

Развивающие игры в детском саду



«В игре детей есть часто смысл глубокий» Шиллер.

Вся жизнь ребенка - дошкольника пронизана игрой, только так он готов открыть себя миру и мир для себя. Обучение и игра — это абсолютно совместимые процессы в дошкольном детстве.
Игра всегда обучает!



Знакомить детей с новой игрой надо поэтапно.
Каждый этап несет в себе определенные цели и задачи.



Этапы знакомства детей с новой игрой

1 этап: Внесение новой игры в группу.

Цель: знакомство детей с новой игрой, с ее особенностями и правилами.

2 этап: Собственно игра.

Цель: Развивать: логическое мышление, представление о множестве, умение выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов.

Задачи:

- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов
- Развивать пространственные отношения
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.

3 этап: Самостоятельная игра детей с развивающим материалом.

Цель: Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к конструированию и моделированию.

Разнообразие развивающих игр

- настольно-печатные игры
- игры на плоскостное моделирование
- игры на объемное моделирование
- игры из серии «Кубики и цвет»
- игры на составление целого из частей
- игры-забавы



Настольно-печатные игры

Настольные

- Шашки, шахматы



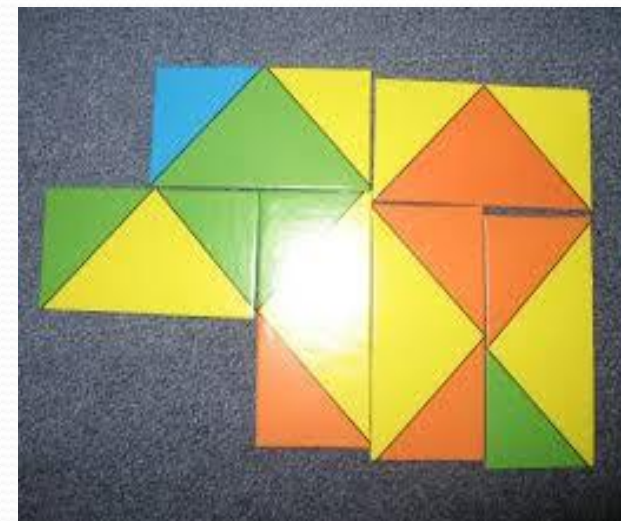
Играющих двое, ходы делают поочередно, соблюдая определенные правила. Выигрывает тот, кто планирует и обдумывает каждый ход.

- Домино

Настольные

Пентарадуга Пифагор (домино)

- В игре 5 цветов
- Игра заключается в складывании фигур из прямоугольных фишек.
- Лицевая поверхность фишек разбита на треугольники разных цветов.
- Игра развивает пространственное и комбинаторное мышление, воспитывает волю.
- В процессе игры ребенок учится из множества возможных ходов выбирать оптимальный, а сочетание цветов на фишках дает положительный психологический эффект.



Настольно-печатные игры

Настольно-печатные

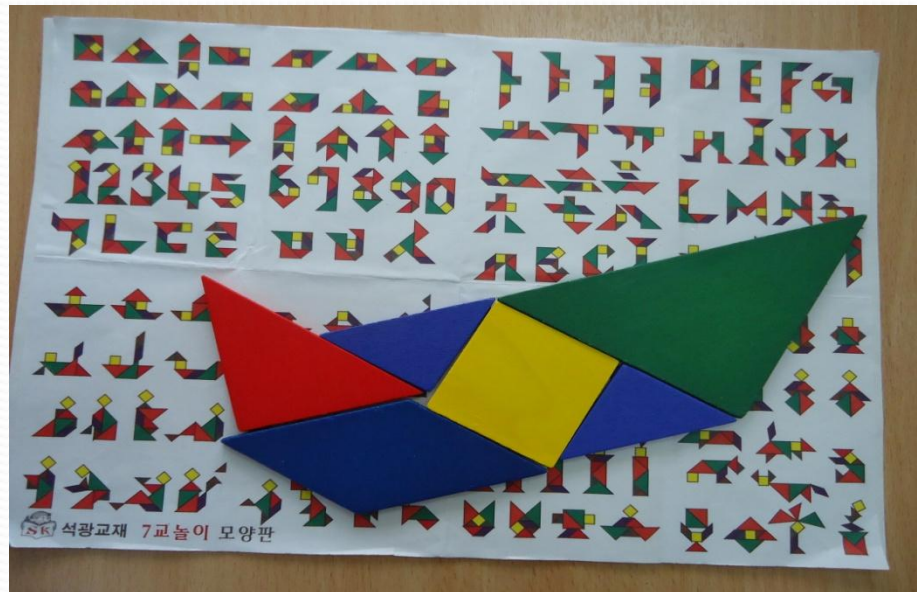
- «Цвет и форма»
- «Подбери по смыслу»
- «Логика»
- «Запомни и узнай»
- «Противоположности»
- «Третий лишний» и др.



Игры на плоскостное моделирование

Игры - головоломки, или геометрические конструкторы.

