

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 93 Красносельского района Санкт-Петербурга



**Методические рекомендации
по организации игр «ДЕТАЛиКо»**
для детей старшего дошкольного возраста

Авторы:
Положенцева Елена Геннадьевна, заведующий;
Ефременко Наталия Владимировна, старший воспитатель;
Шифрина Екатерина Валерьевна, педагог-психолог;
Русанова Станислава Владимировна, воспитатель;
Чуркий Мария, воспитатель.

Санкт-Петербург
2025

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
Организация среды для пространственного моделирования	4
Позиция педагога в работе с детьми	5
Определение правил	5
Объединение в команды	6
Определение очередности	6
Распределение ролей	7
ОПИСАНИЕ ИГР	7
«Буква(цифра) – потеряшка»	8
«Уцелевшая башня»	9
«неКОПИЯ»	10
«Зеркало»	11
«Загадочный предмет»	12
«Цветовой код»	13
«Вот это математика!»	14
«Большая перемена»	15
«Вместе весело ходить»	16
«Вот так история»	18
«Точно в цель»	19
Список использованных источников и литературы	21

ВВЕДЕНИЕ

Мир вокруг нас динамично развивается. Сегодня общество нуждается в разносторонних личностях, способных предлагать креативные решения и уникальные идеи, ориентироваться в потоках разнообразной информации, работать в условиях многозадачности. Именно такие люди будут конкурентоспособны и востребованы в любой профессии. Но чтобы человек обладал такими качествами во взрослом возрасте, необходимо начинать развивать их с детства. И особое внимание стоит уделить развитию когнитивных способностей дошкольников.

Под когнитивными способностями понимают совокупность умственных навыков, дающих человеку возможность воспринимать информацию из окружающего мира, обрабатывать её, сохранять в памяти и в последствии использовать для решения возникающих задач. Когнитивные способности тесно взаимосвязаны. Человек пользуется ими ежедневно, даже не замечая этого.

В систему когнитивных способностей входят:

- Память – способность запоминать, сохранять и воспроизводить информацию.
- Внимание – способность концентрироваться на определённом объекте или задаче, игнорируя отвлекающие факторы.
- Мышление – способность устанавливать связи между явлениями и предметами, анализировать ситуации и находить решения.
- Восприятие – способность организовывать и интерпретировать сенсорную информацию, создавая целостную картину окружающего мира.
- Речь – способность понимать и использовать систему символов для коммуникации и выражения мыслей.

Формирование когнитивных способностей происходит на протяжении всей жизни человека, однако именно в детском возрасте этот процесс идет наиболее интенсивно. В период 5-7 лет у детей активно развивается воображение, мышление и речь, а также формируется произвольное запоминание. Ребенок начинает понимать причинно-следственные связи и способен выражать свои мысли словами. Игры, направленные на развитие памяти, внимания и логического мышления, способствуют лучшему усвоению новых знаний.

Игра имеет большое значение в жизни дошкольника, ведь именно в игре такой удивительный и незнакомый огромный мир становится для маленького человека ближе и понятнее. В игре дети учатся общаться и взаимодействовать друг с другом. Задания в игровой форме интересны и привлекательны для юных изобретателей, они пробуждают в детях игровой азарт, повышают мотивацию и стимулируют познавательную активность. Особое место в мире детской игры занимают игры по пространственному моделированию. Такие игры способствуют развитию памяти, аналитического и логического мышления, пробуждают детскую фантазию и воображение, повышают уровень продуктивной коммуникации, позволяют детям проявлять инициативу и демонстрировать креативный подход к решению разного рода задач.

При этом воспитатели и специалисты часто сталкиваются с ситуацией, когда нужно задействовать в игре большое количество детей, например, целую группу. Методические рекомендации по организации игр «ДЕТАЛиКо» помогут педагогу организовать командные игры по пространственному моделированию, которые не только дадут возможность всем желающим принять участие в игре, но и позволят педагогу решить целый комплекс образовательных задач, затратив на это сравнительно небольшое количество времени.

Но для эффективного проведения таких игр с детским коллективом необходимо создать определенные условия:

- ✓ развивающая среда, позволяющая организовать деятельность по пространственному моделированию;
- ✓ возможность выбора детьми средств и материалов для реализации замысла;
- ✓ поддержка детской инициативы и самостоятельности;
- ✓ возможность общения и обмена опытом между членами детского коллектива.

Организация среды для пространственного моделирования

Для того, чтобы предметно-пространственная среда подходила для деятельности по пространственному моделированию, наполнение среды должно прежде всего отвечать принципам избыточности и однородности, то есть включать в себя **конструктор** («Башки», «Строитель», магнитный конструктор, конструктор «Лего» и его аналоги или любой другой) в количестве большем, чем это требуется детям. Детали предлагаемого детям конструктора должны иметь одинаковый принцип крепления и быть кратными друг другу.

Необходимым дополнением к конструктору, помогающим ребенку детализировать свою постройку и сделать ее уникальной, являются **коллекции неструктурированных материалов**:

- картонные втулки разного диаметра и разной длины;
- крышки от пластиковых емкостей разного диаметра, рассортированные по цвету;
- контейнеры от «киндер-сюрпризов»;
- отрезки ткани разной фактуры и разного размера;
- шнуры и веревки разной длины.

Сделать постройки разнообразными, создать неповторимый дизайн или природный ландшафт помогут небольшие **цветные кубики**, рассортированные по цвету (орнаментальные кубики «Башки», деревянные кубики «Томик» и пр.). Сортировка по цвету необходима, поскольку цвет пробуждает воображение ребенка и способствует возникновению ярких образов.

Непременным условием является наличие у детей в открытом доступе **вспомогательных материалов**:

- цветные карандаши;
- листы белой и цветной бумаги, картона;
- ножницы;
- клеящий карандаш (для скрепления бумажных элементов между собой);
- бумажный скотч (для крепления бумажных элементов к деталям конструктора или скрепления деталей конструктора между собой при необходимости).

Такие материалы при необходимости помогут ребенку создать персонажа для своей постройки. Это может быть плоская фигурка из бумаги или картона, раскрашенная карандашами и прикрепленная с помощью бумажного скотча к детали конструктора, а может быть объемная фигурка из бумаги или фольги.

Также целесообразно дополнить пространство таким оборудованием, как

- **мобильные платформы** на колесах (позволяют перемещать постройку и сохранять длительное время, не разбирая ее, а также удобны при уборке строительного материала);
- **магнитная стена или доска** (удобна для крепления иллюстративного материала, детских рисунков и проведения некоторых командных игр);

- **стремянки** на три ступени также может дополнить развивающую среду, дав детям больше возможностей для реализации своих замыслов и возведения построек выше своего роста.

