

ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактична гра «Розклади іграшки»

Мета:

- збагачувати словниковий запас;
- навчати утворювати відносні прикметники.

Вихователь пропонує дітям розглянути іграшки, доторкнутися до них руками і сказати, з якого матеріалу (*дерева, гуми, пластмаси, металу, паперу*) вони виготовлені. Потім звертається до дітей:

— Розкладіть іграшки в різні коробки. В одній коробці мають лежати іграшки, виготовлені з одного матеріалу. Розкажіть про кожну іграшку, яка вона. Наприклад:

- кубик з пластмаси — пластмасовий кубик;
- лялька з гуми — гумова лялька;
- мотрійка з дерева — дерев'яна мотрійка.



ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактичні ігри

Мета:

- навчати об'єднувати предмети в групи відповідно до способу дії з ними та їх розміру;
- збагачувати словниковий запас;
- розвивати пам'ять, увагу.

Аукціон. Діти по черзі мають назвати іграшки, які можна котити, кидати, колихати, конструювати тощо. Виграє та дитина, яка назвала найбільше іграшок і чия відповідь була останньою.

Мотрійки. Діти мають розподілити три мотрійки, стільчики та квітки різних розмірів на великі, середні, малі та пояснити, чому біля великої (маленької) мотрійки поставили великий (маленький) стільчик і квітку тощо. Відтак вихователь пропонує дітям заплющити очі, а сам у цей час ховає один із предметів. Діти мають не лише помітити, що одного предмета бракує, а точно назвати, якого саме.



ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактичні ігри

Мета:

- розвивати тактильні відчуття та зв'язне мовлення;
- формувати вміння орієнтуватися в приміщенні за допомогою команд дорослого.

Вгадай на дотик. Вихователь ховає в пісок або в гречку дрібні іграшки, дитина із зав'язаними очима шукає їх, упізнає на дотик і називає. Після цього діти за допомогою вихователя складають казку, головними героями якої є знайдені іграшки.

Знайди іграшку. Вихователь показує дітям іграшкову жабу та пропонує вгадати їй ім'я, наприклад, Сіма. Відтак пояснює дітям, що жаба Сіма дуже любить бешкетувати, зокрема ховатися. Діти шукають іграшку за допомогою підказок вихователя «гаряче» (близько), «холодно» (далеко).



ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактична гра «Детектив»

Мета:

- розвивати увагу, уміння зосереджуватися;
- виховувати цілеспрямованість.

Дітям потрібно відшукати іграшки, що розміщені в кімнаті, однак про них відомо мало інформації. Вихователь перелічує особливості обраної іграшки. Щоразу з пошуком наступної іграшки інформації називають менше. Що швидше дитина знайде іграшку, то більше отримає фішок. Підбиваючи підсумки гри, фішки підраховують. Дитина, у якої найбільше фішок, отримує приз.



ДГ

Ігри й іграшки

№

**Дидактична гра
«Похід у гості»**

Мета:

- навчати співвідносити величину об'єктів;
- розвивати увагу, аналітичні здібності, творче мислення.

Діти викладають із заздалегідь вирізаних прямокутників і трикутників будинки різного розміру. Поруч вихователь розкладає картинки із зображенням тварин: слона та слоненяти, собаки та цуценяти, кішки та кошеняти, мишки та мишеняти, — і пропонує дітям уявити, що зараз вони йдуть у гості до цих тварин. Але перш ніж піти в гості, дітям потрібно з'ясувати, де живуть ці тварини. Діти мають сказати, у яких будиночках, на їхню думку, могли б жити ці тварини, та обґрунтувати свою відповідь.



ДГ

Ігри й іграшки

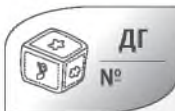
№

**Дидактична гра
«Виправ Незнайку»**

Мета:

- з'ясувати рівень засвоєння дітьми української лексики з тем «Кольори» та «Іграшки».

Діти по черзі грають роль Незнайки. Вихователь знайомить решту дітей із Незнайком, розповідає, що той прийшов учитися правильно розмовляти українською мовою. Він уже знає багато слів та не зовсім упевнений, що правильно їх вимовляє. Вихователь дістає з кошика іграшки і запитує в Незнайку, як вони називаються. Той називає іграшку й каже, якого вона кольору. Якщо його відповідь є неправильною або він взагалі не знає, як відповісти, інші діти йому допомагають.



