

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 5–6-ти (7-ми) років (старша група) / Т. М. Маценко, Н. О. Веткова, А. Г. Мельникова, Т. С. Завірюха. — Х. : Вид. група «Основа», 2017. — 140, [4] с. — (Серія «Вихователю ДНЗ»).
ISBN 978-617-00-2936-2.

Посібник містить систему розвивальних ігор для дітей 5–6-ти (7-ми) років (старша 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 978-617-00-2936-2

© 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 5–6-ТИ (7-МИ) РОКІВ	6
Вересень	6
Жовтень	18
Листопад	32
Грудень	47
Січень	63
Лютий	81
Березень	97
Квітень	111
Травень	128
ЛІТЕРАТУРА	141
ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ	142

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 нескладні 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 інтелектуального напруження 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 5–6-ти (7-ми) років

ВЕРЕСЕНЬ

І ТИЖДЕНЬ

І ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «ДОБЕРИ СОБІ СУСІДА»

Мета: вправляти дітей у зіставлянні й узагальненні предметів за кольором.

Матеріал: кольорові паперові прапорці шести кольорів спектра і чотирьох–п'яти світліших відтінків (по одному на кожну дитину).

ХІД ГРИ

Дітям роздають прапорці кількох відтінків одного й того самого кольору. Вихователь називає певний колір. До нього підходить дитина з прапорцем цього кольору. Потім дитина обирає собі друзів (відповідно до кольорової градації відтінків). Решта стежать за діями гравців. Якщо кольорову гаму дібрано правильно, діти займають свої місця; якщо неправильно, хором говорять: «Виправте помилку і тоді приходьте». За потреби, вихователь допомагає правильно скласти кольорову гаму. Потім другій групі дітей дають прапорці різних відтінків іншого кольору, і гра триває.

2. ГРА «ПАРИ КАРТИНОК»

Мета: учити дітей установлювати складні змістові зв'язки; розвивати пам'ять.

Матеріал: картинки з малюнками.

ХІД ГРИ

Дорослий добирає 7–8 пар картинок, пов'язаних одна з одною за змістом. Розкладає їх попарно перед дитиною (*наприклад: картинку, на якій намальовано дерево, кладе поруч із зображенням лісу, а зображення будинку — поруч із вікном*).

Педагог пропонує дитині уважно розглянути всі малюнки і запам'ятати якомога більше картинок із правого рядка. Через 1–2 хв забирає картинку із правого рядка, залишивши лівий рядок, і пропонує дитині назвати ті картинку, що забрали.

Поради вихователів

Гру доцільно ускладнювати поступово — збільшувати кількість картинок, скорочувати час їхнього розглядання чи віддаляти зв'язок між ними. (*Наприклад: якщо спочатку для запам'ятовування пропонують картинку із зображенням дівчинки і картинку з бантиком, то потім для запам'ятовування тієї самої картинку пропонують картинку із зображенням лісу*). Так поступово дитина вчитиметься встановлювати складні змістові зв'язки і таким чином розвивати пам'ять.

3. ГРА «ПЕРЕВЕРТНІ»

Мета: учити дітей створювати образи на основі схематичного зображення.

Матеріал: 1) набір карток по 8–16 штук для кожної дитини. На кожній картці — схематичне зображення певного предмета або простої геометричної фігури (*наприклад: круг, квадрат, трикутник тощо*). У кожному наборі мають бути 4 однакові картки. Якщо набір містить 8 карток, то до нього входять 4 картки з одним зображенням і 4 картки — з іншим. У всіх учасників гри набори однакові. Кожне зображення розташовано на картці таким чином, що залишається вільне місце для того, щоб домалювати картинку навколо цього зображення; 2) олівці.

ХІД ГРИ

Діти сидять за столами. Вихователь говорить, що зараз вони гратимуть у гру «Перевертні». У них є картки із фігурками. Кожну таку фігурку можна перетворити на будь-яку картинку, хто на яку захоче. Для цього кожна фігурку потрібно домалювати таким чином, щоб утворилася картинка. Потім малюнок необхідно відкласти і взяти ще одну картку з такою самою фігуркою. Але зараз фігурку потрібно перевернути, покласти картку з нею «догори дригом» чи боком (*фігурка вже буде іншою*) і перетворити її на іншу картинку.

