

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад № 286
«МЕТРОША»
Верх-Исетский район
Г. Екатеринбург

*«Экспериментируем, играя.
Цикл дидактических игр для детей старшего
дошкольного возраста».*



Выполнила: Токарева И.А.

«Песок, камни, глина»

Цель:

В игровой форме закрепить знания детей о неживой природе, о свойствах песка, глины, камней.

Развивать внимание, память, мышление и тактильные ощущения.

«Вспомним сказку»

Цель: развивать внимание, память, мышление.

Материал: карточки с красным кружком, карточки с отрывками из произведений.

Ход игры:

Воспитатель, называет или читает отрывки из известные сказок («Хозяйка Медной горы», «Серебряное копытце», «Волшебник Изумрудного города», «Три поросенка»). Задача детей – вспомнить, в какой из них говорится о камнях. Если воспитатель назвал нужную сказку, дети хлопают в ладоши или поднимают карточку с красным кружком.

«Камень, ножницы, бумага»

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, мышление, умение доказывать свою правоту, соблюдать правила игры.

Ход игры:

Эту игру можно использовать в качестве разминки. Дети делятся на две группы по два- три человека и договариваются, какими движениями они будут обозначать эти предметы. Например, открытые ладони – бумага, сжатые кулачки – камень, два выпрямленных пальца (остальные сжаты в кулак) – ножницы. Взрослый говорит: «Камень, ножницы, бумага!», услышав последнее слово, участники игры при помощи рук изображают один из указанных предметов. Затем каждый доказывает, что его «предмет» победил. Так, ножницы режут бумагу, значит, они «сильнее». Но зато камень может затупить ножницы и т. п. Выигрывает тот, чей предмет может «победить» все остальные.

«Что исчезло?»

Цель: развивать память, наблюдательность.

Материал: камни разных цветов и размеров.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает несколько отличающихся друг от друга камней и предлагает их заполнить. Затем выбирается ребенок считалкой, и воспитатель предлагает ему отвернуться в это время убирается один из камешек. Задача ребенка – определить, какой убрал камень.

Чем больше камней и чем меньше они различаются, тем сложнее задача. В эту игру можно играть и во время экскурсий, прогулок, нарисовав на земле квадраты, в каждый из которых кладется один камешек.

«Найди свой камешек»

Цель: развивать тактильные ощущения, внимание, память.

Материал: коллекция камней.

Ход игры:

Каждый ребенок выбирает наиболее понравившийся камень из коллекции (если эта игра поводится на улице, то находит его), внимательно рассматривает, запоминает цвет, трогает поверхность. Затем все камни складываются в одну кучку и примешивают. Задание – найти свой камень.

«Я положил в свой рюкзак»

Цель: дать представление о профессии геолога, его работе; закрепить название камней; развивать внимание, сообразительность.

Материал: рюкзак, разные камешки,

Ход игры:

Воспитатель рассказывает детям о том, что есть такая профессия – геолог. Он изучает камни, часто ездит в экспедиции, ходит с рюкзаком и специальным геологическим молотком, при помощи которого отбивает кусочки горы – камешки. Пусть дети сядут в круг и представят, что они геологи, которые «складывают» разные камни в рюкзак. Воспитатель говорит: «Я положила в рюкзак гранит», второй участник игры добавляет: «Я положил в рюкзак гранит и кремень», «Я положил в рюкзак гранит, кремень и мрамор» и т. д.

Моделирование на тему: «Что такое горы»

Цель: дать представления о равнинах и горах и их образованиях с помощью моделирования; развивать любознательность интерес.

Материал: кусок ткани, раскрашенный в зеленые и коричневые цвета, камни, пластилин разного цвета, торт.

Ход игры:

1 вариант

Разложить ткань на плоском месте, например на столе. Представим, что это участок земли. Можно назвать такое место ровным? Оно так и называется - равнина. Теперь предложите детям положить под ткань предметы разной высоты, например камни (их можно класть только под участки коричневого цвета). Рассмотрим наш участок. Он ровный или нет? На нем появились горы. Так и в природе горы чередуются с ровными участками.

