Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 101

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

по обучению игре

детей с ЗПР

город Ульяновск

Игра – это важная составляющая часть образовательной деятельности дошкольника, мощный ресурс для развития ребёнка, способствующий, в том числе, становлению учебной деятельности. Так, например, в сюжетно-ролевых и дидактических играх ребенок познает окружающий мир, накапливает опыт общения со сверстниками, пополняет запас представлений, необходимых для развития мышления, речи и успешного овладения учебными навыками в дальнейшем. В конструктивных играх у ребенка развивается мелкая моторика рук и зрительно-двигательная координация, что необходимо для его успешного овладения письмом, символическая функция мышления, творческий интеллект и пространственная ориентация, что помогает качественному осуществлению любого вида деятельности, в том числе учебной. В подвижных и театрализованных играх развивается крупная моторика, пластика движений, способность к управлению своим эмоциональным состоянием. Все виды игр способствуют формированию умения подчиняться принятым правилам, слушать и слышать партнёров по взаимодействию, реализовывать свои желания и цели в практической деятельности. Таким образом, в игре закладываются основы социализации (способности к полноценной жизни в обществе) и успешного обучения ребёнка в школе.

Дети с задержкой психического развития так же, как любые другие дошкольники, не овладев игровыми навыками, будут иметь существенные пробелы в развитии, которые на следующих жизненных этапах невозможно будет восполнить. Однако, если нормативно развивающимся детям достаточно совместных игр со взрослыми, а в дальнейшем со сверстниками под руководством взрослого, то у детей с ЗПР без специального обучения игра не может занять ведущее место, не способна служить средством коррекции и компенсации дефектов в развитии ребёнка.

Специфические отличия в проведении игр с детьми с задержкой психического развития обусловлены следующими особенностями:

1. Для детей с ЗПР характерна рассеянность внимания, они не способны удерживать внимание достаточно длительное время, быстро переключать его при смене деятельности.
2. Деятельность носит недостаточно целенаправленный характер, дети часто действуют импульсивно. Им свойственна повышенная отвлекаемость, особенно на словесный раздражитель.
3. Ребенок с ЗПР не может регулировать свое поведение на основе усвоенных норм и правил, не готов к волевой регуляции поведения.
4. Психика ребенка с ЗПР достаточно бедна, элементарна, проста, узко специализирована. Это упрощает игровой процесс, сводит к актуализации субъективного опыта без его соотнесения с объективной реальностью и опытом других людей. Ребёнок с ЗПР не может войти в роль, запомнить её и исполнять, не умеет пользоваться предметами заместителями, не умеет играть совместно с детьми. Сюжеты игры однообразны по содержанию, сводятся к повторению заученных действий.
5. Предметы не могут быть опорой в игре, способствовать расширению сюжета (телефон, включённый в игру «Театр», не подтолкнёт ребёнка к мысли, что можно позвонить в детский сад и пригласить детей на спектакль).
6. Недостаточность координации мешает выполнению двигательных действий в процессе подвижных игр, увеличивает риск травматизма. В театрализованных играх дети с трудом передают образ персонажа через позы, жестикуляцию, пластику тела.
7. Слабо развитое пространственное восприятие затрудняет самостоятельный процесс создания игровой среды для творческих игр, возведение постройки в конструктивных играх, ориентацию в подвижных играх.
8. Ребёнок с ЗПР, в отличие от нормативно развивающегося, всегда предпочитает старое новому, в новом ищет старое, сводит неизвестное к известному. Чем большей информацией они располагают, тем больше ошибок в ориентации совершают. Опыт искажается, из него вырываются отдельные элементы. Если две ситуации (новая и старая) сходны хотя бы одним признаком, то такие дети переносят прошлый опыт в новые условия в готовом неизменном виде (игра «Ловишка» предполагает просто убегать от водящего, игра «Ловишка с лентами» - прятать ленту от водящего, но дети просто убегают, не пытаясь применять другие способы защиты).
9. Ослаблен процесс переноса знаний из привычной ситуации в подобные условия (собирает картинку на кубиках, разрезную картинку собрать не может).
10. Дети с ЗПР плохо понимают шутки, юмор, иронию. Они не могут распознать скрытых намерений, контексты и подтексты социальных событий.
11. Представления детей с ЗПР об окружающем не системны, они не представляют полной и ясной картины, поэтому для их игры свойственно однообразие, отсутствие творчества, бедность воображения, недостаточная эмоциональность, игровые действия детей схематичны и невыразительны.
12. Бедность игровых действий сочетается с несформированностью действий замещения. Если взрослый использовал какой-то предмет в качестве заместителя (палочка – термометр, коробочка – телефон), этот предмет приобретает фиксированное значение, не используется в других ситуациях в другом качестве.
13. Игра не развита как совместная деятельность, дети не умеют договариваться, взаимодействовать друг с другом, почти не пользуются ролевой речью. В лучшем случае, у них получается игра рядом (каждый выполняет свои действия без их согласования).
14. Игры с правилами дети с ЗПР предпочитают простые (предназначенные для более младшего возраста), при этом они всё равно затрудняются в соблюдении правил.
15. Из-за быстрой утомляемости игры детей с ЗПР непродолжительны. Им трудно сосредоточиться и долго удерживать внимание на одном объекте или виде деятельности.
16. В результате длительного перерыва в обучении, заболевания или пережитого стресса ранее приобретённые навыки утрачиваются или заметно снижаются.

По мнению большинства специалистов, занимавшихся вопросами дошкольной педагогики, систематичность в формировании игровых навыков у детей с ЗПР возможно осуществить только в том случае, если происходит планомерное развитие немногих, но разных по форме и содержанию игр, поэтому формирование игровой деятельности должно проводиться на материале ограниченного числа игр. Обучение должно содержать большее число занятий, чем это предусмотрено для нормально развивающихся детей.

Все упражнения должны преподноситься на зрительно-предметном уровне, активизируя наибольшее количество различных анализаторов. Каждому осваиваемому действию должен предшествовать подготовительный период. При обучении надо чаще использовать задания, которые имеют одни и те же цели, но различаются по форме.

**Обучение детей театрализованным играм.**

РЕЧЬ. Работа включает несколько разделов:

* совместный пересказ прочитанного детям рассказа с опорой на сюжетные картинки, которые помогают удерживать общую линию повествования;
* совместный пересказ текста без наглядных опор;
* совместное построение рассказа на бытовые темы, хорошо знакомые детям;
* совместное построение рассказа на темы, которые не базируются на опыте детей, с опорой на сюжетную цепь: 1) составление картинного плана ситуации (сначала при помощи наборов сюжетных картин, затем картонных фигурок персонажей); 2) вычленение персонажей, установление их иерархии; 3) определение системы действий каждого персонажа; 4) определение системы отношений между персонажами; 5) описание необходимых для разыгрывания сюжета игрушек и игровых атрибутов; 6) описание сюжета с опорой на картинный план; 7) реализация сюжета в рамках режиссерской игры.

