

1. Игры экспериментирования: «Прозрачная вода», «Подушка из пены».

Прозрачная вода

Задача: выявить свойства воды (прозрачная, без запаха, льется, имеет вес)

Материалы: две непрозрачные банки (одна заполнена водой) , стеклянная банка с широким горлышком, ложки, маленькие ковшики, таз с водой, поднос, предметные картинки.

Ход:

В гости пришла Капелька. Кто такая Капелька? С чем она любит играть?

На столе две непрозрачные банки закрыты крышками, одна из них наполнена водой. Детям предлагается отгадать, что в этих банках, не открывая их. Одинаковы ли они по весу? Какая легче? Какая тяжелее? Почему она тяжелее? Открываем банки: одна пустая- поэтому легкая, другая наполнена водой. Как вы догадались, что это вода? Какого она цвета? Чем пахнет вода?

Взрослый предлагает детям заполнить стеклянную банку водой. Для этого им предлагаются на выбор различные емкости. Чем удобней наливать? Как сделать, чтобы вода не проливалась на стол? Что мы делаем? (Переливаем, наливаем воду.) Что делает водичка?(Льется.) Послушаем, как она льется. Какой слышим звук?

Когда банка заполнена водой, детям предлагается поиграть в игру «Узнай и назови» (рассматривание картинок через банку). Что увидели? Почему так хорошо видно картинку?

Подушка из пены

Задача: развить у детей представление о плавучести предметов в мыльной пене (плавучесть зависит не от размеров предмета, а от его тяжести.)

Материалы: на подносе миска с водой, венчики, баночка с жидким мылом, пипетки, губка, ведро, деревянные палочки, различные предметы для проверки на плавучесть.

Ход. Медвежонок Миша рассказывает, что он научился делать не только мыльные пузыри, но еще и мыльную пену. А сегодня он хочет узнать, все ли предметы тонут в мыльной пене? Как приготовить мыльную пену?

Дети пипеткой набирают жидкое мыло и выпускают его в миску с водой. Затем пробуют взбивать смесь палочками, венчиком. Чем удобнее взбивать пену? Какая получилась пена? Пробуют опускать в пену различные предметы. Что плавает? Что тонет? Все ли предметы одинаково держатся на воде?

Все ли предметы, которые плавают, одинаковые по размеру? От чего зависит плавучесть предметов? (Результаты опытов фиксируются)

2. Сюжетно-ролевые: «Больница», «Строительство».

Больница

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Предварительная работа: беседа о профессии врача, больнице.

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Строительство

Задачи: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Предварительная работа. Чтение сказки «Геремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

3. Народные: «У медведя во бору», «Метелица».

У медведя во бору

Цель: учить ориентироваться в пространстве; развивать внимание.

Ход игры: На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2—3 шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном конце обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем (можно выбрать считалкой). Остальные играющие — дети, они находятся дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирают грибы, ягоды, т. е. имитируют соответствующие движения и говорят: « У медведя во бору, грибы, ягоды беру, А медведь сидит и на нас рычит». Медведь с рычанием встает, дети убегают. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного он отводит к себе. Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2—3 играющих, назначается или выбирается новый медведь. Игра повторяется.

«Метелица».

Для этой игры дети должны разбиться по парам. Из пар образуют круг.

Игрокам в каждой паре нужно сцепиться руками под локоть, встав, таким образом, друг к другу боком.

Затем пары поочередно начинают кружиться под песню:

Метелица, метелица,

Снег по полю стелется!

Кто кружится, вертится -

Тот заметелится!

Песня повторяется до тех пор, пока играющие кружатся.

Пара, которая дольше всех кружилась, побеждает.

4. Досуговые: «Краски», «Запомянай-ка».

Краски

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход: Один из игроков - "покупатель", другой — "продавец", все остальные — "краски". Каждая "краска" загадывала себе свой цвет и сообщала его "продавцу". "Краски и продавец" садятся на скамью и тут же приходит покупатель: "Тук-тук!" "Кто там?", — спрашивает продавец. "Я, покупатель". "Зачем пришел?" "За краской", "За какой?". Называется определенный цвет краски; если его нет, "продавец" отвечает: "Такой нет. Скачи по дорожке на одной ножке!" "Покупатель" делает круг на одной ножке и возвращается за новой краской. Если же краска присутствует, "продавец" говорит: "Есть

такая. Плати ... рублей". "Покупатель" "расплачивается" — хлопая нужное количество раз по ладошке, "краска" вскакивает и убегает. "Покупатель" старается поймать краску, если получилось — "краска" становится "покупателем".

Запоминай-ка

Цель. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, память. Развивать наглядно-образное мышление.

Ход. В игре 12 карточек. Задания для каждой карты на усложнение. На первом этапе предлагаем рассмотреть и запомнить, что нарисовано. Показывая 2 карту, дети определяют, что изменилось по сравнению с первой картой. На следующем этапе, дети рассматривают запоминают и рисуют увиденные фигуры, затем цифры, запоминая очередность рас-положения цифр. На последнем этапе ребенку предлагаем вспомнить и нарисовать схематические изображения, соответствующие различным картинкам.

5. Обучающие: «Запомни и повтори за мной», «Зоркий глаз».

Запомни и повтори за мной

Запомни и повтори за мной

Цель: развитие произвольной памяти, внимания, речи, освоение коммуникативных навыков.

Ход игры: Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему свое. Следующий называет по порядку названные до него слова и добавляет к ним свое слово и т. д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Зоркий глаз

Цель: тренировка зрительных анализаторов, развитие целостного восприятия, внимания.

Для того чтобы стать победителем в этой игре, ребенку нужно быть очень внимательным и уметь не отвлекаться на посторонние предметы.

Ход. Выберите маленькую игрушку или предмет, который ребенку предстоит найти. Дайте ему возможность запомнить, что это такое, особенно если это новый предмет. Попросите ребенка выйти из комнаты. Когда он выполнит эту просьбу, поставьте выбранный предмет на доступном взгляду месте, но так, чтобы тот не сразу бросался в глаза. В этой игре нельзя прятать предметы в ящики стола, за шкаф и тому подобные места. Игрушка должна стоять так, чтобы играющий мог ее обнаружить, не дотрагиваясь до предметов в комнате, а просто внимательно их рассматривая.