Среда для пространственного моделирования может быть организована в групповом помещении, кабинете дополнительного образования или в холле дошкольного учреждения. Как уже было сказано выше, командные игры по пространственному моделированию предполагают достаточно большое количество участников, поэтому необходимо при организации игры предусмотреть возможность свободного перемещения и взаимодействия детей во время игровой деятельности.

Позиция педагога в работе с детьми

Согласно теории психосоциального развития личности Эрика Эриксона, возраст 5-7 лет относится к стадии "Инициатива против чувства вины". В этот период дети активно взаимодействуют с миром, проявляют любопытство, задают вопросы. Если у ребенка на этой стадии будет достаточно возможностей для инициативы и самостоятельности, то у него разовьется чувство уверенности в себе и своих силах. Если же его инициативы будут подавляться, он может испытывать чувство вины и неуверенности, что может негативно сказаться на его будущем развитии.

Непременным условием при организации командных игр по пространственному моделированию является субъектный подход педагога в работе с детьми. При таком подходе педагог находится рядом с детьми, а не над ними, предлагает, а не указывает, дает детям возможность искать свои решения, делать самостоятельные выводы, использовать те средства и материалы, которые необходимы им для создания собственного уникального продукта.

Педагог общается с детьми на равных, не перебивает их, не навязывает свое мнение, даже если ему кажется, что детские суждения не совсем верные или идут вразрез с общепринятыми представлениями о том или ином предмете или явлении, но задает вопросы и пытается понять позицию ребенка, с уважением относится к его мнению, мотивирует ребенка аргументировать свою позицию.

Случается, что при возникновении у детей затруднений взрослые тут же стараются из лучших побуждений разрешить непростую ситуацию, подсказать, посоветовать, помочь, лишая ребенка возможности попробовать разобраться с проблемой своими силами. Если подобные ситуации становятся системой, о поддержке детской инициативы и самостоятельности говорить не приходится. Необходимо дать детям свободу в поиске средств и способов разрешения возникшей ситуации, возможность находить свои решения, делать собственные открытия. Тогда дети будут уверенно себя чувствовать в любых обстоятельствах, обладать высоким уровнем познавательного интереса, легко коммуницировать с разными людьми, а их идеи будут интересными и востребованными.

Определение правил

Для комфортного и продуктивного проведения игр стоит договориться со всеми участниками, какие правила будут действовать в этот период. Для каждого детского коллектива такие правила оговариваются индивидуально. Возможно, потребуются ввести правило «говори тише» или «лишние детали убери на место». Иногда ребятам хочется изменить правила самой игры, тогда следует договориться с ними, что это можно сделать, например, только до начала игры.

Совместно определенные правила стоит попросить детей зарисовать и разместить на видном месте, чтобы в случае возникновения какой-то ситуации была возможность к ним

обратиться. При формулировании правил следует избегать запрещающих фраз: например, вместо «не кричи» лучше сказать «говори тише».

Объединение в команды

Для современного человека очень важно обладать высокой коммуникативной культурой, но для того, чтобы этот навык сформировался, нужно научиться общаться со всеми людьми независимо от их индивидуальных особенностей. И в значительной степени этому будет способствовать командная работа. Процессу объединения детей в команды также необходимо уделить внимание. На начальном этапе дети могут объединяться по личным симпатиям, однако в дальнейшем можно ввести элемент случайности. Смена партнеров по команде от игры к игре позволит детям получить бесценный опыт взаимодействия с разными участниками детского коллектива, научиться договариваться и находить совместные решения в процессе общения дошкольников друг с другом.

Для такого объединения детей в команды целесообразно использовать элементы социоиговой технологии, которые позволяют быстро и без конфликтов между детьми получить желаемое количество команд с нужным числом игроков.

Объединять детей в команды можно несколькими способами:

- ***с помощью последовательности слов***

Дети встают в круг, определяют слова по выбранной теме (количество слов соответствует необходимому числу команд) и по очереди называют их в определенной последовательности: например, «конструктор», «пространство», «модель», затем снова «конструктор», «пространство», «модель» и т.д. по кругу, пока очередь не дойдет до первого человека. Таким образом, все, кто называл слово «конструктор», объединяются в одну команду, слово «пространство» - во вторую команду, слово «модель» - в третью. Соответственно, если играет 15 детей, то получится 3 команды по пять человек в каждой.

- ***с помощью предметов в «чудесном мешочке»***

Педагог заранее помещает в «чудесный мешочек» (изготовлен из плотной непрозрачной ткани) столько групп предметов, сколько команд будут принимать участие в игре. В каждой группе содержится столько одинаковых предметов, сколько участников будет в одной команде. Например, если детей 18, и нужно их поделить на 4 команды, в «чудесном мешочке» могут находиться, например, 4 вида геометрических фигур: квадраты, круги, треугольники и прямоугольники, но квадратов и кругов будет по 4, а треугольников и прямоугольников по 5. Дети достают из «чудесного мешочка» один предмет и объединяются в команду с теми, у кого такая же фигура. Таким образом, все 18 детей будут распределены по командам.

- ***с помощью картинок***

Педагог раскладывает на столе изображением вниз части разрезанных картинок, где число целых изображений – число команд, число разрезанных частей одной картинки – число детей в команде (вместо картинок можно использовать пазлы из 4-6 деталей). Дети выбирают фрагмент изображения и ищут подходящие к нему фрагменты у товарищей. Ребята, составившие из своих фрагментов целое изображение, становятся командой.

Определение очередности

Очередность хода, представления результата, выбора материала и т.д. может быть определена устной договоренностью между детьми, считалочкой, жребием или неким обстоятельством. Так, например, игру начинает команда, в которой есть именинник или тот, кто первым съел всю кашу на завтрак. Если требуется определить очередность команд, можно пригласить от каждой команды посыльного и попросить всех посыльных построиться по росту, по первой букве имени, по месяцу рождения и т.п.

Распределение ролей

Когда ребенок в игре принимает на себя какую-то значимую роль, он осознает ответственность за выполнение возложенной на него миссии, лучше включается в работу и концентрирует на ней свое внимание. Дети внутри команды сами распределяют роли и не меняют их до окончания игры.

Однако на начальных этапах дошкольникам бывает трудно удерживать в голове взятое на себя поручение на протяжении всей игры. Стоит предложить детям медальки или значки (желательно, изготовленные самими детьми), глядя на которые детям будет легче ориентироваться, кто за что отвечает, и не забывать про выбранную роль.

Возможные роли:

- посыльный (посыльных в команде может быть несколько, если это предусмотрено условиями игры);
- писатель (ребенок, умеющий писать буквы и цифры);
- читатель (ребенок, способный при необходимости прочесть задание или слово);
- рассказчик или экскурсовод (ребенок, который рассказывает о постройке или озвучивает ответ);
- хранитель времени (ребенок, который следит за временем по песочным часам);
- хранитель порядка (ребенок, который проверяет наличие рядом с постройкой неиспользованных деталей);
- фотограф (ребенок, который делает фотографии построек для составления альбома или каталога).