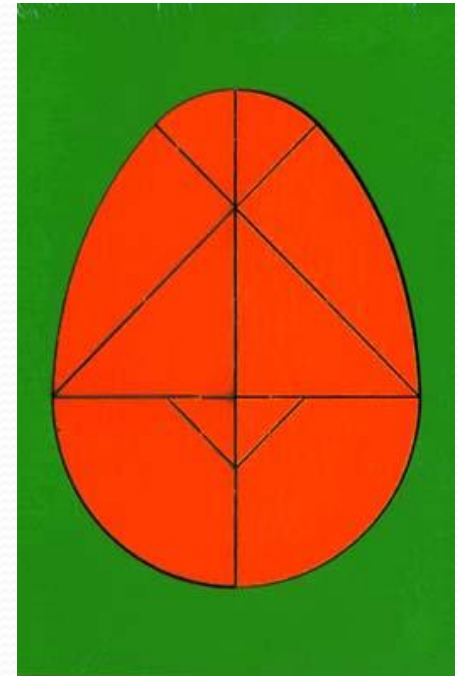
- Развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность, смекалку, находчивость.
- Игры на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур.



Игры на плоскостное моделирование "Колумбово яйцо"

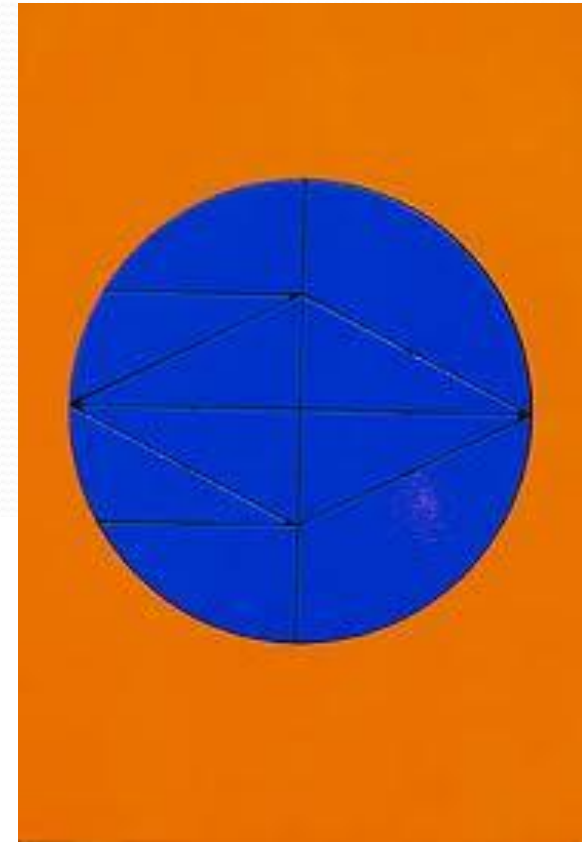
Овал размером 15x12 см разрезают, как показано на рисунке. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие), имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной.

Правила : создавая силуэт, использовать все части игры, присоединяя одну к другой.



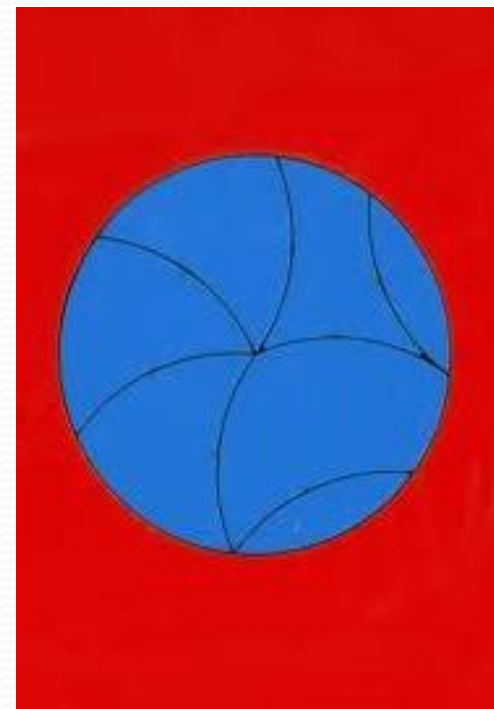
«Волшебный круг»

- Круг, разделенный на части по принципу «каждый раз пополам» (набор из 10-ти фигур).
- Суть игр заключается в построении из плоских геометрических фигур различных силуэтов – животных, людей, растений, предметов окружающего мира.
- Обязательно детали должны быть окрашены одинаково с обеих сторон.



«Вьетнамская игра»

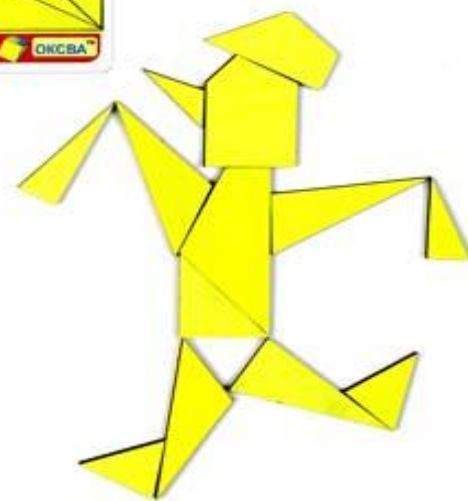
- В этой игре круг разрезается на 7 частей.
- Головоломка особенно полезна для развития воображения и образного мышления.



