

Програма розвитку інтелекту дітей 6 – 7 років

Пояснювальна записка: Вчені з'ясували, що якщо у процесі навчання дитина активно рухається і задіє органи чуття, то вона швидше і краще засвоює навчальний матеріал. Щоб навчитись кидати м'яч або кататись на велосипеді, не потрібно читати порядок дій. Варто тілу засвоїти ті чи інші навички, і ми ніколи вже їх не втратимо. Цей інтелект тіла можна використовувати у процесі розвитку інтелектуальних навичок дітей. Адже дітям набагато легше буде зрозуміти, що таке 5, якщо вони будуть не просто дивитись на картинку з п'ятьма курчатами, а зроблять п'ять стрибків у будь-якому напрямку. Зображуючи, наприклад, букву „А” за допомогою пальців у ході гри діти швидше запам'ятовують, ніж просто заучують по книжці. Активно використовуючи своє тіло у процесі навчання, розвивається в першу чергу координація рухів, когнітивні та кінестетичні навички. Заняття у формі розваг піднімають настрій, вселяють відчуття радості, що розкриває розум та серце дітей.

1

Програма розвитку інтелектуальних здібностей дітей 6-го та 7-го року життя передбачає розвиток:

- візуально-просторових навичок – впізнавання форм, образів, схем, візерунків, кольорів. Просторова свідомість включає розуміння розташування тіла по відношенню до інших предметів у просторі і співвідношення цих предметів;
- мовних вмінь – вміння писати, читати і говорити: знання семантики слів, зорове і дотикове розпізнавання букв, слухати співрозмовника;
- математичних навичок – вміння мислено виконувати елементарні математичні обчислення, працювати з цифрами: рахувати та розпізнавати їх, мати уявлення про прості числа;
- кінестетичні навички – ті, які вимагають контролю над рухами тіла, включаючи рівновагу та динаміку;
- навички міжособистісного спілкування – вміння взаємодіяти з оточуючими, розуміти їх, комфортно почувати себе у товаристві – бути соціально активними.

Мета: розвиток візуально-просторових, математичних, кінестетичних навичок, мовних вмінь та навичок міжособистісного спілкування.

Об'єкт розвивальної роботи: інтелектуальна сфера дітей 6-го та 7-го року життя.

Предмет роботи: сенсорні, комунікативні математичні тощо – розумові здібності дітей.

Гіпотеза: Розвивальна програма сприятиме розвитку розумових здібностей, покращуючи моторні та навчальні навички, підвищуючи впевненість у своїх силах, вдосконалюватиме способи міжособистісної взаємодії та комунікативні вміння.

Короткий опис програми

Програма розвитку інтелектуальних здібностей дітей 6-го та 7-го року життя складається з 10 занять, кожне у свою чергу з 3-х – 4-х ігор в залежності від складності та тривалості завдання. Кожне заняття сприяє розвитку всіх вище перерахованих інтелектуальних навичок та вмінь, воно складається із вправ та переважної більшості ігор. Тривалість кожного заняття - від 20 до 30 хв. в залежності від емоційної оцінки видів роботи на занятті. Оптимальна кількість учасників – 10 дітей.

Робота за даною програмою проста і не вимагає великої підготовки наочного та роздаткового матеріалу, адже більшість необхідних матеріалів діти самі допомагають виготовити по ходу заняття.

Література: Барбара Шер. 101 гра, яка розвиває інтелект./ переклад з англ. Є. Бакушева. – Мн.: „Попурі”, 2007. – 288 с.

(Книга була опрацьована, ігри проаналізовані та адаптовані для використання з метою розвитку інтелектуальної сфери та психологічної готовності старшого дошкільника до навчання у школі).

Заняття № 1.

1. Гра „Лото, у якому всі перемагають”.

Звичайні ігри в лото можуть виявитися занадто напруженими для дітей, які починають переживати й нервувати, сподіва-

ючись, що їхні картки заповняться першими, а отут хтось кричить: «Є!» Таке життя: іноді перемаємо ми, іноді хтось інший. Та хіба погано, якби всі могли б вигравати відразу? У цій грі лото перемогу святкує кожен

Мета: вчити розпізнавати і підбирати числа, кольори, форми – все, що зображене на картці. При цьому діти вчаться відчувати радість і позитивні емоції, коли у них та оточуючих все добре.

Обладнання: лото із зображенням різних предметів, фішки.

Порядок дій: Зробіть із картону картки для лото, напишіть на кожній з них цифри від 1 до 10 або від 10 до 20. На всіх картках повинні стояти однакові цифри, тільки в різному порядку. Роздайте кожному гравцеві по картці, а також фішки.

Хід гри

Називаючи цифри в довільному порядку, діти повинні відшукати назване число на картці й закрити його фішкою.

Коли всі цифри будуть закриті, обійдіть всіх гравців і перевірте їхні картки: «Ти закрив 1? Так. А 2? Добре. Подивимося, як щодо 3. І 3 є». І так далі.

Упевнившись таким чином, що завдання виконане, повідомите: «У тебе заповнена вся картка! О, і в тебе теж!» Дітям дуже подобається, коли виграють всі!

Варіанти:

Ви можете використовувати цю гру, щоб навчити малят багатьох речей.

Вказуйте на картках кольори, форми, букви й навіть коротенькі слова, імена людей, зображуйте тварин - загалом, будь-яку інформацію, яку ви хочете закріпити в пам'яті дитини.

Можна зробити фішки з картинок або слів, наклеєних на листки паперу, щоб гравці могли співвідносити ці картинки з картинками на картках.

2. Вправа „Гарячий м'яч – Холодний м'яч”.

Мета: розвивати вміння уважно слухати, активізувати мозок і виконувати команди.

Обладнання:

- М'яч або що-небудь, що можна кидати

3

Хід вправи

Ведучий заздалегідь пояснює, що означає кожне завдання. Ведучий вправі придумувати за бажанням будь-які нові варіанти.

Гравці стають у коло й перекидають м'яч один одному. Коли ведучий говорить: «**Гарячий м'яч!**» — діти передають м'яч один одному повернувшись так швидко, як це можливо. Якщо ведучий командує: «**Холодний м'яч!**» - гравці повільно й акуратно перекидають м'яч знизу, поки не надійде інша команда.

Коли ведучий кричить: «**Нижній м'яч!**» — учасник піднімає ногу й кидає м'яч з-під неї.

Коли ведучий повідомляє: «**Кручений м'яч!**» — гравець повинен покрутитися навколо себе й потім кинути м'яч. («Кручені» м'ячі можна різноманітити: «гарячі кручені м'ячі» і «холодні кручені м'ячі».)

Коли ведучий командує: «**Звуковий м'яч!**» — учасник повинен спершу видати який-небудь звук, а потім кинути м'яч.

Досвідчені гравці можуть виконувати складні команди, наприклад «звуковий гарячий кручений м'яч». У цьому випадку потрібно піймати м'яч, покрутитися навколо себе, видати звук і швидко кинути його повернувшись іншому гравцеві.

3. Гра „Відгадай картинку”

Мета: засвоєння дуже важливого математичного поняття, суть якого в тому, що ціле складається із дрібних частин; розвиток смислової догадки.

Обладнання: ножиці, папір, журнал

Порядок дій

Зробіть на аркуші паперу горизонтальні надрізи, що не доходять до лівого краю. Цим аркушем ви будете прикривати картинку.



Хід гри

Накрійте цим аркушем будь-яку картинку в журналі й відвертайте смужки паперу одну за другою, перевіряючи, чи зможуть діти відгадати, що зображено на картинці. Поміняйтеся місцями й подивіться, як швидко вам вдасться дати правильну відповідь.