В некоторых играх распределение ролей между детьми не требуется, а в некоторых является уместным и даже необходимым. Ролью может быть наделен каждый ребенок в команде, а может быть назначен только один посыльный, например, для получения задания.

В командных играх по пространственному моделированию, представленных в методических рекомендациях перед педагогом не стоит задача устроить соревнование между детьми и выделить более способных из них. Они направлены на продуктивное взаимодействие между дошкольниками, включение их в игровой процесс и получение общего результата. Такие игры помогут детям закрепить знания, полученные в рамках какой-либо темы, могут быть включены в состав занятия, реализуемого проекта или совместной деятельности педагога с детьми, а также способствуют актуализации детских представлений об объектах окружающего мира и расширению сведений о них. Игры ориентированы на повышение у детей уровня саморегуляции, внимания, наблюдательности, развитие памяти и связной речи.

ОПИСАНИЕ ИГР

Основной целью игр «ДЕТАЛиКо» является развитие когнитивных способностей детей старшего дошкольного возраста с помощью командных игр по пространственному моделированию.

Поскольку в основе игр «ДЕТАЛиКо» лежит деятельность по пространственному моделированию, нельзя не отметить, что наряду с когнитивными способностями происходит и развитие творческих способностей детей.

Все игры призваны воспитывать в дошкольниках уважительное отношение к другим членам детского коллектива, их мнению и направлены на организацию продуктивного взаимодействия внутри команды.

ИГРА «БУКВА (ЦИФРА)-ПОТЕРЯШКА»

Задачи:

- закреплять представления детей о графическом изображении буквы (цифры);
- развивать у детей умение анализировать имеющиеся у них сведения и делать выводы.

Возрастная категория: 6-7 лет.

Количество игроков: 6-20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

магнитные буквы (цифры), магнитная доска, детали конструктора, цветные кубики, неструктурированный материал, измерительная лента, песочные часы.

Ход игры:

Дети объединяются в две-четыре команды по 3-5 человек. Педагог размещает слово или последовательность из 5-6 букв алфавита (последовательность цифр, пропущенную цифру в примере) на доске, заменив одну из букв (цифр) на «вопросительный знак», затем произносит: *«Как такое получилось? Одна буква (цифра) заблудилась!»*. Педагог предлагает детям посоветоваться в командах и договориться, какая буква (цифра), по их мнению, потерялась, а затем смоделировать ее с помощью строительного материала. Педагог с помощью песочных часов засекает время (10 минут), за которое дети создают объемную модель буквы (цифры).

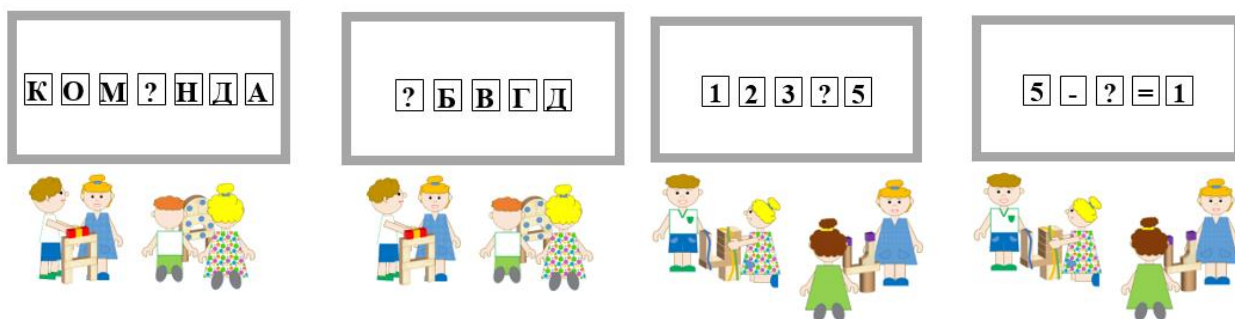
Когда работа закончена, команды рассматривают постройки друг друга и обсуждают, какая буква (цифра) была загадана. В завершение игры педагог предлагает поместить нужную букву (цифру) на место «знака вопроса» и прочитать (посчитать), что получилось. Дети благодарят педагога и друг друга за совместную работу.

Методический комментарий:

➤ Когда команды совещаются о пропущенной букве (цифре), важно не произносить её громко, чтобы другие команды не услышали.

➤ В качестве элемента усложнения можно задать условие для постройки: буква (цифра) не выше/не ниже 40 см, должна состоять не менее чем из 15 деталей и т.п.

➤ Если какая-то команда справилась с заданием раньше, чем закончилось время, можно предложить детям посчитать, сколько деталей конструктора использовано при моделировании, попробовать зафиксировать это число, выложив из конструктора на полу.



ИГРА «УЦЕЛЕВШАЯ БАШНЯ»

Задачи:

- закреплять представления детей о графическом изображении букв;
- развивать у детей умение запоминать и анализировать полученную информацию;

Возрастная категория: 6-7 лет.

Количество игроков: 6-20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, цветные кубики, магнитная доска, магнитные буквы и знаки пропущенных букв (или лист бумаги, магниты и маркер).

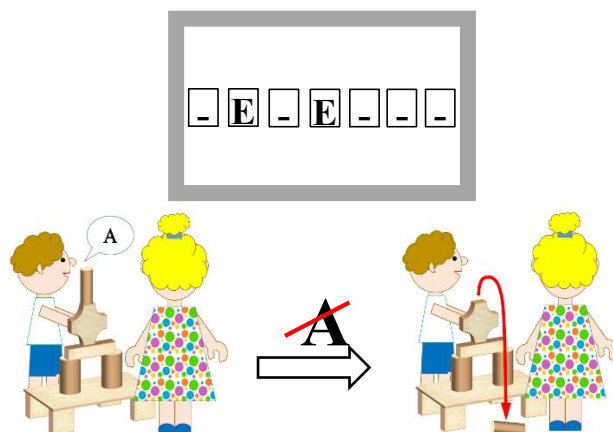
Ход игры:

Педагог загадывает слово и отмечает на магнитной доске количество букв в этом слове с помощью горизонтальных полосок, расположенных в одну линию.

Дети объединяются в 2 команды. Каждая команда строит башню из 10 любых деталей конструктора. Когда башня построена, команда вместе произносит: «Мы готовы». Затем команды проверяют, что деталей в постройке ровно 10. Это важно, чтобы команды находились в равных условиях.