ДГ

Ігри й іграшки

№

**Дидактична гра
«Чарівний мішечок»**

Мета:

- вправляти в умінні порівнювати й групувати предмети повсякденного вжитку за певними ознаками: кольором, формою, величиною, призначенням.

Вихователь пропонує дітям назвати всі іграшки, що є в мішечку.

Варіант 1. У мішечку лежать добре знайомі дітям іграшки. Перш ніж дістати іграшку, дитина має влізати її на дотик і відповісти на запитання: «Що це?».

Варіант 2. Діти на дотик добирають і грукують предмети за формою, величиною, призначенням.



ДГ

Ігри й іграшки

№

**Дидактична гра
«Хто зайвий?»**

Мета:

- формувати вміння узагальнювати, групувати предмети за певною ознакою, добирати до них узагальнювальне слово;
- систематизувати знання про тваринний та рослинний світи.

Вихователь пропонує дітям розглянути картки, на яких розміщено по чотири зображення свійських та диких тварин, птахів, комах, фруктів, овочів, ягід тощо. Зображення на картках згруповано так, що одне з них є зайвим. (*Корова, кінь, поросся, заєць.*) Діти називають зображення, яке, на їхню думку, є зайвим, і аргументують свій вибір. (*Заєць зайвий, бо він — дика тварина, а всі інші — свійські.*)



ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактична гра «Що вміють робити іграшки?»

Мета:

- розвивати логічне мислення, уяву, мовлення.

Діти передають по колу одне одному м'яч, називаючи при цьому дію до слів, запропонованих вихователем, наприклад:

- м'яч (*летить, плигає, котиться, падає*);
- автомобіль (*їде, везе, сигналізує, гальмує*);
- лялька (*плаче, сміється, одягається, спить*).



ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактична гра «Знайди відмінності»

Мета:

- вправляти в умінні класифікувати іграшки за кольором, величиною, призначенням.

Вихователь пропонує дітям охарактеризувати два малюнки, на яких зображено м'ячі, однакові за величиною, але різні за кольором. Потім він замінює один із малюнків на новий, де зображено м'яч іншого розміру, а відтак пропонує розглянути два малюнки та знайти між ними 10 відмінностей.



ДГ

Ігри й іграшки

№

Дидактична гра «Знайди свій прапорець»

Мета:

- навчати розрізняти основні кольори (жовтий, червоний, синій) і похідні від них (помаранчевий, зелений, фіолетовий).

Вихователь у центрі трьох обручів ставить прапорці основних кольорів. На килимі розміщує кубики різних кольорів. Діти мають поставити кубики біля прапорців відповідного кольору. Потім вихователь запитує в дітей: «Чому на килимі залишилися зайві кубики? Біля якого прапорця їх можна поставити?». Діти пригадують, з яких кольорів утворюється той чи той колір, поєднують обручі так, щоб «поле» було спільне, і кладуть туди відповідні кубики.



ДГ

Ігри й іграшки

№

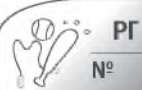
Дидактична гра «Із чого виготовлені іграшки?»

Мета:

- закріплювати знання про різні матеріали та їх властивості;
- збагачувати словниковий запас;
- навчати утворювати відносні прикметники.

Вихователь: «У Незнайка багато іграшок, але він не знає, з яких матеріалів вони виготовлені. Допоможіть Незнайку».

- Якщо іграшка виготовлена із дерева, яка вона? (*Дерев'яна.*)
- Якщо іграшка виготовлена із заліза, яка вона? (*Залізна.*)
- Якщо іграшка виготовлена з пластмаси, яка вона? (*Пластмасова.*)
- Якщо іграшка виготовлена з гуми, яка вона? (*Гумова.*)
- Якщо іграшка виготовлена з паперу, яка вона? (*Паперова.*)

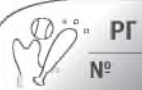
РГ
№

Ігри й іграшки

Рухлива гра
«Торкнися іграшки»**Мета:**

- удосконалювати навички ходьби й бігу;
- закріплювати знання основних кольорів.