4

4. Гра у слідопитів

Мета: тренування зорово-моторної координації; виявляти свої творчі здібності, розвивати силу й уміння утримувати рівновагу; вчити продумувати дії заздалегідь і складати план.

Обладнання:

- Папір
- Кольорові олівці або маркери

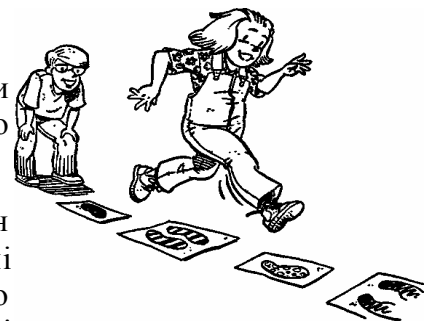
Підготовчий етап:

Покладіть на підлогу аркуші паперу й попросіть дітей стати на них. Поки вони будуть стояти, обрисуйте їх стопу або обидві стопи. Це можуть зробити й інші діти або навіть сама дитина. Добре, якщо таких слідів буде побільше. За бажанням дітлахи можуть розфарбувати свої сліди. Можна урізноманітнити процес розфарбовування, запропонувавши незвичайні варіанти: сліди в горошок, сліди у веселку, у смужку й так далі. Викладіть аркуші паперу зі слідами доріжкою по одному або по двох.

Хід гри

Порядок пересування з одного аркуша на іншій залежить від того, чи лежить перед дитиною один слід або два і як далеко один від одного розташовані аркуші.

Таким чином, якщо на аркуші намальовані два сліди, гравець повинен стрибнути на нього двома ногами. Якщо ж на наступному аркуші намальований один слід, стрибок відбувається однією ногою - правою або лівою - залежно від того яка стопа намальована. Якщо аркуші паперу лежать досить близько, це передбачає короткі стрибки; якщо вони лежать далеко, дитині потрібно робити довгі стрибки.



Варіанти: Приготуйте контури рук і розкладіть їх поруч із контурами ніг. Проходячи слідами, діти іноді зупиняються й, балансуючи на одній нозі, нахиляються й доторкаються до слідів долонь. Потім перестрибують на аркуш із двома слідами. Діти можуть по черзі розкладати аркуші паперу для того, щоб самим встановлювати правила гри.

Замість окремих аркушів паперу можна скористатися рулоном (скажімо, шпалер) і намалювати на ньому послідовність контурів стоп і долонь. Варто спробувати різні варіанти.

5

Заняття № 2

1. Вправа „Кольорові точки”

Мета: знайомство та закріплення кольорів, розвиток фізичної сили, вчити утримувати рівновагу, тренувати зорово-моторну координацію.

Обладнання: Щільний кольоровий папір

Підготовка: Змайструйте кілька кольорових кіл. Найпростіше вирізати кола діаметром не менше п'ятнадцяти сантиметрів з різнокольорового щільного паперу.

Можете виявити винахідливість і зробити «точки», які «переживуть» більше однієї гри (для цього потрібно наклеїти кола на картон). Розкладіть їх на підлозі в довільному порядку.

Хід вправи

Спочатку запропонуйте дітям пострибати із точки на точку. Потім - стрибати на точку того кольору, яку ви називаєте. Потім нехай самі діти називають кольори по черзі.

Варіанти:

Можна урізноманітнити способи й напрямки пересування по точках.

- Прострибайте на всі червоні точки.
- Прострибайте боком на всі жовтогарячі точки.
- Прострибайте по-жаб'ячі на всі сині точки.
- Прострибайте спиною вперед на всі фіолетові точки.
- Прострибайте на одній нозі на всі зелені точки.

- Прострибайте на всі жовті точки й покрутіться на них.
- Прострибайте в такому порядку: червона точка - синя - жовта - зелена точка. Щоразу, стрибаючи на червону точку, підстрибніть два рази, а стрибаючи на зелену точку, підстрибніть три рази.
- Набивний м'яч і точки. Розкладіть точки на підлозі. Позначте маркером місце, де повинен стояти учасник. Дайте йому набивний м'яч. Ви називаєте колір, а він повинен потрапити м'ячем на відповідну точку.

2. Вправа „Ловимо букви на гачок”

Мета: ознайомлення або закріплення букв; розвиток мислительних процесів, запам'ятовування; вміння вести рахунок й ототожнювати кількість букв

Обладнання:

- Маленький магніт
- Тонка мотузка
- Олівець
- Магнітні букви або товстий папір і скріпки для паперів

6

Порядок дій:

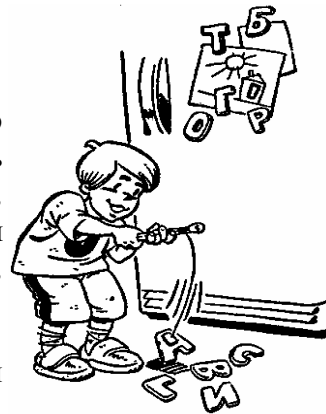
Потрібно прив'язати (або приклеїти) мотузку до магніту. До іншого її кінця прив'яжіть олівець. Вийшла своєрідна вудка

Розкладіть букви на підлозі намагніченою стороною вгору. Залишіть між ними досить вільного місця. Якщо у вас немає магнітних букв, виріжте з товстого паперу рибок. На кожній рибці напишіть букву й розкладіть їх на підлозі або в коробці. До кожної рибки прикріпіть скріпку.

Починайте «ловити» букви вудкою. Не забувайте виражати захват із приводу кожної пійманої на гачок букви. Розкладайте їх лицевою стороною доверху, щоб маленький «рибалка» міг пишатися своїм вловом. Це не іспит. Немає потреби щораз запитувати: «Що це за буква?» Набагато важливіше радуватися кожній букві: «Подивимося, яку букву ти зловив! Ти піймав... „P!” Варто зробити паузу перед тим, як назвати букву, щоб у дитини був час пригадати та назвати її.

Варіанти:

- Розсортувати й порахувати. Деякі алфавітні набори містять по декілька екземплярів кожної букви. Це дає вам прекрасну можливість ввести поняття тотожності й рахунку: «Подивимося, ти піймав „А”. Ану, здається, ти вже вилловив таку ж букву. І де вона? Так, ти правий - от ця буква. Дивися, тепер у тебе три букви „А”. Давай разом порахуємо їх: раз, два, три».



- Якої букви не вистачає? Розкладіть перед гравцями кілька букв, потім запропонуйте їм відвернутися або закрити очі, а самі заберіть одну букву. Коли діти відкриють очі, попросіть їх назвати відсутню букву.

3. Гра „Незвичайні змагання”

Мета: вчити контролювати своє тіло, змушуючи його рухатися різними способами; вдосконалювати вміння утримувати рівновагу.

Хід гри

- Змагання навшпиньках. Іти тільки на пальчиках.
- Змагання на п'ятах. Іти тільки на п'ятках.

7

- Пальчики, п'ятки, пальчики, п'ятки. Поперемінно перекочуватися з пальчиків на п'ятки.
- Змагання навпочіпки. Пересуватися в положенні сидячи навпочіпки.
- Зовнішня сторона стопи. Іти, опираючись на зовнішню сторону стопи.
- Внутрішня сторона стопи. Іти, опираючись на внутрішню сторону стопи.
- Задом наперед. Іти або бігти задом наперед.
- Бічне ковзання. Пересуватися боком, виставляючи вперед одну ногу, а другу підтягуючи до неї.
- Галоп. Бігти особою вперед, але завжди тільки з однієї ноги.
- Стрибаючи на одній нозі.

- Стрибаючи на одній нозі задом наперед.
- Скакати обличчям вперед.
- Скакати задом наперед.
- І, нарешті, самий веселий спосіб: скакати всім разом, тримаючись за руки.