Педагог предлагает детям угадать задуманное им слово, называя по очереди буквы, которые могут быть в этом слове. После этого команды решают между собой, какая из них начнет первой, и начинают игру. Если буква угадана правильно, она вписывается выбранным посыльным в указанное педагогом место. Если названной буквы нет в слове, команда убирает из своей постройки одну деталь. Так продолжается до тех пор, пока не будет отгадано слово или на месте постройки одной из команд не останется ни одной детали.

По окончании игры команды считают, сколько деталей осталось от их башни, а сколько деталей было убрано из постройки, затем дети благодарят педагога и друг друга за совместную работу.



Методический комментарий:

➤ Загаданное педагогом слово должно быть именем существительным в именительном падеже единственного числа или множественного, если в единственном числе это слово не употребляется. Это может быть название архитектурного объекта, литературного произведения, бытового прибора и т.п.

➤ Важно не размещать на доске те буквы, которых нет в слове. Так дети учатся запоминать, какие буквы уже называли, чтобы не повторять их.

➤ Отгадав слово, дети могут достроить свою башню или перестроить ее, превратив в тот объект, который обозначает угаданное слово.

➤ Педагог не показывает ребенку место, куда надо вписать угаданную букву, а говорит словами: третья справа, первая слева и т.д.

➤ Если команда изъявляет желание назвать загаданное слово до того, как отгаданы все буквы, она может это сделать. В случае, если команда угадала слово, она становится победителем, а команда соперников должна разрушить свою башню. Если команда ошиблась, то она разрушает свою башню, а команда соперников продолжает называть буквы, пока не угадает слово, или не разберет свою башню.

ИГРА «неКОПИЯ»

Задачи:

- формировать способность отражать в постройке отличительные черты объекта;
- развивать у детей внимание, способность концентрироваться на определенной задаче.

Возрастная категория: 5-7 лет.

Количество игроков: 6-20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, неструктурированный материал, цветные кубики, мобильные платформы, песочные часы.

Ход игры:

Педагог заранее создает постройку из 10-15 деталей конструктора и неструктурированного материала. Дети объединяются в команды по 3-5 человек. Педагог предлагает детям рассмотреть образец и сделать его копию на мобильной платформе, не сообщая детям, что именно он построил.

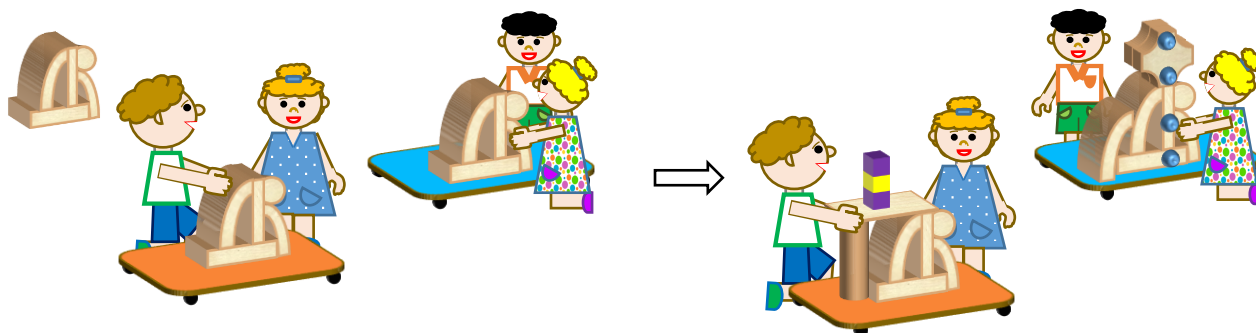
Команды выбирают место для постройки и начинают работу. Команда, которая справилась с заданием, хором говорит: *«Мы готовы»*. Педагог предлагает сравнить «копию» с эталоном, подкатив платформу ближе и развернув ее в том же направлении, что и постройка педагога, если это требуется. Если «копия» получилась, команда получает право придумать назначение для постройки (завод, магазин, корабль, дворец и т.д.).

Остальные команды по мере готовности сравнивают свои постройки с эталоном. Затем педагог дает командам время создать на основе их «копий» постройки в соответствии с предложенным первой командой назначением. По окончании времени команды идут в гости друг к другу и обсуждают постройки. На этом игра заканчивается. Дети благодарят педагога и друг друга за совместную работу.

Методический комментарий:

➤ В данной игре можно предложить детям внутри команды распределить роли: например, эксперт проверит точность копии, посыльный озвучит всем командам назначение будущих построек, хранитель времени будет наблюдать за песочными часами, а экскурсовод познакомит «гостей» с уникальной постройкой своей команды.

➤ В качестве элемента усложнения можно предложить детям создать уменьшенную или увеличенную «копию» постройки. Предполагая такое задание педагогу следует учесть в исходной постройке возможность его выполнения.



ИГРА «ЗЕРКАЛО»

Задачи:

- закреплять представления детей о понятии «симметрия»;
- развивать у детей внимание, способность концентрироваться на определенной задаче.

Возрастная категория: 5-7 лет.

Количество игроков: от 6 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, цветные кубики, неструктурированный материал, мобильные платформы (по две на каждую команду), песочные часы.

Ход игры:

Дети объединяются в команды с четным количеством игроков и договариваются, что будут строить. Каждой команде необходимо две мобильных платформы, линия их соединения будет линией симметрии (можно взять платформы разного цвета). Половина команды располагается со стороны одной платформы, другая половина – со стороны второй платформы. Педагог засекает время (10 минут). Дети договариваются, на какой платформе детали будут появляться сначала, а на какой добавляться, чтобы постройка получилась симметричной. По истечении времени педагог предлагает партнерам по команде поменяться местами и продолжить работу. Снова переворачивает песочные часы.

Когда время закончилось, педагог предлагает командам отправиться в гости друг к другу и обсудить постройки. По окончании игры дети благодарят педагога и друг друга за совместную работу.

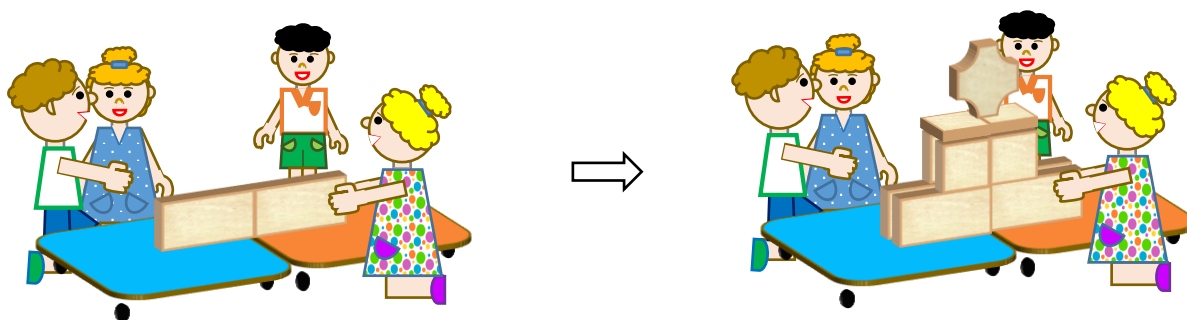
Методический комментарий:

➤ На начальном этапе можно предложить детям выкладывать по одной детали на каждую платформу с условием, что следующая деталь будет размещаться только после того, как предыдущая займет место на противоположной платформе. При этом начинать следует от линии симметрии. Впоследствии, поняв принцип, дети смогут строить параллельно, не дожидаясь своей очереди.