У центрі ігрового простору кладуть обруч, в середині якого ставлять кілька барвистих іграшок різних кольорів. Діти шикуються в коло і в супроводі будь-якої жвавої мелодії починають водити хоровод навколо обруча. Раптом музика припиняється, і вихователь голосно та чітко промовляє назву якогось кольору, наприклад: «Червоний!». Почувши такий сигнал, діти одразу підбігають до обруча та якомога швидше торкаються до іграшки відповідного кольору. Та дитина, яка помилилася у виборі кольору, виходить із гри. Далі гра починається спочатку.

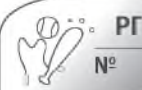
РГ
№

Ігри й іграшки

Рухлива гра
«Не спізнуйся!»**Мета:**

- удосконалювати навички бігу врозтіч та шиккування в колони;
- розвивати увагу, швидку реакцію на сигнал.

Дітей об'єднують у три групи. Кожна група шикуються у колону біля умовного місця, яке можна позначити певним кольоровим атрибутом. Діти виконують дії, про які говорить вихователь: «Діти гуляють, бігають, стрибають, діти розходяться по всьому майданчику, бігають урозтіч». Почувши умовний сигнал «На свої місця!», діти поспішають до визначених місць і шикуються в колони. Виграє та колони, яка раніше за всі вишикувалася.

РГ
№

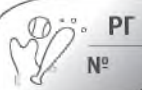
Ігри й іграшки

Рухлива гра «Кріт»

Мета:

- розвивати пам'ять, мовлення та вміння рухатися із заплющеними очима за допомогою команд вихователя.

Вихователь запитує дітей: «Чи знаєте ви тварину під назвою «кріт»? Чим він відрізняється від інших тварин? (*Живе під землею.*) У чому полягає його особливість? (*Кріт дуже погано бачить, тому йому доводиться пересуватися наосліп.*)» Відтак пропонує дітям уявити себе кретами та рухатися по кімнаті із заплющеними очима за допомогою команд вихователя.

РГ
№

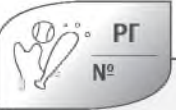
Ігри й іграшки

Рухлива гра «Панас»

Мета:

- заохочувати до рухової діяльності.

Серед дітей обирають Панаса, зав'язують йому очі хустинкою, виводять на середину кімнати і звертаються до нього із такими словами:
– Панасе, Панасе! На чому стоїш?
– На камені!
– Що продаєш?
– Квас!
– Лови курей, а не нас.
Панас починає ловити дітей наосліп. Той, кого він спіймає, стає Панасом.



Ігри й іграшки

Рухлива гра «Ягілочка»

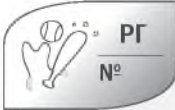
Мета:

- заохочувати до рухової діяльності.

Діти, взявшись за руки, рухаються колом. Дівчинка Ягілочка, яка перебуває в центрі кола, ходить і жестами показує те, про що йдеться в пісні:

Ягіл, Ягілочка, Ягілова дочка
Устала ранесенько, вмилася білесенько.
Голівоньку чесала, стьожки надівала.
Квіточки збирала, вінок заплітала.
На вулицю вийшла, як зіронька зійшла.
Узялась під боки, показала високи.
Пішла по Дунаю, там рибонька грає.

Вибери собі дівоньку, як калинову квітку.
Після слів «вибери собі» Ягілочка нахиляється, мов над водою, а підвівшись, обирає на своє місце іншу дівчинку.



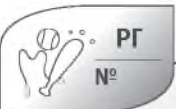
Ігри й іграшки

Рухлива гра
«Знайди собі пару»

Мета:

- удосконалювати навички ходьби й бігу;
- розвивати вміння орієнтуватися в просторі, працювати в парах.

Діти попарно обирають листочки з різних дерев і розбігаються з ними по всьому майданчику. *(Замість листя можна використовувати інші парні предмети)*. За сигналом вихователя діти знаходять свою пару і шикуються в дві шеренги або стають кружка. Після умовного сигналу знову розбігаються врозтіч по майданчику. Діти обмінюються листочками, і гра повторюється. Тому, хто довго шукає свою пару, діти допомагають словами: «(Ім'я дитини), поспішай, швидше пару вибирай!».



Ігри й іграшки

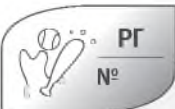
Рухлива гра
«Дрібу, дрібу, дрібушечки»

Мета:

- навчати узгоджувати рухи, діючи у парі.