Обучение детей элементарному планированию игры сначала проводится на примере простых сюжетов: с двумя персонажами, действующими в одной ситуации (младшая, средняя группы), затем переходят к всё более сложным: увеличивается количество персонажей, несколько ситуаций объединяются в один сюжет (старшие, подготовительные группы).

Во всех группах работа начинается с ознакомления с текстом литературного произведения. Для этого используется эмоционально выразительное чтение произведения и беседа по его содержанию. Целью является закрепление знаний детей о содержании сказки; рассматриваются иллюстрации, чтобы дети лучше вспоминали содержание, ситуации, взаимодействия героев, обращают внимание на образы. В подготовительной группе учить детей пересказывать сказку по ролям.

В младшей, средней группах можно дать задание рассказать сказку по картинкам, чтобы закрепить знание сказки. Или использовать мнемоквадрат, который обозначает либо одно слово, либо простое предложение.

В среднем дошкольном возрасте – мнемодорожки, которые состоят из нескольких мнемоквадратов, изображение в каждом квадрате обозначает либо одно слово, либо словосочетание, и по ним уже составляются истории.

В старшем дошкольном возрасте используются мнемотаблицы. Суть таблиц такая же, как и у мнемодорожки, только изображений больше, поэтому позволяет запомнить больший объем информации.

В младшем и среднем дошкольном возрасте мнемотаблицы должны быть цветные, яркие и эмоциональные: цыпленок – жёлтый, мишка – большой и коричневый, волк – серый и злой, лиса – рыжая и хитрая, апельсин – оранжевый, помидор – красный, трава – зеленая и т.п.

Детям старшего дошкольного возраста можно давать чёрно-белые таблицы.

Для развития умения управлять своим голосом используются игры-звукоподражания. Для развития выразительности речи – упражнения на произвольное изменение силы, высоты, темпа, тембра голоса, интонации («Скажи за героя». «Угадай, кто сказал», «Скажи по-разному»).

В старших и подготовительных группах можно использовать упражнение «Мы – артисты» для обучения детей вести речевой диалог.

Очень важно использовать аудиозаписи для того чтобы обратить внимание детей на особенности голоса каждого персонажа.

ПАНТОМИМИКА. Используются игры и упражнения для развития владения своим телом и лицом (изобразите, что вам холодно, а теперь жарко; изобразите, как вы плачете, а сейчас вам радостно). Также можно использовать игры-имитации, чтобы научить характерным особенностям передвижения персонажей сказки («Покажи, как...», «Изобрази», «Зеркало», «Угадай, кто»); игры-импровизации (изобразите, как бабушка и дедушка увидели покатившегося колобка). В старшей и подготовительной группах можно использовать игры-пантомимы, чтобы научить детей воспроизводить образные действия в рамках заданного сюжета. С помощью подвижных игр упражнять в движении, мимике, жестах, походке, характерных для определенных персонажей (например: медведица и медвежата).

ВООБРАЖЕНИЕ. Детям младшего и среднего возраста предлагается дорисовывать неопределенные изображения (например: круг, квадрат, ромб, кляксу). Дальше задание можно усложнить (например: придумать и изобразить несложные действия с этим предметом заместителем).

Поскольку способность к созданию плана-замысла игры невозможна без проявлений творчества, можно использовать методику, разработанную Е. Зворыгиной и Л. Яворончук (1986, 1987), которая направлена на изучение воображения в рамках игровой деятельности. Задания очень просты и удобны: «Почему плачет кукла? Что нужно сделать?», «Почему грустит корова? Что нужно сделать?». В дальнейшем детям предлагаются для отображения бытовые или сказочные сценки.

РИСОВАНИЕразвивает воображение, внимание, мышление, сообразительность, положительно сказывается на координации рук и глаз, а также развивает мышцы пальцев рук. Упражнения: «Копирование образца», «Раскрась фигуры», «Нарисуй недостающие части», «Рисование по точкам», «Обведи и раскрась» и т.д.

*Структура занятия по обучению детей театрализованной игре.*

1. Разминка. Применяется для того, чтобы настроить детей на игру. Можно использовать различные этюды, артикуляционную, пальчиковую гимнастику, дыхательные упражнения, игры-имитации, игры-импровизации под музыку.
2. Включение в тему. Главной целью является заинтересовать детей, повысить познавательную активность. Здесь может быть показ иллюстраций, серии сюжетных картинок, создание проблемной ситуации, загадывание загадки.
3. В ходе познавательного компонента анализируется содержание сказки, характеристики героев, театральные атрибуты, костюмы, декорации.
4. Творческая деятельность необходима для развития образного мышления, воображения и формирования умения планировать свою деятельность.
5. Игровая ситуация включает в себя распределение ролей разными способами, выбор костюмов или их элементов, проигрывание несколькими подгруппами с участием разных детей, анализ игры.
6. Заключение. Используются различные игры и упражнения на снятие мышечного напряжения всего тела или отдельных частей: шеи, рук, ног.

**Обучение детей сюжетно-ролевым играм.**

Формирование сюжетной игры как деятельности у старших дошкольников с ЗПР осуществляется по следующим направлениям:

1. формирование положительного эмоционального отношения к игре, игрушке, взрослому;
2. обучение умению строить алгоритмы деятельности с достаточно наглядным результатом;
3. перенос выработанных способов планирования на сюжетную игру, в которой дети выступают в качестве ее организаторов (анализ сюжета игры, предложенного в виде рассказа, режиссерские игры);
4. самостоятельная игра.

Особое внимание педагоги уделяют речевому опосредованию деятельности детей с ЗПР. Необходимо обязательное проговаривание способов и средств деятельности, оречевление совершаемых действий, формулирование в речевом плане цели деятельности.

В формировании игры особенно велика роль планирующей функции речи. Для её формирования используются следующие упражнения:

1. пересказ по готовому образцу, при этом лучше использовать звуковые образцы детских высказываний, записанных на диктофон;
2. составление картинного плана высказывания. Это формирует умение самостоятельно ставить промежуточные цели, выделять главные этапы выполнения задания;
3. составление рассказа по серии картин. При выполнении надо вербализовать готовую программу, и опираясь на нее, построить высказывание;
4. составление рассказа по опорным словам.

При обучении сюжетно-ролевой игре особое место отводится процессу развития воображения. Для этого можно использовать те же игры, что и при обучении театрализованным играм.

*Структура занятия по обучению детей сюжетно-ролевой игре.*

1. Разминка: игры и упражнения, направленные на активизацию психических процессов, эмоционального и физического состояния детей.
2. Включение в тему: игровой или сюрпризный момент, инсценировка, чтение или рассказывание, рассматривание картинки.
3. Познавательный компонент: беседа с выполнением заданий и упражнений на развитие речи и психических функций.
4. Творческая деятельность по теме: раскрашивание, аппликация из готовых форм, поделка из бросового материала, конструирование и т.п.
5. Игровая ситуация: разыгрывание сюжета сначала с помощью игрушки, затем взрослый в главной роли, взрослый во второстепенных ролях, в качестве наблюдателя.
6. Заключение: расслабляющее упражнение (смахивание воды с пальцев; «Кулачки»: сжимание-разжимание; «Солнышко и ветер»: сжались в комочек – расслабились; «Орешек»: стиснуть зубы – расслабиться и т.п.)

