

«Космическая игротека»

Сборник игр по теме: «Космос»

"КОСМОС"

(дидактическая игра для детей 5-6 лет)

Цель:

• учить детей плоскостному конструированию по образцу, развивать мышление, творческое воображение, память

Количество игроков 1-12.

Игра состоит из 12 больших карточек с изображением какого-нибудь предмета (ракета, солнце, инопланетянин и др.) и геометрических фигур разного цвета.

Варианты игры:

Вариант 1: дети накладывают детали на образец.

Вариант 2: дети конструируют, глядя на образец.

Вариант 3: дети конструируют по памяти.

" Угадай по тени" (космическая техника).

- К каждой форме большой карты нужно подобрать пару - предмет с таким же размером и внешними очертаниями.

В состав игры входят большие карты с силуэтами картинок и маленькие карточки с рисунками предметов.

Перед началом игры рассмотрите большие карты с силуэтами, на что (кого) они похожи.

Варианты игр могут быть такими:

- взрослый показывает и называет изображение, ребенок рассматривает цветную картинку и находит соответствующий силуэт;

- взрослый показывает, но не называет изображение, ребенок сравнивает, находит, называет картинку и получает карточку.

«Разрезные картинки».

На картоне рисуются (распечатываются) самые простые картинки (космонавт, ракета, планеты)

Для начала лучше делать картинки покрупнее.

Картинки разрезаете на восемь частей.

Задача ребенка: сложить все половинки в одно целое.

На обратную сторону картинок можно наклеить липучку и тогда собирать их можно будет на фланелеграфе, что очень удобно в том плане что картинки не будут "ломаться" при неосторожных движениях.

Когда ребенок хорошо освоит принцип складывания картинок можно брать сюжетные картинки.

« Мы изучаем космос».

1-й вариант игры

Цель: развивать память детей ,внимание, воображение, коммуникативные способности, конкретизировать знания детей о профессии космонавта, условиями работы в космосе, космическими обитателями.

Ход игры: (*Постройка космического корабля и путешествие на нем.*) Педагог, используя заранее подготовленную схему, обговаривает устройство космического корабля. Сверяясь с чертежами, дети строят корабль(выделяют отсеки: рабочий, технический, пульт управления, иллюминаторы, трап.) Обговаривают одежду космонавта, пробуют надеть воображаемый скафандр, шлем. Обсуждают, какими качествами должен обладать космонавт, в чем заключается смысл этой профессии. Затем дети занимают места в космическом корабле и воображают себя в открытом космосе.

2-ой вариант игры

Цель: развивать внимание, память, воображение; продолжить знакомство с условиями работы в космосе и планетами.

Игровое задание: побывать в космосе и познакомиться с планетами Солнечной системы.

Ход игры: Педагог предлагает детям занять место в воображаемом звездолете (предварительно обыгрывается старт звездолета) и отправиться в путешествие к планетам Солнечной системы. Используя фотографии, рисунки детей, педагог дает характеристику каждой планете. Обговаривается вместе с детьми ее форма, цвет. Расположение в пространстве .В итоге дети выполняют рисунки под впечатлением от предпринятого путешествия.

«Геометрия в космосе».

В космос полетел необычный человек, который состоит только из геометрических фигур. Посмотрите внимательно на рисунок этого человечка и ответьте на вопросы:

- Какие геометрические фигуры вы видите?
 - Сколько кружков, треугольников, квадратов, отрезков?
- Чего больше: кружков или треугольников? Квадратов или кружков

«Космическая пыль».

Цель:

- учить видеть среди множества предметов заданный предмет, развивать зрительное внимание, восприятие.
- формировать понятие относительности величины предметов, умение сравнивать предметы по величине.

Ход игры:

1. Детям предлагается среди разложенных на полу звезд, найти заданную:
 - Найдите большую красную звезду, или маленькую зеленую.
 - Найдите большую голубую звезду.
 - Сравните, какая из больших звезд больше: красная или голубая? и т.д.

«Маршрут ракеты».

Цель:

- развивать у детей зрительное восприятие;
- активизировать зрительные функции глаз, развивать периферическое зрение;
- формировать зрительно-двигательную ориентировку, графические навыки.

Ход игры:

Дети, следуя инструкции педагога рисуют маршрут ракеты:

- Сначала ракета долетит до большой красной звезды, далее полетит к маленькой зеленой планете и т.п.

Один ребенок выполняет задание у доски.

«Семейка слов».

Цель:

- словообразование родственных слов.

Ход игры:

Давайте поиграем и образуем слова одной семейки к слову «звезда».

- Как можно ласково назвать Звезду? (звездочка)
- Если на небе много Звезд, то мы скажем, какое оно? (звездное)

- Как называется корабль, который летит к звездам? (звездолет)
- Как в сказках называют волшебника, который предсказывает будущее по звездам? (звездочет)

«Космическое путешествие».

На площадке в 4-5 местах обозначаются «ракеты». Можно поставить игрушки ракет, а сбоку прикрепить надпись маршрута, например: «Земля - Венера - Земля», «Земля - Луна - Земля», «Земля - Марс - Земля». В каждой ракете 3-6 мест. Весь зал (площадка) - ракетодром. Во всех ракетах на 2-3 места меньше, чем играющих.

Ход игры:

Играющие, не держась за руки, идут по кругу говорят:

«Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!»

