

ДОШКІЛЬНИЙ  
НАВЧАЛЬНИЙ  
ЗАКЛАД

**РОЗВИВАЙКА**

**РОЗВИВАЛЬНІ  
ІГРИ ДЛЯ  
ДОШКІЛЬНИКІВ**

Харків  
Видавнича група «Основа»  
2007

ББК 74.102

Р64

Р64

Розвивальні ігри для дошкільників / Упоряд. Н. І. Нечипорук, О. П. Томей — Х.: Вид. група «Основа», 2007.— 96 с. — (Серія «ДНЗ. Розвивайка»)

ISBN 978-966-333-502-5

У збірнику вміщено ігри та вправи, основною метою яких є розвиток пізнавальної, емоційно-вольової сфер дітей дошкільного віку; формування в них умінь мислити самостійно, творчо; зосереджувати, розподіляти та переключати увагу; запам'ятовувати та відтворювати; знаходити нестандартні рішення тощо.

Використання поданих у збірнику ігор допоможе педагогічним працівникам дошкільних навчальних закладів і батькам організувати цікаві заняття, під час яких малюк матиме нагоду крок за кроком рухатись від простих до більш складних завдань. Збірник розвивальних ігор складається з окремих розділів, кожний з яких містить низку ігор для дітей молодшого, середнього та старшого дошкільного віку.

Для педагогів дошкільних навчальних закладів, батьків.

ББК 74.102

*Навчальне видання*

## РОЗВИВАЛЬНІ ІГРИ ДЛЯ ДОШКІЛЬНИКІВ

Упорядники: **НЕЧИПОРУК Надія Іванівна,**  
**ТОМЕЙ Ольга Петрівна**

Навчально-методичний посібник

Головний редактор *Ю. Є. Бардакова*

Редактор *Н. Ф. Юрченко*

Технічний редактор *О. В. Лебедєва*

Коректор *О. М. Журенко*

Підписано до друку 06.01.2007. Формат 60×90/16. Папір друкарський.

Гарнітура Ньютон. Ум. друк. арк. 6,00.

Замовлення № 7-03/19-05.

Надруковано у друкарні ПП «Тріада+»

Харків, вул. Киргизька, 19. Тел.: (057) 757-98-16, 757-98-15

ТОВ «Видавнича група «Основа»». Свідоцтво ДК № 1179 від 27.12.02 р.

61001, м. Харків, вул. Плеханівська, 66

Тел. (057) 717-99-30.

e-mail: office@osnova.com.ua

© Нечипорук Н. І., Томей О. П., упорядкування,  
2007

© ТОВ «Видавнича група «Основа», 2007

ISBN 978-966-333-502-5

## ЗМІСТ

|                                                                              |           |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Передмова .....                                                              | 4         |
| <b>ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ДІТЕЙ<br/>ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ .....</b> | <b>9</b>  |
| <b>I. Ігри на розвиток відчуттів і сприймань .....</b>                       | <b>17</b> |
| Молодший дошкільний вік .....                                                | 17        |
| Середній дошкільний вік .....                                                | 22        |
| Старший дошкільний вік .....                                                 | 25        |
| <b>II. Ігри на розвиток пам'яті .....</b>                                    | <b>33</b> |
| Молодший дошкільний вік .....                                                | 33        |
| Середній дошкільний вік .....                                                | 34        |
| Старший дошкільний вік .....                                                 | 36        |
| <b>III. Ігри на розвиток мислення .....</b>                                  | <b>43</b> |
| Молодший дошкільний вік .....                                                | 43        |
| Середній дошкільний вік .....                                                | 45        |
| Старший дошкільний вік .....                                                 | 48        |
| <b>IV. Ігри на розвиток уяви .....</b>                                       | <b>64</b> |
| Молодший дошкільний вік .....                                                | 64        |
| Середній дошкільний вік .....                                                | 66        |
| Старший дошкільний вік .....                                                 | 69        |
| <b>V. Ігри на розвиток уваги .....</b>                                       | <b>74</b> |
| Молодший дошкільний вік .....                                                | 74        |
| Середній дошкільний вік .....                                                | 75        |
| Старший дошкільний вік .....                                                 | 76        |
| <b>VI. Ігри на розвиток емоційно-вольової сфери .....</b>                    | <b>80</b> |
| <b>VII. Ігри за змістом головних сфер життєдіяльності дошкільників .....</b> | <b>87</b> |
| Сфера „Я сам” .....                                                          | 87        |
| Сфера „Природа” .....                                                        | 90        |
| Сфера „Культура” .....                                                       | 92        |
| Сфера „Люди” .....                                                           | 94        |
| Література .....                                                             | 96        |

# ПЕРЕДМОВА

*У народі кажуть:  
«Де гра — там і радість»*

Діти всіх народів світу мають спільну характерну рису — вроджений потяг до гри. Переоцінити її значення в житті дитини важко. А уявити дитинство без неї взагалі неможливо.