**Обучение детей подвижным играм**.

Определение содержания и правил игры должно быть образным, понятным, логичным и последовательным. В зависимости от сюжета оно может быть изложено в увлекательной сказочной форме, что воспринимается детьми с большим интересом и способствует творческому исполнению в ней ролей.

Для проведения большинства игр необходим яркий, красочный инвентарь, поскольку у детей зрительный рецептор развит еще слабо, а внимание рассеяно. Инвентарь должен быть легким, удобным по объему, соответствовать физическим возможностям детей. При подборе пособий следует помнить, что посторонние раздражители вызывают у детей данной категории замедление выполняемых упражнений и увеличение количества ошибок.

Успешность игры во многом зависит от того, насколько хорошо дети поняли ее содержание и правила. Правила новой игры объясняются коротко и чётко: когда (по какому сигналу) начинает действовать водящий игрок; когда (по какому сигналу) он прекращает действовать, каким образом водящий игрок должен «осалить» игрока (коснуться рукой плеча). После объяснения необходимо закрепить знание правил и задать конкретные вопросы по обозначенным правилам (Когда ловишка начинает ловить игроков? Как он их ловит? Что делают игроки, чтобы не попасться ловишке?).

Выполнение обязанностей водящего оказывает на ребенка серьезное воспитательное воздействие. Поэтому желательно, чтобы в этой роли побывало как можно больше детей. Назначать водящих можно разными способами: выбрать по желанию детей, по жре­бию, поощрить за что-то (например, за соблюдение правил в предыдущей игре) и др.

Организация командной игры или эстафеты с элементами соревнования требует деления на команды, примерно равные по силам. Игру необходимо начинать своевременно и организованно, по условному сигналу. Сигналы в играх для детей с ЗПР лучше подавать не свистком, а словесными командами, что способствует развитию второй сигнальной системы, еще очень несовершенной в этом возрасте. Хороши также речитативы. Произносимые хором рифмованные слова развивают у детей речь и вместе с тем позволяют им подгото­виться к выполнению действия на последнем слове речитатива. При организации игр с речитативом текст или слова, произносимые во время игры, разучиваются заранее.

После того как игра началась, руководитель внимательно следит за её ходом, за поведением играющих, делает поправки и замечания, не останавливая общего хода игры. Если большинство играющих допускают одинаковую ошибку, он может приостановить игру и сделать указания, как правильно выполнять приёмы игры, обращает внимание на тактику, но наряду с этим, он предоставляет детям максимум инициативы и остается беспристрастным и объективным судьёй.

Многие игры и игровые задания не носят соревновательного характера, поэтому подведение итогов представляет собой анализ как игры в целом, так и успехов каждого ребёнка. К такому анализу привлекаются и дети, это способствует развитию наблюдательности, уточнению правил игры, приучает к осмыслению действии и сознательной дисциплине. Очень важно дать всем участникам справедливую оценку в корректной форме, чтобы каждый ребёнок понял и постарался исправить свои ошибки, и, в то же время, смог ощутить себя в ситуации успеха, чтобы у всех воспитанников было сформировано устойчивое желание участвовать в подвижных играх.

*Структура занятия по обучению детей подвижным играм:*

1. Беседа, загадывание загадок, театральные этюды по сюжету игры. Любой из этих методов помогает вызвать у детей интерес к игре, настроить на её содержание.
2. Ознакомление детей с содержанием игры, с материалом, который будет использован в игре. Способствует включению детей в игру, созданию её образа, пониманию игровых действий.
3. Обсуждение правил игры. Позволяет освоить правила, понимать их значимость для достижения игровой цели.
4. Распределение ролей (выбор или назначение ведущего, при необходимости – деление детей на команды). Даёт возможность научить воспитанников взаимодействовать друг с другом, договариваться.
5. Ход игры (педагог сначала сам участвует в игре, затем направляет действия играющих). Помогает освоению игровых действий, формированию позитивного отношения к двигательной активности, упражнению в соблюдении правил в ходе практической деятельности.
6. Подведение итогов, определение победителя. Позволяет проанализировать действия детей, дать им рекомендации, создать ситуацию успеха.

**Обучение детей дидактическим играм.**

Взрослый своим поведением, эмоциональными проявлениями должен вызывать у ребенка положительное отношение к игре, поскольку ребёнок с ЗПР не понимает, зачем ему нужна эта деятельность, и не испытывает стремления принимать участие в играх. При проведении обучающих занятий обязательно должен присутствовать элемент занимательности.

При знакомстве с содержанием игры и игровыми атрибутами важно максимально задействовать все органы чувств ребёнка, чтобы обогатить его сенсорный опыт и сформировать у него понимание игровых действий. Все дидактические игры для детей с ЗПР должны быть обеспечены наглядностью, несущей смысловую нагрузку, поскольку развитие образного мышления этой категории дошкольников отстаёт от нормы.

Сначала проводятся игры на практическую ориентировку, затем игры, основанные на зрительной ориентировке, в дальнейшем – игры с опорой на личный опыт ребёнка и вторую сигнальную систему (речь).

Каждая игра должна стимулировать речевую активность ребёнка. Все игровые действия, правила, роли проговариваются с детьми. С помощью дидактических игр накапливается социальный опыт дошкольников, формируется умение взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, поэтому важно при обучении уделять внимание правилам этого взаимодействия, преподнося их воспитанникам с точки зрения их опыта и эмоциональных переживаний.

*Структура занятия по обучению дидактическим играм.*

1. Вступление: знакомство детей с темой и сюжетом игры с помощью загадки, рассматривания иллюстраций, рассматривания коробки (если игра настольно-печатная).
2. Знакомство с игрой: беседа по содержанию, показ атрибутов, предоставление детям возможности потрогать, подержать в руках, примерить на себя (по возможности).
3. Обсуждение правил: сообщение педагога, вопросы к детям, ответы на вопросы детей, обозначение правил символами, проговаривание с детьми.
4. Распределение ролей: считалка, жребий, игровые задания, выбор по желанию, назначение и др., при необходимости – деление на команды.
5. Ход игры: сначала с участием взрослого, затем – под руководством, после этого самостоятельно (под наблюдением).
6. Заключение: подведение итогов, анализ действий участников, определение победителя (или лучших участников).

**Обучение детей конструктивным играм.**

Для формирования у детей навыков конструктивного моделирования, можно использовать такие упражнения: выложить изображение из фасоли, пуговиц или мозаики по образцу и без него; сложить изображение из геометрической мозаики по образцу; достроить вторую половину изображения с помощью палочек, фасоли, мозаики, геометрических фигур; построить изображение, как на карточке (сначала изображение на карточке даётся в реальную величину, затем в уменьшенном масштабе); выложить силуэты предметов с помощью фасоли или палочек, сюжетную картинку с помощью геометрических фигур; сложить узор по образцу; сложить предмет из полосок разной длины и ширины.