2 вариант

Несколько человек держат ткань за концы – она растягивается. Затем другие дети снизу поднимают руками ткань на тех участках, которые обозначаются коричневым цветом (можно создать разные по высоте горы).

3 вариант

Каждый ребенок держит на ладошке кусочек ткани. По команде воспитателя он шевелит рукой, поднимает пальцы, сжимает ладошку в кулак – получаются «горы»

«Что у гор внутри?»

Цель: закрепить знания об образовании гор, развивать моделирование.

Материал: пластилин, торт.

Ход игры:

Возьмите пластилин коричневого, серого, черного и других цветов, пирожное или кусочек торта с хорошо различимыми слоями. Обратите внимание детей на то, что пирожное состоит из нескольких слоев. Так же и внутри земли можно обнаружить похожие слои. Иногда они выходят на поверхность, и появляются горы. Пусть дети слепят из пластилина длинную полоску, состоящую из нескольких слоев разного цвета. Затем нарежьте в нескольких местах поверхность получившегося «пирожного» и предложите сделать из него складку, волну, осторожно двигая пластилин с концов в середине. Получатся гора, внутри которой слои разных камней. Это своеобразная каменная книга, читая которую ученые узнают о прошлом нашей планеты.

«Гора и камешки»

Цель: дать представление о том, что вода и ветер камень точат; развивать эмпатию, воображение.

Ход игры:

Дети - камешки стоят вместе, тесно прижавшись, друг к другу, - это гора. Звучит музыка. Взрослый говорит: «Жила – была большая, большая гора. Она считала себя самой сильной. Но ветер и вода считала себя самой сильной. Но ветер и вода утверждали, что они сильнее. Шли годы. Вода проливалась на гору дождями (звучит музыка имитирующая капли дождя) и точила камни. Мороз замораживал воду в трещинах, а ветер уносил все маленькие камешки и песчинки с ее поверхности (звучит музыка, имитирующая ветер). Вот покатился с горы камешек (один ребенок отходит то остальных), потом другой, третий (еще часть детей по очереди отходят от центра). Гора становилась все меньше и меньше и, в конце концов, стала совсем незаметной, (все дети расходятся) так ветер и вода трудились день за днем – победили большую гору».

«Создаем музыкальные инструменты»

Цель: дать представление о том, что музыкальные инструменты можно создать путем природных материалов; развивать музыкальный слух.

Материал: металлические банки из-под кофе, пластмассовые упаковки с плотно закрывающимися крышками, камни разного размера (не очень крупные).

Ход игры:

Примечание.

Игру лучше проводить на улице, так как придуманные детьми музыкальные инструменты обычно издают очень громкие звуки.

Создаем свой музыкальный инструмент. Положим камни в металлическую банку из-под кофе или пластмассовую посуду, плотно ее закроем. Можно менять камешки (увеличит или уменьшить их количество, помещать камешки разного размера, веса). При этом меняется звук. Как гремит один камешек? Два? Много? По такому принципу сделаны погремушки и некоторые другие инструменты, например маракас.

«Подбери камешек»

Цель: закрепить названия природных и искусственных камней; дать представление об использовании их человеком.

Материал: разные природные и искусственные камни (мел, кирпич, кремень, агат, и т. п.).

Ход игры:

Педагог говорит: «Если бы я был строителем, я бы построил дом из...»; «Если я был бы художником, я бы сделал украшение из...»; «Если бы я был кузнецом, я бы

выковал меч из...»; «Если бы я был самолетостроителем, я бы построил самолет из...» и т. п. (дети показывают нужный камень).

«Что для чего»

Цель: продолжать детей знакомить с искусственными и природными камнями и изделиями из них; развивать мышление, память; закрепить умение работать парами, договариваться объяснять свой выбор.