Діти грають парами. Беруться за руки, зближають пальці ніг, а все тіло відхиляють назад, починаючи хутко кружляти то вправо, то вліво, дрібочучи ногами, і промовляють:

Дрібу, дрібу, дрібушечки
Наївшись петрушечки,
Наївшись лободи,
Гала, гала, до води,
А я верну качурину
По долі водою.
Пливи, пливи, качурину,
А я за тобою!



Ігри й іграшки

Рухлива гра «Соловейко»

Мета:

- вправляти в синхронізації звуків зі словами.

Діти, взявшись за руки, стають кружка, а Соловейко — посеред кола. Співаючи, вони рухаються то праворуч, то ліворуч, а Соловейко показує рухи відповідно до змісту пісні:

Соловеєчку, сватку, сватку,
Чи бував же ти в нашій садку?
Чи бачив же ти, як мак сіють?
Ой так, ой так, ой так сіють мак,
Соловеєчку, Сватку, сватку,
Чи бував же ти в нашій садку?
Чи бачив же ти, як рвуть мак?
Ой так, ой так, ой так рвуть мак.
Чи бачив же ти, як їдять мак?



СРГ

№

Ігри й іграшки

Сюжетно-рольова гра
«Юний перукар»**Мета:**

- систематизувати знання про професії;
- розвивати діалогічне мовлення дітей під час вибору іграшкового перукарського приладдя.

Вихователь запитує дітей, ким працюють їхні батьки. Отримавши декілька відповідей, він пропонує відгадати назву професії, яку вони обіграватимуть. Для цього вихователь показує заздалегідь підготовлене іграшкове перукарське приладдя (перукарські ножиці, гребінець, фартушок, дзеркало, фен тощо). Після того, як діти відгадали назву професії, вони розподіляють між собою ролі та ведуть діалог відповідно до них.



СРГ

№

Ігри й іграшки

Сюжетно-рольова гра
«Сім'я»**Мета:**

- навчати дітей творчо відтворювати в іграх побут сім'ї;
- формувати почуття гуманності, любові, співчуття.

Вихователь пропонує дітям, використовуючи будівельний матеріал, побудувати будинок таким, у якому вони хотіли б жити зі своєю сім'єю. Під час будівництва діти домовляються про спільні дії, складають попередній план конструкції, доводять роботу до кінця. Відтак діти розділяють між собою ролі і домовляються про рольові дії. За потреби вихователь надає допомогу щодо розгортання сюжету гри.



СРГ

№

Ігри й іграшки

Сюжетно-рольова гра
«Я допомагаю мамі»**Мета:**

- формувати вміння виконувати домашні обов'язки;
- виховувати почуття відповідальності, поваги до праці матері.

Вихователь пропонує по черзі дітям грати роль матері і відповідно виконувати її обов'язки по господарству. Відтак діти перуть одяг ляльок, ремонтують книги, прибирають місце, де вони зазвичай гуртом граються. Під час гри вихователь добирає та змінює іграшки, створює ігрову обстановку за допомогою різних предметів, використовуючи власні вироби та застосовуючи природний матеріал.



СРГ

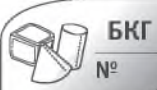
№

Ігри й іграшки

Сюжетно-рольова гра
«Професії»**Мета:**

- ознайомлювати з професіями працівників дитячого садка;
- розвивати діалогічне мовлення, вміння дотримуватися своєї ролі.

Вихователь пропонує дітям поспостерігати за роботою працівників дитячого садка, зокрема музичного керівника, помічника вихователя, медичної сестри, кухаря, а потім відтворити їхні дії, користуючись відповідним інвентарем (нотною збіркою, книгами, іграшковим стетоскопом, посудом). При цьому діти об'єднуються в дві групи: перша грає ролі працівників дитячого садка, друга — виконує їхні завдання, себто грають самих себе.



БКГ

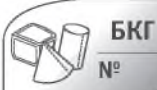
№

Ігри й іграшки

Будівельно-конструкційна гра
«Спальня кімната для ляльок»**Мета:**

- ознайомлювати з такими геометричними фігурами, як квадрат, прямокутник і трикутник;
- закріплювати знання основних кольорів (червоний, синій, зелений, жовтий);
- розвивати самостійність, ініціативність, творчі здібності.