- Все детали имеют оотекаемую форму, некоторые из них одинаковы по размеру.
- Из набора составляются животные, птицы, насекомые, деревья, цветы.

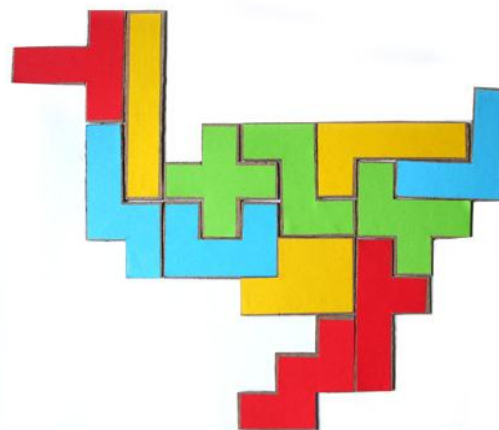
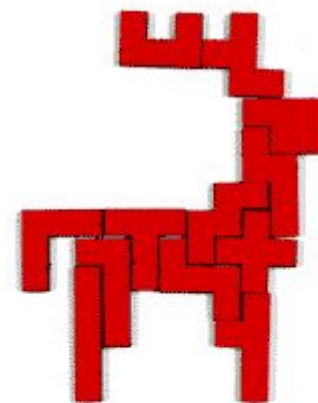
"Головоломка Архимеда"

- Набор элементов, полученных при делении прямоугольника на 14 частей.
- Суть игры заключается в построении из плоских геометрических фигур различных силуэтов – животных, людей, растений, предметов окружающего мира.
- Игра имеет методические рекомендации по ее использованию.
- К игре прилагается набор изображений – заданий для сборки разного уровня сложности.



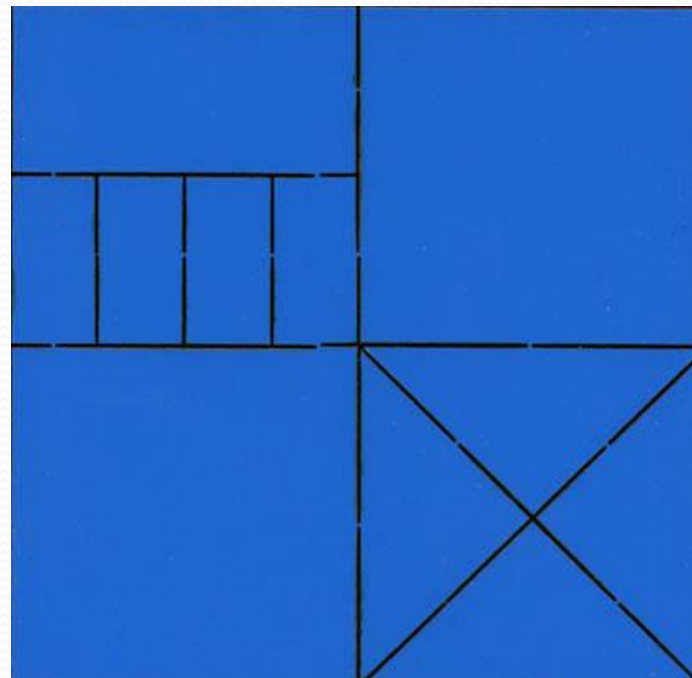
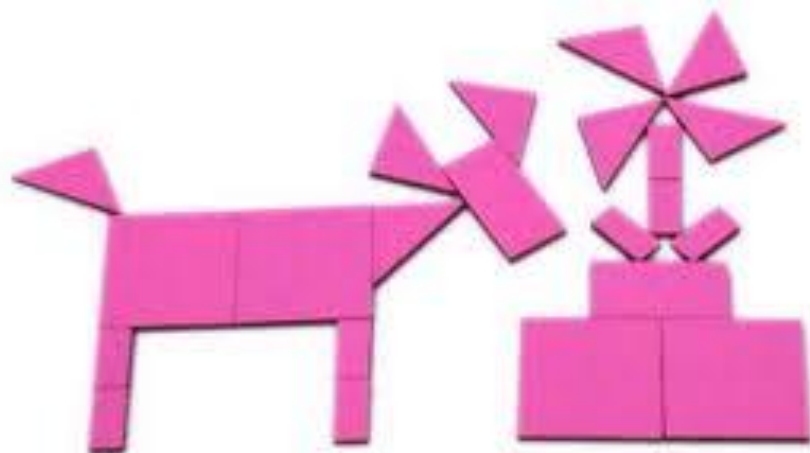
"Пентамино".

- 12 элементов, различных по форме, но равных по площади.
- Суть игр заключается в построении из плоских геометрических фигур различных силуэтов – животных, людей, растений, предметов окружающего мира.
- Игра развивают восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, способность к выделению основных признаков объекта, глазомер, воображение, зрительно-моторную координацию, мышление, умение работать по правилам.
- Для тренировки изобразительных умений ребенка можно обводить карандашом как отдельные геометрические фигуры, так и получаемые из них силуэты.