➤ В качестве элемента усложнения можно добавить условие: создать симметричную модель в горизонтальной/вертикальной плоскости, создать симметричную объемную модель, предложить для постройки набор обязательных деталей (лучше необычной формы: дуги, арки, цилиндры и т.п.). Это позволит детям подробнее познакомиться со свойствами деталей и побудит их к поиску подходящих конструкторских решений.

➤ В случае возникновения затруднений, ребенок может обратиться за помощью к товарищам.

➤ При наличии времени, дети могут создать персонажей для своих построек и развернуть сюжетную игру.



ИГРА «ЗАГАДОЧНЫЙ ПРЕДМЕТ»

Задачи:

- актуализировать представления детей о функциональных особенностях и назначении предметов;
- развивать у детей способность анализировать и интерпретировать имеющуюся у них информацию в соответствии с поставленной задачей.

Возрастная категория: 5-7 лет.

Количество игроков: от 6 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, цветные кубики, неструктурированный материал, песочные часы.

Ход игры:

Дети объединяются в команды. Педагог предлагает детям в командах договориться, какой предмет они будут моделировать, и с помощью песочных часов засекает время (15 минут). Команда моделирует предмет с учётом его цветовых, конструктивных и функциональных особенностей. Когда время закончилось, дети останавливают работу, убирают лишние детали и договариваются, чью «деревянную загадку» будут отгадывать первой, второй и т.д.

После того, как все загадки отгаданы, педагог предлагает обсудить: какая «загадка» была легкая? что помогло ее быстро отгадать? почему другую загадку пришлось отгадывать долго? По окончании игры дети благодарят педагога и друг друга за совместную работу.

Методический комментарий:

➤ Все «Деревянные загадки» можно объединить одной темой: электроприборы, посуда, мебель, транспорт, праздник и т.п.

➤ Если предмет для «загадки» придумывает команда, есть вероятность, что у загадок разных команд отгадки совпадут. Об этом стоит предупредить игроков, поскольку дети часто не предполагают, что их товарищи могут загадать одно и то же, а значит какую-то загадку просто не смогут отгадать.

➤ Предметы могут быть придуманы педагогом и озвучены командам через посыльных. Это более сложный вариант, поскольку у детей нет возможности выбора постройки по силам, но он исключает повторение загаданных предметов и запускает творческую мысль.

➤ После того, как все загадки отгаданы, стоит обсудить: какая «загадка» была легкая? что помогло ее быстро отгадать? почему другую загадку пришлось отгадывать долго?



ИГРА «ЦВЕТОВОЙ КОД»

Задачи:

- закреплять знания детей об основных и составных цветах;
- совершенствовать умение передавать характер предмета с помощью цвета;
- развивать у детей способность концентрироваться на определенной задаче.

Возрастная категория: 5-7 лет.

Количество игроков: от 6 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

тканевый мешочек, цветные кубики, цветные детали конструктора, бесцветные (цвета дерева) детали конструктора, неструктурированный материал, мобильные платформы.

Ход игры:

Педагог кладет в мешочек кубики оранжевого, зелёного, фиолетового, коричневого цветов по 2 штуки каждого цвета. Дети объединяются в команды. Педагог приглашает посыльных и предлагает им вытянуть из мешочка по одному кубику. Посыльный возвращается в команду. Педагог предлагает детям вспомнить, из каких цветов можно получить цвет принесенного посыльным кубика, и просит игроков смоделировать объект, по их мнению, подходящий именно для этих трех цветов (двух основных и одного дополнительного, который из них получен). При отсутствии достаточного количества деталей нужных цветов для основной конструкции можно использовать детали под цвет дерева, а для украшения и «раскрашивания» постройки только три цвета.

Педагог засекает время с помощью песочных часов (15 минут). Игроки в командах договариваются, что они будут строить, и создают постройку, используя один, два или три цвета для ее оформления.

Когда время закончилось, педагог спрашивает, нужно ли командам еще время, чтобы закончить постройку. Если да, дает дополнительное время, если нет, предлагает командам отправиться в гости друг к другу и обсудить постройки.

В процессе обсуждения можно спросить детей, почему они выбрали для моделирования именно этот объект, какой из использованных цветов вдохновил на эту постройку.

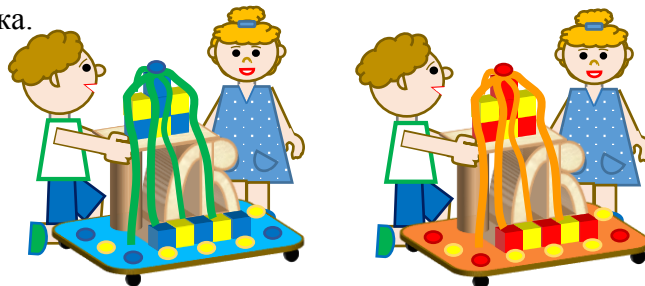
Игра заканчивается, когда дети познакомятся со всеми постройками. В конце игры дети благодарят педагога и друг друга за совместную работу.

Методический комментарий:

➤ Не стоит предлагать детям использовать в постройках какой-то один цвет. Одного цвета может им не хватить для реализации творческого замысла.

➤ В качестве элемента усложнения можно добавить в мешочек цвета, получаемые смешиванием трех цветов.

➤ Можно положить в мешочек кубики только зеленого и красного цветов и предложить детям отразить в своей постройке палитру теплых или холодных цветов и оттенков в зависимости от вытянутого кубика.



ИГРА «ВОТ ЭТО МАТЕМАТИКА!»

Задачи:

- закреплять у детей навык количественного и порядкового счета;
- развивать умение передавать образ предмета с помощью ограниченного количества деталей;
- развивать способность анализировать информацию, делать выводы и принимать решения.

Возрастная категория: 5-7 лет.

Количество игроков: 6-20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, неструктурированный материал, карточки с примерами на сложение и вычитание, тканевый мешочек, песочные часы.

Ход игры:

Педагог заранее готовит карточки с примерами в количестве, превышающем число команд и складывает их в тканевый мешочек. Дети объединяются в команды по 3-6 человек. Педагог приглашает по одному посыльному от каждой команды и предлагает каждому достать из мешочка карточку с примером. Посыльные возвращаются к командам.