Так можна брати декілька карток з однією і тією самою фігуркою та перетворювати на різні картинки.

Якщо дітям важко одразу розпочати виконувати завдання, дорослий показує їм, як це робити. Для показу краще брати фігурку, якої немає на картках у дітей.

Після цього діти починають виконувати завдання самостійно. Коли вони завершать домальовування карток з однаковими фігурками (*4 картки для 4-х можливих поворотів*), вихователь пропонує взяти картки з іншою фігуркою тощо.

Коли всі картинки-перевертні будуть готові, вихователь збирає їх.

Разом розглядають картинки, відзначають найбільш оригінальні й завершені. Вихователь пояснює, що найцікавіші картини — ті, що не схожі на інші. Він хвалить дітей, які всі 4 картки з однією і тією самою фігуркою зуміли перетворити на зовсім різні картини залежно від повороту картки із фігуркою.

Через деякий час гру можна повторити, запропонувавши інші фігурки для домальовування. Фігурки добирають довільно. З новими фігурками грати можна неодноразово.

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Сім'я. Родина. Знайомство

1. ГРА «ЛЮСТЕРКО»

Мета: учити дітей описувати свою зовнішність; розвивати мовлення.

Матеріал: люстерко.

ХІД ГРИ

Діти утворюють півколо, передають одне одному люстерко, описуючи свою зовнішність. Можна описати одне одного.

2. ГРА «ВСТАНОВИ ВІК»

Мета: продовжувати збагачувати знання дітей про вік людини; розвивати вміння встановлювати вік людини, зображеної на малюнку; розвивати увагу, пам'ять.

Матеріал: картки із зображеннями немовляти, молодої дівчинки, підлітка, жінки, бабусі; біла кожного малюнка — порожній кружечок.

ХІД ГРИ

За допомогою цифр з'ясувати послідовність дорослішання дівчинки.

3. ГРА «ВИЗНАЧ ПОСЛІДОВНІСТЬ ПОДІЙ ТА СКЛАДИ ЦІКАВУ РОЗПОВІДЬ»

Мета: продовжувати збагачувати активний словник дітей на основі знань і уявлень про довкілля; розвивати мовленнєвий апарат, мислення, творчі здібності.

Матеріал: 4 картки (1 — тато, сидять за столом, матуся насинає їсти; 2 — дівчинка з матусею їдуть; 3 — дівчинка з матусею у супермаркеті; 4 — дівчинка допомагає готувати обід).

ХІД ГРИ

Дітям потрібно визначити послідовність подій і скласти цікаву розповідь (*одна дитина починає, інша продовжує, по одному реченню*).

II ТИЖДЕНЬ

I ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «ПІРАМІДКА»

Мета: учити дітей створювати різні відтінки одного кольору.

Матеріал: демонстраційний (малюнок пірамідки з п'ятьма фіолетовими кільцями, від світлого до темного); роздавальний (білі фарби й іншого кольору (на різних столах — різні), аркуші паперу, палітра, пензлики, склянки з водою, серветки (за кількістю дітей)).

ХІД ГРИ

Вихователь показує дітям зразок і запитує, якого кольору пірамідка і чим різняться між собою відтінки фіолетового кольору. Разом доходять висновку, що верхнє кільце найсвітліше — бузкове, потім трохи темніше, інше — ще темніше і знизу — найтемніше. «Ви теж будете малювати пірамідки, що складаються з кільць одного кольору, але різних відтінків»,— говорить вихователь. Він нагадує, що на палітру накладають спочатку білу фарбу, до неї додають трохи кольорової, їх змішують і малюють ковпачок пірамідки. Потім на палітру додають ще трохи кольорової фарби, отриманим кольором малюють перше кільце; потім необхідно додати побільше кольорової фарби на палітру і малювати друге кільце. Так само малюють третє кільце; нижнє кільце необхідно малювати нерозведеною фарбою. Вихователь звертає увагу дітей на те, що верхнє кільце в пірамідки маленьке, наступнє — побільше, третє — ще більше,

нижче — найбільше. У виконаних роботах оцінює перш за все добирання кольорів, поступовість переходу від світлого до темного.