"Монгольская игра"

Квадрат размером 10x10 см разрезается, как показано на рисунке. В результате получается 11 частей: среди них 2 квадрата, 4 треугольника, 5 прямоугольников (4 маленьких и 1 большой).



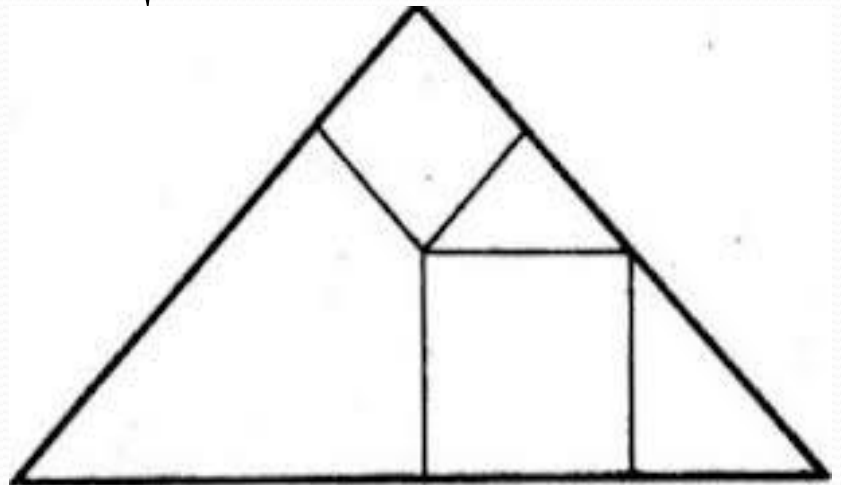
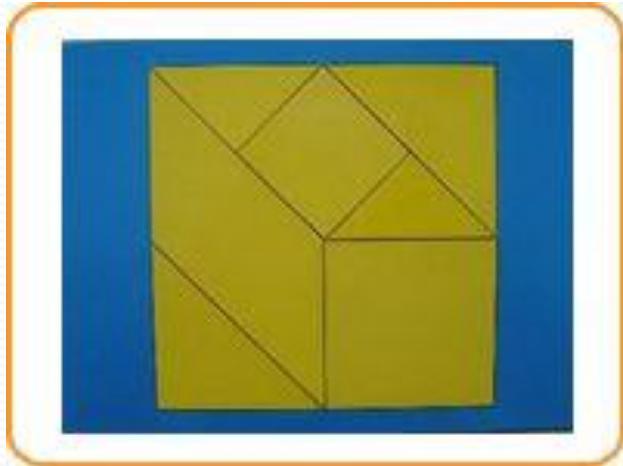
Правила: при составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну часть на другую.

Квадрат "Пифагора"

- Квадрат разрезан на 7 геометрических фигур: 2 разных по размеру квадрата, 2 маленьких треугольника, 2 больших (в сравнении с маленькими) и 1 четырехугольник (параллелограмм).

Цель : Составление из всех фигур плоских изображений: силуэтов строений, предметов, животных.

- Набор представлен фигурами. Поэтому игра может быть использована воспитателем в обучении детей на занятиях с целью закрепления представлений о геометрических фигурах, способах видоизменения их путем составления новых геометрических фигур из 2-5 имеющихся.

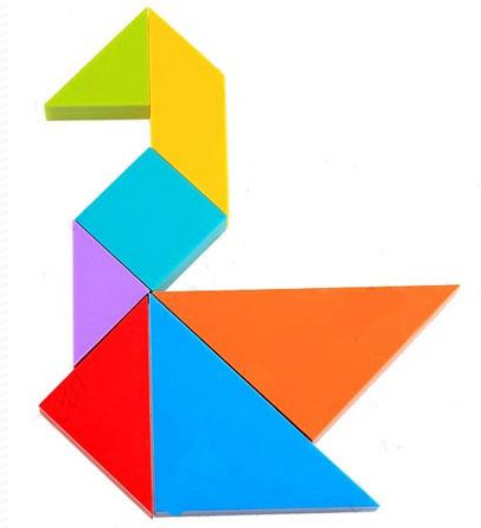


"Танграм"

Называют ее и "Головоломкой из картона",
"Геометрическим конструктором" и др.

Игра состоит из **7 частей**: 2 больших, 1 средний и 2
маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм.

Используя все 7 частей, плотно присоединяя их одну к
другой, можно составить очень много различных
изображений по образцам и по собственному замыслу.



«Игровой квадрат» (Воскобович)

- 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга.
- Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется.
- Может быть двухцветным и четырехцветным.



«Игровой квадрат»

- Эта игра-головоломка. Ребенку или взрослому придется подумать, чтобы получить, на первый взгляд, легкую фигурку. Для этого нужно складывать «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения фигур.
- Есть фигуры плоские, а есть объемные.



«Змейка» (Воскобович)

- Модификация идеи четырехцветного квадрата.
- Можно собирать фигуры, объемные и плоские, можно собирать цветные дорожки.