Заняття № 3

1. Вправа „Підбери такий же”.

Мета: Знання подібних і відмітних ознак навколишніх предметів є основою диференціації завдяки якій ми помічаємо різноманітні деталі. Ігри на підбір сприяють розвитку й зміцненню дитячої свідомості.

Обладнання: Щільний кольоровий папір, ножиці

Порядок дій: Використовуючи маленькі квадратики паперу, виготовте кілька ідентичних комплектів із червоним, синім, зеленим, жовтим, чорним й білим кольорами.

Хід вправи

Спершу покладіть на стіл тільки дві картки: червону й синю. Дайте дитині синю картку й попросіть: «Поклади синю картку на іншу синю картку». Або: «Поклади синій колір на синій колір». Наступного разу додайте ще два кольори й запропонуйте дитині вибрати потрібний колір із трьох карток. Продовжуйте додавати картки,

8

поки дитині не потрібно буде вибирати відповідний колір із шести або більшого числа карток.

Не забувайте мінятися ролями. Якщо маленький учень «помилився», просто повідомте його про це: «Ти поклав червону картку на зелену. Давай-но подивимося разом і знайдемо другу червону картку. Це вона? Ні, це жовта. А що ти скажеш про цю?»

Варіанти:

Число варіантів безмежна, оскільки підбирати під пару можна незліченну кількість предметів.

- Підбирайте замість кольорів форми. Виріжте різні форми, такі як кола, квадрати, трикутники, прямокутники тощо однакового й різного кольору.
- Підбирайте текстури з використанням предметів, наприклад: дві ватні кульки, два шматочки вошеного паперу, два шматочки наждакового паперу, два макаронини, два шматочки целофану, два гумових кільця, два шматки губки, два шматки тканини, дві соломинки, дві монети й так далі.

2. Гра „Наступи на хвіст”

Мета: вчити уважно стежити один за одним, вчити співробітничати й нести відповідальність, прикриваючи спину один одного; розвивати координацію очей і ніг; сприяти розвитку просторової орієнтації.

Обладнання:

- Ножиці
- Моток мотузки

Підготовчий етап: відріжте для кожного гравця шматок мотузки такої довжини, щоб він міг волочитися по землі, якщо заткнуту його за пояс.

Хід гри

Суть гри полягає в тому, що всі учасники бігають один за одним, намагаючись наступити на мотузку, що волочиться, і зірвати їх з пояса. Основне завдання кожного - зібрати якнайбільше «хвостів», зберігши при цьому свій власний.

Діти можуть працювати в парах, при цьому вони домовляються „полювати” на певних гравців і прикривати спину один одного у випадку нападів.

9

Ніхто не вибуває із гри. Навіть якщо учасник втратився «хвоста», він може бігати за іншими й полювати на їх «хвости». Однак той, хто збере найбільшу кількість «хвостів», може бути проголошений «Тим, у кого більше всіх хвостів». Подібне звання припускає виключення навішування ярликів «переможців»/«програвших», просто констатуючи факти.

Варіанти:

- Замість мотузки можна використовувати довгі стрічки.

- Діти можуть висмикувати кінці мотузки або стрічки руками замість того, щоб наступати на них ногами.

3. Вправа „Пісочні букви”.

Мета: вчити алфавіт не тільки за допомогою зору, але й дотику. Чим більше органів чуття задіяно, тим міцніше запам'ятовування.

Обладнання:

- Клей
- Щільний папір
- Пензлик для малювання
- Пісок, сіль або рис
- Фарба

Підготовка:

На папір видавіть клей у формі тієї або іншої букви. Або нанесіть клей за допомогою пензлика. Запропонуйте дитині щедро посипати свіжий клей рисом, піском або сіллю. Залишіть клей підсохнути. Потім стряхніть надлишки піску, солі або рису. Якщо ви прагнете творчої вишуканості, змішайте окремі жменьки піску, солі або рису з фарбами різного кольору й використовуйте отриманий кольоровий матеріал для створення різнокольорових букв.

Підготовлений у такий спосіб повний комплект букв дозволить дитині освоювати алфавіт, вивчаючи букви на дотик.

Хід вправи

Варіанти:

- Попросіть гравців відвести одну руку за спину. Потрібно вкласти в цю руку букву. Чи зможуть вони на дотик визначити, що за букву тримають у руці?
- Розкладаєте на столі кілька букв. Зав'яжіть маляті на очі пов'язку й запропонуйте на дотик відшукувати букви, які ви називаєте.
- Діти старшого віку можуть складати слова з розкладених на столі букв, у той час як дитина з пов'язкою на очах на дотик відшукує називані букви.



10

4. Гра „Пряме попадання”

Мета: тренування зорово-моторної координації, вміння розраховувати свою силу, розвиток лічби – порядок цифр, впізнавання чисел та їх додавання4 взаємодопомогу.

Обладнання: Порожні пластикові пляшки, набивний м'яч або будь-який інший м'яч

Порядок дій:

Складіть кілька пляшок одна на одну або складіть піраміду із шести-десяти пляшок, начебто це кеглі для боулінгу.

Хід гри

Гравець стає на відстані від сімдесятьох до ста вісімдесятьох сантиметрів від піраміди, залежно від свого віку й умінь, і пускає м'яч котитися по підлозі. Підраховуйте всі збиті пляшки. Учасник може робити стільки спроб, скільки йому буде потрібно, щоб збити все. Попросіть дітей допомогти вам скласти банки для наступного раунду.

Варіанти:

Обгорніть пляшки папером і на кожній напишіть цифру. Складіть банки в ряд і попросіть гравця вибити, приміром, пляшку під номером 2.

Якщо діти не знають іще цифр, просто озвучуйте їхні успіхи: «Ого, дивися, ти вибив номер 2 і номер 5!»

Діти, які знають лічбу, нехай вони вибивають і додають їх: «Подивимося, номер 3, номер 4 і номер 1. А ну-но, давай порахуємо, який у тебе цей гри».

Для дітей різного віку потрібно дати різні завдання або запропонувати грати по черзі; скажімо, молодший називає цифру, старший додає цифри, а середній (той, хто вже знайомий із цифрами, але поки ще не вміє робити математичні операції) встановлює банки для наступного раунду.



Діти люблять усілякі звання, так що відповідальний за рахунок буде називатися *Королем Рахунку*, відповідальний за установку банок – *Головним Укладальником*, а відповідальний за кидання м'яча – *Суперкидальником*.

Заняття № 4

1. Гра „Стрибки по формах”

Мета: закріплення назви форм, кольорів, чисел або букв; тренувати пам'ять - вміння слухати, запам'ятовувати і виконувати

11

вказівки; вдосконалення навичок збереження рівноваги, стрибаючи на двох або одній нозі; вчити пересуватись різними способами.

Обладнання: Газети або щільний кольоровий папір, маркери, скотч.

Підготовка:

Вийміть шість-дев'ять газетних розворотів. Складіть їх навпіл і на кожному намалюйте яку-небудь форму маркером. За бажанням форми можна вирізати. Почніть із простих знайомих форм - кола, квадрата, прямокутника, трикутника або зірки. Пізніше можна перейти до більш складних форм - п'ятикутника, шестикутника, восьмикутника й ромбу.

Прикріпіть всі сторінки до підлоги, одну за одною, щоб вони утворили вертикальну лінію. (Чим більше сторінок, тим складніше гра.)

Хід гри

Спочатку потрібно просто перестрибувати з однієї форми на іншу. При кожному стрибку називайте форму, на яку стрибаєте.

Повторіть вправу кілька разів, завжди починаючи з першої форми й не пропускаючи жодної. Тепер називайте різні форми, на які дитина повинна стрибнути. Наприклад: «Стрибни із квадрата на коло». Далі завдання ускладнюється: «Стрибни з кола на трикутник, а потім на восьмикутник».