Хочеш бути здоровим — грайся,  
хочеш бути розумним — грайся,  
хочеш бути щасливим — грайся! — стверджує народна мудрість.

Гра — це «чарівна скринька», за допомогою якої можна навчити малюка читати, писати і, головне, — мислити, спостерігати, доводити, розуміти, творити.

Відомий психолог Л. С. Виготський зазначав, що наукові поняття не засвоюються і не заучуються дитиною, а виникають і складаються за допомогою величезної напруги її власної думки. Саме тому одним зі шляхів, який веде до прискорення процесу пізнання, є використання розвивальних ігор у різних видах діяльності дошкільників. Під розвивальною грою ми розуміємо ігрову діяльність, організовану педагогом і спрямовану на розвиток психічних процесів у дошкільників, їх емоційної сфери.

Нерідко можна побачити таку картину: у малюка багато іграшок, але він не грається ними. Причин цьому багато. Найголовніша — іграшки вже себе вичерпали. Елемент новини зник, а саме він приваблює дитину в першу чергу. Готова іграшка не може дати тривале інтелектуальне навантаження для розуму. У цьому відношенні доречними і цікавими є будівельні матеріали, башточки, мозаїки, складачки тощо. Ці ігри довше слугують дітям, не набридають, тому що їм властива велика варіативність, розмаїття комбінацій. Але й розвивальні здатності таких ігор обмежені. Вони не стимулюють дітей до посиленої розумової діяльності, не вимагають від них значної активності думки, не випереджують розвиток дитини, а задовольняють лише короточасні потреби. Цього замало для успішного розвитку творчих здібностей. Як же бути? Необхідні ігри нового типу, ігри, які моделюють, власне, творчий процес і створюють свій мікроклімат, де з'являються можливості для розвитку творчого боку інтелекту. Такими іграми нового типу є розвивальні ігри, які не дивлячись на різноманітність, об'єднані цією спільною назвою не випадково. Вони всі виходять із загальної ідеї: розвивати якості та властивості психічних пізнавальних процесів дитини. Характерні особливості розвивальних ігор наступні:

1. Кожна гра являє собою комплекс завдань, які дитина виконує за допомогою картинок, кубиків, цеглинок, квадратиків, іграшок та ін.

2. Завдання даються дитині в різній формі: у вигляді моделі, площинного малюнка, креслення, письмової чи усної інструкції, і в такий спосіб знайомлять дитину з різними способами передачі інформації.
3. Завдання розміщені в порядку збільшення складності, тобто в них використано принцип народних ігор: від простого до більш складного.
4. Завдання мають широкий діапазон труднощів: від доступних іноді 2—3-річному малюку до непосильних деяким дорослим. Тому ігри можуть збуджувати інтерес протягом тривалого часу (до періоду дорослості).
5. Поступове зростання труднощів в іграх дозволяє дитині йти вперед і вдосконалюватися самостійно, тобто розвивати свої творчі здібності, на відміну від навчання, де все пояснюють і де формуються лише виконавські риси дитини.
6. Не можна пояснювати дитині спосіб і порядок виконання завдань, підказувати ані словом, ані жестом, ані поглядом. Дитина вчиться все брати самостійно з реального життя, вибудовуючи певну власну модель.
7. Не можна вимагати і домагатися, щоб дитина з першого разу виконала завдання. Можливо, вона ще не доросла, не дозріла, і потрібно почекати день, тиждень, місяць або й більше.
8. Виконання завдань постає перед дитиною не в абстрактній формі, а у вигляді малюнка, візерунка, будівлі з кубиків, деталей конструктора, тобто у вигляді реальних, відчутних речей. Це дає змогу наочно співставити завдання з його виконанням і самостійно перевірити точність виконання завдання.
9. Більшість розвивальних ігор не вичерпується запропонованими завданнями, а дозволяють дітям, педагогам, батькам складати нові варіанти завдань, придумувати нові розвивальні ігри, тобто займатися творчою діяльністю більш високого рівня.
10. Розвивальні ігри дають можливість кожній дитині піднятися до вершин своїх можливостей, де розвиток здійснюється найбільш успішно.