Игры на объемное моделирование

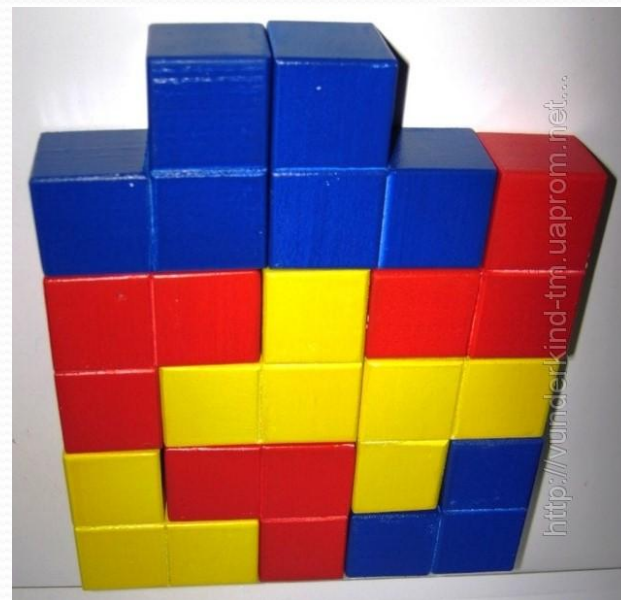
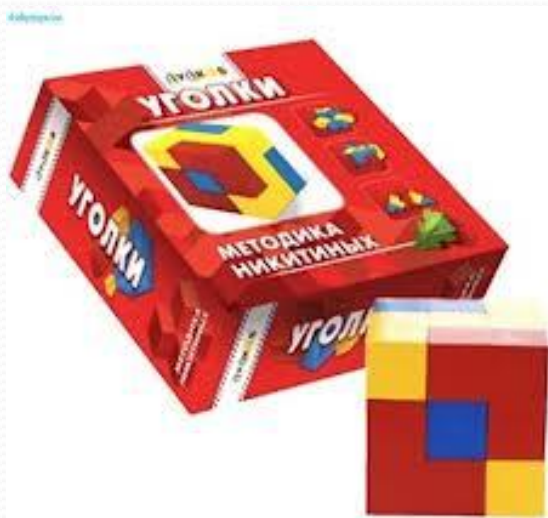
«Кубики - хамелеон»

- Игра по методике **Б.П.Никитина**.
- Путем подбора кубиков по цвету можно складывать различные мозаики, постройки, фигуры: самолет, ворота, башню, домик и др. Варианты складывания и цветовые сочетания неисчерпаемы.
- По собственному желанию, замыслу дети могут одну и ту же постройку варьировать многократно.



«УГОЛКИ»

- Игра по методике **Б.П.Никитина**.
- Игра состоит из 27 кубиков, склеенных по 3 так, что получается "уголок«.
- Уголки окрашиваются в 3 цвета: 3 - в красный, 3 - в синий, 3 - в зеленый.



- Комбинирование цвета и формы дает возможность складывать узоры, постройки, разнообразные фигуры.

Логические блоки Дьенеша

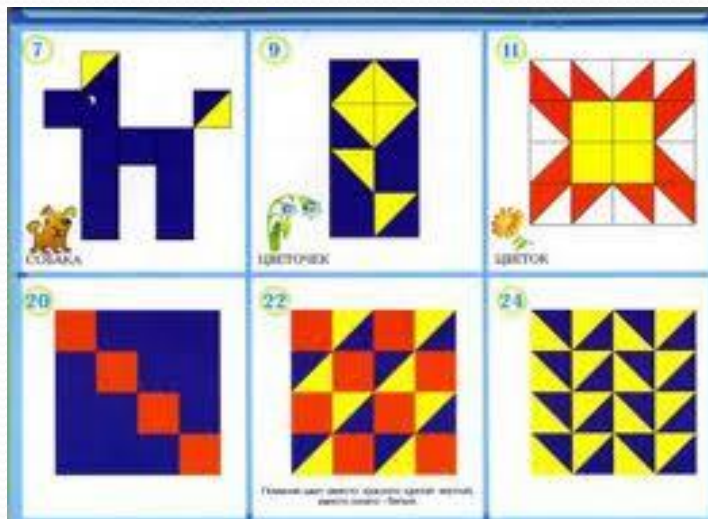
- Состоит из 48 объемных геометрических фигур, различающихся по цвету, форме, размеру и толщине.
- Каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами.
- В наборе нет даже двух фигур, одинаковых по всем свойствам.
- Основная цель – научить ребенка решать логические задачи на разбиение по свойствам.



Игры из серии «Кубики и цвет»

Сложи узор

- Игра состоит из 16 кубиков, грани которых окрашены в четыре цвета (красный, желтый, синий, белый) определенным образом.
- С помощью игры можно развить у ребенка пространственное воображение, аккуратность, внимание, графические способности, а также умение анализировать, синтезировать, комбинировать.
- Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т.е. выполнить уже творческую работу.



Уникуб

Игра по методике **Б.П.Никитина**.