Вихователь об'єднує дітей у три-чотири групи по 5–6 осіб та дає їм набори деталей, необхідні для будівництва кімнати для ляльки (цеглини, віконця, квадрати, кубики, арки тощо). Потім пропонує дітям побудувати одну з кімнат для ляльок (спальню, вітальню, кухню).



БКГ

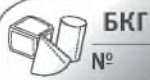
№

Ігри й іграшки

Будівельно-конструкційна гра
«Будинок для іграшок»**Мета:**

- розвивати пам'ять, мислення, окомір;
- виховувати бережливе ставлення до меблів.

Вихователь пропонує дітям оглянути усі меблі, які є в дитячому садку. Відтак розповідає, з яких матеріалів вони виготовлені, та про їх призначення. Діти з іграшкових меблів облаштовують будинок для ляльок, пояснюють, для чого потрібні ті чи ті меблі. Після цього відгадують загадки про меблі, якими щодня користуються в дитячому садку та вдома.



БКГ

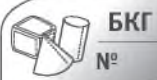
№

Ігри й іграшки

Будівельно-конструкційна гра
«Будівництво»**Мета:**

- закріплювати знання щодо професій, які пов'язані з будівництвом;
- виховувати повагу до праці інших людей.

Вихователь ознайомлює дітей з усіма етапами будівництва: вибір об'єкта будівництва, будівельного матеріалу, дизайну, безпосередньо процес будівництва, здача об'єкта в експлуатацію. Після цього діти за допомогою геометричних фігур здійснюють креслення основних складових будинку (стін, вікон, дверей, даху, фундаменту), обирають будівельний матеріал (цеглу, пісок, цемент, шифер, балки, дошки) та будівельну техніку (екскаватор, самоскид, бетонозмішувач).



БКГ

№

Ігри й іграшки

Будівельно-конструкційна гра
«Потяг»**Мета:**

- розвивати ініціативність, творчі здібності, уяву.

Вихователь пропонує дітям вирушити у віртуальну подорож містами України. Спершу діти разом із вихователем мають з'ясувати, яким видом транспорту вони мандруватимуть різними куточками нашої Батьківщини. (Потягом, авто.) Діти за допомогою заготовок вихователя з різного матеріалу (паперу, сірників, гудзиків, вати, тканини тощо) та конструктора виготовляють потяг власноруч і на ньому вирушають подорожувати.



НДГ

Ігри й іграшки

№

**Настільно-друкована гра
«Іграшки»****Мета:**

- вправляти у вмінні об'єднувати предмети в групи;
- збагачувати словниковий запас назвами іграшок.

Вихователь пропонує дітям розглянути картку-поле, на якій зображено різні іграшки.

Варіант 1. Діти мають закрити певні зображення картками-фішками, утворивши групу, і пояснити свій вибір.

Варіант 2. Діти мають визначити форму, колір, матеріал, призначення кожної іграшки та закрити її зображення відповідними картками-фішками.

Варіант 3. Діти мають закрити відповідними картками-фішками зображення тих іграшок, назви яких починаються з голосного, приголосного звуків; назви яких складаються з 2, 3, 4-х і більше звуків.



НДГ

Ігри й іграшки

№

**Настільно-друкована гра
«Одягнемо ляльку
на прогулянку»****Мета:**

- навчати добирати сезонний одяг і взуття для ляльки;
- збагачувати словниковий запас назвами одягу та взуття.

Перед дітьми на столі лежить картка-поле, де зображено певну пору року, ляльку, одяг та взуття.

Варіант 1. Діти «одягають» ляльку на прогулянку, називаючи її одяг і взуття.

Варіант 2. Діти за одягом ляльки визначають пору року, знаходять відповідну картинку на картці-полі.



НДГ

Ігри й іграшки

№

**Настільно-друкована гра
«Овочі, фрукти»****Мета:**

- закріплювати та узагальнювати знання про овочі та фрукти.

Вихователь пропонує дітям розглянути картки-поля, на яких зображені сад і город.

Варіант 1. Діти визначають, де росте овоч чи фрукт, зображений на картці-фішці. (*У саду, на городі.*) Після цього вони мають розкласти картки-фішки із зображенням фруктів та овочів на відповідних картках-полях, коментуючи свій вибір.

Варіант 2. Вихователь навмисно розкладає картки-фішки із зображеннями овочів на картці-полі «Сад», а із зображеннями фруктів — на картці-полі «Город». Відтак запитує дітей: «Чи правильно я розмістила овочі та фрукти? Якщо ні, то допоможіть мені їх пересадити».