У розвивальних іграх вдається поєднати один із головних принципів навчання: **від простого до складного** з дуже важливим принципом творчої діяльності: **самостійно за здібностями**. Це поєднання дозволяє розв'язати в грі одразу декілька проблем, пов'язаних із розвитком творчих здібностей:

- по-перше, розвивальні ігри дають матеріал для розвитку творчих здібностей із самого раннього віку;
- по-друге, їх завдання, як сходинки, завжди створюють умови, що випереджають розвиток здібностей;
- по-третє, шоразу самостійно піднімаючись до своїх вершин, дитина розвивається найбільш успішно;

- по-четверте, розвивальні ігри можуть бути різноманітними за своїм змістом і, крім того, як інші ігри, вони не сумісні з примусом і створюють атмосферу вільної та радісної творчості;
- по-п'яте, граючись у ці ігри з дітьми, батьки та педагоги навчаються поважати особистість дитини, не заважати дитині розмірковувати і приймати рішення самостійно, не виконувати за неї те, що вона може зробити сама.

Ці п'ять пунктів відповідають п'яти головним умовам розвитку здібностей. Завдячуючи цьому, розвивальні ігри створюють своєрідний мікроклімат для розвитку творчих сторін інтелекту. При цьому різні ігри розвивають різні інтелектуальні якості: відчуття, сприймання, увагу, пам'ять — особливо зорову; вміння знаходити залежності та закономірності, класифікувати та систематизувати матеріал; здатність до комбінацій, тобто вміння створювати нові комбінації з відомих елементів, деталей, предметів; уміння знаходити помилки і недоліки; просторові уявлення й уяву, здатність передбачати результати своїх дій. В єдності ці якості складають те, що називають кмітливістю, винахідливістю, творчим мисленням.

Розвивальні ігри можуть використовуватися в процесі проведення занять із різних розділів програми. Проте, як свідчить досвід, більш ефективним є комплексний підхід до використання розвивальних ігор у процесі проведення розвивальних корекційних занять із логіки, ТРВЗ і т. ін. Метою таких занять є стимулювання пізнавальних психічних процесів, пізнавальної активності дошкільників. Заняття з розвитку логічного мислення рекомендується проводити починаючи з молодшого дошкільного віку щотижня як продовження занять із формування елементарних математичних уявлень, що носять більш інформаційний характер. Основною метою занять із логіки є розвиток пізнавальних здібностей дошкільників, тому такі заняття складаються з ігор на розвиток:

- сенсорних здібностей;
- інтелектуальних здібностей;
- формування передумов творчих здібностей.

Структурні частини заняття міняти місцями небажано. Впродовж одного заняття вихователь мінімально може провести три розвивальні гри. Максимальна кількість ігор залежить від віку дітей, їх готовності до сприймання ігрових завдань, складності та новизни запропонованих розвивальних ігор. Тривалість такого заняття має бути 10–15 хв. для дітей молодшого дошкільного віку, до 20–30 хв. для дітей старшого дошкільного віку.

Розвивальні ігри, як будь-які ігри з правилами, мають таку структуру:

- ігровий задум;

- ігрові дії;
- ігрові завдання, які визначають ігрові дії;
- ігровий матеріал;
- ігрові правила, серед яких є правила дії та правила спілкування.

Зміст структурних частин розвивальної гри визначається її метою, яка передбачає формування та розвиток психічних процесів у дошкільників.

**Ігровий задум** являє собою ігрову ситуацію, в яку вводиться дитина і яку вона сприймає як реальну. Це досягається, якщо задум спирається на конкретні потреби і нахили дітей, їх досвід. Наприклад, малюків цікавить предметний світ. Отже, задум базується на діях із предметами. У всіх випадках задум гри реалізується в **ігрових діях**, які пропонуються дитині, щоб гра відбулася. В одних іграх потрібно щось скласти, в інших — виконати відповідні доручення і т. ін. Ігрові дії завжди включають навчальне завдання: назвати форму предмета, запам'ятати розміщення предметів і т. ін. Виконання навчальних завдань вимагає від дитини активних розумових і вольових зусиль. **Ігровий матеріал** також спонукає дитину до гри, має важливе значення для розвитку дитини та для втілення ігрового задуму.

**Правила гри** доводять до свідомості дітей її задум, ігрові дії та навчальне завдання. Ігрові правила бувають двох видів: правила дії та правила спілкування. Наприклад, правилами дій можуть бути: вибрати предмет, який сподобався, але не того кольору, що круг на шиї дитини, або: не називаючи предмет, скласти про нього оповідання. Правила спілкування спрямовані на регулювання поведінки, активності, стримування ім-пульсивності.