Педагог предлагает командам «построить» примеры, то есть вместо цифр создать постройки из соответствующего количества деталей. Математические знаки также нужно смоделировать с помощью конструктора и неструктурированного материала. С помощью песочных часов педагог засекает время, в течение которого команды создают свои постройки.

Когда время заканчивается, педагог просит команды убрать лишние детали и перейти по часовой стрелке (против часовой стрелки) к постройке соседней команды. Педагог предлагает детям посчитать детали постройки товарищей в правой части «примера» и сравнить результат с количеством деталей в левой части примера. Если количество деталей одинаковое, постройка удалась. Посчитав детали, команда хором говорит: «Мы готовы» и озвучивает свое мнение. Игра заканчивается, когда все постройки будут пересчитаны.

Методический комментарий:

➤ Разновидностью игры может стать постройка примера без ответа. Тогда при переходе команд к соседней постройке, им нужно будет не проанализировать чужую постройку, а создать свою в соответствии с уже имеющимся количеством деталей.

➤ Для детей в возрасте 5-6 лет целесообразно использовать карточки с примерами на сложение и вычитание в пределах 10. Детям 6-7 лет, умеющим считать до 20, можно предложить более сложный пример, в котором ответ является двузначным числом, поскольку в данном виде деятельности дети не столько решают примеры, сколько сопоставляют число использованных деталей до знака «=» и после него.

➤ На начальном этапе можно предложить детям создавать плоскостные модели, поскольку в них легче сосчитать детали. Когда дети освоятся с правилами игры, можно перейти к созданию пространственных моделей и подсчету в них деталей.

➤ Не стоит давать детям советы, как не сбиться при подсчете. Важно, чтобы они смогли совместно с товарищами сами найти это решение.



ИГРА «БОЛЬШАЯ ПЕРЕМЕНА»

Задачи:

- развивать у детей способность запоминать, хранить и анализировать полученную информацию;
- совершенствовать умение детей детализировать постройку с помощью неструктурированного материала.

Возрастная категория: 6-7 лет.

Количество игроков: от 6 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, цветные кубики, неструктурированный материал, песочные часы.

Ход игры:

Дети делятся на команды по 3-5 человек и договариваются, что будут строить в рамках выбранной темы или по своему желанию. С помощью песочных часов педагог засекает время (как правило, 10 или 15 минут), в течение которого дети моделируют выбранные объекты.

По истечении времени дети убирают лишние детали и идут друг к другу в гости, внимательно рассматривают постройки товарищей, слушают их рассказ о постройке, задают уточняющие вопросы (*Для чего здесь эта деталь? Как попасть внутрь? Кто здесь живет?* и т.п.).

После того, как дети познакомились со всеми постройками товарищей, они возвращаются к своим постройкам.

Педагог произносит слова: «Раз, два, три, постройку измени!» Дети совещаются внутри команды и добавляют, убирают или заменяют один элемент постройки таким образом, чтобы игроки остальных команд этого не видели. Преобразованный элемент может состоять из одной или нескольких деталей. Команда, которая справилась с заданием, хором говорит: «*Мы готовы*».

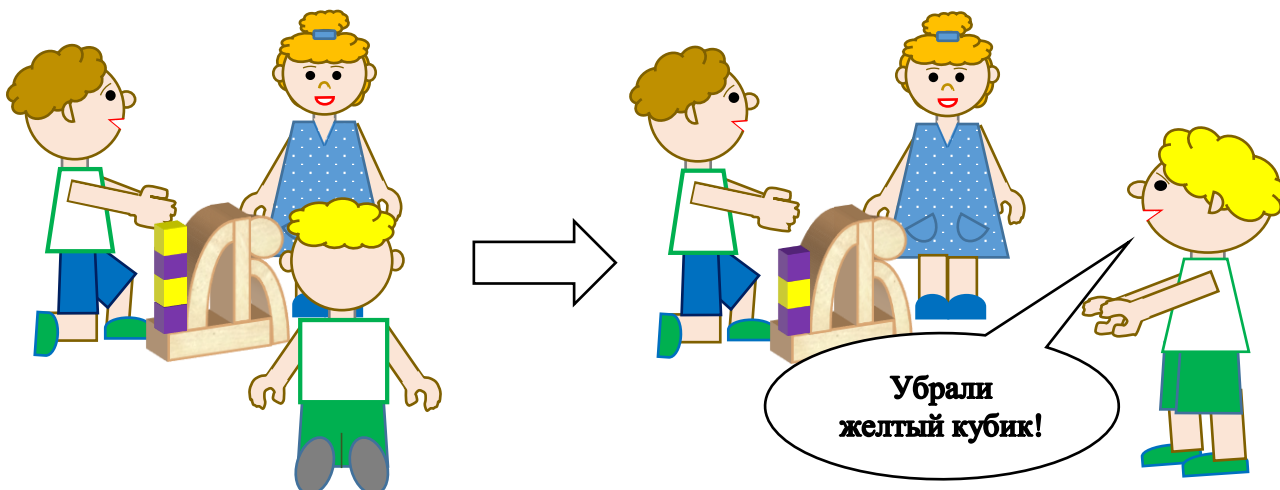
Когда во всех постройках появились изменения, команды снова идут к постройкам товарищей и пытаются догадаться, что же изменилось в их постройках.

Игра заканчивается, когда все изменения угаданы. Дети благодарят друг друга за работу.

Методический комментарий:

➤ На начальных этапах можно всем вместе подходить к каждой постройке, если она достаточно объемная, и коллективно искать, что изменилось.

➤ После того, как дети освоятся с этим заданием, можно приглашать первого посыльного от каждой команды для поиска изменившегося элемента в постройке команды №1, вторых посыльных – в постройке команды №2 и т.д.



ИГРА «ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ХОДИТЬ»

Задачи:

- закреплять знания детей в рамках выбранной темы, навык порядкового счета;
- развивать способность запоминать, анализировать информацию и находить решение.

Возрастная категория: 6-7 лет.

Количество игроков: 6 -20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

детали конструктора, цветные кубики, мобильные платформы, песочные часы, бумага, цветные карандаши, ножницы.

Ход игры:

Дети объединяются в команды. Педагог предлагает детям построить объекты на определенную тему и засекает время с помощью песочных часов (15 минут). Когда время заканчивается, команды убирают лишние детали и идут друг к другу «в гости» знакомиться с постройками.