НДГ


Ігри й іграшки

№

**Настільно-друкована гра
«Розрізні малюнки»****Мета:**

- вправляти у вмінні працювати в колективі;
- розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять.


Діти утворюють дві команди. Одна команда має розрізати по контуру малюнки із зображенням різних предметів. У цей час учасники другої команди повертаються спиною або запліщують очі, аби не бачити цілі картинки. Розрізавши картинку, гравці першої команди змішують отримані шматочки, а діти з другої мають скласти цілі зображення. При цьому діти мають збирати свою картинку самостійно, не підказувати одне одному.

 МКГ №
Ігри й іграшки
Мовленнєво-комунікативна гра «Вигадай лялькам імена»

Мета:

- сприяти формуванню емоційного ставлення до предметів довкілля.

Вихователь показує дітям нові іграшки та пропонує придумати їм імена. Спершу діти мають розглянути іграшки, наприклад, ляльок, визначити, чим вони схожі та чим відрізняються, які особливості зовнішнього вигляду ляльок вказують на їхній характер. Вихователь пропонує вигадати лялькам імена з огляду на їхній зовнішній вигляд, особливості. Відтак діти мають зібратися всі разом і обговорити нові імена іграшок, пояснити, чому саме їх так назвали.


 МКГ №
Ігри й іграшки
Мовленнєво-комунікативна гра «Чия річ?»

Мета:

- формувати розуміння того, що предмети складаються з частин.

Діти сидять за столами. Перед кожною дитиною лежать предметні картинки. Вихователь починає речення, а діти мають закінчити його, додавши потрібне слово, і показати картинку з відповідним зображенням:


- Колесо від ... (*машинки, трактора, самоката*).
- Чобіток ... (*клоуна, Буратіно, Баби Яги*).
- Мотузка від ... (*машинки, намиста*).
- Коробка з-під ... (*конструктора, кубиків, лото*).
- Хвостик ... (*коника, лисички, півня*).

 МКГ №
Ігри й іграшки
Мовленнєво-комунікативна гра «Родина тварин»

Мета:

- розвивати мовлення за допомогою іменників;
- збагачувати словниковий запас назвами тварин.

Вихователь пропонує дітям назвати всіх членів родини тварин: їжачка, зайця, ведмедя, вовка, лисиці тощо. Наприклад, котик – кішка – кошеня, слон – слониха – слоненя. Діти по черзі розповідають, що вони знають про тварин, зокрема про своїх домашніх улюбленців (кличку, зовнішній вигляд, улюблену їжу, звички).

 МКГ №
Ігри й іграшки
Мовленнєво-комунікативна гра «У крамниці іграшок»

Мета:

- розвивати навички діалогічного мовлення, комунікативні здібності.

Вихователь або хтось із дітей грають роль продавця, діти – ролі покупців. Вихователь запрошує дітей до іграшкової крамниці, пояснює, як слід розмовляти з продавцем.

Діалог:

- Добрий день, Марино Петрівно!
- Добрий день, Валю! Ти хочеш купити іграшку?
- Так. Дайте мені, будь ласка, он того білого ведмедика.
- Прошу, візьми.
- Дякую Вам, Марино Петрівно. До побачення!
- До побачення, Валю. Заходь ще до крамниці.



ГС

Ігри й іграшки

№

Гра-стратегія
«Дитячий садок»**Мета:**

- підтримувати прагнення наслідувати дії працівників дитячого садка;
- виховувати доброзичливі стосунки між дітьми.

Вихователь пропонує дітям збудувати дитячий садок для ляльок. Діти мають обговорити план дій, розподілити між собою ролі, аби здійснити свій задум щодо облаштування і відкриття дитячого садка: дібрати матеріали для будівництва, придбати необхідне обладнання, меблі, іграшки тощо. А потім діти розігрують ситуації: мами привозять дітей на колясках та віддають вихователям, вихователі їх годують, проводять з ними заняття (співають, малюють тощо), виводять дітей на прогулянку такладають спати, увечері батьки забирають дітей додому.



ГС

Ігри й іграшки

№

Гра-стратегія
«Перший досвід»**Мета:**

- спонукати до отримання першого досвіду практичної діяльності.