Відомий педагог Б. П. Нікітін визначив «золоті правила» розвивальних ігор, яких слід дотримуватися дорослим. Ось деякі з них:

1. Гра має приносити радість і дитині, і дорослому. Кожен успіх дитини — це спільне досягнення. Радійте успіху — це надихає малюка.
2. Зацікавлюйте дитину грою, але не примушуйте її гратися, не доводьте заняття іграми до переобтяження. Утримуйтесь від образливих зауважень: «Ой, ти дурнику» і т. ін. Не ображайте дитину в грі, не гасьте її емоцій.
3. Розвивальні ігри — ігри творчі. Усі завдання діти повинні виконувати самостійно. Наберіться терпіння і не підказуйте ані словом, ані жестом, ані поглядом. Дайте можливість дитині думати самій, самостійно знаходити і виправляти помилки.
4. Щоб відчуті порівняльну складність завдань, перш ніж давати завдання дітям, обов'язково спробуйте виконати їх самі. Запишіть, за який час вам вдалося виконати те чи інше завдання.

5. Якщо дитина не справляється із завданням, це означає, що ви переоцінили рівень її розвитку. Необхідно зробити перерву, а через кілька днів почати з більш легких завдань. Ще краще, якщо дитина сама обиратиме завдання з урахуванням своїх можливостей. Не підганяйте її.
6. Краще всього, якщо в кожній дитини буде окремий комплект гри чи ігрового матеріалу.
7. Захоплення дітей відбувається хвилями, тому, коли у дитини зникає інтерес, «забувайте» про гру на місяць—два, а іноді більше, а потім «випадково» знайдіть її. Повернення до гри часто буває схожим на зустріч зі старим другом.
8. Ігри слід берегти, не можна ставити їх на одному рівні за доступністю з рештою іграшок. Краще, щоб дитина попросила гру. Тому ігри слід зберігати на видному, але не дуже доступному місці.
9. Для найменших (1,5–3 роки) слід оживляти гру казкою чи розповіддю, надавати імена моделям, іграшкам, фігуркам, малюнкам. Фантазуйте, аж поки дитина не почне захоплюватися процесом і результатом гри.
10. Створюйте в грі невимушену атмосферу. Не стримуйте рухову активність дитини, дозволяйте пострибати, побігати і т. ін.
11. Доречно влаштовувати змагання на швидкість виконання завдань за годинником чи секундоміром.
12. Граючись, поведіть себе з дитиною як рівний із рівним, підтримуючи атмосферу гри.
13. Ігри необхідно повторювати, повторення — необхідна умова розвивального ефекту.

Засновник космонавтики К. Е. Ціолковський, який відкрив таємницю народження творчого інтелекту, говорив: «Спочатку я відкривав істини, відомі багатьом, потім став відкривати істини, відомі декому, і, нарешті, став відкривати істини, нікому не відомі». Мабуть, це і є шлях становлення творчої сторони інтелекту. Наш обов'язок — допомогти дитині стати на цей шлях. На це і спрямовані розвивальні ігри.



# ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

## МОЛОДШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

Подолання кризи трьох років веде до подальшого розвитку гри. Соціальна ситуація розвитку характеризується тим, що дитина виходить за коло свого сімейного спілкування і встановлює відносини з більш широким світом дорослих і дітей.

### Розвиток пізнавальної сфери

*Відчуття і сприймання.* Вдосконалюється фонематичний слух, розрізнення кольорів, гострота зору. Продовжується засвоєння системи сенсорних еталонів. Сприймання поступово виокремлюється з предметної дії. Тепер дитина вже може розглядати і пізнавати предмет лише на основі сприйняття, не обмацуючи його і не маніпулюючи ним. Формується вміння розглядати предмет. Однак це не означає, що предметні дії зникають, навпаки, вони продовжують свій подальший розвиток у єдності з так-тильним, слуховим, нюховим сприйняттями: дитина може зігнути, стиснути, розтягти, подерти, піднести до вуха, потрясти, понюхати предмет. Тобто для дитини цього віку характерне активне, різноманітне, розгорнуте орієнтування в світі речей.

*Пам'ять.* Серед інших психічних процесів у цей період пам'ять розвивається найбільш інтенсивно. Дитина без особливих зусиль, не ставлячи собі за мету що-небудь запам'ятати і не використовуючи спеціальних мнемотехнічних засобів, засвоює велику кількість різноманітних слів, виразів, віршів, казок. Однак образна пам'ять переважає над словесною. Мимовільна пам'ять розвивається не під час спеціальних занять, а безпосередньо в процесі сюжетно-рольової гри, при мовленнєвому спілкуванні, під час слухання літературних творів. Надбання пам'яті цього віку охоплюють не лише чуттєві компоненти, конкретні образи, а й символічні уявлення про предмети та події, слова-назви, фантастичні образи й уявлення про об'єкти.

