



**Ольга Чекмасова,**

педагог-психолог, детский сад № 28 «Людмила»,  
г. Королёв, Московская обл.

## **ИГРЫ-ЗАДАНИЯ ПО ТЕМЕ «ЖИВОТНЫЕ»**

Всем уже давно известно, что ведущая деятельность дошкольника – игра. То есть он учится жить, играя. А как играть с пользой для развития? Работая в детском саду и воспитывая собственных детей, заметила одну закономерность. Малыши лучше усваивают материал, если на протяжении всего занятия не меняется тематика. С течением времени я разработала серию игр-занятий по темам «Животные», «Профессии», «Растения», «Транспорт».

Основа этих игр – загадки. Также я использую лабиринты, игры на внимание, графические диктанты, поиск клада. Играя, дети учатся общаться, активно развиваются память, внимание, мышление, воображение. «Организовать деятельность», как модно сейчас говорить, можно и в группе детского сада, и в компании дошколят, например, на дне рождения.

Для игры-занятия по теме «Животные» (с 5 лет) нужны самые простые материалы, которые есть в арсенале каждого дошколёнка – загадки о животных, фигурки (игрушки) домашних и диких животных, мяч, тетрадные листы в крупную клетку и карандаши.

## ИГРА «СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ»

Взрослый загадывает первую загадку.

*Хозяин лесной, просыпается весной.*

*А зимой, под вьюжный вой,*

*Спит в избушке снеговой.*

(Медведь)

После того как дети отгадали загадку, взрослый предлагает найти в группе (комнате) игрушку-медведя и посмотреть, нет ли там нового задания.

Дети находят под игрушкой картинки медведя и лисы. Взрослый предлагает им разделиться на группы и выбрать капитана. Первой группе предлагает найти все сходства между медведем и лисой, а второй группе – различия. На обсуждение 2 минуты. Затем капитаны выходят и называют все сходства и различия.

Выигрывает та команда, капитан которой назовёт больше признаков.

Затем взрослый читает следующую загадку.

*Стоит копна посреди двора,*

*Спереди вилы, сзади метла.*

(Корова)

Дети отгадывают загадку и ищут игрушку-корову. А под ней – новое задание, несколько тетрадных листов в крупную клетку и карандаши.

## ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

– Сейчас мы с вами будем рисовать под диктовку. Вы должны внимательно слушать меня – я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду диктовать. Когда прочертите линию, ждите, пока я не скажу, куда направить следующую. Каждую новую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Это та рука, в которой вы держите карандаш. Вытяните её в сторону. Видите, она показывает на дверь спальни. Итак, когда я скажу, что надо провести линию направо, вы её проведёте вот так – к двери спальни. А теперь покажите левую руку. Вытяните её в сторону. Она указывает на окно. А теперь покажите на листе, как вы будете рисовать линию вверх. И вниз. Сосредоточьтесь. Поставьте карандаши на точку и приготовьтесь рисовать линии под мою диктовку:

1 клеточка налево, 1 вверх, 1 налево, 2 вверх, 1 налево, 1 вверх, 1 налево, 1 вверх, 3 налево, 1 вниз, 1 налево, 1 вниз, 1 налево, 1 вниз, 1 налево, 3 вниз, 2 направо, 1 вниз, 1 направо, 1 вверх, 4 направо, 1 вниз, 1 направо, 1 вверх, 2 направо, 1 вверх.

После диктанта дети отгадывают, что они нарисовали ежа. Взрослый предлагает найти в группе (комнате) игрушку-ежа, а под ним дети находят новую загадку:

*Не барашек и не кот,  
Носит шубу круглый год.  
Шуба серая – для лета,  
Для зимы – другого цвета.*

(Заяц)

### **ИГРА «СЛУШАЙ ХЛОПКИ»**

Играющие идут по кругу. Когда взрослый хлопнет в ладоши один раз, дети останавливаются и принимают позу зайца. Если взрослый хлопнет в ладоши два раза, принимают позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). Три хлопка – поза медведя (показать движением и мимикой). На четыре хлопка возобновляют ходьбу.

Взрослый читает следующую загадку.

*Живёт спокойно, не спешит,  
На всякий случай носит щит.  
Под ним, не зная страха,  
Гуляет...*

(Черепаха)

Дети ищут в группе игрушку-черепаху и находят под ней следующее задание.

### **ИГРА «КТО БОЛЬШЕ?»**

Взрослый бросает мяч ребёнку, называя животное. Ребёнок ловит мяч, вспоминает какое-то животное, называет предыдущее и своё слово, бросает мяч другому ребёнку. И т. д. Кто больше животных удержит в памяти?

Взрослый читает следующую загадку.

*Кто с высоких тёмных сосен  
В ребятишек шишки бросил?*

*И в кусты через пенёк  
Промелькнул, как огонёк!*

(Белка)

Дети отгадывают загадку и ищут в группе (комнате) игрушку-белку, которая держит мешочек с подарками и новое задание.

### **ИГРА «НЕ ПРОПУСТИ ЖИВОТНОЕ»**

Играющие сидят в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название животного, дети должны поднять правую руку и тут же её опустить: ДОРОГА, ТИГР, БЕРЕЗА, САМОЛЁТ, ПШЕНИЦА, СЛОН, РОЗА, КУКЛА, ГРИБ, ШКОЛА, ДОМ, МАШИНА, МУРАВЕЙ, КОРОВА, РОМАШКА, ТЕПЛОВАЗ, МАЛИНА, ГРАФИН, МУЗЕЙ, ТЕАТР, ИГРА, ВОРОБЕЙ, СУСЛИК, ЗАЯЦ, БАНАН, ЛОСЬ, ТЫКВА, КЕНГУРУ, ХОККЕЙ, КУВШИН, ГОРОД, ЛЕС, ТЕРЕМОК, МЫШЬ, СОСНА, ДОРОГА, КОШКА, ОСИНА, ЛОШАДЬ, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, СОБАКА, ОСЁЛ, ОДУВАНЧИК, ЧЕРЕПАХА.

Взрослый:

*Вы сегодня потрудились  
И многому научились!  
Загляните под тетрадку –  
Ждут вас там подарки!*

Отдельно хочу сказать про **подарки**. Поощряйте деток! Пусть это будут копеечные наклейки, ластик, карандаш... Малыши оценят любой сюрприз!