После слова «нет», все разбегаются и стараются занять место в одной из ракет.

Правила игры:

1) Опоздавшие игроки становятся в центр круга

2) Игра повторяется несколько раз.

Передвигаются играющие различными способами: прыжками, приставными шагами, высоко поднимая колени и т.д.

«Космические разведчики».

Цель: развитие у детей наблюдательности, коммуникативности, организаторских способностей.

Ход игры: Воспитатель: «Наш космический корабль совершил посадку на неизведанной планете. Прежде чем высадиться на ней и разбить лагерь, мы должны провести разведку. Давайте выберем разведчика и командира. Остальные дети образуют отряд, или группу разведки».

В комнате стулья расставлены хаотично. Разведчик прокладывает маршрут между стульями, обходя их с разных сторон. Командир наблюдает за действиями разведчика, а потом проводит свой отряд по проложенному маршруту. Можно построить игру и по-другому: командир ведет отряд из

того места, где закончил свой путь разведчик, в то место, из которого разведчик вышел.

После игры дети обсуждают правильность действий командира и допущенные им ошибки.

«Что изменилось?»

Цель: тренировка наблюдательности, развитие зрительной памяти.

Ход игры: Воспитатель: «А сейчас мы проверим, какая память у наших космонавтов». Для игры первоначально выбирается группа из 7-9 человек. Дети становятся в одну шеренгу по росту. Воспитатель вызывает двух детей, ставит их лицом к шеренге и предлагает запомнить внешний вид всех участников игры. На это дается 1-2 минуты. После этого водящие удаляются в другую комнату. По указанию воспитателя дети, стоящие в шеренге, вносят мелкие изменения в костюм или прическу.

Затем по очереди вызывают водящих. Каждый из них должен назвать те изменения, которые заметил. Побеждает тот, кто заметил больше изменений.

«Дверная скважина».

Цель: развитие зрительной памяти и пространственного мышления.

Ход игры:

Воспитатель: «Предлагаю будущим космонавтам еще одно испытание на сообразительность. Я покажу вам картинки с изображением того, что вы можете увидеть на далекой планете. Но представьте, что иллюминаторы в нашем корабле маленькие, экраны ваших скафандров тоже невелики. Поэтому видеть всю картинку целиком вы не можете. Вы увидите отдельные фрагменты и должны догадаться, что же изображено на картинке». Для игры необходимо приготовить небольшую яркую картинку и лист бумаги, по площади примерно вчетверо превосходящий размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие круглой формы (как иллюминатор). Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими (лучше, если их будет 4-5 человек). Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый водит лист в течение 1 минуты. Затем один из игроков рассказывает, что изображено на картинке, другие исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается и воспитатель объявляет победителя, лучше и подробнее всех рассказавшего о том, что изображено на картинке.

«Звук потерялся».

Цель:

-развитие внимания, развитие фонематического слуха.

Ход игры:

Воспитатель: «Космонавты должны быть очень внимательны. Сейчас мы потренируем наше внимание в одной простой игре». Воспитатель называет заранее подобранные простые слова, в которых пропущен какой-то звук, без которого слово превращается в бессмыслицу. Дети должны говорить, какой именно звук пропущен и как будет правильно звучать слово. Игра проводится в кругу, воспитатель бросает мяч одному из детей, тот должен вернуть мяч вместе с правильным ответом. Еще один вариант игры: слово с точками вместо пропущенного звука пишется на доске, дети должны вписать нужный звук и прочесть слово целиком.

Подвижная игра « Космический полет».

Дети передвигаются по залу под музыку, на полу разложены обручи из расчета на 1 меньше, чем детей. Музыка замолкает, и дети занимают свободный обруч... не успевший выбывает из игры, воспитатели убирают обруч после каждой остановки музыки. Играют до последнего оставшегося ребенка, который считается победителем.

«Кто быстрее до Луны».

Выбираются 2 ребенка, встают друг напротив друга. У каждого в руках край ленты на палочке. В центре ленты символ Луны. По команде дети закручивают ленту на палочку. Кто быстрее, тот и выиграл. Проводится 3-4 раза.

«Назови ласково».

Цель: учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: предметные картинки с изображениями большого и маленького размера.

Ход. Взрослый показывает ребенку картинку с изображением какого-либо большого предмета, например, звезды и спрашивает, как он называется. Затем объясняет: «Это звезда большая. А как ты назовешь ласково маленькую. Демонстрирует картинку

Аналогично рассматриваются другие предметы:

Солнце – солнышко

Дождь – дождик

колесо

«Один - много»

Цель: научить образовывать существительные множественного числа.

Оборудование: мяч.

Ход. Взрослый называет существительное в единственном числе и бросает ребенку мяч. Ребенок называет существительное во множественном числе и возвращает мяч:

Планета – планеты

Ракета – ракеты

Космонавт – космонавты

Луноход - луноходы

«Чего не стало?»

Цель: упражнять в образовании форм родительного падежа, развить зрительное внимание и память.

Оборудование: предметные картинки

Ход. Взрослый выкладывает предметные картинки. Ребенок называет их. Затем взрослый просит ребенка закрыть глаза, а сам в это время прячет одну из них. Ребенок должен отгадать, какая картинка исчезла. Игру рекомендуется повторять 3-4 раза.