Пам'ять тісно пов'язана з уявленням. Так, дитина на основі сприйняття предмета може відтворити приховані його частини та оперувати образами прихованих частин.

*Мислення.* Наприкінці третього року життя в дітей зароджуються елементи символічної функції мислення та внутрішнього плану дій. Можна сказати, що в період з 3-х до 4-х років вони остаточно з'являються «на

поверхню» психічного розвитку дитини і відбиваються в її зовнішній поведінці. Отже мислення дітей цього віку є наочно-дійовим і наочно-образним. Образність мислення означає, що дитина мислить, опираючись на уявлення, яке відокремлюється від практичної дії та сприймання. Узагальнення предметів може відбуватися не лише за зовнішніми ознаками, а й за прихованими від посереднього спостереження — за функціональними ознаками, тобто за їх вжитком (ці речі одягають, а ці — взувають). Щоправда, здебільшого узагальнення відбувається за допомогою допоміжних питань.

*Мовлення.* Соціальна ситуація розвитку, зростаючі потреби дитини стають факторами розвитку нових форм мовлення. Воно все більше набуває характеристик діалогічності. Мовлення дитини зрозуміле не лише в певній ситуації, а й стає зрозумілим взагалі, адекватно вживаються слова за їх змістом і контекстом. Діти в цей період не лише коментують власні дії та за допомогою слів регулюють їх виконання, а й коригують поведінку іншого, планують найближчі цілі, розподіляють ролі в грі. Однак мовлення все ще має зовнішню форму усного.

*Уява.* Дитина може побачити в одних і тих самих матеріалах, формах і лініях різноманітні образи та називати їх. Так, у білому колі, що зображено на сірому фоні, одна й та ж дитина може «побачити» миску, м'яч, око людини, годинник, яблуко тощо. Уява продовжує бути все такою ж нестійкою, як і раніше, образи швидко змінюються під впливом зовнішніх вражень. Увага носить мимовільний характер.

### **Емоційний розвиток**

Почуття яскраво виражені та ситуативні. Діти легко переймаються емоціями інших. Вони не тільки несвідомо переймаються почуттями інших, а й можуть їх помітити, особливо в близьких людей, звернути на них увагу. Характерна підвищена чутливість до тону, настрою і ставлення до себе оточуючих. Формуються моральні й інтелектуальні емоції дітей. Діти переживають гордість за виконане доручення; за дії, що схвалюються дорослими. Починають розуміти, що можна, а чого не слід робити. Характерним є те, що діти соромляться лише дорослих і сором виникає тільки в конкретній, реальній ситуації.

Загалом діти досить імпульсивні, емоції легко виникають і швидко минають.

Діти цього віку можуть тривалий час розглядати те, що їх зацікавило, спостерігати явища та об'єкти природи, що свідчить про формування їх загального інтересу до пізнання світу.

## СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

Цей вік, як і молодший дошкільний, не має кризових ситуацій розвитку. В ньому гармонійно продовжують формуватися і розвиватися всі види діяльності дитини.

Сюжетно-рольова гра значно збагачується. Зміст її відбиває не тільки зовнішні сторони поведінки дорослих, а й її внутрішній бік. Розширюється тематика гри, ускладнюються її сюжети. Зникають багаторазові повторення одних і тих самих дій. Розгортанню гри обов'язково передують задум. Гра переростає в справжню спільну діяльність дітей. Вони шукають партнерів, домовляються, в яку саме гру вони гратимуться, які ролі виконуватимуть. Серед дітей виокремлюються лідери ігрової діяльності, які її організовують, і більш пасивні учасники. Усі учасники гри чітко дотримуються правил. Роль, яка виконується, не змінюється на іншу до кінця гри.

Величезне значення в цьому віці відіграють дидактичні та рухливі ігри, які сприяють розвитку вміння дотримуватись правил і розвивають пізнавальну сферу дитини.

### Розвиток пізнавальної сфери

*Сприймання.* Відбувається подальше оволодіння способами сприймання, воно стає більш розчленованим. Дитина обстежує предмет, послідовно виділяє окремі частини, встановлює зв'язки між ними. Залишається недосконалим сприйняття сюжетних зображень: коли дитина самостійно будує розповідь за картинкою, вона обмежується переліком зображених на ній людей і предметів.

*Пам'ять.* Уперше складається довільне запам'ятовування. Найпростіший прийом, який використовується при цьому, — повторення.

