихователь пропонує накрити стіл для чаювання родини. Для цього потрібно з'ясувати з дітьми, скільки членів родини питимуть чай? Кого ще можна запросити, щоб було 5 родичів? Діти накривають стіл для чаювання, з'ясовують кількість присутніх родичів, співвідносять кількість чашок, ложок та серветок із кількістю членів родини.

### 3. ГРА «ДОМАЛЮЙ СІМЕЙНЕ ФОТО»

**Мета:** розвивати увагу, зорову пам'ять, уяву, творчість.

**Матеріал:** сімейні фотографії; олівці.

---

## ХІД ГРИ

Дітям пропонують малюнки сімейних фото, на яких бракує деяких деталей. Діти домальовують фотографії на свій розсуд.

---

## ІІІ ТИЖДЕНЬ

---

---

### І ЗАНЯТТЯ

---

#### 1. ГРА «ВДАРИТИ В БУБОН»

**Мета:** навчати дітей визначати силу звука за моделлю, складеною із мірок різної довжини.

**Матеріал:** бубни (по одному для кожної дитини); 8–10 карток із намальованими смугами різної довжини (по 3–4 на кожній картці).

## ХІД ГРИ

Діти вмощуються на стільцях перед вихователем. Дорослий роздає дітям бубни та пояснює, що зараз вони ударять по бубнах так, як намальовано на картці. Педагог показує дітям одну із карток зі смужками та пояснює, що довга смужка означає гучний удар, а мала смужка — тихий. Якщо на картонці намальовано довгу смужку, довгу, коротку і коротку, то потрібно видати два гучних удари і два тихих. Вихователь пропонує всім дітям спробувати виконати завдання. Після цього починається гра.

Ведучий дістає іншу картку та прохає кого-небудь із дітей відтворити на бубні те, що намальовано. Одна дитина виконує завдання, а решта стежать за дією. Правильне виконання завдання надає дитині змогу отримати фішку, а наступному учасникові гри пропонують нове завдання. Якщо дитина припускалася помилки, завдання виконує інша.

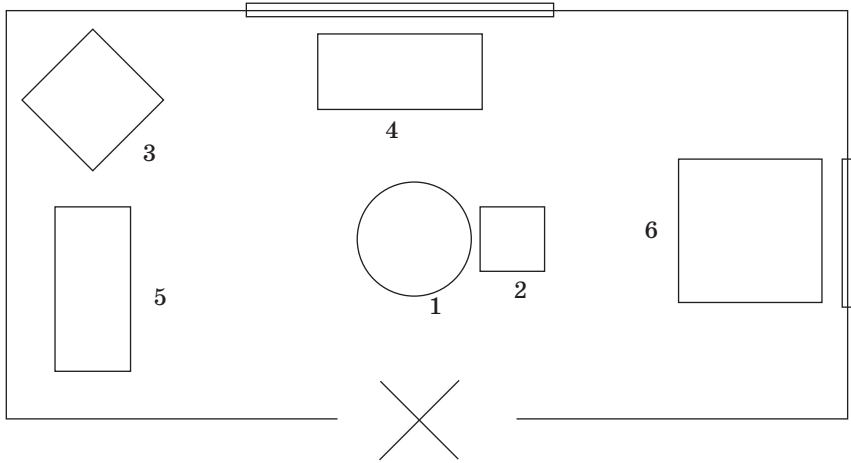
#### 2. ГРА «КУДИ ЗАЛЕТІЛА БДЖОЛА?»

**Мета:** розвивати мислення в дії; учти користуватися планом; формувати вміння міркувати, робити висновки.

**Матеріал:** план-схема кімнати (див. малюнок); лялькова кімната і лялькові меблі: круглий стіл, стілець, крісло, диван, ліжка, шафа; предмети, яких бракує, можна замінити іншими, важливо лише, щоб їх було не більше шести.

### ХІД ГРИ

Дорослий розставляє меблі в кімнаті та разом із дитиною малює план: рисочками слід позначити розташування вікна, хрестиком — двері, а за допомогою кружечків, квадратиків і прямокутників малюють предмети лялькових меблів. Так виглядатиме цей план (*див. малюнок*).



Тут наведено орієнтовне розташування меблів. План може мати інший вигляд. У подальшому кількість предметів можна збільшити.

Перед початком гри дорослий зорієнтовує план, тобто розташовує вікно і двері на плані та в кімнаті з одного боку від дитини (*кімната-зразок розташована за планом*).

У подальшому завдання можна ускладнювати. Покласти план поряд із кімнатою «догори ногами» і вводити в умову гри заборону повертання плану.