Для тренування пам'яті, потрібно ускладнити завдання: «Пройди на п'ятах до зірки, потім навшпиньках до прямокутника, а потім підстрибни чотири рази на одній нозі на колі». Або: «Стрибни боком на квадрат, потім спиною вперед на трикутник, а потім перестрибни через три наступні форми на п'ятикутник». Або: «Прострибай на лівій нозі до квадрата, потім зроби поворот у повітрі й приземлися на шестикутник» тощо.

Варіанти:

Замість того, щоб малювати на папері форми, розфарбуйте аркуші паперу в різні кольори, намалюйте числа або букви.

2. Вправа „Музичні рухи”.

Мета: Розвиток вміння слухати й запам'ятовувати, вдосконалювати музичний слух.

12

Обладнання:

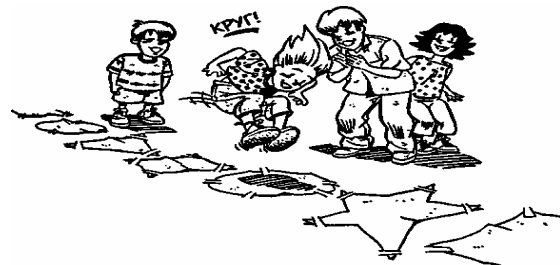
• Різні музичні інструменти

Порядок дій:

Під звуки музичних інструментів потрібно робити певні рухи. Приміром, попросить дітей кружляти, коли задзвенить дзвіночок, стрибати під звуки бубна, стрибати на одній нозі, коли заграє сопілка, розгойдуватися під барабанний бій і так далі.

Хід вправи

Спершу програйте всі звуки для того, щоб діти змогли потренувати рухи. Потім поверніться спиною, щоб учасники не бачили, на якому інструменті ви граєте. Грайте на інструментах по черзі, даючи дітям можливість прислухатися й змінювати рухи, коли ви міняєте інструмент. Спробуйте також грати на двох інструментах одночасно, щоб діти виконували відразу два рухи (приміром, стридали на



Варіанти:

Запропонуйте дітям грати на музичних інструментах по черзі. Поставте маленьких музикантів обличчям до себе й спиною до інших учасників. Ви будете диригентом, що вказує диригентською паличкою на того музиканта, чий інструмент повинен зазвучати. Оркестр може встати обличчям до танцюючих, а ви будете легенько постукувати паличкою по спині потрібного вам музиканта.

3. Гра „Складаємо рими”

Мета: Знайомство з основами римування й порядком букв в алфавіті; відпрацювання навичок збереження рівноваги.

Обладнання:

- Паперова віконна штора, шпалери або плакатний аркуш
- Кольорові олівці або фломастери

Порядок дій:

На паперовій шторі або на папері намалюйте букви алфавіту.

Хід гри.

Запропонуйте учасникам стрибнути на букву, з якої починається слово «кіт». Після цього попросіть стрибнути на інші букви, з яких починаються слова, що римуються із цим словом.

От кілька варіантів простих слів, що римуються.

Слова, що кінчаються на «ІТ»: «кіт», «піт», «кріт».

Слова, що кінчаються на «ІЛЬ»: «сінь», «бінь», «мінь».

13

Слова, що кінчаються на «ІСТ»: «міст», «піст», «хвіст», «ріст».

Слова, що кінчаються на «ОР»: «мор», «лор», «хор», «бор».

Слова, що кінчаються на «АЙ»: «край», «розмай», «чай».

Слова, що кінчаються на «ИР»: «мир», «тир», «жир».

Слова, що кінчаються на «АР»: «дар», «пар», «шар», «бар».

Слова, що кінчаються на «ІГ»: «стіг», «ріг», «поріг», «пиріг».

Слова, що кінчаються на «ІЛ»: «віл», «кіл», «діл», «стіл».

Слова, що кінчаються на «ОМ»: «лом», «том», «сом».

Слова, що кінчаються на «АК»: «бак», «рак», «лак», «мак».

Слова, що кінчаються на «ІК»: «бік», «рік», «тік», «сік».

Слова, що кінчаються на «УК»: «крук», «лук», «стук», «жук».

Слова, що кінчаються на «УГ»: «плуг», «друг», «круг».

4. Гра „Спіймай змію”

Мета: розвивати координацію очей і ніг, спритність, вчитися утримувати рівновагу, удосконалювати свої рефлексії.

Обладнання:

- Мотузка

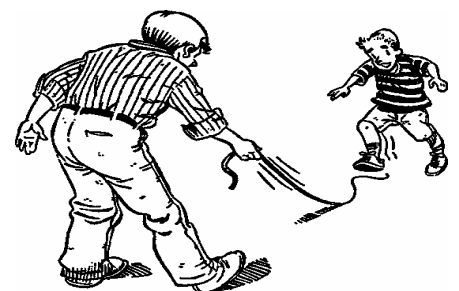
Хід гри

Візьміть мотузку за один кінець, а другий нехай волочиться по підлозі. Повільно смикайте кінець мотузки, який ви тримаєте в руках, щоб другий кінець ворухився й звивався. Нехай одна дитина спробує наступити на мотузку, у той час як ви ходите по кімнаті й тягнете неї за собою.

Наскільки швидко або повільно ви будете вести мотузку, залежить від вашого бажання. Завжди краще почати з простого, поки діти не зрозуміють суть гри, а потім поступово ускладнювати завдання.

Варіанти:

Поділіть дітей на пари, дайте одному з пари можливість керувати мотузкою, адже у кожної дитини свій власний унікальний стиль,



залежно від якого буде змінюватися й сама гра. Нагадуйте тому, хто тримає мотузку, що вона повинна увесь час залишатися на землі, бо ніхто не зможе наступити на мотузку в повітрі.

14

Заняття № 5

1. Вправа „Де захований предмет”.

Мета: У свідомлення різниці у розмірах не відбувається автоматично. Це саме та інформація, що ми засвоюємо за допомогою практичного досвіду. Дитині може знадобитися якийсь час, щоб помітити різницю в розмірах або засвоїти поняття «великий», «середній» і «маленький». Можна спробувати використовувати мову, доступну маляті, наприклад: «банку-тато», «банку-мама» і «банку-дитинка». Тому цією грою ми розвиваємо візуально-просторові навички дитини, порівняння й елементи логічного мислення. Вчимо продуктивно взаємодіяти з оточуючими.

Обладнання:

- Три ємкості різних розмірів, порожні й чисті, без етикеток.
- Дрібні предмети, наприклад сухофрукти

Хід вправи

Розставте на столі три порожні ємкості вгору дном. Під одну з ємностей покладіть дрібний предмет.

Попередньо повідомте гравця, під яку банку кладе «приз» (під більшу, середню або маленьку).

Потім поміняйте їх місцями й побачите, чи зможе виділити зазначену ємкість. Він правий? Отже, отримує нагороду й/або похвалу, а також можливість спробувати ще раз. Не вгадав? Загляньте разом під середню ємність: «Ні, не тут, не під середньою банкою». Потім подивіться під маленькою: «Ні, не під маленькою». А тепер під великий: «Ага, а от і ...(схований предмет)! Вона була під великою банкою!»

Варіанти:

Спробуйте ховати предмети під ємкостями різних розмірів або кольорів. Для цього обмотайте однакові за розміром ємкості кольоровим папером.

2. Вправа „Веселі стрибки”

Мета: розвиток моторного планування, вміння мислено програмувати власні дії; створити гарний настрій.

15

Хід вправи

- «А ти можеш підстрибнути й зробити в повітрі поворот?»