Надалі розвивається наочно-образне мислення, яке поволі стає поміркованим. Дитина може згрупувати предмети за матеріалом, якістю і призначенням; засвоює відношення «частина — ціле», «рівність — нерівність»; найпростіші причинні зв'язки, що відомі їй із досвіду; самостійно встановлює зв'язки між окремими фактами; вдається до практичної перевірки, щоб з'ясувати невідоме. Частіше виявляє ініціативу в з'ясуванні питань, роздумах, спонтанних образних асоціаціях («Чому листя пожовкло?», «Навіщо поливають квіти?»).

*Уява.* Посилюється її стійкість. Доказом цього є те, що діти можуть досить довго грати в одну й ту саму гру, неодноразово повертатися до певних її сюжетів. Образи уяви надзвичайно яскраві, жваві, тісно пов'язані з почуттями. Найвіддаленіша схожість між тим, що сприймає дитина, та її попередніми враженнями викликає бурхливий потік нових асоціацій. Діти надзвичайно довірливо ставляться до цих витворів фантазії. У цьому віці уява все ще тісно пов'язана із зовнішньою діяльністю.

**Мовлення.** З'являються спроби осмислити значення слів, хоча й не завжди успішні. Зростає інтерес до змісту невідомих слів. Діти вже можуть переказувати невеличкі твори, розповідати про деякі події з власного життя, про іграшки тощо.

### **Емоційний розвиток**

Почуття дитини стають дедалі стійкішими. Продовжується розвиток моральних почуттів. Дитина здатна співчувати іншим і робить це вже не за вказівкою дорослого, а спонтанно, самостійно. З'являється бажання бути корисним дорослому. Ставлення до однолітків із нейтрального перетворюється на дружлюбне.

Формуються естетичні почуття. Підвищується здатність емоційно відгукуватися на зміст літературних і музичних творів. Під час прослуховування літературних творів сприймаються, перш за все, яскраві зображувальні мовленнєві засоби. Красивим вважається все те, що зрозуміле дитині, ймовірно, моральне (позитивні герої казок завжди красиві).

### **Розвиток вольової сфери**

Саме в середньому дошкільному віці починається формування усвідомленої постановки мети. Діти також можуть задля досягнення мети виконувати дії, які самі по собі не привабливі.

Інша важлива зміна в розвитку вольової сфери дитини — усвідомлення нею морального змісту правил поведінки й оволодіння вмінням керуватися ними в своїх вчинках. Це усвідомлення формується на основі розуміння узагальненого характеру правил та їх загальнообов'язковості. Тому діти можуть скаржитися на порушників порядку в дитячому колективі, які, власне, їх самих не скривдили. У тому випадку, коли дорослі не визнають дитину, ставляться до неї без достатніх почуттів і розуміння, формується недисциплінована, груба, іноді навіть агресивна поведінка дітей.

Уміння свідомо керувати своєю поведінкою, контролювати її виявляється в тому, що діти спроможні стежити за своїми рухами та поведінкою. Однак у цьому віці контроль виконується за умови спонукання дорослих, за їх вказівками, сам процес контролю дискретний у часі, відбувається нібито уривками. Як результат розвитку оцінно-контрольних дій дитини можна вважати зародження в цей час відповідальності за доручену справу. Починає складатися підпорядкування цілей одній дії іншій, більш важливій.

Довільними, навмисно керованими стають не лише практичні дії дитини, але й частково пізнавальні психічні процеси (пам'ять, мислення). Формуються комунікативні навички, елементи мовленнєвого етикету: привітання, прощання, звертання до іншого на ім'я тощо.

Дитина цього віку самостійна й ініціативна. Це виявляється в самостійному розв'язуванні завдань, які виникають у процесі гри, у виборі тематики гри, у постановці запитань і судженнях.

## СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

Цей період є періодом розквіту сюжетно-рольової гри. Збагачується зміст і форми інших видів діяльності дитини. Відбувається подальше ускладнення сюжетів гри, зростає їх різноманітність і розгорнутість. Дітей цікавлять не тільки локальні події з їх власного досвіду, а й такі, що мають значення в межах всього людського суспільства. Гра набуває дедалі творчого характеру.

### Розвиток пізнавальної сфери

*Сприймання.* У 5 років обстеження предмета набуває систематизованого, планового характеру. Воно вже не має глобального характеру, виділяється властивість предмета, і сама ця окрема властивість є об'єктом спеціального розгляду. Властивість предмета називається словом і стає категорією пізнавальної діяльності (категорії кольору, розміру, форми, просторових відношень). Посилюється свідомість сприймання. Завдяки аналітичності та свідомості сприймання діти можуть послідовно, детально розглядати малюнки, інтерпретувати їх, давати правильні пояснення сюжету. Удосконалюється сприйняття простору і часу.