2. ГРА «ЗАПИШЕМО КАЗКУ»

Мета: розвивати вміння запам'ятовувати не тільки окремі предмети чи слова, але й зміст цілого оповідання.

Матеріал: папір; олівці; схема.

ХІД ГРИ

Дорослий читає невелику казку, потім пропонує переказати зміст. Це дуже складне завдання. Заспокойте і запропонуйте малюкові записати казку, щоб потім її можна було прочитати. Записувати казку не обов'язково літерами, яких дитина ще не знає. Це можна зробити за допомогою картинок. Педагог бере аркуш паперу й олівець, малює рамку. Разом із дитиною згадує, про що йдеться на початку казки (*наприклад, про дівчинку, яка вийшла із будинку*). У рамці дорослий малює дівчинку біля будинку і пояснює дитині, що так можна записати початок казки. Потім малює ще одну рамку і каже, що в цій рамці слід записати те, що було далі. Дорослий допомагає дитині визначити наступний епізод і намалювати його в рамці за допомогою 2–3 умовних позначень. Потім дитина, користуючись малюнками, може переказати зміст. Це для дитини буде не складно і дуже цікаво. Так можливо записати декілька казок спочатку за допомогою дорослого, а потім — самостійно.

3. ГРА «СКЛАДАЄМО КАЗКУ»

Мета: учити дітей вигадувати різні ситуації за допомогою заміників предметів.

Матеріал: різнокольорові кружечки (*по 3 кружечки різного кольору на кожну дитину*).

ХІД ГРИ

Діти отримують кольорові кружечки. Під час проведення першої вправи кожній дитині можна давати по 2 кружечки, а далі — по 3. Кружечки мають бути різних кольорів. Наприклад: в однієї дитини — червоний, коричневий і жовтий; у другій — синій, зелений і жовтий; у третій — білий, червоний, зелений тощо.

Вихователь говорить дітям, що зараз вони складатимуть казки, причому кожен вигадує казку про своїх героїв. Пропонує всім уважно поглянути на свої кружечки, вигадати, ким вони можуть

бути, і скласти про них історію. Слід іще раз нагадати дітям, що кружечки у всіх різняться, тому й казки мають бути різними.

Педагог дає дітям час (5–7 хв) на вигадування історій, а потім починає опитування. Слід вислухати всіх дітей, похвалити їх, але важливо сказати, чи відповідають обрані персонажі кольорам кружечків, наскільки цікава й оригінальна кожна історія, чи є в ній описи персонажів, чи дотримана структура казки (*зачин, основна частина, кінцівка*), чи цікаві події відбуваються в ній.

Поради вихователів

- Можливо надати зразок казки, вигаданої вихователем.
- Вправу з дітьми корисно проводити неодноразово, змінюючи кольори кружечків у кожної дитини.

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Сім'я. Родина. Знайомство

1. ГРА «ЯКА ТВОЯ РОДИНА?»

Мета: учити дітей за допомогою кольору розповідати про свою родину; розвивати мовлення, пам'ять, сенсорні здібності.

Матеріал: прямокутники різного кольору.

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує кожній дитині дібрати до своєї родини колір і розповісти, чому саме цей колір обрано. Які емоції викликає у дитини вибраний колір?

2. ГРА «Я СХОЖИЙ НА ВСІХ, Я ВІДРІЗНЯЮСЯ ВІД ІНШИХ»

Мета: закріплювати вміння дітей знаходити спільність та відмінність одне від одного; розвивати увагу, спостережливість, мовлення.

ХІД ГРИ

Гру проводять методом порівняння. Спочатку вихователь розповідає про себе: «Я така сама людина, як і всі. У мене є голова, ніс, очі, вуста. Але відрізняюся від вас своїм віком. У мене темні очі, а у Світланки — світлі. У мене коротко підстрижене волосся, а в Наталки — довгі коси...».