Продемонструйте стрибок самі, повернувшись у повітрі на сто вісімдесят градусів так, щоб приземлитися обличчям в протилежному напрямку.

- «Ти можеш зробити стрибок на одну чверть?» (Приземліться, здійснивши поворот вправо або вліво.)

- «Ти можеш зробити в повітрі повний поворот?» (Зробіть у повітрі поворот на триста шістьдесят градусів.)

3. Гра „Ряд числових доріжок”

Мета: тренування зорово-моторної координації; вчать зосереджуватися, розраховувати силу кидка, спритність; вчать оцінювати швидкість польоту м'яча і його траєкторію.

Обладнання:

- Кольорові маркери
- Папір
- Скотч
- «М'який м'яч»

Порядок дій:

На окремих аркушах паперу запишіть числа від 0 до 9. Скористайтесь маркерами різних кольорів, щоб вийшла червона одиниця, синя двійка, зелена трійка й так далі.

Розвісьте аркуші на стіні в різних місцях.

Хід гри

Дайте першому гравцеві м'яч (набивний м'яч або куля із зім'ятої газети) і поясніть, що він повинен кидати м'яч у зазначені числа. Порядок дій *варіюється залежно від віку гравців і ступеня розвиненості їхніх навичок.*

- Кинь м'яч у цифру 4 (6, 2, 5 і т.д.).
- Кинь м'яч у парне число.
- Кинь м'яч у непарне число.
- Кинь м'яч у цифри, які становлять число 24.
- Кинь м'яч у число, що вийде, якщо скласти 2 і 3.
- Кинь м'яч у число, що вийде, якщо з 5 відняти 3.
- Запам'ятай послідовність кольорів: червоний, зелений, синій. Кинь м'яч у цифри цих трьох квітів у зазначеній послідовності.

16

- Запам'ятай послідовність цифр: 2, 7, 4.... Кинь м'яч у ці цифри по черзі.

Варіанти:

Цей спосіб вважається більш складним не тільки тому, що в нього залучено більше гравців, але й тому, що він вимагає більше тривалої й ретельної підготовки й привносить елемент «небезпеки» у вигляді учасників, що стоять за мішенню.

Розріжте картонні коробки на кілька шматків. Як і в описаній вище грі, на шматках картону напишіть цифри кольоровими маркерами так, щоб кожна цифра позначалася окремим кольором.

Кожна дитина, за винятком того, хто кидає м'яч, тримає перед собою аркуш картону. Діти шикуються в ряд обличчям до того, який буде кидати.

Якщо, приміром, ви говорите: «Кинь м'яч у число, що виходить при додаванні 2 і 3», то правильну відповідь на це питання повинен знати не тільки той, хто кидає м'яч, але й той, хто тримає картон із цифрою 5. Останньому потрібно це знати, щоб встигнути захиститися картоном, коли в нього летить м'яч.

Одержати удар «м'яким м'ячем» зовсім не боляче. Якщо деякі діти навмисно із силою кидають м'яч, не лайте їх і не заважайте ім. Уміння кидати швидко й сильно - гарне вміння.

Якщо дитина попадає в неправильну цифру, не влаштовуйте із цього трагедію. Замість цього просто відзначте що-небудь позитивне: «Гарний кидок. Відмінна спроба». Або: «Ти вірно вловив ідею, але номер 4 перебуває геть не там. Кинь м'яч у цю цифру. Цілком правильно!»

Можна також приклеїти цифри скотчем до підлоги й давати дітям аналогічні вказівки, тільки при цьому вони повинні не кидати м'яч, а стрибати на потрібні цифри.

4. Гра „Кенгуру з м'ячиками”

Мета: розвиток уваги, спритності, навичок просторового орієнтування (уміння не зіштовхуватися або, навпаки, зіштовхуватися з іншими учасниками); зміцнення м'язів нижньої частини тіла при стрибках із затиснутим між коліннями м'ячем; відпрацювання навичок використання різних груп м'язів.

17

Обладнання: «М'які м'ячики» (виготовлені із зім'ятих газет або целофанових пакетів і обмотані клейкою стрічкою) або готові м'ячики з поролону.

Хід гри.

На початку гри м'ячі кладуть на підлогу перед учасниками. Гравці затискають м'яч колінами. Після цього, намагаючись утримати м'яч, стрибають по кімнаті, як кенгуру. Варто запропонувати учасникам виконувати при цьому різні типи стрибків:

- Короткі стрибки,
- Довгі стрибки.
- Стрибки боком.
- Швидкі стрибки.
- Повільні стрибки.
- Стрибки через різні предмети.



За бажанням гравців, можна запропонувати порахувати кількість стрибків, не впустивши м'яча.

У початковому варіанті діти намагаються не зіштовхуватись один з одним, щоб не впустити м'яча. У іншому варіанті запропонуйте їм штовхати (не сильно) один одного стегнами, щоб утримати власний м'яч, але змусити суперника впустити свій.

Заняття № 6

1. Вправа „Букви нашвидкуруч”.

Мета: сприяти розвитку елементів аналітико-синтетичного та логічного мислення, вдосконалювати понятійний апарат та вправляти у читанні.

Обладнання:

- Папір

Підготовчий етап:

Нарвіть або наріжте кілька вузьких прямокутників і трохи кіл. Кола порвіть на половинки, а прямокутники - на смужки різної довжини.

Якщо хочете, щоб ігровий матеріал зберігся довше, скористайтеся щільним кольоровим папером, обкладинкою журналу або плакатним папером.



18

Хід вправи

За допомогою шматочків паперу складайте різні букви алфавіту. Діти із захватом і подивом виявлять, що із цих маленьких шматочків можна скласти практично всі букви. Якщо діти тільки вчать алфавіт, першу букву для прикладу складіть самі.

Відверніться, поки вони будуть складати букву, а потім подивіться й назвіть її. Можете мінятися ролями.

Рекомендації: Складайте коротенькі слова типу «кіт» і «рот», «лак» і «мак», у яких, помінявши тільки перші букви, можна одержати при цьому інше слово. (Не варто складати дво- або трискладові слова, оскільки випадковий змах руки може змішати букви, і тоді захват обернеться розчаруванням.)

2. Гра „Повернути в пусте місце”.

Мета: У цій грі розвивається уявлення про просторове розташування предметів. Діти вчаться розуміти, куди рухаються вони самі, а також куди рухаються інші, щоб уникнути зіткнення. Це вимагає усвідомлення простору й свого місця в ньому стосовно інших об'єктів.

Хід гри.

Кожний учасник знаходить собі партнера. Один з них грає роль «машини», другий - «водія». Водій кладе руки на талію «машини» і веде її по кімнаті. За умови, що всі водії рулять одночасно, головне завдання - не врізатися в інші машини. А зробити це можна, «зарулюючи в порожнє місце». Водії можуть вести машини так швидко, як їм хочеться, маневруючи в пошуках порожнього простору. Як додаткова розвага, можна показати дітям, як видавати забавні автомобільні звуки. Потім учасники міняються ролями: спочатку один зображує машину, потім інший.

Чим менше простір, тим складніше маневрувати в пошуках вільного місця.

Варіанти:

З'єднаєте разом кілька груп, формуючи два або більше поїзди. Дитина на чолі поїзду буде «машиністом». Ціль машиніста - знаходити порожній простір і тягти туди поїзд.



19

Машиніст повинен мати достатнє уявлення про те, скільки місця необхідно для цілого поїзду.

Відносно звуків: «чух-чух-чух» замінює «біп-біп», а гудок поїзда замінює сигнал автомобіля.

По закінченні гри поцікавтеся: що дітям сподобалося більше - бути водієм або бути машиною. Вони воліють контролювати процес чи надавати іншим можливість приймати рішення? Або обидві ролі їм сподобалися однаково? І перша роль, і друга відрізняються корисними характеристиками, однак завжди цікаво знати про дитячі думки та переваги.