У 6 років сприймання стає ще більш цілеспрямованим, точним і узагальненим. Дитина правильно бачить пропорції предметів, виокремлює просторові, кольорові ритми, бачить перспективні відношення в малюнку. За спеціального навчання вдосконалюється слухове сприйняття мовлення та музики.

*Пам'ять* — довільна як під час сприйняття та збереження інформації, так і під час відтворення. Діти продовжують оволодівати вмінням виділяти мнемічну мету, тобто самі намічають запам'ятати те, що необхідно. До операції запам'ятовування належить не лише голосне повторювання, а й повторення пошепки. Стає доступним смислове запам'ятовування, що базується на розумінні матеріалу, встановленні значущих зв'язків між частинами інформації. Однак мимовільна пам'ять більш продуктивна, особливо, якщо вона пов'язана із проявами інтересів, інтелектуальних, естетичних, моральних емоцій.

*Мислення.* Відбувається бурхливий розвиток наочно-образного мислення. З'являється здатність використовувати в мисленні модельні образи, які за допомогою схем, символів матеріалізують приховані зв'язки між предметами та явищами. Завдяки цій здатності можливі: розуміння відношень різних предметів, їх складових, розуміння відношення частини й цілого (наприклад, змісту віднімання й додавання), конструювання за

простим кресленням (наприклад, корабля), розуміння розвитку сюжету казки тощо. Експериментування з новим матеріалом із метою відкриття нового — ще одна важлива характеристика мислення цього вікового періоду. У дітей із високим рівнем пізнавального розвитку воно має чіткий, послідовний («крок за кроком») характер. Кожний крок перетворень закінчується аналізом змін, а потім настає новий крок. Сам процес пошуку перетворень матеріалу має всі ознаки творчості: комбінування дій, дивергентність мислення.

Процес експериментування може здійснюватись не тільки наочно, а й подумки. Завдяки експериментуванню дитина несподівано одержує нові знання. Розвинені вміння з експериментування, комбінаторні дії, послідовність і чіткість перетворень — ознаки високого інтелекту та обдарованості.

Можливість високого рівня розвитку експериментування подумки, а також його чітка послідовність свідчать про те, що в цьому віці починає розвиватися словесно-логічне мислення. Діти розмірковують про явища, роблять елементарні висновки. Розвивається вміння докладно й послідовно розповідати про ті чи інші події. Однак у дитячій логіці можуть бути помилки, коли дитина не може в сукупності проаналізувати всі деталі ситуації або інтелектуального завдання, виокремити з них основне.

Результатом навчання та розвитку мислення є те, що ситуативні уявлення про світ систематизуються і стають знаннями. Серед них розрізняють:

- 1) стійкі та стабільні знання;
- 2) знання-здогадки, гіпотези.

Формуються узагальнені способи мислення: порівняння, відшукування схожостей, відмінностей, класифікація, аналіз, поєднання тощо.

Розвивається здатність бачити суперечності в явищі та прогнозувати майбутні події. Питання дитини здебільшого спрямовані на пізнання світу, отримання знань.

*Мовлення.* У 5 років закінчується сенситивний період розвитку мовлення. Це означає, що основні його складові мають бути сформовані в цей період. Вони виявляються в таких його показниках: активність, зв'язність (діалогічність), розуміння іншого, тісний зв'язок із мисленням тощо. Діти користуються розгорнутими фразами, можуть скласти невеликі сюжетні розповіді.

На порозі старшого дошкільного віку мовлення набирає ознак внутрішнього, що сприяє розвитку здатності діяти подумки, подумки планувати, контролювати діяльність. З'являється пояснювальне мовлення. У 6 років діти вільно говорять, висловлюють свої враження і думки, їм доступний звуковий аналіз мовлення.

Уява все більше набуває творчого характеру. Дитина здатна передбачати майбутнє, може уявити не лише кінцевий результат власної діяльності, а й її проміжні етапи.

5 років — період розквіту наївної креативності дитини, що базується, з одного боку, на яскравих образах, емоційності, імпульсивності, й жвавості поведінки дитини, а з іншого — на незнанні законів логіки, загальних закономірностей явищ, відсутності жорстко закріплених правил мислення. Разом із тим, розвиток більш тісних зв'язків із мовленням, формування довільності у виникненні продуктів уяви, критичність мислення, прагнення до наслідування інших і нормативності поведінки в дітей 6-річного віку створюють умови виникнення діалектичних суперечностей у розвитку уяви.

Наприкінці дошкільного віку дитина розрізняє уявне й вигадане, фантастичне й реальне.