Потім діти порівнюють себе одне з одним, намагаючись знайти не тільки відмінне, але й подібне (*наприклад, Мишко і Сергійко однакові на зріст, вони обидва біляві тощо*).

3. ГРА «ПРИДУМАЙ ІСТОРІЮ»

Мета: учити дітей придумувати історії на задану тему; розвивати мовлення, уяву, фантазію.

Матеріал: демонстраційна картина «Сім'я».

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує продовжити історію: «Одного разу мама, тато і я пішли на прогулянку, як раптом...».

III ТИЖДЕНЬ

I ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «ЯКОГО КОЛЬОРУ ПРЕДМЕТИ?»

Мета: учити дітей самостійно визначати й називати кольори та їхні відтінки.

Матеріал: посуд; іграшки; інші речі.

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує назвати колір стін, стелі, підлоги тощо. Потім запрошує дитину і пропонує розповісти, якого кольору меблі, посуд тощо. Якщо дитина називає правильно, то діти плескають у долоні; якщо припускається помилок, то решта їй допомагають відповісти правильно. Завдання дають кожній дитині окремо, але наприкінці гри вихователь дає більш точну назву кольору і його відтінків.

2. ГРА «ТРЕТІЙ ЗАЙВИЙ»

Мета: учити дітей об'єднувати предмети в групу за особливими ознаками; продовжувати працювати із символами; розвивати пам'ять.

ХІД ГРИ

На малюнках зображено диких тварин, свійських тварин, диких птахів, свійських птахів.

Дорослий пропонує дітям великий зелений квадрат (*він позначає слона*), великий червоний трикутник (*він позначає орла*) і маленьке червоне коло (*воно позначає корову*). Необхідно розкласти

фігури в потрібне місце: диких тварин — покласти лише до диких тварин, свійських тварин — до свійських, диких птахів — до диких, свійських птахів — до свійських. Куди потрапить зелений квадрат? червоний трикутник? маленьке червоне коло?

Потім, за бажанням, узяти іншу партію тварин (*лисицю, лелеку, собаку тощо*), позначити їх фігурами з набору та знайти потрібне місце на малюнках.

Гра ускладнюється поступово: спочатку додають малюнки з однією твариною або з одним птахом, потім — з двома, трьома.

3. ГРА «КОМУ ЩО ПОТРІБНО?»

Мета: учити дітей створювати уявні образи і ситуації на основі сприймання схематичних зображень окремих предметів.

Матеріал: декілька великих карт зі схематично відтвореною ситуацією.

Під кожною такою картинкою подано схематичні зображення окремих предметів. Наприклад:

- 1) хлопчик, який сидить за столом (*круг, прямокутник, палиця, людина*);
- 2) двоє дітей (*круг, паличка, тварина, людина*);
- 3) дівчинка в лісі (*хатинка, тварина, гриб*);
- 4) хлопчик у будинку (*тварина, людина, машинка, книга*);
- 5) дівчинка надворі (*машина, людина, куля*).

ХІД ГРИ

Вихователь показує дітям одну з карт, говорить, що картина, яку вони бачать, не завершена. Прохає дітей придумати за нею оповідання. Для того щоб оповідання було цікавим, потрібно дібрати будь-який предмет із-поміж намальованих унизу. Пропонує дітям поміркувати, на що схожі ці предмети, й обрати один собі для оповідання. Вихователь за потреби допомагає дітям. Наприклад, якщо дитина обрала до першої картинки круг, можна розповісти, що хлопчик сидить за столом, а перед ним — тарілка тощо. А можна сказати, що це — палітра із фарбами, і хлопчик малює, або це — чашка, і він п'є чай тощо.

Вихователь стежить за тим, щоб історії, вигадані дітьми, не повторювалися, відзначає найбільш удалі, оригінальні, повні й послідовні.

Вправу можна проводити декілька разів, змінюючи зображення на картинках або схемах під ними. На одному занятті слід розібрати одну картинку з одним набором схематичних зображень (3–5).