3. Вправа „Математична історія”

Мета: вчити лічбі від одного до десяти, дати зрозуміти, що «один» означає один предмет, «два» - два предмети й так далі; вдосконалювати операції додавання та віднімання.

Рекомендації: Почніть історію з однієї людини й поступово додавайте інших, тим самим вводячи поняття додавання.

Хід вправи

Маленька дівчинка на ім'я Ганна збиралася в нову школу. Вона нікого там не знала й боялася, що не зможе завести нових друзів. І от вона придумала план.

Якщо в неї з'явиться один друг (підведіть до «Ганни» одну дитину), і в нього буде один друг (підведіть ще одну дитину), тоді в Ганни буде двоє нових друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2.

Так, якщо у другого друга теж буде один друг (підходить ще одна дитина), тоді в Ганни буде три нових друзі. Давайте порахуємо їх: 1, 2, 3.

Якщо у третього друга теж є один друг (підходить ще одна дитина), у Ганни з'явиться чотири нових друзі. Давайте порахуємо їх: 1, 2, 3, 4.

І так далі, залежно від того, яку практику рахунку ви хочете влаштувати для дітей і скільки дітей (або ляльок) у вас є. Закінчити ви можете такими словами:

«Тому маленька дівчинка більше не переживала, адже в неї було ДЕСЯТЬ (або будь-яке інше число) нових друзів!»

20

А тепер, якщо хочете, введіть поняття віднімання.

Погравши трохи, один друг зібрався йти, оскільки йому потрібно було йти на уроки танців (одна дитина іде), так що в Ганни залишилося троє друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2, 3. Після цього іще одному другові довелося піти на тренування з Футболу (іде ще одна дитина), і в Ганни залишилося двоє друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2. Потім пішов іще один друг, йому потрібно було сидіти з маленькою сестричкою (іде ще одна дитина), і в Ганни залишився один друг. Давайте порахуємо, скільки залишилося друзів: 1.

Ганна і її новий друг програли до самого вечора, адже мати навіть одного друга - це дуже й дуже добре!

4. Гра „Буквенні класики”

Мета: вчити розпізнавати букви, запам'ятовувати алфавіт, зберігати рівновагу, розвивати моторику.

Обладнання: непотрібні шматки шпалер, маркер (крейда), м'ячик.

Підготовчий етап:

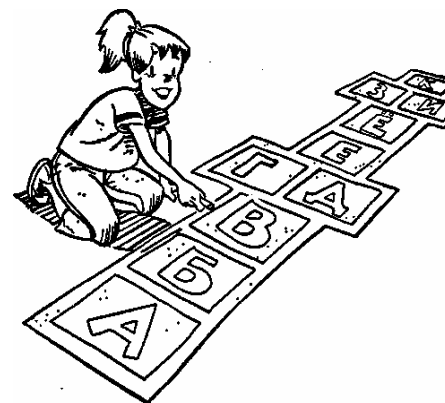
На шматку шпалери намалюйте класики із букв (приблизне зображення на малюнку). Це можна зробити на асфальті крейдою. У квадратах замість цифр зобразіть букви.

Хід гри

Гравці по черзі кидають м'ячик у ті букви, які ви або хтось інший з дітей називає. Потім гравець повинен прострибати на одній або двох ногах по решті букв, дійти до названої, обернутись навколо себе і повернутись назад.

Варіанти:

- широкий стрибок зі старту до вказаної букви, якщо вона знаходиться неподалік.
- почергові стрибки з голосних на приголосні (для більш старших дітей, при умові, що вони вже знають або розуміють ці поняття).



Заняття № 7

1. Гра „Музичні співпадіння”.

Мета: розвиток вміння слухати та помічати найменші зміни у звуках.

21

Обладнання:

- Різні дрібні предмети
- Біля десяти порожніх контейнерів для фотоплівки

Підготовчий етап:

Покладіть однакову кількість кожного із предметів (або речовини) у два контейнери. Наприклад, у два контейнери насипте сіль, у два - рис, і так далі. Підійдуть також гудзики, квасоля, гравій, пісок і дрібні монетки. По одному контейнеру кожного типу дайте кожній дитині, по одному залишіть собі.

Хід гри

Потрясіть будь-який контейнер і попросіть знайти в себе контейнер, що видає такий же звук. Тепер черга дітей потрусити один зі своїх контейнерів, а ваше завдання - відшукати аналогічний у себе. Деякі звуки легко розпізнати, скажімо шум монет, і шум рису. Щоб розрізнити звуки піску і солі, потрібно уважніше прислухатися.

Варіанти:

По черзі спробуйте відбивати ритм. Наприклад, двічі струсніть контейнер із сіллю, чотири рази - контейнер із квасолею, і у вас вийде простий ритм 2:4. Повторіть цю комбінацію кілька разів і запропонуєте дітям дотримуватися вашого прикладу, використовуючи свої контейнери.

2. Гра „Кидання м'яча по категоріях”

Мета: здобувати досвід у найменуванні й розумінні категорій; тренувати вміння слухати й пам'ять; вчити виявляти подібність між групами предметів.

Обладнання:

- Звичайний або набивний м'яч або що-небудь, що можна легко піймати

Хід гри

Учасники сідають у коло.

Виберіть категорію, наприклад: назви квітів, дерев, імена друзів, імена, що починаються з певної букви, улюблені продукти, форми, планети, назви країн, предмети, виготовлені з деревини, предмети меблів і так далі.

Припустимо, ви вибрали категорію «меблів». Дайте першому гравцеві звичайний або набивний м'яч.

Перший учасник називає предмет меблів і кидає м'яч іншому, котрий називає інший предмет. Діти перекидають м'яч доти,

22

поки всі гравці не візьмуть участь або поки ніхто не зможе більше придумати жодного відповіді.

Варіанти: Можна грати із групою дітей, які тільки що познайомилися; так вони отримають можливість ближче познайомитись один з одним.

Категорії можуть бути наступними: «місця, де я побував», «місця, де я хочу побувати», «їжа, що мені подобається», «їжа, яку я ненавиджу», «види спорту, якими я займаюся», «види спорту, які я люблю дивитися», «телепередачі, які я ніколи не пропускаю» і так далі.

Можна також міняти спосіб передачі м'яча: його можна котити, ногою, передавати м'яч правою рукою, а ловити лівою тощо.

3. Гра „Пан Годинник”

Мета: розвивати пам'ять, уважність, учитися вичікувати потрібний час, створити позитивну емоційну атмосферу.

Хід гри

Група гравців стає в одному кутку великої кімнати або поля, а одна дитина - в іншому. Вона зветься Пан Годинник (або Пані Годинник).

Група дружно кричить: «Пан Годинник, пан Годинник, котра година?» А пан Годинник відповідає: «Десята година» (або будь-який інший час, що йому сподобається). Після чого діти роблять десять кроків уперед до Пана Годинника. І знову повторюють своє питання, а Пан Годинник відповідає доти, доки учасники не наблизяться до нього дуже близько. Тоді Пан Годинник кричить: «Північ!» І отут всі дітлахи зі всіх ніг кидаються назад до початкової лінії, переслідуювані Паном Годинником. Всі, до кого він встиг доторкнутися, залишаються на його стороні. І кожний з них теж стає Паном Годинником. Гра триває доти, поки на протилежній стороні не залишиться одна дитина, що і стає Паном Годинником в наступній грі.