На следующем этапе используются строительные наборы и задания для конструирования по условиям: стол и стул; домик для маленькой и большой куклы; дорога для грузовиков и для легковых машин; мост через широкую реку и через узкую и т.д. Изучаются свойства строительного материала, формы деталей, способы их установки для создания устойчивой конструкции. Дети учатся заменять одни детали другими, не нарушая условий постройки (например: два маленьких кубика вместо одного кирпичика, две треугольные призмы вместо кубика).

Затем используются разные виды конструкторов: блочный (типа Лего), трубометрик, логометрик, решётчатый, магнитный, с болтовым соединением, игольчатый, мягкий, с присосками и пр. Дети учатся планировать постройку, подбирать необходимые детали, соединять их в разных направлениях. Они строят по образцу, картинке, модели, схеме.

Можно вводить конструирование из бумаги (оригами), природного и бросового материала. В процессе освоения этих видов конструирования основным является ознакомление со свойствами материалов, использование этих свойств в создании поделки.

Все действия детей планируются (предварительное проговаривание), озвучиваются (синхронное проговаривание), комментируются (поясняются – для чего это, почему именно так). Каждая конструкция обязательно обыгрывается, чтобы дети понимали, зачем она создаётся, чтобы у них возникал интерес к этой деятельности.

*Структура занятия по обучению детей конструктивным играм.*

1. Разминка: пальчиковая гимнастика или упражнение на координацию движений (лучше подобрать в соответствие с темой постройки).
2. Включение в тему: проблемная ситуация, игровой или сюрпризный момент, загадка, рассматривание картинки.
3. Познавательный компонент: ознакомление со схемой, образцом или условиями постройки, подбор необходимых материалов, деталей.
4. Игровая ситуация: возведение постройки по образцу, схеме или условиям под наблюдением взрослого с комментариями (сначала педагога, затем детей с помощью вопросов педагога или детей самостоятельно), обыгрывание постройки.
5. Подведение итогов: анализ постройки на соответствие схеме, образцу или условиям, анализ действий детей и взаимодействия их друг с другом.
6. Заключение: расслабляющее упражнение (смахивание воды с пальцев; «Кулачки»: сжимание-разжимание; «Солнышко и ветер»: сжались в комочек – расслабились; «Орешек»: стиснуть зубы – расслабиться и т.п.)

приложение

**ПРИМЕРНЫЕ КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ**

**Младшая группа**

*Сюжетно-ролевая игра «Магазин»*

*Цель*: стимулировать интерес детей к творческим играм; учить брать на себя роль, выполнять элементарные действия в соответствие с ролью; формировать понимание предназначения игровой обстановки для развёртывания сюжета.

*Материал*: сюжетная картинка «В магазине»; для аппликации на каждого ребёнка: лист бумаги с изображением полок магазина, готовые формы для аппликации – товары магазина, клей, клеёнка, салфетка; стеллажи, муляжи товаров, модели монет, сумки, халат или фартук продавца, весы.

*Ход занятия*:

Разминка. «Наступило утро» (дети выполняют движения по показу воспитателя в соответствие с текстом): «Наступило утро (развести руки в стороны), выглянуло солнышко (руки поднять вверх, посмотреть на них), ребята проснулись (потереть глазки), потянулись (развести руки, согнутые в локтях, в стороны) и вышли на улицу (пошагать на месте)».

Включение в тему. Педагог показывает картинку «В магазине» и спрашивает: «Как вы думаете, куда мы сегодня с вами отправимся? Что это такое?».

Познавательный компонент. Обсуждение по вопросам: Что делают в магазине? Что там можно купить? Что люди берут с собой в магазин? Как называются люди, которые пришли покупать? Кто работает в магазине? Что делает продавец? Рассматривание атрибутов для игры по вопросам: Что это? Для чего это нужно?

Творческая деятельность по теме. Аппликация из готовых форм «Разложи товар на полки».

Игровая ситуация. Педагог помогает детям расставить оборудование для игры, выбрать продавца, надеть элементы костюма, взять атрибуты (деньги, сумки). Под руководством взрослого «покупатели» подходят к стеллажу, выбирают товар, показывают продавцу, дают деньги, складывают товар в сумку. «Продавец» при необходимости взвешивает товар, берет деньги, может дать сдачу. Педагог отмечает тех детей, которые активно исполняли свою роль, поощряет речевые взаимодействия между играющими.

Заключение. Расслабляющее упражнение «Кулачки»: сжимание-разжимание кистей рук.

*Театрализованная игра «Вышла курочка гулять»*

*Цель*: учить детей передавать эмоции и характерные движения персонажей; формировать умение взаимодействовать со сверстниками – партнёрами по игре; развивать воображение, интерес к театрализованным играм.

*Материал*: сюжетная картинка с жёлтыми цыплятами, клубочек (или мягкий шарик) жёлтого цвета в коробке, аудиозапись песни «Вышла курочка гулять», лист картона формата А6 (четверть альбомного листа) и кусочек пластилина (или теста для лепки) на каждого ребёнка, ободки или шапочки с изображением курочки и цыплят.

*Ход занятия*:

Разминка. Пальчиковая игра-имитация «Цыплята»: педагог предлагает покормить цыплят – дети по показу взрослого перебирают пальчиками, как будто сыплют зёрнышки; стучат пальчиком по ладошке, как будто цыплята клюют; большим и указательным пальчиками изображают клюв цыплёнка.

Включение в тему. Загадывание загадки «Мягкий и пушистый комочек золотистый» с показом сюжетной картинки.

Познавательный компонент. Когда дети отгадали загадку, педагог вынимает из коробки шарик. Давая его в руки каждому ребёнку, взрослый задает вопрос: Цыплята маленькие или большие? Какого цвета? Как они пищат? Как ходят? Что цыплята едят? Что они пьют? Где живут цыплята? Кто их мама? Как кудахчет курочка? Как она заботится о цыплятах? Педагог напоминает детям песенку про курочку и цыплят. Показывая ободки или шапочки с изображением персонажей, он предлагает показать, как медленно и важно ходит большая курочка и как мелко и быстро перебирают лапками маленькие цыплята.

Творческая деятельность. Педагог раздаёт детям картон и кусочки пластилина и просит, отщипывая понемножку и приклеивая на картон, сделать зёрнышки для курочки с цыплятами.

Игровая ситуация. Взрослый назначает одного из детей на роль курочки, дети надевают шапочки (или ободки). Под песенку малыши по показу взрослого выполняют соответствующие движения. Педагог по ходу отмечает удачные образы, даёт пояснения, уточнения, поощряет позитивное взаимодействие детей (один цыплёнок делится с другим едой, дети уступают друг другу место и т.д.). По окончании песенки взрослый хвалит всех детей.