Материал: карточки с изображением различных изделий из камня (памятники, дома, украшения и т. п.), различные камни (кирпич, гранит, каменный уголь и др.), горные породы и минералы и изделия из них: кристаллы кварца и кварцевые часы, графит и карандаши, медная руда и медная проволока, сера и спички и т. п.

Воспитатель предлагает подобрать к каждому камню картинки с изображением сделанных из него предметов (одному камню может соответствовать одна или несколько картинок).

«Сочинители»

Цель: развивать творчество; связную речь; память, мышление, внимание.

Материал: разные камешки.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку выбрать камешек и рассказать о нем сказку или рассказ: где «жил» раньше этот камешек, как он появился на свет, как попал в детский сад, нужен ли он людям. Сочинять можно от лица камня. Можно также составить коллективную сказку или рассказ об одном камне. Или дети встают возле большого камня и сочиняют сказку по очереди. Взрослый предлагает начало: «Далеко- далеко, на самой большой вершине горы, лежал большой- большой, старый камень...». Каждый из детей дает свой вариант продолжения текста.

«Живая и неживая природа»

Цель: закрепить знания о живой и неживой природе; учить доказывать свою правоту; воспитывать внимание; память.

Материал: песок, глина, камни, комнатные растения, ракушки, сухие осенние листья и т. п.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми рассматривают материал, расположенный на столе и дает задание: разделить все предметы на две группы. Что относится к живой, а что относится к неживой природе? Обосновать свой выбор.

«Песок и глина»

Цель: закрепить у детей представление о свойствах песка и глины; соблюдать правила игры.

Ход игры:

Педагог «превращает» детей в песчинки, как песчинки себя ведут? (каждый ребенок стоит отдельно, не прикасаясь к другу). Подул сильный ветер: что происходит с песчинками? (участники игры разбегаются).

Педагог «превращает» детей в глину. Как вы будете себя вести? (группами, взявшись за руки). Они остались на месте. Если ветер сильный, комочки глины медленно перемещаются, (дети передвигаются группами, но при этом руки не разжимают).

Педагог делит детей на две команды. Одна из них – песчинки, вторая - комочки глины. Подул сильный ветер, (команды ведут себя по - разному).

«Если бы я был...»

Цель: закрепить знания о животных, развивать связную речь, мышление.

Материал: фотографии пустыни, песочные часы.

Ход игры:

Педагог предлагает детям рассмотреть фотографии с изображением обитателей песчаной пустыни. Пусть каждый из них выберет животное, которое ему больше всего по душе. По «волшебному сигналу» взрослого (например, переверните песочные часы) участники игры превращаются в понравившихся зверей, птиц, рептилий и рассказывают о себе: «Если бы я был ящерицей и жил в пустыне, я бы...» (как прятался, как питался, как бегал, рыл норы и т. п.).

«Сундучок ощущений»

Цель: развивать тактильную память, внимание.

Материал: сундучок ощущений, разные камни.

Ход игры:

1-й вариант. Положите в ящик несколько предметов, в том числе один - два камня. Предложите ребенку определить, что находится внутри, и выбрать камни. Спросить у ребенка, по каким признакам определил, что это камень? Пусть скажет, что он чувствует, - какой предмет на ощупь? (гладкий, шершавый, угловатый, с острыми краями, теплый, холодный, тяжелый, легкий и т.д.).

2-й вариант. В ящике ощущений лежат только камни (их количество равно количеству детей). Каждый ребенок вытаскивает один образец, предварительно рассказав о его характеристиках, которые он определил на ощупь. Когда все камни окажутся на столе, сравните их.

3- й вариант. Педагог описывает камень, а ребенок на ощупь находит его среди других образцов, например: «Выбери, круглый, гладкий, маленький камешек». В этом случае камни в ящике ощущений должны хорошо отличаться друг от друга.