Когда дети выяснили, какие объекты построены, педагог предлагает каждой команде придумать одного героя, который мог бы посетить эти объекты. Когда герои придуманы (например, бабушка дедушка и внучка), им можно дать имена. Далее педагог предлагает детям решить, откуда герои начнут свой путь (старт), куда пойдут сначала, куда потом, и где их путь закончится (финиш), а затем выложить этот путь из деталей конструктора или неструктурированного материала. Пока остальные выкладывают маршрут, посыльные, по одному от команды, изготавливают названных героев (игровые фишки) из конструктора, неструктурированного материала или бумаги. Чтобы игра была интересной, дети придумывают, на какой клетке герою нужно будет вернуться назад, где придется пропустить ход, а где продвинуться на несколько полей вперед. Педагог просит обосновать выбор поля (например, герой пришел в музей, а там большая очередь, поэтому фишка пропускает ход, пока герой стоит в кассу за билетом, или герой устал идти пешком, поэтому проехал одну остановку на автобусе, и фишка, попавшая на это поле, продвигается на несколько шагов вперед до следующей остановки).

Как только пространство стало похоже на поле «игры-ходилки», педагог предлагает командам договориться, кто за кем будет ходить. Количество полей, на которое нужно передвигать фишку, определяется с помощью игрального кубика или его аналогов.

Команды по очереди бросают кубик и передвигают своего героя на соответствующее число полей. Игра заканчивается, когда хотя бы один герой дойдет до конца маршрута.

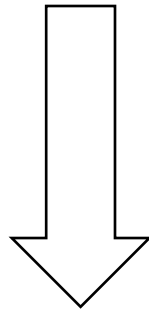
Методический комментарий:

➤ Предложенной тематикой для пространственных моделей могут быть как здания (городские, деревенские, промышленные, культурно-исторические и т.д.), так и разные ландшафты, предметы быта, кулинарные блюда, транспорт и т.п. Главное суметь связать эти объекты единым сюжетом.

➤ Альтернативой игральному кубику может быть волчок, карточки с цифрами от 1 до 6 (необходимо выложить изображением вниз или сложить в мешочек).

➤ Количество героев должно соответствовать числу команд и быть не более 5, иначе ожидание хода будет слишком долгим.

➤ На игру требуется значительное количество времени, поэтому можно организовать ее в два этапа: сначала смоделировать постройки и изготовить героев, а через некоторое время создать игровое поле и придумать правила.



ИГРА «ВОТ ТАК ИСТОРИЯ»

Задачи:

- развивать связную монологическую речь;
- развивать способность воспринимать, анализировать и интерпретировать полученную информацию.

Возрастная категория: 6-7 лет.

Количество игроков: 6-20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование:

серия картинок, связанных общим сюжетом; детали конструктора, неструктурированный материал, мобильные платформы, песочные часы.

Ход игры:

Педагог заранее готовит серию картинок. Число картинок должно соответствовать числу играющих команд. Дети объединяются в команды по 3-5 человек.

Картинки выкладываются на горизонтальную поверхность рисунком вниз. От каждой команды приглашается посыльный, который выбирает одну картинку и возвращается к своей команде и передает эту картинку второму посыльному, который возвращается с ней к педагогу.

Далее вторые посыльные раскладывают изображения в хронологическом порядке событий, затем забирают свою картинку и возвращаются к командам.

Педагог предлагает командам отразить в своей постройке полученное изображение, после чего с помощью песочных часов засекает время (15 минут), в течение которого дети уже всей командой рассматривают полученное изображение и создают постройку.

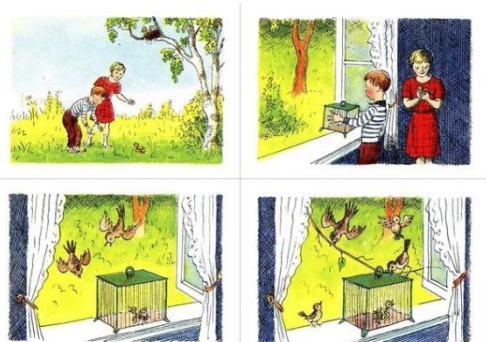
По окончании времени третий посыльный из каждой команды в порядке очереди в соответствии с сюжетом озвучивает свою часть рассказа, иллюстрируя ее с помощью постройки.

Игра заканчивается, когда у команд получился рассказ.

Методический комментарий:

➤ В этой игре удобно использовать мобильные платформы, чтобы по окончании моделирования можно было расположить постройки по хронологии развития сюжета, тогда рассказчикам будет легче озвучивать историю.

➤ Игру можно не заканчивать, а предложить детям придумать продолжение истории. Элементы нового сюжета можно схематично зарисовать и также воспроизвести с помощью конструктора и неструктурированного материала.



Н. Радлов «Рассказы в картинках»



ИГРА «ТОЧНО В ЦЕЛЬ»

Задачи:

- закреплять полученные знания об объектах окружающего мира;
- развивать у детей умение ориентироваться в пространстве;
- развивать способность запоминать, анализировать информацию и делать выводы.

Возрастная категория: 5-7 лет.

Количество игроков: до 20 человек.

Рекомендуемые материалы и оборудование: 2 игровых поля, две бумажные карточки с полями для обозначения ходов, карандаши, переносные платформы (20х20 см) по ширине клетки поля, ширма, детали конструктора, песочные часы.

Ход игры:

Дети объединяются в две команды с равным количеством игроков, но не более 10.

Педагог предлагает каждой команде смоделировать 5 построек на переносных платформах таким образом, чтобы они не выходили за пределы платформы. Все постройки соответствуют общей тематике (дома, транспорт, мебель, животные и т.п.). Педагог засекает время (10 минут). По окончании времени педагог просит команды закончить работу, убрать лишние детали и перенести постройки к противоположным стенам помещения.