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Увічливі слова

1. ГРА «ДОБРЕ — ПОГАНО»

Мета: розвивати вміння оцінювати добрі та погані вчинки; розвивати уяву, мислення, сенсорні здібності.

Матеріал: картки із зображенням різних ситуацій («добрі» та «погані»), кольорові фішки.

ХІД ГРИ

Дитині потрібно накрити яскравими кольорами добрі вчинки, а темними — погані. Пояснити свій вибір.

2. ГРА «ДОДАЙ СЛОВЕЧКО»

Мета: закріплювати знання дітей про увічливі слова; розвивати увагу, мовлення, пам'ять.

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дітям віршовані рядки, а діти мають додати увічливе слово.

- | | |
|---|--|
| ▼ Розтопить серце всякого
Сердечне слово... (<i>«Дякую»</i>). | ▼ Щоб знову зустрітись
в годину призначену,
Кажу щиро я всім...
(<i>«До побачення»</i>). |
| ▼ Якщо ти їсти вже не в силах,
То скажеш мамі що?..
(<i>«Спасибі»</i>). | ▼ Коли згорає сонце у росі
Й зоря лягає лагідно на плечі,
Серед знайомих, рідних голосів
Ми чуємо привітне...
(<i>«Добрий вечір»</i>). |
| ▼ Зазеленіє древній пень,
Коли почує... (<i>«Добрий день»</i>). | |

3. ГРА «БУДЬ УВІЧЛИВИМ»

Мета: збагачувати активний словник дітей; учити правильно розуміти й вживати слова; розвивати пам'ять, мовлення, увагу.

ХІД ГРИ

ПРАВИЛА ВВІЧЛИВОСТІ

- Увічливість — уміння поводитися так, щоб іншим було приємно з тобою.
- Будь завжди привітним, вітайся під час зустрічі, дякуй за допомогу, виходячи — попрощайся.

- Не примушуй за тебе хвилюватися; виходячи, скажи, куди йдеш та о котрій годині повернешся.
- Не капризуй, не сварись, адже твоє капризування може зіпсувати настрій іншим.

Після обговорення правил увічливості вихователь пропонує дітям скласти моделі своєї поведінки в різних життєвих ситуаціях. Вихователь також може розіграти проблемну ситуацію або попросити дітей навести приклади з життя, коли вони були (або не були) ввічливими.

4. ГРА «РЕБУС»

Мета: закріплювати знання дітей про ввічливість; розвивати логічне мислення, увагу, вміння читати.

Матеріал: картки із ребусами ввічливих слів. Наприклад:

Я	Д	У	К	Ю
2	1	4	3	5

І	А	В	Т	Ю
2	4	1	3	5

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дітям розставити цифри у цифровий ряд і прочитати слово.

IV ТИЖДЕНЬ

I ЗАНЯТТЯ

1. ГРА «УПІЗНАЙ, ЩО ЗАХОВАНО»

Мета: учити дітей упізнавати на дотик або уявляти предмети за складеним описом.

Матеріал: іграшки.

ХІД ГРИ

У цій грі дитині необхідно вміти уявляти предмети за складеним описом і самостійно описувати різні предмети. Іграшку заховують та описують її зовнішній вигляд. Наприклад: «Жовтого кольору, голова кругла, дзьоб гострий» (*курчатко*). Якщо дитина здогадалася, то їй віддають захований предмет. Наступний предмет заховуватиме дитина, а також описувати його.

Гру можна ускладнити, заховуючи іграшки в «чарівну торбинку». Після того, як дитина відгадає, їй пропонують знайти відповідний предмет у торбинці на дотик.

2. ГРА «ВОДІЇ»

Мета: розвивати просторове мислення.