- Игра состоит из 27 кубиков, окрашенных в желтый, красный, синий цвета и собранных в куб по определенной схеме.
- Задания в “Уникубе” трудные, и требуют от ребенка больших затрат времени и сил, но они расположены в порядке возрастания сложности.
- Никитин предлагает 60 заданий. Первые из них автор выполнял с детьми 1.5-3 лет, а самые сложные - доступны далеко не всем взрослым.
- Игра учит четкости, внимательности, точности, аккуратности.



Игры на составление целого из частей

Дроби

- Игра по методике **Б.П.Никитина**.
- Разработано 3 уровня игры
- Игра состоит из нескольких кругов, каждый из которых разделен на определенное число равных долей, от двух до десяти. Собирая круги из частей-дроби, ребенок постепенно начнет понимать, что такое "четверть", "треть", "половинка", "пятая часть" и как из частей собирается круг.



Чудо-цветик

- В игре 2 составные фигуры-вкладыши в форме цветка. Один цветок состоит из десяти равных частей, второй – из четырех неравных частей.
- Ребенок составляет в игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки» и так до десяти.
- По схемам в альбоме складывает забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумывает сам предметные силуэты и сюжетные картинки.



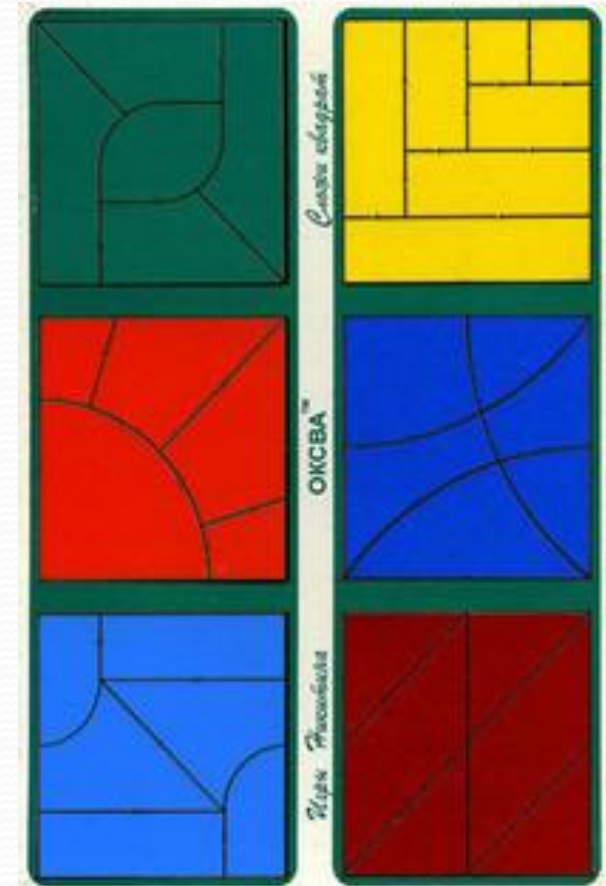
«Сложи квадрат»

Игра по методике Б.П.Никитина.

- Для детей от 2-6 лет.
- Три категории сложности.
В каждую входит по 12 разноцветных квадратов.

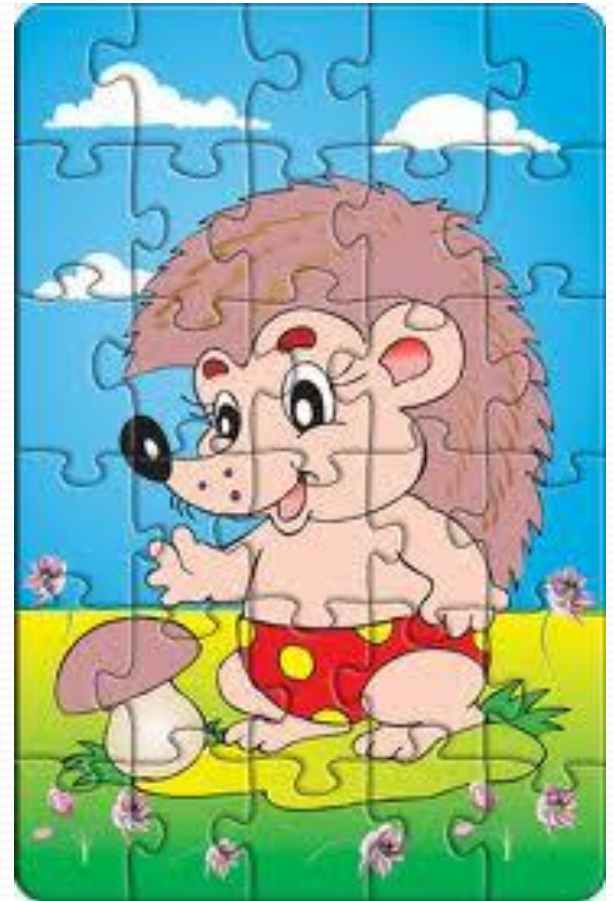
Правила: из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат.