Заключение. Игра «Коршун». Педагог рассказывает, что на цыплят охотится хищная птица коршун, цыплята её боятся. Он предлагает поиграть: на слово «коршун» дети показывают, как они напугались, на слово «улетел» - расслабляются, улыбаются. Игра заканчивается после 2-3 повторений.

*Подвижная игра «Мой мяч»*

*Цель*: развивать интерес к игровой деятельности, учить детей понимать и соблюдать правила игры, действовать по сигналу.

*Материал*: мяч

*Ход занятия*:

Введение в тему. Чтение фрагмента стихотворения С. Маршака «Мой мяч». Можно предложить детям хлопать в ладоши в такт.

Ознакомление детей с содержанием игры. Педагог показывает детям мяч, демонстрирует, как мяч прыгает при отбивании его рукой от пола. Он читает фрагмент стихотворения (от начала до слов «не угнаться за тобой»), отбивая мяч, и предлагает детям попрыгать, как мячик. По окончании фрагмента педагог сообщает: «А теперь я вас буду догонять, разбегайтесь», делает вид, что догоняет детей.

Обсуждение правил игры. Взрослый повторяет правила: Я буду отбивать мяч, и вы прыгайте, как мячики, а как только я скажу: «Догоню», сразу разбегайтесь и садитесь на свои места. Во время бега нужно внимательно следить, чтобы не натолкнуться друг на друга.

Ход игры. Во время игры педагог следит за соблюдением правил, напоминает, подсказывает. При необходимости он может остановить игру и ещё раз проговорить правила.

Подведение итогов. Педагог хвалит детей за соблюдение правил, за то, что все хорошо прыгали, как мячики, вовремя стали убегать, не наталкивались друг на друга, сели на свои места.

*Дидактическая игра «Чьи детки»*

*Цель*: формировать у детей понимание игровых действий, умение выполнять их в правильной последовательности, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми в процессе игры.

*Материал*: игрушки – домашние животные (кошка, собака, коза, свинья, лошадь, корова) в мешочке; иллюстрации с изображением домашних животных с детёнышами; карточки с предметными картинками – домашние животные, детёныши домашних животных.

*Ход занятия*:

Вступление. Педагог достаёт по очереди игрушки из мешочка и спрашивает детей: Кто это? Как голос подаёт? Он даёт детям подержать игрушки в руках.

Знакомство с игрой. Педагог показывает иллюстрации с изображением животных с детёнышами и сообщает, что мамы не могут найти своих малышей. Дети с педагогом рассматривают карточки с изображением взрослых животных и карточки с изображением детёнышей, называют их, раскладывают в отдельные лотки.

Обсуждение правил. Педагог предлагает детям поиграть и отыскать деток животных. Для этого нужно посмотреть на карточку с животным, которую показывает воспитатель, найти карточку с детёнышем, показать, как малыш зовёт свою маму (поросёнок «хрю-хрю», котёнок «мяу-мяу» и т.д.), положить рядом маму и малышей. Педагог задаёт детям вопросы: Что нужно сделать сначала? Где искать карточку с детёнышем? Что нужно сделать, когда нашёл малыша? Куда надо положить карточку с детёнышем?

Ход игры. Педагог, исполняя роль ведущего, следит за соблюдением детьми правил игры, при необходимости подсказывает, исправляет, уточняет.

Заключение. Педагог отмечает, кто из детей ни разу не ошибся, кто соблюдал правила игры. В качестве поощрения даёт подержать в руках игрушечных животных каждому желающему.

*Конструктивная игра «Дорожки»*

*Цель*: помочь овладеть элементарными конструкторскими навыками (приставлять, прикладывать детали, изменять постройку способом надстраивания в длину); развивать навыки пространственной ориентации (рядом, впереди, по дорожке), умение дифференцировать детали по цвету, величине.

*Материал*: кирпичики и узкие пластины разной длины и разного цвета; полоска плотной бумаги на каждого ребёнка, маленький шарик из ваты или поролона; машинки.

*Ход занятия*:

Разминка. Пальчиковая гимнастика «Шагают наши ножки»: педагог раздаёт каждому ребёнку полоску бумаги (дорожку), предлагает прошагать по ней пальчиками под четверостишие: «По ровненькой дорожке шагают наши ножки. То правая, то левая шагают по дорожке». Для тех детей, которые затрудняются «шагать» пальчиками, можно предложить прокатить по бумажной дорожке шарик.

Включение в тему. Педагог предлагает рассмотреть приготовленные детали (кирпичики и пластины), спрашивает, как они называются, какого цвета, можно ли из них построить дорожку.

Познавательный компонент. Педагог кладёт три кирпичика одного цвета друг за другом в длину и два кирпичика другого цвета параллельно первым трём, спрашивает у детей: Какого цвета получились дорожки? Которая длиннее? Которая короче? Как можно сделать обе дорожки одинаковыми по длине?

Игровая ситуация. Педагог предлагает детям выбрать нужные детали и построить такую дорожку, какую они хотят. Только все детали дорожки должны быть одного цвета. Во время выполнения детьми постройки педагог поощряет замену деталей (пластины вместо кирпичиков). Для обыгрывания постройки можно использовать машинки, прокатывая их по получившимся дорожкам.

Подведение итогов. Педагог отмечает тех детей, которые выполнили условие (вся дорожка одного цвета), использовали разные детали (кирпичики и пластины); предлагает детям сравнить дорожки по длине, выбрать самую длинную и самую короткую дорожку.

Заключение. Упражнение «Надуваем шины»: педагог произносит «ш, ш, ш» (накачивает колесо) – дети надувают щёки, затем на звук «с-с-с» шина спускается – дети выпускают воздух из щёк, расслабляются.

**Средняя группа**

*Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»*

*Цель*: развивать умение детей принимать на себя роль, действовать в соответствии с ней; учить пользоваться предметами-заместителями; формировать речевое взаимодействие по роли.

*Материал*: куклы, мягкие модули, детские стульчики, предметы-заместители (палочки, коробочки); самодельные бумажные кубики (или оклеенные бумагой маленькие коробочки), вырезанные из бумаги картинки с изображением игрушек, клей-карандаш, клеёнка, салфетка.

*Ход занятия*:

Разминка. Дети выполняют движения под стихотворный текст: «Мы похлопаем руками. И потопаем ногами. Головами покиваем. И чуть-чуть поприседаем».

Включение в тему. Загадывание загадки: «Там книжки, игрушки и много ребят. Зовём этот дом мы – наш… (детский сад)».

Познавательный компонент. Рассматривание атрибутов для игры, беседа по вопросам: Кто работает в детском саду? Что делают воспитатели? Кто приводит ребят в детский сад? Когда родители привели ребёнка, что они делают в первую очередь? С помощью чего измеряют температуру? Чем можно заменить градусник в игре? Из чего можно сделать столы, стульчики, шкафчики для игры? Что делают дети в детском саду? Что им для этого нужно?