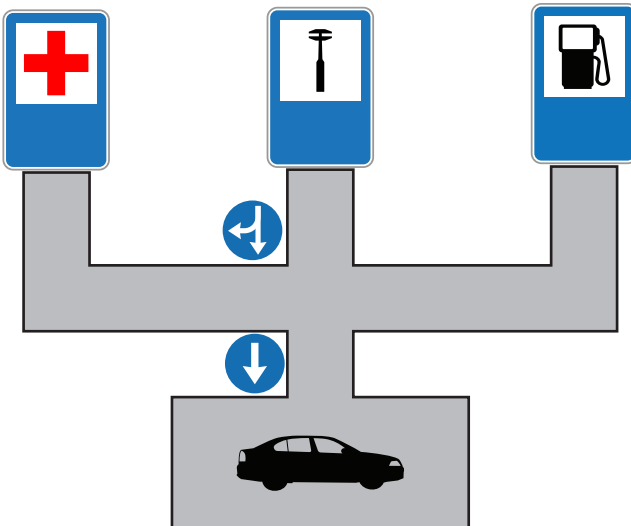
Матеріал: схема; дорожні знаки (*знаки з білими стрілками для руху праворуч, ліворуч, прямо, прямо і праворуч*); знаки «автозаправна станція», «технічне обслуговування автомобілів», «пункт медичної допомоги».

ХІД ГРИ

Попередньо дитина має ознайомитися з дорожніми знаками. Дорослий показує зображення знаків, потім надає таке пояснення: «Ці знаки для водіїв. Деякі з них указують водію, куди можна, а куди — не можна їхати. Усі водії повинні обов'язково знати дорожні знаки. Наприклад: білі стрілки позначають, що їхати можна лише прямо або в той бік (*праворуч чи ліворуч*), куди вказує стрілка. Якщо знаки поділяють рух прямо та в один із боків (*праворуч або ліворуч*), туди відходить маленька стрілка. Куди стрілка не вказує, туди рухатися не можна. Інші знаки повідомляють водію, у якому місці розташована бензоколонка, де можна отримати бензин, де — майстерня з ремонту машини, де — лікарня тощо».

Заздалегідь педагог готує декілька варіантів простих ігрових полів. Кожне ігрове поле — це малюнок, поділений системами доріг із дорожніми знаками. Знаки краще вирізати з паперу й розмістити в необхідних місцях. Це дає можливість змінювати дорожню ситуацію.

Орієнтовне перше ігрове поле



Дорослий кладе перед дитиною ігрове поле і каже: «Ти — водій автомобіля. Тобі потрібно відвезти зайчика до лікарні, набрати бензину та відремонтувати машину. Знизу малюнок машини позначає гараж, звідки ти виїхав та куди повинен повернутися. Поміркуй та скажи, у якому напрямку слід проїхати всі ці пункти, щоб не порушити правила дорожнього руху. А потім ми вдвох перевіримо, чи правильно ти вибрав шлях».

Якщо ігрове поле достатньо велике, водій може вирушити в мандрівку за допомогою іграшкової машинки. Якщо поле маленьке, то достатньо показати шлях олівцем. У цьому випадку правильне розв'язання буде таким: із гаража машина вирушає до бензоколонки, пункту технічного обслуговування, потім — до лікарні та повертається до гаража.

3. ГРА «РІЗНІ БУДІВЛІ»

Мета: учити дітей вигадувати різні образи та ситуації.

Матеріал: набір із 4–5 деталей будівельного матеріалу (по 3 набори для однієї дитини).

ХІД ГРИ

Діти сідають за столи. Перед кожною дитиною кладуть три однакових набори деталей. Вихователь пропонує спорудити три різні будівлі. Діти починають будувати. Вихователь допомагає. Гра триває до тих пір, доки всі діти не виконають завдання. Коли будівлі споруджено, діти розглядають їх разом із вихователем. Найкращі роботи хвалять.

Через деякий час гру можна повторити ще раз, давши дітям інший конструктор.

II ЗАНЯТТЯ

Тема. Найдорожча у світі Україна

1. ГРА «ДОБЕРИ КОЛІР ДО СТРІЧКИ»

Мета: закріплювати знання дітей про значення кольорів стрічок на віночку; розвивати мовлення, пам'ять, сенсорні здібності.

Матеріал: картка із зображенням віночка з чорно-білими стрічками; набір різнокольорових смужок (для кожної дитини).

ХІД ГРИ

Вихователь пропонує викласти стрічки на віночку, пояснюючи значення кожного кольору.