

Игротека «Звёздные игры» (2018г.)

Автор: воспитатель:
Светлана Александровна Андреева

Для проведения игротеки была оформлена специальная коробочка, куда складывается игра.

Игротека проходит раз в неделю, (вторник, 16.00). Происходит «обмен мастерами» между 2-мя младшими группами. «Мастер» идет со своей игрой в параллельную группу (сентябрь – май, 15 игр – одна на две недели, одну неделю изучаем игру в группе, а на другую неделю учим детей параллельной группы).



Ребенок – «мастер» один или с «подмастерьями» приходит «в гости» в другую группу с игрой («звездная игра»), с бейджиками (значок «мастер» или «подмастерье» с именем), шапочка и плащ «Звездного мастера». По приходу собирает детей закличкой:






«Собирайся народ, кто со мной играть идет»



В группе оставшиеся дети собираются на игротеку закличкой:


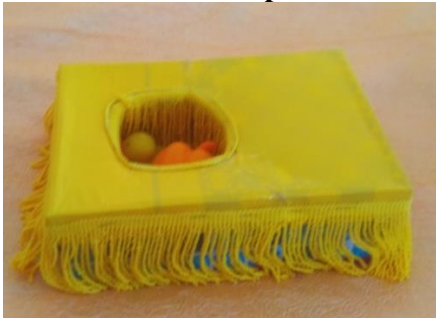

«Раз, два, три, четыре, пять, начинаем мы играть. В круг все собираемся, игротека начинается».

**План игр на учебный год для проведения «Игротеки»
(3-4года)**

Месяц/ неделя	Название игры (комплект)	Цель и игровые действия
Сентябрь	<p align="center">Настольная игра</p> <p>(В комплект игры входят пять больших элементов с символами анализаторов, к каждому символу-анализатору прилагается набор малых элементов с символами признаков объектов)</p> <p align="center">«Наши помощники»</p> 	<p>Цель: Сформировать у детей понятие о том, что наши органы чувств (помощники, анализаторы) не только смотрят, трогают, слушают, нюхают и пробуют на вкус, а различают признаки объектов, которые окружают нас.</p> <p>Игровое действие Педагог предлагает ребенку элемент с символом анализатора и маленькие элементы с символами признаков объекта. Ребенок должен правильно соединить символы анализатора с символами признаков, объясняя, что умеет данный анализатор.</p> <p><i>Усложнение игры</i> Педагог просит ребенка рассказать о каком-нибудь объекте (любимой игрушке, любом предмете из окружения ребенка) с помощью собранной схемы <i>Например, что глаза могут рассказать о моей игрушке.</i></p>
Октябрь	<p align="center">Настольная игра</p> <p>(В комплект игры входят набор различных картинок, анализаторы каждого вида по количеству картинок)</p> <p align="center">«Что поможет»</p> 	<p>Цель: Сформировать понятие о значении органов чувств. Учить выделять главные свойства (действия) объекта.</p> <p>Игровое действие Найти пару анализатор – объект. <i>1 вариант.</i> Детям раздаются картинки и они должны к ним подобрать нужный анализатор. Картинку к анализатору или наоборот.</p>

	<p>III-IV</p>	<p>Дидактическая игра (В комплект игры входят 5 анализаторов и 17 признаков. Игра проводится с применением кругов Луллия. На малом круге расположены символы анализаторов. На среднем круге – символы имен признаков объектов (меняются по мере необходимости)).</p> <p>«Что умеют делать наши помощники»</p> 	<p>Цель: Сформировать понятие о значении органов чувств. Учить анализировать, обобщать, делать выводы.</p> <p>Игровое действие Ребенок раскручивает малый круг и подбирает признак, которые различает попавший в сектор анализатор.</p>
<p>Ноябрь</p>	<p>I-II</p>	<p>Настольная игра (В комплект игры входят 4 эмоции радость, грусть, удивление, злость. Герои из мультфильмов с разными эмоциями. Игра собирается в виде ромашки. Серединка эмоция, а лепестки герои мультфильмов)</p> <p>«Герой мультфильма»</p> 	<p>Цель: Формировать умение различать эмоции. Закреплять героев из мультфильмов.</p> <p>Игровое действие Найти к каждой эмоции своих героев. Дети выбирают себе эмоцию (могут делиться на подгруппы в зависимости от количества игроков) и подбирают героя мультлика с подходящей эмоцией.</p> <p><i>Усложнение игры</i> Педагог просит ребенка рассказать, почему герой из мультфильма испытывал эту эмоцию.</p>
	<p>III-IV</p>	<p>Настольная игра (В комплект игры входят набор различных картинок, анализаторы каждого вида по количеству картинок)</p> <p>«Что поможет»</p> 	<p>Цель: Закреплять значение анализатора. Учить выделять главные свойства (действия) объекта.</p> <p>Игровое действие Найти к одному объекту - несколько анализаторов.</p> <p><i>2 вариант.</i> Дети делятся на команды (2-3), ведущий кладет по одной картинке каждой команде, а дети подбирают к ней несколько анализаторов, объясняя свой выбор.</p>