### 3. ГРА «ЗВІРЯТКА НА СТЕЖИНКАХ»

**Мета:** продовжувати вчити дітей користуватися заміниками — уміти співвідносити картинки з певними позначками; формувати вміння користуватися по-різному заміниками під час виконання одного й того самого завдання.

**Матеріал:** набір картинок (*розміром 4 × 4 см*) із зображенням тварин (*півник, собака, їжачок, курча, кішка*); 50 зображень кожної тварини; 10 смужок паперу з різними позначками (*трикутник, квадрат, круг, овал*), (*на кожній смужці — по 6 позначок; кожна пара позначок*).

відокремлена одна від одної вертикальною рисою; різні позначки (2–5) повторюються в різних поєднаннях); 5 смужок-значків із зображенням тварин і відповідними позначками: кожна пара (картинка-позначка) відокремлюється одна від одної вертикальною рисою; комбінації тварин та позначок різноманітні.

### ХІД ГРИ

Гра проводиться так само, як і в молодшій групі. Зміна полягає в тому, що вихованці середньої групи можуть заповнювати довші доріжки. Для цього їм пропонують додатковий матеріал: 5 смужок, на кожній по 12 позначок — по 3 різних позначки в різних комбінаціях. Решта матеріалу залишається незмінною.

При керівництві грою необхідно спочатку запропонувати дітям короткі доріжки, а потім — більш довгі.

У середній групі з'являється елемент змагання: хто швидше і без помилок накриє свої позначки картинками? Діти перевіряють одне в одного правильність виконання завдання. Той, хто розклав картки правильно, отримує нагороду — фішку, а той, хто виконає завдання найшвидше і без помилок, — 2 фішки. Гра триває, але під час кожного повторення гри необхідно змінювати «шифр».

---

## II ЗАНЯТТЯ

---

**Тема.** Ввічливі слова

### 1. ГРА «ЗАПРОПОНУЙ ДІВЧИНЦІ СТІЛЕЦЬ»

**Мета:** закріплювати навички кількісної та порядкової лічби, вміння вживати ввічливі слова; розвивати мовлення дітей; сприяти виявленню добрих почуттів і відносин.

**Матеріал:** стілець.

### ХІД ГРИ

Кілька хлопчиків пропонують дівчинці присісти на стілець, використовуючи ввічливі слова. Діти уважно слухають і рахують, скільки ввічливих слів назвав кожен хлопчик, та який за порядком хлопчик був найбільш чемним.

### 2. ГРА «ДОДАЙ СЛОВО»

**Мета:** розвивати мислення та мовлення дітей; розширювати словниковий запас; активізувати в мовленні слова ввічливості.

**Матеріал:** предметні картки із зображенням різних ситуацій (для кожної дитини).

### ХІД ГРИ

У кожній дитини на столі лежить картка, на якій зображено життєву ситуацію (*діти допомагають одягатися, прощаються, проводжають бабуся, заходять у приміщення і т. ін.*). Дітям потрібно скласти розповідь за малюнком, використовуючи ввічливі слова.

### 3. ГРА «ЯКЕ СЛОВО НАЙБІЛЬШЕ ПІДХОДИТЬ?»

**Мета:** розвивати швидкість мислення; активізувати мовлення дітей ввічливими словами.

### ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дитині обрати правильний варіант відповіді з-поміж названих і закінчити вираз. (*Наприклад, коли ми приходимо в дитячий садок, то кажемо... (дякую, добрий ранок, до побачення)*).

### 4. ГРА «РОЗФАРБУЙ, ЩО ДОБРЕ, ЗАКРЕСЛИ, ЩО ПОГАНО»

**Мета:** учити обирати правильну ситуацію; розвивати творчу фантазію.

**Матеріал:** картки, на яких зображено різні дії людей; кольорові олівці (*для кожної дитини*).

### ХІД ГРИ

Перед дітьми лежать картинки, на яких зображено різні життєві ситуації. Пропонується розфарбувати картинки, на яких намальовано «добрі» вчинки, та закреслити неправильну поведінку дітей.

**Ускладнення.** Можна запропонувати дітям намалювати на картинках смайлики з відповідним до ситуації виразом обличчя (*сум, подив, посмішка*).

