

Картотека игр с песком.





Игра «Песочный ветер» (дыхательное)

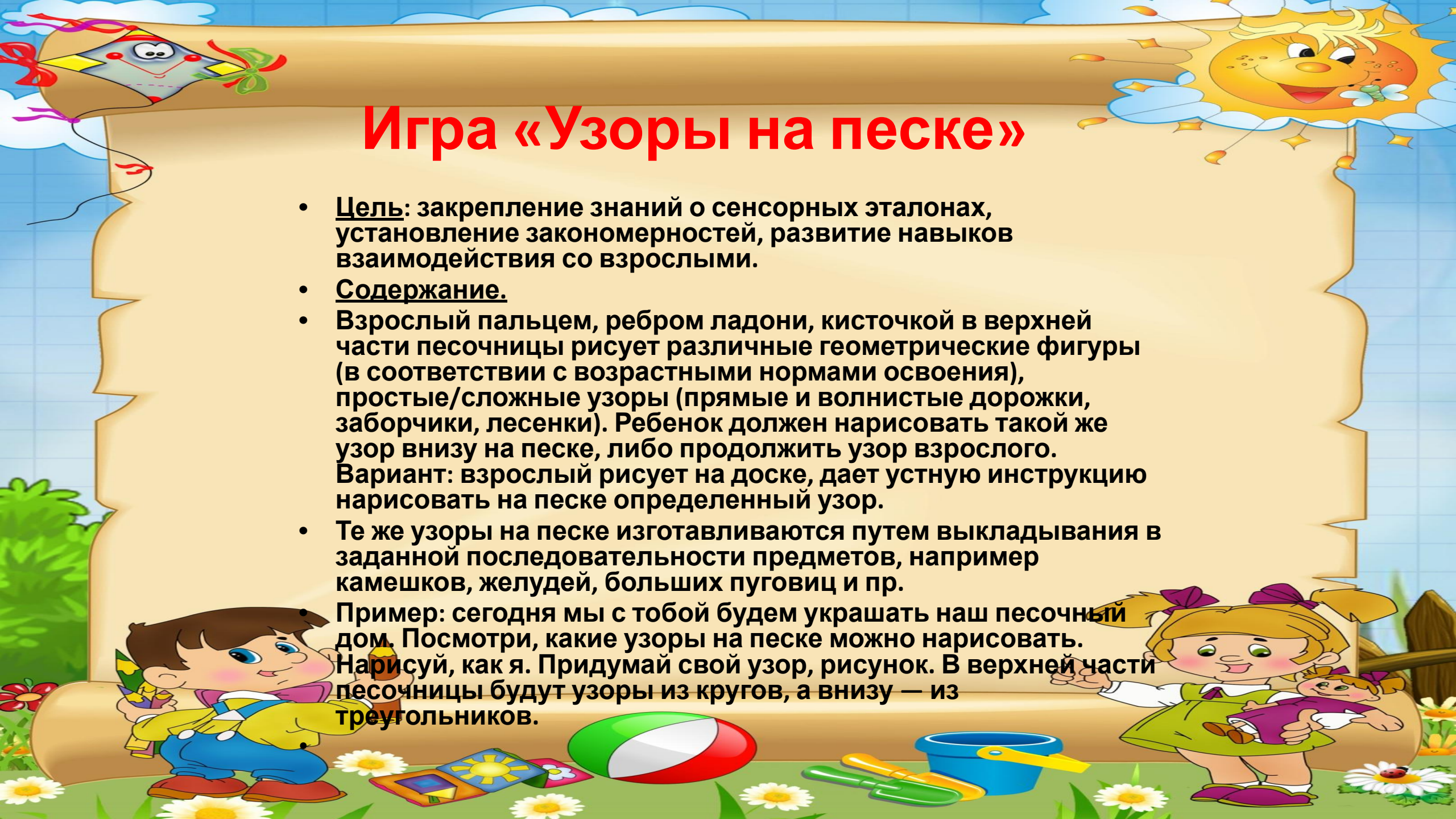
- Цель: научить детей управлять вдохом-выдохом.
- Содержание.
- Малыши учатся дышать через трубочку, не затягивая в нее песок. Детям постарше можно предложить сначала сказать приятное пожелание своим друзьям, подарить пожелание песочной стране, «задувая его в песок», можно также выдувать углубления, ямки на поверхности песка. Для этих игр можно использовать одноразовые трубочки для коктейля.





Игра «Необыкновенные следы»

- Цель: развитие тактильной чувствительности, воображения, развитие навыков взаимодействия со сверстниками.
- Содержание.
- «Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.
- «Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.
- «Ползут змейки» — ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).
- «Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»).
- «Крокозябла» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).