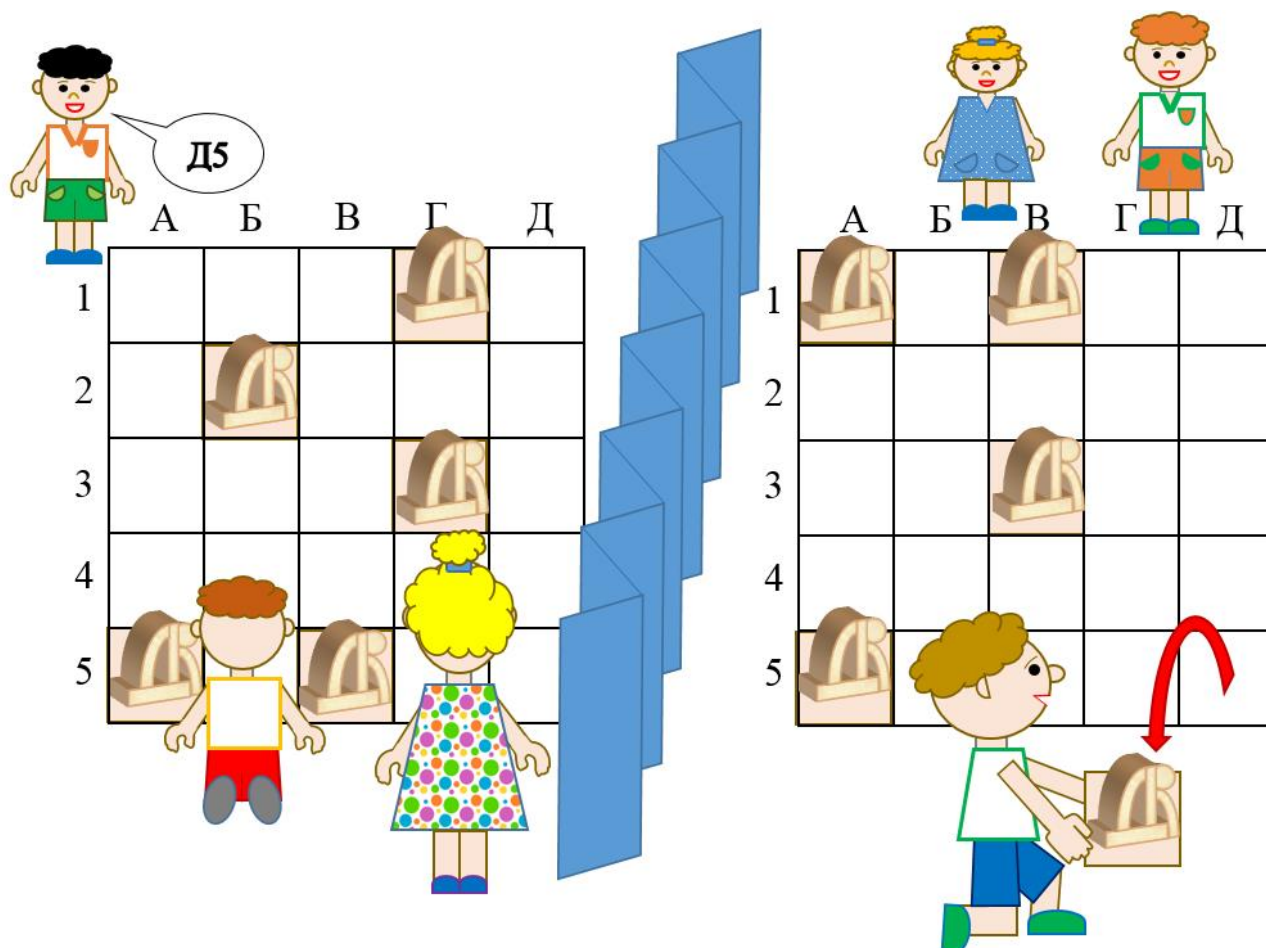
Затем каждая команда размещает игровое поле со стороны своих построек. Игровое поле представляет собой бумагу или клеенку, разлинованную на 25 квадратов (5х5) со стороной 20 см каждая. Слева по вертикали напротив каждой клетки расположены от 1 до 5, а сверху по горизонтали буквы от А до Д. Между полями ставится ширма. Команды договариваются, кто из них ходит первым, и расходятся к своим постройкам. Далее команды играют, не видя друг друга. Каждая команда расставляет пять своих объектов на клетках поля (нельзя размещать постройки на соседних клетках) и берет аналогично размеченный лист бумаги для записи ходов.

Когда все постройки заняли места на поле, команда говорит: «Мы готовы!». По готовности обеих команд начинается игра. Игроки первой команды называют адрес клетки (например, А2), где, по их мнению, может находиться постройка второй команды. Если на клетке есть постройка, игроки второй команды говорят: «По этому адресу есть... (называют постройку)» и перемещают ее за пределы игрового поля или разрушают (зависит от темы игры и первоначальной договоренности игроков). Первая команда отмечает «адрес» клетки на карточке для записи ходов крестиком. Если названная клетка свободна, игроки говорят: «По этому адресу ничего нет». Игроки первой команды отмечают «адрес» клетки на карточке для записи ходов точкой.

Далее право назвать адрес получает другая команда. Игра заканчивается, когда все объекты одной из команд вынесены за пределы поля или разрушены.

Методический комментарий:

- Возможные темы для игры: «За грибами», «Дома под снос», «Детский сад: собери детей», «Ёлочные игрушки», «Штрафстоянка», «Морской бой».
- Поля и ширма размещаются, таким образом, чтобы поле одной команды не было видно игрокам другой.
- На игру требуется значительное количество времени, поэтому можно организовать ее в два этапа: сначала смоделировать постройки, а через некоторое время разложить игровое поле, разместить на нем постройки и начать игру.



Список использованных источников и литературы

1. Букатов, В.М. Настольная книга воспитателей с деловыми разьяснениями, неожиданными подсказками и невыдуманнми историями по социоигровым способам проведения занятий в старших и подготовительных группах детского сада: для тех, кто со своими маленькими воспитанниками стремиться жить-поживать душа в душу: монография / В. М. Букатов. – Санкт-Петербург: Образовательные проекты, 2019. – 216 с.
2. Венгер, Л.А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста / Л. А. Венгер. – Москва: Просвещение, 1989. — 127 с.
3. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк: Книга для учителя / Л.С. Выготский. 3-е изд. – Москва: Просвещение, 1991. – 93 с.
4. Парамонова, Л.А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: учебное пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений / Л.А. Парамонова. – Москва: Издательский центр «Академия», 2002. – 192 с.
5. Плахотников, С.В. Что такое полифункциональная среда в детском саду, и какой у нее образовательный ресурс/ С.В. Плахотников. – Текст: электронный // Вогазета, – 2023. – URL:https://vogazeta.ru/articles/2023/12/25/fgos/24357-Chto_takoe_polifunktsionalnaya_sreda_v_detskom_sadu_i_kakoy_u_nee_obrazovatelnyy_resurs
6. Плахотников, С.В. Дети должны выпендриваться, и мы должны предоставить им эту возможность / С.В. Плахотников. – Текст: электронный // Вогазета, – 2022. – URL: https://vogazeta.ru/articles/2022/10/3/forum_Sahalin/20903-sergey_plahotnikov_deti_dolzhny_vypendrivatsya_i_my_dolzhny_predostavit_im_etu_vozmozhnost?ysclid=lwg0350l3c755417602.
7. Сухомлинский, В. А. Методика воспитания коллектива/ В.А. Сухомлинский. Москва: «Просвещение», – 1981. – 192 с.
8. Эриксон, Эрик Гомбургер. Детство и общество / Эрик Г. Эриксон ; Пер. [с англ.] и науч. ред.: А. А. Алексеев. — 2. изд., перераб. и доп. — СПб. : Лет. сад, 2000. — 415 с.