---

---

## IV ТИЖДЕНЬ

---

---

---

### I ЗАНЯТТЯ

---

### 1. ГРА «РІЗНОКОЛЬОРОВІ ОБРУЧІ»

**Мета:** учити дітей добирати предмети за словом, що означає колір.

**Матеріал:** 21 кольоровий обруч (*по 3 на кожний колір, діаметром 41 см*) та 3 білих обручі (*діаметром 56 см*).

## ХІД ГРИ

Грають у спортивній залі, влітку — на майданчику (14–15 хв, повторення — 1–2 рази). Діти утворюють коло. У кожній в руці обруч. «Уявімо,— каже вихователь,— що наше коло — це велика клумба, а на клумбі багато квітів». На підлогу вихователь викладає білий обруч («серцевина квітки»), потім прикладає до нього кольорові обручі й одночасно називає кольори обручів-«пелюсток». «Виросла квітка». Після цього вихователь викладає ще кілька білих обручів і по черзі називає різні кольори. Діти, у яких обручі відповідних кольорів, прикладають їх до «серцевини». Утворюються «квіти». Діти обмінюються своєю радістю і милуються «квітками».

## 2. ГРА «ЛЯЛЬКА МАША КУПИЛА ПІАНО»

**Мета:** учити помічати водночас різні якості предметів, шукати різноманітні варіанти бачення одних і тих самих речей на малюнку.

**Матеріал:** лялькова кімната з меблями і план кімнати (проте план краще не малювати, а викласти на паперовому аркуші); умовні позначки, вирізані із картону,— геометричні фігурки.

## ХІД ГРИ

Завдання полягає в переставлянні меблів. Дорослий розповідає: «Лялька Маша вирішила придбати піаніно, але не знає, де його поставити. Для цього потрібно переставити меблі. Допоможемо зробити це ляльці Маші». Дорослий дає дитині прямокутник, що позначає піаніно, і пропонує зробити перестановку меблів на плані таким чином, щоб новий предмет помістився у кімнаті ляльки.

Це не так просто, бо піаніно має стояти біля стіни і перед ним необхідно залишити місце для стільця.

Потім дитина повинна реалізувати свій план, перемістивши меблі в ляльковій кімнаті. Таке переставлення одразу підтвердить правильність або неправильність обраного рішення.

Подібну гру можна проводити з будь-яким іншим предметом із меблів.

## 3. ГРА «НАМАЛЮЙ КАРТИНКУ ПАЛИЧКАМИ»

**Мета:** продовжувати вчити дітей схематично зображувати предмети або сюжети за допомогою паличок різної довжини; формувати вміння абстрагуватися від другорядних деталей, виділяючи основну форму предмета.

**Матеріал:** 34 картинки, на яких зображено різні предмети. Картинки кольорові, інколи з різними додатковими деталями (дерево з листям,

*будинок на лузі, хмаринки над ними тощо*). Частину картинок, наприклад, таких, як граблі, гребінець, віник, ключка, лопатка, пензлик, щітка, вудочка, ракета, барабан, сонце, викласти паличками не важко. Інші картинки: прапорець, човник тощо, — більш складні. Деякі картинки згруповано: одяг — спідниця, капелюх, штанці; меблі — стільчик, ліжка, телевизор; посуд — склянка, блюдечко, каструля; рослини — кущ, берізка, квітка; ребристі палички (*щоб не котилися по столу*) діаметром 1,5–2 мм, завдовжки 5 мм — 25 штук (*для кожного гравця*). Палички лежать у спеціальній коробочці з трьома відділеннями.

### ХІД ГРИ

Вправу проводять так само, як і в молодшій групі. Зміна полягає в тому, що після виконання основного завдання дітям пропонують пофантазувати — доповнити на власний розсуд, отриману картинку. Наприклад: малята можуть на будинку зобразити антену або вікно, або двері, або збудувати сходи; на дереві намалювати шпаківню, на траві — будку для собаки тощо.

## II ЗАНЯТТЯ

**Тема.** Найдорожча у світі Україна

### 1. ГРА «НАША ВУЛИЦЯ»

**Мета:** сприяти розвитку зорового сприймання форми предметів; учить дітей порівнювати форму зображуваного предмета з геометричними фігурами та добирати предмети за геометричним зразком; закріплювати уявлення дітей про геометричні форми, вправляти в їхньому називанні; привчати дітей до самостійності, а також до виконання дій, що потребують активності уяви.

**Матеріал:** демонстраційний (*фотографії, ілюстрації рідної вулиці, дитячі малюнки, два аркуши паперу (А3), з'єднаних у довжину; фланелеграф із зазначеними орієнтирами (дорога, зупинка, пам'ятник тощо) для створення малюнка-схеми вулиці*); роздавальний (*силуети геометричних фігур різного розміру та кольору, за допомогою яких можна позначити певні об'єкти; будівлі рідної вулиці, обладнання для наклеювання*).