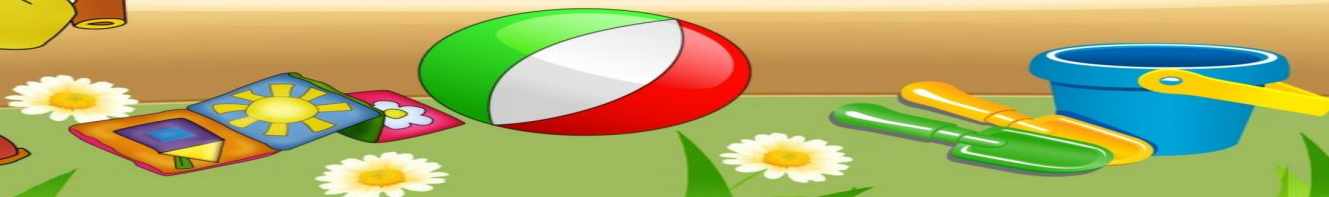
Игра «Узоры на песке»

- **Цель:** закрепление знаний о сенсорных эталонах, установление закономерностей, развитие навыков взаимодействия со взрослыми.
- **Содержание.**
- Взрослый пальцем, ребром ладони, кисточкой в верхней части песочницы рисует различные геометрические фигуры (в соответствии с возрастными нормами освоения), простые/сложные узоры (прямые и волнистые дорожки, заборчики, лесенки). Ребенок должен нарисовать такой же узор внизу на песке, либо продолжить узор взрослого. Вариант: взрослый рисует на доске, дает устную инструкцию нарисовать на песке определенный узор.
- Те же узоры на песке изготавливаются путем выкладывания в заданной последовательности предметов, например камешков, желудей, больших пуговиц и пр.
- Пример: сегодня мы с тобой будем украшать наш песочный дом. Посмотри, какие узоры на песке можно нарисовать. Нарисуй, как я. Придумай свой узор, рисунок. В верхней части песочницы будут узоры из кругов, а внизу — из треугольников.



Игра «Мы создаем мир»

- Цель: развитие и расширение представлений ребенка об окружающем его мире живой и неживой природы, о рукотворном мире человека.
- Содержание.
- Взрослый показывает способы построения в песочнице разнообразных живых и неживых сообществ — город, деревня, лес, река, озеро, остров, а затем в игровой форме побуждает ребенка строить самостоятельно и по инструкции разнообразные природные и рукотворные сообщества. (тема построений может соответствовать теме занятий в группе).





Игра-упражнение «Секретные задания кротов»

- Цель: развитие тактильной чувствительности, расслабление, активизация интереса, развитие навыков взаимодействия со взрослым.
- Содержание.
- Предварительно необходимо познакомить ребенка с животными, обитающими под землей.
- Сегодня наши руки могут превращаться в кротов. Вот так. (Взрослый взмахивает руками и складывает их «уточкой», показывая ребенку нарисованные на костяшках пальцев глаза, нос и два зуба.) Хочешь превратить свои ручки в кротов? Надо помочь моему кроту выполнить важное секретное задание под землей. (По желанию ребенка взрослый аккуратно рисует нос и глазки на костяшках его пальцев). Ну, что погружаемся в песок? Смотри и делай, как мой крот.
- Взрослый погружает одну руку в песок, шевелит ею под песком (обращает внимание ребенка на изменения поверхности песка), а затем осторожно раскапывает каждый палец. Затем то же самое проделывает ребенок. После этого они раскапывают руки друг друга (можно дуть на песок, использовать перышко, палочки, кисточки).
Вариант: все действия осуществлять с закрытыми глазами — искать в песке пальцы друг друга, пожимать их (кроты здороваются ласково или с силой пожимают друг другу лапки).