Творческая деятельность по теме. Изготовление из самодельных кубиков заместители игрушек (приклеивание на кубики изображения игрушек).

Игровая ситуация. Педагог помогает создать игровое пространство с помощью мягких модулей и атрибутов для игры. Он берёт на себя роль воспитателя, дети исполняют роль родителей, в качестве детей используются куклы. Педагог даёт примеры диалогов между ним и родителями, обращается к детям – куклам. Он поощряет речевое взаимодействие между детьми, обусловленное ролью, отмечает тех детей, которые действуют от лица куклы-ребёнка.

Заключение. Упражнение «Моем руки»: напряжённые ладошки трутся друг о друга (руки моются), по сигналу ладошки встряхиваются, расслабляются (стряхнём воду с рук).

*Театрализованная игра «Под грибом»*

*Цель*: учить детей имитировать движения животных, отображать эмоциональные состояния с помощью позы, мимики, жестикуляции; формировать взаимодействие со сверстниками в процессе выполнения игровых действий; развивать образные представления, слуховое внимание, умение согласовывать движения с речью.

*Материал*: аудиозапись пальчиковой гимнастики «Дождик»; иллюстрации к сказке «Под грибом»; картонный круг жёлтого цвета, прищепки; контурные изображения гриба, восковые мелки (или цветные карандаши); коричневый зонт; ободки с изображением персонажей сказки; аудиозапись шума дождя.

*Ход занятия*:

Разминка. Пальчиковая гимнастика «Дождик» под аудиозапись. Этюд «Эмоции»: Что ты чувствуешь, когда тебе холодно? Ты грустный или весёлый? Покажи. Что ты чувствуешь, когда увидел хищного зверя? Ты удивился, обрадовался или испугался? Покажи. Что ты чувствуешь, когда закончился дождик и можно идти гулять? Ты – радостный или печальный? Покажи.

Включение в тему. Дети садятся на коврик рядом с педагогом, который выкладывает перед собой по очереди иллюстрации и передаёт сюжет сказки. По ходу повествования он предлагает детям изображать движения и действия персонажей сказки.

Познавательный компонент. Беседа по содержанию: Где муравей спрятался от дождя? Почему дождь не мочил муравья под грибом? Почему бабочка не улетела, а попросилась к муравью под грибок? Кто больше по размеру: мышка или муравей? Что чувствовал воробей, когда просился под грибок? От кого под грибом спрятался заяц? Почему лиса не испугалась дождя и не попросилась под грибок? Как всем животным удалось поместиться под грибом? Что произошло с грибом во время дождя? Каждый ребёнок, ответивший на вопрос или высказавший своё мнение, получает прищепку, которую прикрепляет к кругу, в результате чего получается солнышко.

Творческая деятельность. Раскрашивание контурных изображений гриба цветными карандашами или восковыми мелками.

Игровая ситуация. Распределение ролей, выбор ободков с изображением персонажей, разыгрывание сюжета под аудиозапись дождя. Вместо гриба используется коричневый зонт, который с каждым персонажем всё больше раскрывается и поднимается: если в начале артисты сидят на корточках, то к концу игры они могут стоять под зонтом в полный рост. Педагог отмечает тех детей, которым удалось наиболее эмоционально передать характер своего персонажа.

Заключение. Расслабляющее упражнение «Солнышко и дождик». По сигналу «Дождик» дети обхватывают себя за плечи, сжимаются, напрягаются; по сигналу «Солнышко» – раскрываются, расслабляются, «подставляют лицо солнечным лучам», улыбаются. Повторить 2-3 раза.

*Подвижная игра «Птички в гнёздышках»*

*Цель*: продолжать учить детей понимать и соблюдать правила игры, действовать по сигналу; развивать игровое взаимодействие со сверстниками, координацию движений.

*Материал*: 4 больших обруча

*Ход занятия*:

Введение в тему. Театральный этюд «Воробьи и вороны»: педагог предлагает детям показать, как летают вороны – большие птицы с большими крыльями, машут ими высоко, медленно и воробьи – маленькие птички, часто машут крылышками (локти рук прижаты к туловищу, работают кисти).

Ознакомление детей с содержанием игры. Педагог показывает обручи, лежащие в разных местах площадки. Это гнёздышки, в которых сидят птички. По сигналу «Полетели» птички вылетают из гнёздышек, бегают по площадке, не наталкиваясь друг на друга. По сигналу «Птички, в гнёздышки» - возвращаются в свои обручи.

Обсуждение правил игры. Вопросы к детям: Что делают птички? По какому сигналу они вылетают? Как птички летают? Что нужно делать, чтобы не наталкиваться на других птичек? Что должны сделать птички, когда услышат сигнал «Птички, в гнёздышки»?

Ход игры. Педагог следит за соблюдением детьми правил, напоминает, подсказывает, уточняет.

Подведение итогов. Взрослый отмечает детей, которые не нарушали правила, действовали по сигналу, были внимательными.

*Дидактическая игра «Когда это бывает»*

*Цель*: формировать у детей интерес к игровой деятельности, понимание правил игры, умение их соблюдать; стимулировать речевую активность, добиваться проговаривания своих действий; развивать навыки взаимодействия со сверстниками (умение слушать, не перебивая, исправлять при необходимости, высказывать свою точку зрения).

*Материал*: иллюстрации с изображением режимных моментов; карточки с изображением разных частей суток; карточки с сюжетными картинками (деятельность детей в разное время суток) в коробке; фишки.

*Ход занятия*:

Вступление. Рассматривание иллюстраций с изображением режимных моментов (утренняя гимнастика, умывание, завтрак, прогулка, обед, сон и т.д.). Педагог с помощью вопросов уточняет, в какое время суток обычно выполняются эти действия; есть ли среди них такие, которые могут выполняться несколько раз в течение дня; как определить, какое время изображено на картинке.

Знакомство с игрой. Педагог демонстрирует карточки с изображением частей суток, даёт возможность детям подержать их в руках по очереди, предлагает определить, какое время суток изображено на каждой карточке, по каким признакам это можно понять. Затем педагог обращает внимание детей на карточки с изображением деятельности детей, находящиеся в коробке.

Обсуждение правил. Педагог рассказывает правила игры: дети берут из коробки по одной карточке, рассматривают её, определяют, что на ней изображено. Ведущий показывает карточку с одной из частей суток. Те дети, на карточках которых изображены действия, соответствующие этой части суток, выкладывают свои карточки и по необходимости поясняют, почему они сделали такой выбор. За каждую правильно выложенную карточку, участники получают фишку. Затем педагог задаёт вопросы: Что вы сделаете сначала? Откуда будете брать карточку? Сколько карточек нужно взять? Что должен сделать ведущий? В каком случае вы выложите свою карточку? Что будете делать, если дети на вашей карточке делают не то, что нужно в это время суток? Если вы выложили свою карточку, нужно ли вам брать другую?

Распределение ролей. Педагог сообщает, что он будет ведущим, а все дети берут карточки.