**Примітка.** Гру доцільно проводити в другій половині дня після пішохідного переходу вулицею.

### ХІД ГРИ

Вихователь звертає увагу дітей на фотографії рідної вулиці, пропонує пригадати екскурсію вулицею, поділитися своїми враженнями. Після висловлювань діти зображують за допомогою

геометричних фігур об'єкти вулиці, що запам'ятали найбільше. Малята обирають геометричні фігури і співвідносять їх за кольором, розміром із будівлями на рідній вулиці. Педагог звертає увагу на прямокутник і просить малят визначити, на яку геометричну фігуру він схожий. Вихователь створює проблемну ситуацію: що стало б із багатоповерхівкою, яку ми зобразили за допомогою прямокутника, якби ми «поставили» її на довгу сторону фігури? Малята разом обстежують прямокутник, роблять висновки. За допомогою проблемних ситуацій, створюючи схеми вулиці, вихователь допомагає дітям засвоїти, що наявність двох довгих і двох коротких сторін — суттєва характерна ознака прямокутника.

Після наклеювання силуетів основних об'єктів на «вулиці», педагог разом із дітьми «оживляє» схему: разом наклеюють силуети дерев, машин, людей, хмаринок, сонечка в небі та ін.

## 2. ГРА «ДОПОМОЖЕМО АРХІТЕКТОРОВІ»

**Мета:** розвивати увагу дітей під час порівняння предметів; закріплювати вміння розрізнати предмети за висотою та розташовувати об'єкти в заданій послідовності; розвивати мислення, зв'язне мовлення.

**Матеріал:** аркуш паперу із зображенням дороги; силуетне зображення різних за висотою будівель.

### ХІД ГРИ

Вихователь повідомляє дітям, що для розбудови вулиці кожному архітекторові необхідно спочатку створити схему розташування будівель на ній. Щоб вулиця була гарною, будівлі слід розташовувати в певній послідовності.

#### *Варіант 1*

Вихователь задає дітям варіанти послідовностей розташування:

- від найнижчого до найвищого;
- від найвищого до найнижчого;
- по черзі: високий — низький, високий — низький.

#### *Варіант 2*

*Ускладнення.* Діти самостійно розташовують силуети будівель і розповідають про «свою вулицю».

#### *Створення проблемної ситуації*

Вихователь демонструє сюжетну ілюстрацію, на якій будівлі зображені на різних планах і на різних рівнях.

— Чи можна за цим малюнком дізнатися, яка будівля вища, яка — нижча?



— Чи можна це визначити приблизно (якби не була позначена кількість поверхів)?

— Як потрібно розташовувати предмети (об'єкти), щоб порівняти їх заввишки?

### **3. ГРА «ПРИКРАСИМО КАХЛЮ (килим)» (зоровий диктант)**

**Мета:** учити дітей складати цілісне зображення предмета з геометричних фігур; розвивати просторове уявлення; закріплювати вміння орієнтуватися на площині, співвідносити між собою геометричні фігури за розмірами; розвивати уяву, творчі здібності.

**Матеріал:** зразок візерунка на квадраті з різних за розміром геометричних фігур; «кахля» або «килим» квадратної форми; набори геометричних фігур для викладання візерунка за зразком.

#### **ХІД ГРИ**

Вихователь нагадує дітям про традиції прикрашання візерунком предметів хатнього вжитку. Пропонує дітям на мить стати майстрами. «Старовинні візерунки,— говорить педагог,— мають своє значення, свою символіку. Тож, поки ми не вивчили значення кольорів та символів на старовинних візерунках, свою роботу виготовлятимемо за зразком». Демонструє протягом 10–15 с зразок візерунка, потім пропонує викласти його по пам'яті.

Після завершення роботи заохочує малят до пояснення.

### **4. ГРА «ПРИКРАСИМО КАХЛЮ (килим)» (слуховий диктант)**

**Мета й матеріал:** такі самі, як і в попередньому завданні.

#### **ХІД ГРИ**

Вихователь замість демонстрування зразка диктує дітям місце розташування кожної геометричної фігури.

Зразок використовують для перевірки правильності виконання завдання. Під час перевірки вихователь заохочує дітей до пояснення своїх помилок і способу їх виправлення.

### **5. ГРА «ЯКІ ФІГУРИ ЗАХОВАЛИСЯ?»**

**Мета:** учити подумки відокремлювати частини з цілого зображення, знаходити в них спільне з геометричними фігурами, створювати подумки нові образи на основі сприймання; розвивати увагу, творчі здібності.

**Матеріал:** силуети гончарних виробів; набори геометричних фігур, із яких можна викласти певний виріб.