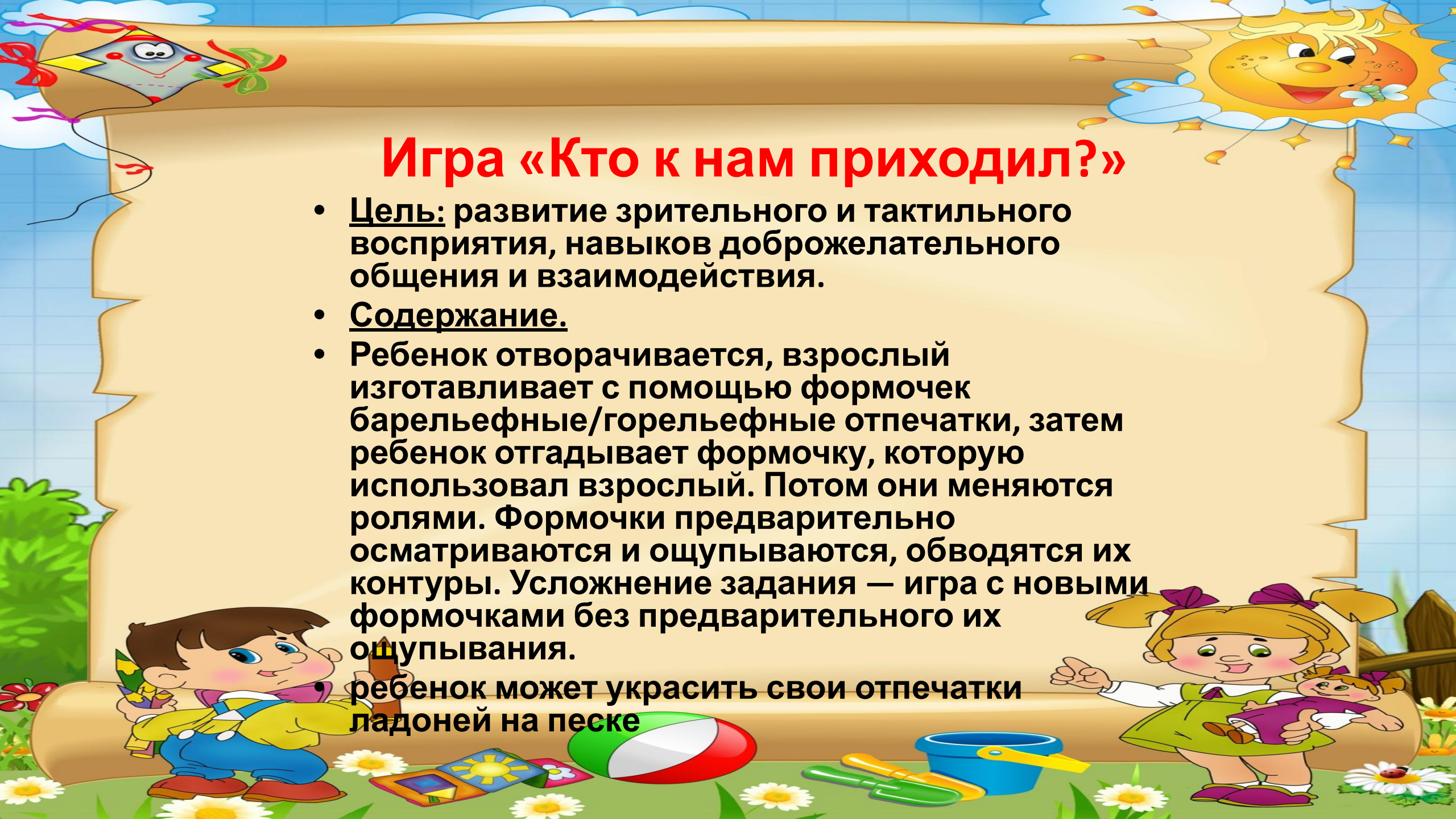




Игра «Отпечатки»

- Цель: развитие тактильной чувствительности , воображения.
- Содержание.
- Отпечатки, как барельефные, так и горельефные, на мокром песке можно делать с помощью формочек. Используют формочки, изображающие животных, транспорт, различные по величине геометрические фигуры и т.п. Взрослый и ребенок по очереди делают отпечатки на мокром песке. Затем ребенок по словесной инструкции или по нарисованному взрослым плану изготавливает серию отпечатков, комментируя процесс.
- В таких играх можно использовать задания на классификацию предметов, например — только геометрические формы, только животные.





Игра «Кто к нам приходил?»

- Цель: развитие зрительного и тактильного восприятия, навыков доброжелательного общения и взаимодействия.
- Содержание.
- Ребенок отворачивается, взрослый изготавливает с помощью формочек барельефные/горельефные отпечатки, затем ребенок отгадывает формочку, которую использовал взрослый. Потом они меняются ролями. Формочки предварительно осматриваются и ощупываются, обводятся их контуры. Усложнение задания — игра с новыми формочками без предварительного их ощупывания.
- ребенок может украсить свои отпечатки ладоней на песке



Игра «Путешествие в сказочный город»

- Цель: развитие образного мышления, воображения, речи, развитие навыков доброжелательного взаимодействия со сверстниками.
- Содержание.
- Взрослый показывает ребенку вывеску, на которой изображен шкаф, и спрашивает, как может называться магазин, где продается этот предмет. После того как все вывески рассмотрены, взрослый рассказывает историю о сказочном городе.
- Дети произносят волшебные слова «Крибле-крабле-бумс» и начинают строить сказочный город. После завершения работы рассказывают о том, что получилось, делятся впечатлениями.





Игра «Цветные заборчики»

- Цель: развитие мышления, моторики, навыков взаимодействия со взрослым.
- Содержание.
- На столе попеременно лежат счетные палочки разных цветов. Взрослый просит ребенка выбрать из них синие палочки и построить заборчик синего цвета. Потом — красные палочки и построить заборчик красного цвета. Можно предложить ребенку построить один большой забор, чередуя палочки по цвету.