Ход игры. Педагог, исполняя роль ведущего, наблюдает за соблюдением детьми правил, при необходимости подсказывает, поправляет, вручает фишки за каждый правильный ход.

Заключение. Педагог отмечает детей, которые не нарушали правила игры, были внимательны, верно выкладывали карточки, поясняли свой выбор.

*Конструктивная игра «Ворота»*

*Цель*: совершенствовать конструкторские навыки, развивать умение комбинировать детали, сочетая их по форме, цвету, величине, соблюдая заданное условие; формировать представление о свойствах деталей (форма, величина, устойчивость); развивать элементарное творчество.

*Материал*: детали строительного набора или конструктора; картинка-образец, геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, треугольники, дуги); образные резиновые игрушки разного размера (животные или персонажи сказок); макет забора из картона (2 детали).

*Ход занятия*:

Разминка. Пальчиковая гимнастика «За забором». Дети выполняют движения в соответствие со стихотворным текстом:

За забором – двор и дом,

Чтоб игрушки жили в нём

(руки с выпрямленными вверх пальцами развёрнуты ладонями от себя, затем ладони поворачиваются вверх, после этого пальцы смыкаются, образуя крышу)

А во двор ведут ворота,

Нам пройти туда охота

(«крыша» разворачивается вершиной вперёд, пальцы разъединяются – открываются ворота)

Включение в тему. Педагог устанавливает две детали забора через просвет и спрашивает: Чего не хватает? Он подводит детей к мысли о постройке ворот.

Познавательный компонент. Педагог демонстрирует картинку – образец постройки ворот, предлагает детям из набора плоских геометрических фигур собрать по образцу, комментируя свои действия.

Игровая ситуация. Педагог убирает картинку-образец и плоские геометрические фигуры, предлагает детям выбрать любую игрушку, для которой они будут строить ворота, и в соответствие с размерами игрушки сделать ворота из любых деталей, имеющихся в наличии. После создания постройки взрослый предлагает проверить, входит ли выбранная игрушка в получившиеся ворота.

Подведение итогов. Педагог отмечает детей, выполнивших условие (игрушка легко входит в проём ворот), а также детей, использовавших для постройки детали, отличающиеся от образца.

Заключение. «Закрыли ворота» - обхватили себя за плечи, «открыли ворота» - развели руки, опустили их, расслабились.

**Старшая и подготовительная группа**

*Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»*

*Цель*: расширять жизненный опыт детей, учить применять его в игровой деятельности; учить формулировать план-замысел игры и реализовывать его по намеченному алгоритму; формировать речевое опосредствование деятельности; развивать умение взаимодействовать со сверстниками в процессе развёртывания игрового сюжета.

*Материал*: презентация «Работа парикмахерской»; карты для игры «Что лишнее»; фон и готовые формы для аппликации, клеёнка, клей-карандаш; куклы с длинными волосами; тематический набор «Парикмахерская»; зеркало, детские стульчики; каталоги с причёсками, резинки, заколки; фартуки, бейджи.

*Ход занятия*:

Разминка: игра на внимание «Глазки, носик». Педагог называет части тела и дотрагивается до них (лоб, живот, колено, локоть и т.д.), дети тоже дотрагиваются до называемых частей. В какой-то момент педагог называет одно (например: волосы), а дотрагивается до другого (например: ладонь). Дети должны показать то, что назвал ведущий. Педагог отмечает тех детей, кто был внимателен и не ошибся.

Включение в тему: показ презентации «Работа парикмахерской». Педагог рассказывает о профессиях людей, работающих в парикмахерской (кассир, парикмахер, уборщица) и их функциях, об инструментах, которыми пользуются работники, о взаимоотношениях и правилах поведения клиентов и работников парикмахерской, сопровождая свою речь показом слайдов и вопросами к детям, актуализирующим их личный опыт.

Познавательный компонент: игра «Что лишнее». На игровых картах изображены инструменты (ножницы, расчёска, зажимы для укладки, пассатижи), предметы мебели (крутящееся кресло, книжный шкаф, тумбочка с зеркалом, гардеробный шкаф), электроприборы (фен, POS-терминал, миксер, щипцы для укладки волос). Дети выбирают на каждой игровой карте изображение лишнего предмета, обосновывают свой выбор (не используется в работе парикмахерской).

Творческая деятельность по теме: аппликация из готовых форм «Причёски к празднику». Педагог предлагает детям комментировать свои действия (Например: Эту девочку зовут Катя. Я хочу сделать ей косички с большими розовыми бантами. Я возьму косички, переверну и положу на клеёнку, намажу клеем, приклею, разглажу).

Игровая ситуация: Дина и Нина собрались на праздник. Как вы думаете, куда они сначала хотят пойти? (в парикмахерскую) Зачем? Кто их встречает в парикмахерской? Что будет делать? О чём они будут говорить? Что парикмахер скажет уборщице после того как сделает причёски? Что будет делать кассир? Давайте, поиграем (распределение ролей, Дина и Нина – куклы, оформление игрового пространства с помощью подготовленного оборудования, разыгрывание сюжета).

Заключение: расслабляющее упражнение «Моем руки». Потереть напряжёнными ладошками друг о друга, затем «стряхнуть воду» с расслабленных кистей рук и мягкими движениями «вытереть руки» воображаемым полотенцем. Повторить упражнение с начала.

*Театрализованная игра «Кто сказал Мяу?»*

*Цель*: учить детей менять высоту, силу и тембр голоса, интонации в зависимости от ситуации и характера персонажа; формировать умение распределять роли; упражнять в распознавании эмоций.

*Материал*: предметные картинки с изображением персонажей сказки В. Сутеева «Кто сказал Мяу?»; пиктограммы эмоций; вырезанные из бумаги персонажи сказки, изображение обстановки (комната, двор, пруд); конверты с изображением персонажей сказки; элементы костюмов.

*Ход занятия*:

Разминка. Кто как кричит. Педагог предлагает детям изобразить звуки, которые издают животные: щенок, взрослая собака, петух, мышь, пчела, рыбка, лягушка, кошка.

Включение в тему. Педагог сообщает, что персонаж одной сказки устал и хочет спать, но ему мешает кошка. Проблемная ситуация: что сделать, чтобы кошка убежала? С помощью вопросов взрослый подводит детей к мысли, что ей нужно предложить то, что она любит (поесть или поиграть) или напугать её. Обсуждают, что любит есть кошка, во что она любит играть, чего она боится.

Познавательный компонент. Подбери эмоцию. Педагог раздаёт детям пиктограммы эмоций и предлагает поднимать ту, которая соответствует настроению персонажа. После этого взрослый описывает ситуации: щенок услышал странный звук, но никого не увидел (удивление); мышонок услышал, что поблизости кошка (испуг); взрослому псу помешали спать (злость); щенок узнал, кто говорит «Мяу» (радость). Педагог предлагает отразить эти эмоции с помощью мимики и жестов.

Творческая деятельность. Педагог предлагает детям выбрать себе изображение обстановки, бумажных персонажей, которые в ней действуют, и расположить их в соответствие с сюжетом сказки.

