

Летние игры с водой и песком.

Лето. Чем занять ребёнка, когда у него и у вас появилось так много свободного времени? Как заинтересовать любознательного малыша непривычной игрой? Как играть не только с интересом, но и с пользой, не используя при этом сложных и дорогостоящих игрушек? Предлагаем вашему вниманию игры-экспериментирования, в которые вы сможете играть со своими детьми во дворе, на дачном участке, на берегу реки, на пляже. Сначала, позвольте сказать несколько слов о значении таких игр для наших дошколят. Главное достоинство экспериментов и игр-экспериментирования заключается в том, что они дают детям реальные представления о различных сторонах изучаемого объекта, о его взаимоотношениях с другими объектами и со средой обитания. В процессе эксперимента идет обогащение памяти ребенка, активизируются его мыслительные процессы, так как постоянно возникает необходимость совершать операции анализа и синтеза, сравнения и классификации, обобщения. В ходе экспериментальной деятельности создаются ситуации, которые ребенок разрешает посредством проведения опыта и, анализируя, делает вывод, умозаключение, самостоятельно овладевая представлением о том или ином законе или явлении. Необходимость давать отчет об увиденном, формулировать обнаруженные закономерности и выводы стимулирует развитие речи. Следствием является не только ознакомление ребенка с новыми фактами, но и накопление фонда умственных приемов и операций, которые рассматриваются как умственные умения. Нельзя не отметить положительного влияния экспериментов на эмоциональную сферу ребенка, на развитие творческих способностей, на формирование трудовых навыков и укрепление здоровья за счет повышения общего уровня двигательной активности. В детском возрасте ведущим видом деятельности является не только игра, как это принято считать, а в большей части экспериментирование. Дети очень любят экспериментировать. Это объясняется тем, что им присуще наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, и экспериментирование, как никакой другой метод, соответствует этим возрастным особенностям. В дошкольном возрасте он является ведущим, а в первые три года — практически единственным способом познания мира.

Экспериментирование способствует формированию у детей познавательного интереса, развивает наблюдательность. В деятельности экспериментирования ребенок выступает как своеобразный исследователь.

В процессе экспериментирования дошкольник получает возможность удовлетворить присущую ему любознательность, найти ответ на множество интересующих вопросов: Почему? Зачем? Как? Что будет если? почувствовать себя учёным, исследователем, первооткрывателем. При этом взрослый — не учитель — наставник, а равноправный партнёр, соучастник деятельности, что позволяет ребёнку проявлять собственную исследовательскую активность. Задача взрослых поддержать и развить в ребенке интерес к исследованиям, открытиям, создать необходимые для этого условия.

Дидактическая игра: «Звук, свет, вода»

Программное содержание:

Продолжать знакомить детей с природными явлениями, учить размышлять и обосновывать свой выбор, тренировать мышление и речь, расширять словарный запас и кругозор. Развивать умение заниматься экспериментальной деятельностью.

Правила игры:

Вариант 1. «Подбери нужное»

Игроки берут себе по 1 листу с большим кругом. Маленькие карточки остаются у ведущего, их перемешивают и кладут лицевой стороной вниз. Ведущий берет по одной маленькой карточке, показывает игрокам и задает им вопросы.

Например: «Кому нужен телефон?»

Игрок, которому нужна эта карточка, говорит: «Мне нужен телефон, потому что я собираю все, что звучит» (балалайка, дверь, комар, жук, колокольчик, птичка, барабан). Побеждает тот, кто лучше всех справился с заданием.

Вариант 2. «Отгадайка»

Для этого варианта игры есть лист с загадками. Всего 24 загадки, на каждый предмет своя загадка.

Маленькие карточки раскладываются на столе рисунком вверх. Ведущий читает загадку, а игрок, который первым ее отгадал, забирает себе карточку с изображением отгаданного предмета. Побеждает тот, кто набрал больше всего карточек.

Дидактическая игра: «Кто, где живёт»

Программное содержание:

Учить составлять смысловые пары и объединять животных в группы по определенным признакам. Развивать умение заниматься экспериментальной деятельностью. Развивать зрительное восприятие, внимание, память, мышление, расширять представление об окружающем мире.

Правила игры:

1 вариант.

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

2 вариант.

Об одном из диких животных, насекомых, морских обитателях, динозаврах ребенок должен составить рассказ-описание. Для составления рассказа предложите ребенку план:

Как называется животное?

Оно дикое или домашнее?

Хищное ли оно?

Чем питается?

У какие у него туловище, голова, хвост?

Чем покрыто его тело? Как называется его жилище?

Как называются его детеныши?

(Это лиса, дикое животное. Лиса — хищница, охотится на мышей, птиц, зайцев. Лиса — некрупное животное. У нее небольшое стройное тело, голова с острой мордочкой и острыми ушами и пушистый хвост. Тело лисы покрыто густой рыжей шерстью. Жилище лисы — нора. Ее детеныши — лисята.)

3 вариант.

«Чей дом?» Воспитатель задает вопросы детям и просит найти картинку обитателей жилища и картинку само жилище:

•Как называется жилище медведя? (Берлога.)

•Как называется жилище лисы? (Нора.)

•Как называется жилище волка? (Логово.)

•Как называется жилище белки? (Дупло.)

•Как называется жилище пчелы? (Улей)

•Как называется жилище собаки?

•Как называется жилище коровы? и т.д.

И наоборот:

•Берлога — чье это жилище? (Медвежье.) и т.д.

1. «Чудесный мешочек»
2. «Звук, свет, вода»
3. «Экспериментирование с геометрическими фигурами»
4. «Ассоциации»
5. «Кто как устроен»
6. «Кто где живет?»

Дидактическая игра: «Экспериментирование с геометрическими фигурами»

Программное содержание:

Формировать элементарные математические представления о геометрических фигурах. Развивать память, логическое мышление, воображение, внимание, сообразительность. Развивать умение заниматься экспериментальной деятельностью. Развивать способность работы в группе. Воспитывать интерес к познавательно – экспериментальной деятельности.

Правила игры:

1 вариант. «Составь картинку»

Дети используют геометрические фигуры и составляют предметные картинки, сначала по образцу, а затем самостоятельно.

2 вариант. «По росту»

Дети используют геометрические фигуры и составляют их по размеру (от низкого до...)

3 вариант. «По цвету»

Дети используют геометрические фигуры и выбирают например: только круги...

4 вариант. «Что будет если?»

Дети используют геометрические фигуры и придумывают свои персонажи.

Дидактическая игра: «Кто как устроен»

Программное содержание:

Расширить знания ребенка об окружающем мире, пополнить словарный запас новыми словами. Развивать речь, память, логическое мышление, воображение, внимание, сообразительность. Развивать умение заниматься экспериментальной деятельностью. Развивать способность работы в группе. Воспитывать интерес к познавательно – экспериментальной деятельности.

Правила игры:

1 вариант. «Кто ты?»

Перед началом игры разрежьте карты по пунктирным линиям. Раздайте по одной карте. Ведущий перемешивает маленькие карточки и показывает их по одной. Задача игроков — собрать подходящие карточки на свою карту. Побеждает тот, кто первым и правильно закроет свою карту. Можно и усложнить игру, задавая детям следующие вопросы:

1. Какие части тела называются одинаково? (голова, глаза, туловище).
2. Какие части тела называются по-разному? (волосы-шерсть-перья-чешуя, нос-клюв).
3. Кто где живет?
4. Кто как передвигается.

2 вариант. «Фантазеры»

Можно фантазировать, придумывая различные истории, участниками которых будут изображенные персонажи.