Коли збирається група Панів Годинників, краще буде, якщо діти стануть називати час по черзі. У протилежному випадку самий гучноголосий увесь час викрикує час, а сам нетерплячий кри-

чить «Північ!», коли група ще занадто далеко. Якщо я є на боці Пана Годинника, то попереджаю той, хто повинен назвати

Варіанти:

Замість Пана Годинника можуть бути **Пан Вовк, Пан Кенгуру, Пан Тигр**. Діти, що грають із Паном Кенгуру, можуть, приміром, стрибати, а не просто робити кроки вперед. Діти, що грають із Паном Тигром, можуть робити тигрячі кроки вперед. А сигнальним словом у цьому випадку може служити не «північ», а «обід».



4. Вправа „Загублені у рисі”

Мета: вчити «слухати» за допомогою пальців, розвивати зосередженість та концентрацію уваги, психомоторику; закріплювати лічбу, підвищувати впевненість дітей у собі.

Обладнання:

- Пакет рису
- Коробка
- Різні дрібні предмети

Підготовка:

Висипте рис у коробку. Чим більше рису, тим більш захоплююча гра. Зберіть по парі різних дрібних предметів (ложки, скріпки для паперів, гудзики, монети, олівці й так далі). Заховайте в рисі по одному предмету.

Хід вправи

Роздайте дітям по одному предмету, попросіть їх потримати в руках, а потім знайти в рисі пари до кожного. Шукати діти повинні тільки на дотик.

Можна закопати в рисі весь „скарб”. Повідомте, наприклад, що ви сховали в рисі десять предметів, і перевірте, чи зможуть вони відшукати їх усі. (Магнітні букви, які кріпляться до холодильника, відмінно підходять для цієї гри.)

Після цього запропонуйте дітям сховати кілька предметів для вас.

Варіанти:

- Рисове брязкальце. Ви можете перетворити рис у музичний інструмент або дитяче брязкальце, розсипавши його у два чисті контейнери. Зв'яжіть обидва контейнери скотчем. Вийде інструмент, який видає приголомшливі гуркітливі звуки. Відмінно підійдуть прозорі пластикові ємкості.

24

- Піскові скарби. Якщо у вас є пісочниця, спробуйте такий варіант. Зберіть різні предмети, сховайте їх в пісок.

Порахуйте зібрані предмети. Попросіть дитину закрити очі, оскільки ви збираєтеся закопати в пісочниці десять секретних предметів, які вона має відшукати.

Заняття № 8

1. Вправа „Солом'яна лічба”

Мета: повторення рахунку, розвиток зорово-моторної координації, вміння зосереджуватися.

Обладнання: Ножиці, соломинки, порожня пластикова пляшка (250 мл)

Підготовчий етап:

Розріжте кілька соломинок на невеликі шматочки. Розмір шматочків залежить від віку дитини. Вони повинні бути досить довгими, щоб маля не могло їх проковтнути, і досить короткими, щоб вони не згиналися й не ламалися: приблизні розміри – від двох з половиною або по п'яти сантиметрів.

Хід вправи

Зніміть із пляшки кришку й покажіть дітям, як по одній складати соломинки в пляшку.

Варіанти:

Запропонуйте дітям кидати в порожній контейнер для круп або солі гудзики. Проробіть у кришці спеціальний розріз.

2. Гра „Стрибунці”

Мета: вчити використовувати власну увагу, розвивати спритність.



Обладнання:

- Шматочки паперу або газети

Хід гри

Розкладіть шматочки паперу або газети на підлозі й попросіть учасників переміщатися від шматочка до шматочка тим способом, що ви називаєте. Ви можете варіювати вказівки залежно від віку й координаційних навичок дітей. Після цього запропонуйте дітям самим давати завдання іншим гравцям.

25

Варіанти:

(у порядку зростання складності)

- Промарширувати від одного листочка до другого.
- Пройти навшпиньках від одного листочка до іншого.
- Стрибати й при кожному стрибку ляскати в долоні.
- Стрибати боком, тримаючи руки на стегнах.
- Стрибати спиною вперед, тримаючи руки на колінах.
- Робити два стрибки вперед і один назад.
- Стрибати з листочка на листочок із закритими очима.
- Приземлятися на кожний листочок у положенні сидячи.
- Стрибати на одній нозі, плескаючи легенько себе по голові й одночасно погладжуючи живіт.
- Стрибати й при кожному стрибку робити в повітрі повний оборот.

3. Гра „3 повітряною кулькою”

Мета: вправлятися у лічбі, розвивати зорово-моторну координацію, вчити працювати в команді, отримувати задоволення від спільних ігор; створити позитивний настрій.

Обладнання: повітряні кульки по кількості учасників.

Хід гри

Для початку можна запропонувати дітям підкидати кульку до верху і одночасно вести рахунок, поки кулька не впаде на підлогу. Якщо рахунок веде дорослий, то завдання дітей – якнайбільшу кількість разів підкинути і зловити кульку.

Варіанти:

Можна спробувати бити кульку різними частинами тіла: головою, ліктем або пальцем.

4. Вправа „Портрети наосліп”

Мета: розвиток концентрації уваги, дрібних м'язів руки, психомоторики, стимулювати у юних художників розвиток внутрішнього відчуття того, де знаходиться рука

Обладнання:

- Кольорові або звичайні олівці
- Папір

Порядок дій:

В ході цієї гри діти будуть малювати портрети один одного. Однак вся хитрість у тім, що вони не повинні дивитися при цьому на папір. Результати звичайно приводять усіх у повний захват.

26

Хід вправи

- Візьміть олівці й сядьте один напроти іншого. Починайте малювати, не дивлячись на папір. Не переривайте роботу, поки портрети не будуть закінчені.

Варіанти:

Не дивлячись на папір, намалюйте будь-який предмет, що перебуває в кімнаті.

Заняття № 9

1. Вправа „Латаття”

Мета: розвивати спритність, уважність, виховувати дружелюбність

Обладнання: газета або будь-який інший вид паперу.

Хід вправи

Розкладіть газетні розвороти на підлозі так, щоб у кожної дитини був свій власний. Поясніть що це не газета, а латаття, а вони - не діти, а жабки. Кожна жабка стає на своє латаття, а ви включаєте музику або наспівуйте пісню. Поки звучить музика, жабки можуть скакати по кімнаті по-жаб'ячі, але як тільки музика зупиняється, вони повинні миттю стрибнути на будь-яке латаття. (До цього моменту ви повинні забрати одну з них.) Однак учасник, що залишився без місця, не вибуває з гри. Він може приєднатися до іншої Жабки на лататті. Перед тим як включити музику або почати співати, запропонуєте дітям пересуватися іншим способом: ходити задом наперед, стрибати, скакати на одній нозі й так далі. У міру того як ви будете забирати латаття, на решті латаття буде збиратись_ усе більше і більше дітей Щоб на газетному розвороті вмістилися всі, досить торкатись газети хоча б однією частиною тіла.

Варіанти:

Замість латаття можуть бути острівці, човники тощо.

2. Гра „Діти-букви”

Мета: вчитися зображувати букви й слова за допомогою себе самого; розвивати здатність довільної психорегуляції

27

Хід гри



Зображуючи букви, учасники можуть формувати команди, грати з партнером або по одному. Інші гравці вгадують зображувану букву. Наприклад, для зображення букви «Е» буде потрібно чотири чоловіки: один зображує вертикальну лінію, а троє інших - горизонтальні.

Варіанти:

Не повідомляючи нікому задуману букву, один гравець розставляє інших у вигляді цієї букви. Діти повинні здогадатися, яку букву вони зображують. Пізніше гравці можуть становити з таких букв цілі слова.

3. Гра „Стрибки, біг та слалом”

Мета: вчити «розраховувати силу», планувати свої дії - «моторне планування», розвивати кін естетичні навички.