Игровая ситуация. Педагог предлагает поиграть в сказку. Роли распределяются с помощью конвертов: каждый из детей берёт конверт, открывает и достаёт картинку, затем подбирает элементы костюма, соответствующие данному персонажу. Если детей больше, чем персонажей сказки, можно вводить дубли: сначала фрагмент разыгрывается одним подбором актёров, следом – другим. Игра обоих составов анализируется в сравнении. При анализе обязательно используются вопросы, помогающие детям понять, какие действия, позы, слова и интонации помогли наиболее ярко отразить характер персонажа и суть события.

Заключение. Этюд «Сердитая кошка – ласковая кошечка»: по заранее обозначенному сигналу (например, на звук «Ш») дети изображают сердитую кошку (напрягаются, выгибают спину, растопыривают пальцы, оскаливают зубы), по другому сигналу (например, на звук «Кс-кс») дети превращаются в ласковую кошечку (расслабляются, руками гладят себя по коленям, покачивают головой).

*Подвижная игра «Хитрая лиса»*

*Цель*: продолжать учить понимать и соблюдать правила игры, действовать по сигналу, взаимодействовать со сверстниками; развивать координацию движений, ориентировку в пространстве.

*Материал*: маленький шарик (или любая мелкая игрушка, умещающаяся в руке ребёнка).

*Ход занятия*:

Введение в тему. Загадка: «Всех зверей она хитрей, шубка рыжая на ней. Пышный хвост – её краса. Этот зверь лесной – …» (лиса).

Ознакомление детей с содержанием игры. В этой игре лиса такая хитрая, что сначала никто, кроме неё, не знает, кто же водящий. Это происходит потому, что выбирают лису так: все дети встают в круг, руки – за спиной. Воспитатель проходит за кругом и любому из играющих вкладывает в руку вот такой шарик (показ). Он маленький, умещается в ладошке, поэтому его не видно. Узнать водящего можно только тогда, когда тот выбегает в середину круга и говорит «Я здесь». Правила этой игры такие: после того, как ведущий обошёл круг и вложил в руку одному из детей шарик (то есть выбрал водящего), все произносят слова «Хитрая лиса, где ты? Хитрая лиса, где ты? Хитрая лиса, где ты?». Лиса, чтобы раньше времени себя не выдать, произносит слова вместе с остальными. Потом она выбегает в середину круга и отвечает «Я здесь», сразу начиная догонять играющих. Пока водящий не сказал «Я здесь», все стоят на своих местах, никто не разбегается.

Обсуждение правил игры. Вопросы к детям: Как выбирается водящий? Что делает лиса, когда все дети произносят слова? По какому сигналу все разбегаются? Как лиса ловит играющих? Что нужно делать, когда лиса до тебя дотронулась?

Ход игры. Во время игры педагог следит за соблюдением правил, напоминает, подсказывает, уточняет, обращает внимание.

Подведение итогов, определение победителя. Взрослый отмечает тех детей, которые не нарушали правил, водящего, который поймал большее количество играющих, детей, ни разу не попавшихся лисе.

*Дидактическая игра «Вершки и корешки»*

*Цель*: учить детей понимать и соблюдать правила игры; развивать внимание и выдержку, умение действовать по сигналу; формировать навыки игрового взаимодействия со сверстниками, бесконфликтного разрешения спорных ситуаций.

*Материал*: муляжи плодов овощных растений в корзине; карточки с огородными растениями (морковь, репа, свёкла, картошка, редис, лук, помидор, перец, огурец, кабачок, горох, капуста); изображения двух корзин: у одной бантик прикреплен к ручке, у другой – к основанию.

*Ход занятия*:

Вступление. Педагог показывает корзину с муляжами овощей, предлагает детям достать по одному овощу, назвать его. Затем он поясняет, что у некоторых овощей съедобными бывают корешки (плод спрятан в земле, как у моркови, редиса, картошки), а у некоторых – вершки (плод на поверхности, как у кабачка, гороха, перца). А есть такие растения, у которых съедобны и вершки, и корешки (например, лук).

Знакомство с игрой. Педагог демонстрирует детям карточки с изображением овощей, выборочно предлагает их назвать (3-4) и отнести к определённой группе (вершки или корешки). Дети со взрослым рассматривают изображения двух корзин, обсуждают, почему у одной корзины бантик на ручке, а у другой – на самой корзине. Педагог с помощью вопросов подводит детей к мысли, что корзина с бантиком на ручке предназначена для вершков (овощей, плод которых над землёй), а корзина с бантиком на основании предназначена для корешков (овощей, плод которых под землёй).

Обсуждение правил. Взрослый рассказывает правила игры: все карточки лежат на столе лицом вниз. По сигналу ведущего играющие берут по одной карточке и кладут на изображение соответствующей корзины (для вершков или для корешков). Затем взрослый задаёт вопросы на понимание правил: Что должен сделать ведущий? (дать сигнал) Что делают играющие после сигнала? (берут карточку) Сколько карточек берёт каждый играющий? (одну) Куда он должен положить свою карточку? (в одну из корзин) В какую корзину можно положить кабачок? Почему? В какую корзину положим морковь? Почему? Куда поместим лук? (в любую корзину) Что делать, если два ребёнка одновременно взяли одну карточку? (уступить товарищу, себе взять другую).

Ход игры. Во время выполнения игровых заданий педагог контролирует соблюдение правил, поощряет детей, которые поясняют свой выбор корзины.

Заключение. Взрослый отмечает тех детей, которые соблюдали правила, сами разрешали возникающие конфликтные ситуации, делали правильный выбор и поясняли его.

*Конструктивная игра «Самолёт»*

*Цель*: учить анализировать схему, создавать постройку по схеме; закреплять представления о свойствах деталей; развивать пространственную ориентацию.

*Материал*: схема постройки, плоские геометрические фигуры, пластмассовый конструктор, иллюстрации с изображением разных видов самолётов (пассажирского, военного, грузового).

*Ход занятия*:

Разминка. Инсценировка стихотворения А. Барто «Самолёт».

Включение в тему. Рассматривание с детьми иллюстраций с изображением разных видов самолётов (пассажирского, грузового, военного), обсуждение особенностей их строения.

Познавательный компонент. Ознакомление детей со схемой постройки, определение вида самолёта. Обсуждение деталей, которые нужны в соответствие со схемой, последовательности возведения постройки.

Игровая ситуация. Конструирование по схеме под наблюдением взрослого с комментариями детей, обыгрывание постройки.

Подведение итогов. Педагог отмечает детей, которые создали конструкцию в соответствие со схемой; поощряет тех воспитанников, которые смогли удачно заменить некоторые детали.

Заключение. Упражнение имитационного характера «Самолёт – облако»: по сигналу педагога «самолёт» дети расставляют руки – «крылья», вытягиваются вверх, замирают на несколько секунд. По сигналу «облако» дети опускают руки, расслабляются, слегка покачиваясь.