- Во всех квадратах четко соблюдается принцип "от простого к сложному"



Пазлы

- Красочные пазлы на основе сюжетов сказок и мультфильмов давно уже стали классикой развивающих игр.
- Собирать шикарные картины из маленьких фрагментов можно всей семьей.
- Разной сложности (от самых простых до сложных)



Игры-забавы

Лабиринты

Для их разгадывания требуется разрешить практическую задачу: помочь слонику дойти до цирка, белке - найти свое дупло, девочке - выйти из леса, накормить животных, налить в лейку воды, чтобы полить цветы, и т. д. Они представлены переплетением 3- 4 линий. В последующем используют более сложные лабиринты, в которых требуется прокатить шарик, продвинуть предмет, выбирая ходы, минуя тупики, т. е. разгадать геометрическую сеть ходов.



«Логико-малыш»

- Пособие состоит из пластикового планшета и комплектов карточек по разным направлениям развития ребенка.
- С помощью цветных подвижных фишек ребенок отвечает на поставленные в карточке вопросы
- Может самостоятельно проверить правильность своих ответов (оборотная сторона карточки содержит ответы для самопроверки)
- Комплекты карточек выпускаются по разным направлениям развития и для разных возрастных групп.



Игры на передвижение с целью составления картинки

Это упрощенный вариант игры в "15"
Можно взять картинки с изображением
цветов, животных, предметов, имеющих
форму квадрата.

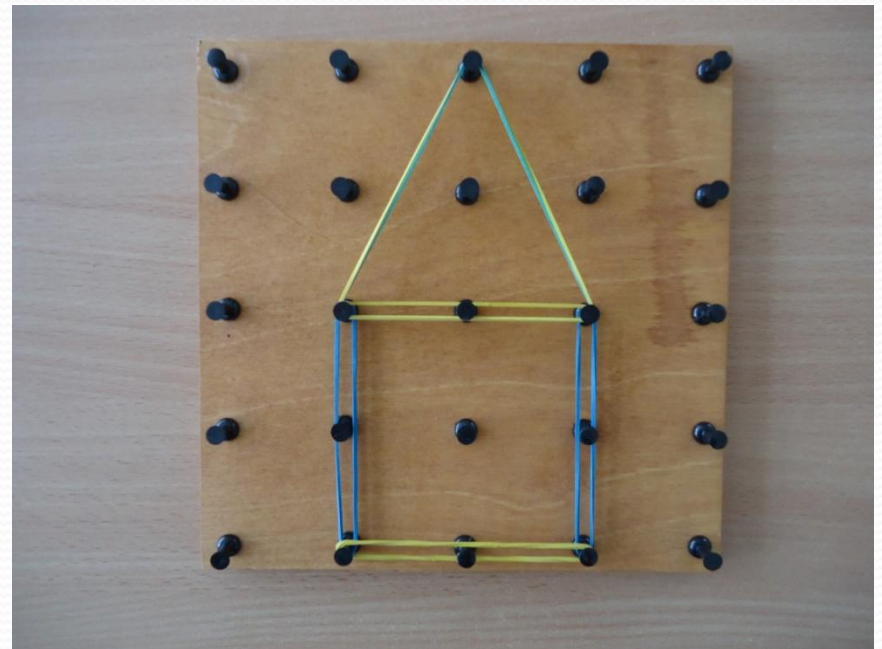
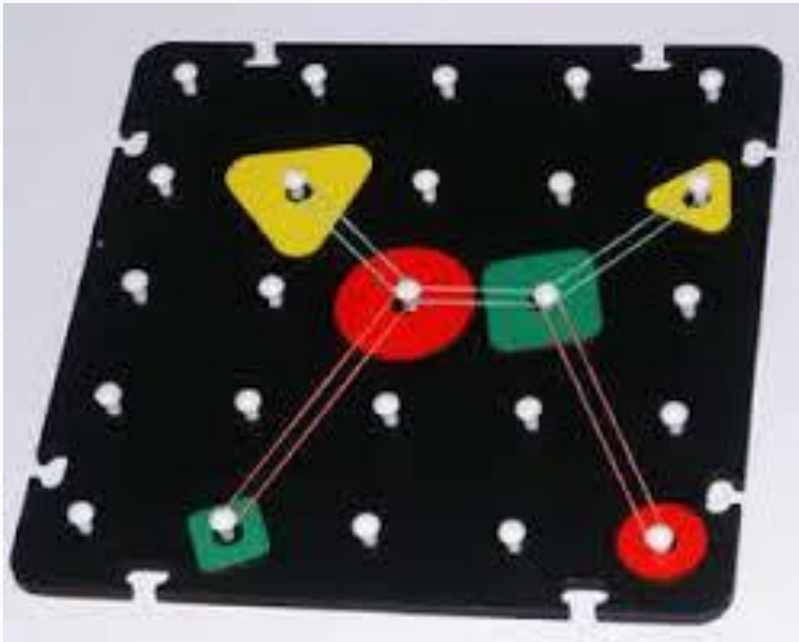
Цель игры состоит в восстановлении
картинки передвижением частей,
используя пустую клетку.

Правила игры. Перестановку
квадратов (частей) осуществлять
передвижением фигур. Нельзя
брать их в руки и перекладывать.