Обладнання:

- Будь-який різновид паперу

Хід гри

Покладіть на підлогу аркуш паперу, це буде «база». Поясніть, що кожний учасник починає гру звідси. Напроти першого аркуша покладіть ще один, через який кожний гравець повинен перестрибнути, стартуючи з «бази».

Продовжуйте додавати по одному аркушу, поки дітям не потрібно буде перестрибувати через всі.

Завдання в цій грі ускладнюються поступово. Найкраще класти по одному аркушу, а не відразу всі, щоб при стрибку діти відчули різницю між максимальними й невеликими зусиллями.

Стрибати можна двома способами. Один - розбігатися перед стрибком. У такому випадку аркуші паперу варто класти на більшій відстані від «бази». Другий - стрибати з місця. Випробуйте обидва способи.

Варіанти:

- **Слалом-Біг.** Розкладіть шматочки паперу на підлозі на відстані приблизно тридцяти сантиметрів один від одного. Діти пробігають від першого до останнього аркуша, маневруючи між ними, як спортсмени-слаломісти. Завдання - перевірити, як швидко вони

- Маневри виконують двоє дітей, причому другий тримається за талію першого.
- Слалом-Поїзд. Невелика кількість дітей встають один за одним, зображуючи поїзд, що буде маневрувати між шматочками паперу, як у слаломі. «Паровоз» поїзда повинен бути впевнений, що він залишив між шматочками досить місця для того, щоб пройшов весь потяг.

4. Вправа „Вимірюємо долонями”

Мета: засвоїти простий спосіб виміру предметів; розвивати вміння бачити зв'язок між абстрактними мірами довжини («Цей стіл довжиною у два метри») і конкретним досвідом виміру; вчити оцінювати розміри й відстань на око й розраховувати.

Хід вправи

Продемонструйте дітям, як визначаються розміри предметів за допомогою долоні. Скільки долонь становить довжина стола, олівця? Запропонуєте дітям спершу оцінити на око довжину всіляких предметів, а потім поміряти долонями й перевірити правильність їх здогаду.

Не забувайте, що якщо долоня довша, їх буде потрібно менше, відповідно, довжина в долонях буде інша.

Варіанти:

- Використовуйте іншу частину тіла, наприклад палець або стопу. Ходіть, перекочуючись із п'ятки на носок, вимірюючи довжину кімнати або відстань від одного предмета меблів до іншого.
- Спробуйте вимірювати простір рухами. Приміром, скільки стрибків вам буде потрібно зробити, щоб перебороти відстань від одного кінця кімнати до іншого або від дверей до стола?

Завжди пропонуєте дітям попередньо оцінити відстань або розмір на око.

Заняття № 10

1. Вправа „Скільки кроків”

Мета: вчити оцінювати відстань і розвивати внутрішнє почуття довжини й відстані. практикуватися в рахунку, розвивати вміння передбачати очікуваний результат.

29

Хід вправи

- Спробуйте вгадати, скільки кроків вам знадобиться зробити, щоб потрапити з одного місця в інше.
- Скільки кроків звідси до вікна? Дверей? стільця? тощо. Діти намагаються вгадати, а потім перевіряють правильність свого припущення.

Кроки можна рахувати самостійно, однак набагато веселіше це робити разом.

Таким чином можна розрахувати, скільки дитячих кроків становить метр, після чого підрахувати скільки метрів ви пройшли.

Варіанти:

«Скільки це буде гігантських кроків?» Або: «Скільки це буде дитячих кроків?»

Подібна манера пересування не тільки відволікає, але й допомагає дітям зрозуміти різницю між більшим і маленьким.

2. Гра „Миттєва естафета”

Мета: розширювати внутрішній моторний словник дітей. Чим більшою кількістю рухів він володіє, тим вище рівень його моторних навичок; тренувати пам'ять, запам'ятовуючи послідовність інструкцій: «Що я роблю спочатку?», «Що відбувається, коли я стою в пункті Б?», «Яким чином я повинен повертатись назад?».

Обладнання: будь-який папір

Хід гри

Покладіть на підлогу два шматочки паперу. Один буде позначати пункт А (початковий пункт), а другий - пункт Б (ціль). У кожній з трьох команд повинен бути свій набір таких папірців, щоб жодній команді не довелося довго чекати своєї черги. Відстань від пункту А до пункту Б обирається в залежності від віку й рівня розвитку навичок учасників, а також від їх настрою.

Варіанти:

- Кожний гравець добігає з пункту А до пункту Б, на одній нозі стрибає навколо пункту Б і швидко повертається в пункт А, передаючи естафету наступному учасникові.
- Кожний гравець іде спиною вперед з пункту А в пункт Б, стрибає на двох ногах спиною вперед навколо пункту Б і швидко повертається в пункт А, передаючи естафету наступному учасникові.
- Кожний гравець стрибає на двох ногах з пункту А в пункт Б, перестрибує пункт Б і на одній нозі стрибає назад у пункт А, передаючи естафету наступному учасникові.
- Кожний гравець галопом скакає з пункту А в пункт Б, зупиняється в пункті Б, голосно називає своє ім'я й марширує назад у пункт А, передаючи естафету наступному учасникові.
- Кожний гравець іде по-ведмежачи з пункту А в пункт Б (не згинаючи ніг, стає на повну стопу), зупиняється в пункті Б, намагаючись нахилитися якнайнижче до носків, і повертається назад у пункт А, де, покрутившись навколо себе, передає естафету наступному учасникові. І так далі!

Можна використовувати естафетну паличку, її легко можна зробити зі згорнутої в рулон газети.

Діти можуть по черзі придумувати свої власні правила.

3. Вправа „Хто це?“

Мета: вчити звертати увагу на особливості зовнішності оточуючих людей, розвивати здатність «думати» за допомогою слуху та дотику.

Обладнання: пов'язка на очі.

Хід вправи

Надягніть пов'язку на очі першого учасника. Як тільки пов'язка надягнута, група хором співає: «Це хто, це хто? Розкажи нам, це хто?»

(Ви можете наспівувати ці слова на мотив будь-якої підходящої пісеньки, придумати власний мотив або просто вимовляти слова співучо.)

Поки діти співають, дорослий або інша дитина обирає із групи одну дитину й підводить її до дитини із зав'язаними очима, який торкає її волосся, обличчя, одяг, намагаючись здогадатися, хто перед ним.

Якщо гравцеві важко визначити другого учасника (або дітям не подобаються дотики), попросіть другого гравця сказати декілька слів, і гра перетвориться в розпізнавання голосів.

31

Як тільки гравець впізнаний, йому зав'язують очі, і група знову співає пісеньку, у той час як ви вибираєте наступного претендента на впізнавання.

4. Вправа „Один кидок – один крок“

Мета: розвивати зорово-моторну координацію, вчити передбачати траєкторію польоту м'яча, щоб встигнути підставити руки й піймати його.

Обладнання: «М'які м'ячі»

Хід вправи

Гравці діляться на пари, стають навпроти один одного й перекидаються «м'яким м'ячем». Щораз, коли одному з них вдається піймати м'яч, вони обоє роблять крок назад, збільшуючи поділяючу їхню відстань. Якщо ж один учасник упускає м'яч, вони роблять по кроку вперед, скорочуючи відстань між собою.

Варіанти:

- Кидайте м'яч знизу.
- Кидайте м'яч зверху.
- Обоє гравців повертаються спиною один до одного, нахилиються вперед і перекидаються м'ячем або перекочують його між ногами. (Це відмінна поза, завдяки якій у мозок надходить свіжа кров, насичена киснем)
- Один гравець кидає м'яч знизу, а другий одночасно кидає м'яч зверху.
-

Література: Барбара Шер. 101 гра, яка розвиває інтелект./ переклад з англ. Є. Бакушева. – Мн.: „Попурі“, 2007. – 288 с.