Вихователь пропонує дітям відкрити ремонтну майстерню, аби відремонтувати зламані іграшки, або майстерню з виготовлення іграшок. Разом з дітьми вихователь має обговорити план дій:

- Що потрібно зробити?
- Як це зробити? (У кого дізнатися, як це можна зробити?)
- Яка користь від цього для кожного?
- Навіщо ми будемо це робити?

Можна запропонувати дітям зобразити, якою вони бачать майбутню майстерню, та розподілити між собою ролі (майстер, директор, замовник тощо).



ГС

Ігри й іграшки

№

Гра-стратегія «Трикутник
взаємозв'язків»**Мета:**

- сприяти включенню дітей у діяльність у спеціально створених обставинах;
- формувати вміння приймати на себе соціально значущі ролі, ухвалювати дієві рішення та узгоджувати позиції різних сторін відносин.

Вихователь створює ситуацію для обговорення та дій. Наприклад, діти, граючи ролі представників заводу та адміністрації дитячого садка, обговорюють між собою проблему розміщення поряд із дитячим садком будівельного заводу з переробки зламаніх іграшок. Розглядаючи проблему з різних боків, вони з'ясовують переваги та недоліки цієї ситуації, висувують пропозиції та домовляються про спільні дії.



ГС

Ігри й іграшки

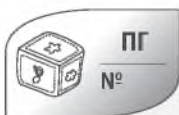
№

Гра-стратегія «Агітатор»

Мета:

- сприяти розвитку організаторських здібностей.

Вихователь дає завдання загітувати всіх взяти участь у вигаданій кандидатом справі. Кожний кандидат пропонує ознайомитися з планом організації придуманої ним справи. Підбиваючи підсумки виконання завдання, слід оцінити уміння дитини складати план та розробляти алгоритм його виконання. Наприклад, побудувати магазин іграшок, організувати роботу кафе, провести олімпійські змагання тощо.



ПГ

Ігри й іграшки

№

Пальчикова гра
«Дивоскринька»**Мета:**

- розвивати логічне мислення, пам'ять, дрібну моторику рук.

Вихователь наклеює по краях коробки стікери з літерами, цифрами, геометричними фігурами різного кольору, такі ж позначки робить і на прищіпках. Діти мають знайти і поєднати букви, цифри, геометричні фігури на прищіпці з відповідними позначками на коробці. Потім у зворотному порядку слід відкріпити прищіпки, спочатку від букв, потім від цифр і в останню чергу від геометричних фігур.



ПГ

Ігри й іграшки

№

Пальчикова гра
«Равлик-Павлик»**Мета:**

- розвивати дрібну моторику рук.

Равлик-Павлик, *(Вказівний, середній та безіменний пальці притискаємо до долоньки.)*
вистав ріжки, *(Великий палець та мізинець то випрямляємо, то ховаємо.)*
дамо масла на пиріжки,
тобі два,
мені два,
поділимо обидва. *(Виконуємо вправу спочатку кожною рукою по черзі, потім обома руками одночасно. Покажімо, як Равлик-Павлик повзе.)*



ПГ

Ігри й іграшки

№

Пальчикова гра
«Місток»**Мета:**

- розвивати дрібну моторику рук.

Ішов Сашко через місток, *(Великий і вказівний пальці лівої руки випрямити, розташувати паралельно одне одному та з'єднати з великим і вказівним пальцями правої руки.)*
Задивився на жабку,
Зачепився за кілок
І загубив шапку. *(Середній, безіменний пальці та мізинець випрямити, притиснути одне до одного й тримати в такому положенні.)*



ПГ

Ігри й іграшки

№

Пальчикова гра «Сімейка»

Мета:

- розвивати дрібну моторику рук.

Перший пальчик — дід Степан, *(Показуємо великий палець.)*
Носить шкіряний жупан.
Другий пальчик — баба Гапка, *(Показуємо вказівний палець.)*
А на ній — хутряна шапка.
Третій пальчик — дядько Гліб, *(Показуємо середній палець.)*
Заховав у чобіт хліб,
А четвертий — тітка Груня, *(Показуємо безіменний палець.)*
У вишиваночці красуня.
Ну, а п'ятий — наш ласун,
Наш Іванко-веселун, *(Показуємо мізинець.)*
А на ньому невеличкі
Кольорові рукавички. *(Стискаємо кулачки, показуючи уявні рукавички.)*