Математический планшет

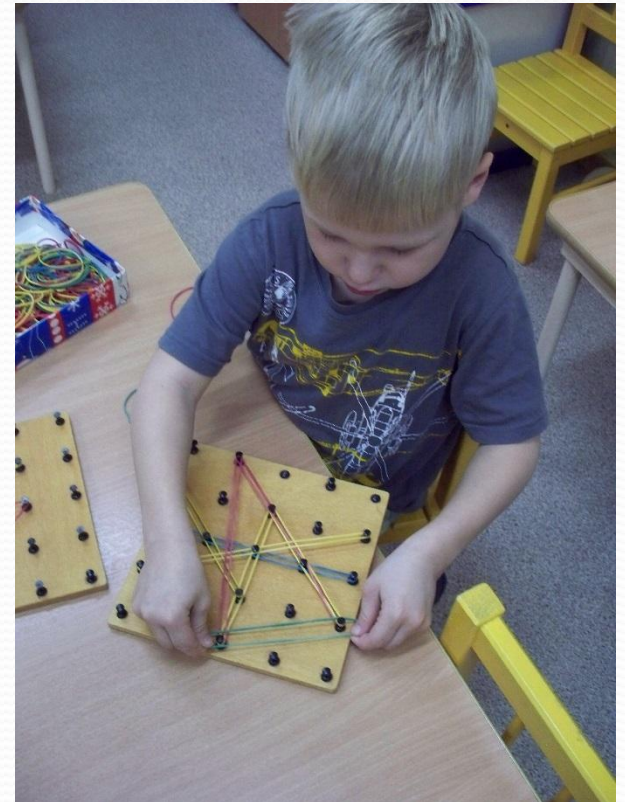
- Представляет собой квадратное поле с 25-ю штырьками для рисования резиночками.
- Дает возможность ребенку на чувственном опыте освоить некоторые базовые концепции планиметрии: периметр, площадь, фигура и т.д., дать представление о симметрии ...



Математический планшет

В комплекте приложение с вариантами заданий:

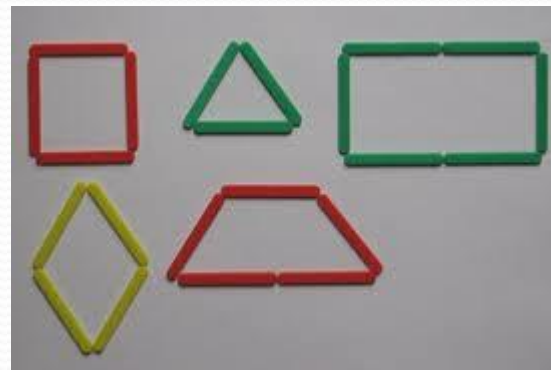
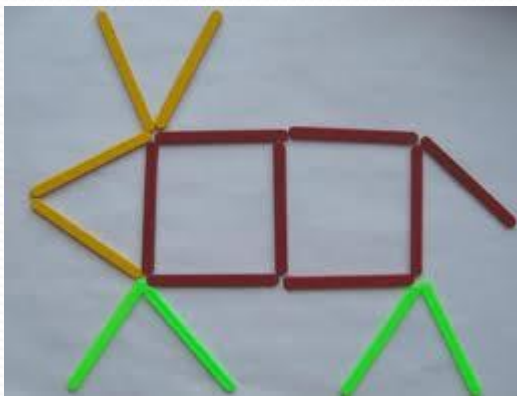
- на знакомство с геометрическими фигурами,
- на ориентацию в пространстве, на симметрию,
- на выкладывание букв, цифр и др.
- с помощью планшета можно познакомить ребенка с системой координат.
- очень полезными являются упражнения на "оживление фигур" (на поле изображается геометрическая фигура, а затем с помощью резиночек и геометрических фигур картинка дорисовывается).
- также предлагается рисовать резиночками свои собственные сказки, истории.



Игры-забавы с палочками

Цветные счетные палочки

- Дети составляют различные изображения, геометрические фигуры, элементарно видоизменяют их. Даются задания с последующим усложнением: сначала составляют из палочек предметные изображения- дома, кораблики, несложные постройки, предметы мебели, после этого геометрические фигуры: квадраты, треугольники, прямоугольники и четырехугольники разных размеров.



Палочки Кюизенера

- В наборе содержатся палочки 10 цветов и длиной от 1 до 10 см.
- Палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число.
- Чем больше длина палочки, тем большее значение числа она выражает.
- Посobie ориентировано на детей от 1 года до 7 лет.



Развивающие коврики

- Задания для развития мелкой моторики (шнуровка, завязывание узелков и бантиков, застегивание пуговиц, молний, крючков)
- Задания по ФЭМП (геометрические фигуры, форма, количество, счет (прямой и обратный, порядковый))



- Конструирование (моделирование плоскостных изображений предметов, деревьев, домов)
- Развитие речи (придумывание сюжета, рассказывание сказок)
- Ознакомление с природой: растения, домашние и дикие животные, овощи-фрукты.





Использование развивающих задач как во время занятий, так и в свободной деятельности детей, помогает развитию интеллектуальных способностей и логико-математического мышления у ребят, а также помогает сделать процесс обучения интересным, увлекательным, содержательным.