Декабрь	I-II	<p>Дидактическая игра (В комплект игры входят карточки с эмоциями для девочек и мальчиков) «Найди дружка»</p> 	<p>Цель: Закрепить умение различать эмоции. Развивать внимание. Закреплять умение работать в паре. Игровое действие Ведущий предлагает детям выбрать себе эмоцию. По спокойную музыку дети гуляют по ковру, когда музыка закончится, дети находят себе дружка по эмоции и объясняют, по какой причине они могут испытать ту или иную эмоцию.</p>
	III-IV	<p>Настольная игра (В комплект игры входят носки, перчатки, варежки (по паре разного цвета и узора)) «Найди пару»</p> 	<p>Цель: Закрепить признаки. Развивать внимание. Закреплять умение работать в команде. Игровое действие Ведущий предлагает детям 4 варианта игры по очереди. 1 вариант – найди такую же пару. 2 вариант – собери все вещи одного цвета. 3 вариант – собери все вещи одной формы. 4 вариант – собери все вещи с одинаковым рисунком.</p>
Январь	III-IV	<p>Подвижная игра (В комплект игры входят 2 набора карточек с признаками) «Раз, два, три, признак к признаку беги»</p>	<p>Цель: Закрепить знание детьми символов признаков. Развивать внимание, координацию движений, эмоциональная разгрузка. Игровое действие На ковре или столе – признаки (по 2 каждого) – по числу игроков. Игроки «гуляют» (бегают, прыгают – по заданию), по команде (сигнал) – ребята выбирают себе карточку с символом признака и продолжают гулять, по сигналу 2 – ищут пару и называют свой признак.</p>

Февраль	I-II	<p>Настольная игра (В комплект игры входят набор карточек с объектами разного размера) «Большой – маленький»</p> 	<p>Цель: Закрепить признаки. Развивать внимание. Закреплять умение работать в команде. Игровое действие Ведущий предлагает детям 4 варианта игры по очереди. 1 вариант – найди такую же пару. 2 вариант – найди такой же, но другого цвета. 3 вариант – собери все картинки маленького размера. 4 вариант – собери все картинки большого размера.</p>
	III-IV	<p>Дидактическая игра (В комплект игры входят набор различных предметов: по форме, размеру, материалу и тактильному ощущению. Коробка с отверстием) «Волшебная коробочка»</p> 	<p>Цель: развитие тактильного восприятия. Игровое действие Объект прячется в коробочку, ребенок ощупывает и по выбранному признаку (рельеф, форма, температура и др., связанные с тактильным анализатором) описывает – передает следующему... так до тех пор, пока не отгадают.</p>
Март	I-II	<p>Дидактическая игра (В комплект игры входят набор картинок, эмоции (радость, грусть, удивление), стрелочки (п.с) 15 штук) «Мои чувства»</p> 	<p>Цель: Закрепить навыки устанавливать причина следственные связи с вызываемыми эмоциями. Игровое действие Дети делятся на команды (в зависимости от количества предложенных эмоций), выбирают себе эмоцию и подбирают к ней картинки, объясняя свой выбор. <i>Например: мне подарили подарок, поэтому я радуюсь, я радуюсь, потому что мне подарили подарок.</i></p>
	III-IV	<p>Настольная игра (В комплект игры входят набор предметных картинок, модели мира. Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира) «Наш мир»</p>	<p>Цель: Формировать умение классифицировать объекты по заданной теме. Развивать внимание. Игровое действие В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий раздает детям картинки и просит детей разместить</p>

			картинки к миру, который им соответствует. Дети объясняют свой выбор.
Апрель	I-II	<p>Настольная игра (В комплект игры входят набор карточек: человек, птица, лягушка, горох и т.д.) «Паровозик времени»</p> 	<p>Цель: Учить определять временную зависимость объекта и его функцию. Игровое действие Ведущий предлагает детям из набора карточек живыми объектами, выстроить паровозик времени от самого зарождения по мере взросления или созревания. <i>Например, горошина, горошина с корнем, росток, цветение, появление новых плодов.</i></p>
	III-IV	<p>Подвижная игра (В комплект игры входят 3 волшебника: уменьшение – увеличение, оживление – окаменение, объединение – дробление) «Поиграем с волшебниками»</p>	<p>Цель: закрепить знание волшебников, узнавание по символам, развитие координации движений, произвольности внимания и поведения, эмоциональная разрядка. Игровое действие Ведущий поочередно называет / показывает символы волшебников. В соответствии с символом – «какой волшебник играет», дети выполняют соответствующие движения. <i>Например: Волшебник «объединение – дробление» то разъединяет ребят, то объединяет по парам, тройкам, в круг и т.д.</i></p>
Май	I-II	<p>Дидактическая игра (В комплект игры входят карточки на сравнения и набор картинок) «На кого я похож»</p> 	<p>Цель: Закрепить умение детей сравнивать с помощью признаков, животных. Развивать внимание. Игровое действие Ведущий предлагает детям поделится на пары, взять себе карточку – сравнение и выбрав себе объект – картинку и помощью признака на карточке – сравнения подобрать к нему другую картинку. <i>Например, колобок круглый = как круглый мяч.</i></p>