Игра «Общим словом назови и запомни»

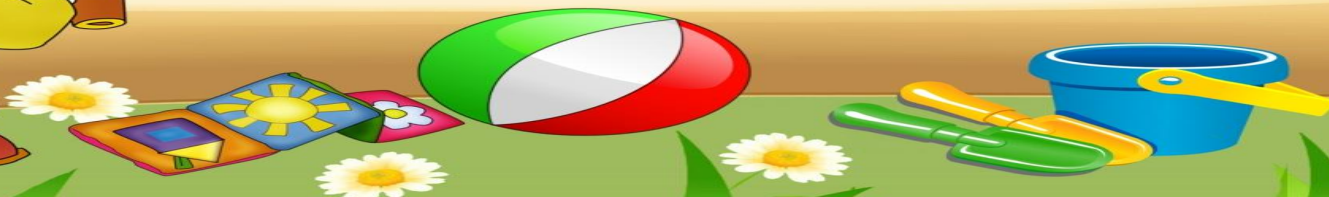
- Цель: развитие памяти, внимания, умения классифицировать предметы по заданным признакам, навыков взаимодействия со взрослым.
- Содержание.
- Ребенку дается задание построить в песочнице сказочный лес и заселить его дикими животными. Он выбирает из множества фигурок только диких животных и строит песочную картину. Взрослый предлагает ребенку запомнить всех животных, которых он расположил в лесу. Ребенок отворачивается, а взрослый в это время убирает одно животное. Ребенок, повернувшись, говорит, кого не стало. Игра усложнится, если добавить еще одно дикое животное. По такому же принципу можно превратить песочницу в дивный фруктовый сад, поле с цветами, огород с овощами, квартиру с мебелью и т. д.
- В конце игры дети сочиняют сказочную историю.





Игра «Что я закопала в песок?»

- **Цель:** Развитие внимания, памяти, наблюдательности, навыков доброжелательного общения со взрослым и сверстниками.
- **Содержание.**
- Воспитатель показывает 2-3 игрушки, спрашивает у детей по очереди, как называются эти игрушки. Затем предлагает всем повернуться спиной к песочнице и одну из них закапывает в песок. По сигналу: «Готово! », «Можно! », дети поворачиваются и отгадывают, какая зарыта в песок. Отвечает тот ребенок, которого назвал воспитатель. Игрушка выкапывается. Если ребенок правильно назвал, ему все хлопают в ладоши.
- Игра повторяется, постепенно увеличивается количество игрушек.
- Эту игру можно разнообразить: не все отворачиваются, а только отгадывающий. Все смотрят и слушают ответы.
- Если ребенок правильно отгадал, то выбирает другого, а сам закапывает игрушку.





Игра «Детские секретики»



- Цель: Научить детей рисовать карты-схемы, развивать мышление, воображение, развивать навыки взаимодействия.
- Содержание.
- Дети вместе со взрослым чертят карту-схему с условными изображениями дерева, реки, гор, леса, домов. Ребенок по данной схеме строит песочную картину.
- Ребенка просят отвернуться, а в это время взрослый прячет секретики на различных участках картины. На карте-схеме в том месте, где спрятаны секретики, ставится точка.
- Ребенок поворачивается и отыскивает секретики, следуя карте-схеме.
- **Игру можно усложнить. Ребенок прячет секретики сам и отмечает их местонахождение на карте-схеме. Взрослый отыскивает.**





Игра «Ковер-самолет для принцессы»



- Цель: научить детей понимать количественные и качественные соотношения предметов (меньше — больше, выше — ниже, справа, слева, закрепить знания о геометрических формах, развивать навыки доброжелательного общения и взаимодействия).
- Содержание.
- Взрослый рассказывает сказку:
- В сказочном царстве принцесса жила,
- Очень красива, добра и мила.
- Вдруг прилетел огнедышащий змей,
- Чтоб на принцессе жениться скорей
- И унести в мир страха и тьмы,
- Сделать царицей змеиной страны.
- Нам надо принцессу от змея спасти,
- В заморские страны ее увезти.
- Построим, ребята, ковер-самолет
- Нашу принцессу он точно спасет.
- Взрослый предлагает ребенку сделать для принцессы волшебный ковер-самолет, украшенный геометрическим орнаментом.
- После выполнения задания ребенку задаются следующие вопросы:
- 1. Найди и покажи самый маленький круг.
- 2. Найди и покажи самый большой квадрат.
- 3. Назови фигуры, расположенные внизу, вверху, слева, справа.
- 4. Каких цветов фигуры на ковре-самолете.
- 5. Назови, где находится красный маленький квадрат и т. д.