**Увага.** У 6 років складається довільна увага. Діти можуть цілеспрямовано свідомо виділяти з оточення предмети, які їм потрібні, зосереджуватися на них.

### **Емоційний розвиток**

Діти цього віку більш стримані та менш образливі. У 6 років вони можуть приховувати страх, агресію, сльози. Засвоюють «мову» почуттів: міміку, жести, пози, інтонації голосу тощо. Відбувається подальша диференціація почуттів. Тепер вже діти здатні відчувати гордість, жалість, ревності, заздрощі. У ставленні до дітей інших вікових категорій виникає специфічне почуття «дорослості».

Сильні переживання в дітей можуть викликати непорозуміння з дорослими й однолітками. Іншими джерелами почуттів є краса природи, речей, витвори мистецтва.

### **Розвиток вольової сфери**

Діти 5 років можуть обмежувати свої бажання, долати перешкоди, правильно оцінювати результати власних дій. У 6 років дитина може підкоряти свою увагу вимогам дорослого та усвідомлювати цю необхідність. Розвивається здатність передбачати наслідки дій. Формуються почуття відповідальності за свою поведінку, елементи самоконтролю. Дитина підпорядковує свої дії меті, але привабливі обставини можуть відвернути її увагу від намірів. Здатність наслідувати позитивний еталон поведінки краще реалізується за присутності дорослого.

Контролювання власної поведінки стає більш тривалим і стійким. Упродовж старшого дошкільного віку дитина набуває здатності довільно керувати пізнавальними процесами, однак це управління відбувається досить важко.

### **Розвиток особистості**

У старшому дошкільному віці уявлення про себе стають більш самостійними. Зростає критичність дитячої оцінки. Однак самооцінка все ще лишається завищеною, і це є нормальним виявом психічного розвитку дитини.

У цей період формуються нові якості особистості: почуття справедливості, адекватне переживання успіху або невдачі, здатність регулювати спільну діяльність, колективізм, дисциплінованість, стриманість, відповідальність.

Виникає нове утворення — усвідомлення свого соціального «Я» і зайняття дитиною певної внутрішньої позиції щодо взаємовідносин з іншими людьми. На основі внутрішньої позиції дитина прагне зайняти певне положення серед дорослих та однолітків і відстояти його.

Під впливом дорослого виникає нова форма спілкування — особистісна. Дитина хоче не просто мати увагу з боку дорослих, а й пошану, взаєморозуміння, співчуття.

Яскраво виражена потреба в спілкуванні з однолітками призводить до мимовільного порівняння себе з іншими, до наслідування дій іншого. У цей період також різко зростає прагнення участі в якій-небудь справі з іншими. Виявляються елементарні форми групової солідарності. Під впливом засвоєння норм і правил формуються етичні еталони поведінки.



# І. ІГРИ НА РОЗВИТОК ВІДЧУТТІВ І СПРІЙМАНЬ

## МОЛОДШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Що котиться?

**Мета:** познайомити дітей із формою предметів: куля, куб, їх характерними властивостями (куля — кругла, котиться, у куба — кути, що заважають котитися); співвідносити куб і кулю з їх площинним зображенням.

**Матеріал:** куб, куля, іграшкові ворітця, папір, фломастери.

### ХІД ІГРИ

Запропонувати дітям гру-змагання: хто швидше докотить свою фігурку до воріт, що стоять на столі чи підлозі. Спочатку дитині однаково, яку фігурку взяти. Але після кількох спроб дитина зрозуміє, що виграє тільки той, у кого куля, і буде намагатися вибрати саме її. Запитати в дитини, чому вона обирає кульку, підвести до висновку, що куля котиться, а кубик — ні. Звернути увагу на те, що в куба є гострі кути, які заважають йому котитися, а в кулі таких кутів немає. Намалювати куб і кулю, на малюнку вони виглядатимуть як круг і квадрат.

### Що може котитися, а що ні?

**Мета:** закріпити знання про властивості круга і квадрата (у круга немає кутів, він котиться; у квадрата — кути, він не котиться).

**Матеріал:** круги і квадрати однакового кольору.

### ХІД ІГРИ

Поторохтіти коробочкою з кругами. Що там? Діти зацікавилися. Беруть по два круги. Дати завдання покотити ці круги одне одному.

Круг, кружечок,  
Синій, жовтий, білий.  
Раз, два, три,  
Далі покоти.

Вдовольнившись, діти накладають круги один на інший посеред столу. Зібрати їх знову, поторохтіти коробочкою. Що там? Діти, ймовірно, скажуть: «Круги». А там тепер квадрати такого самого кольору, як і круги. Це нова для дітей фігура. Викласти квадрати посеред столу. Діти вибирають по два квадрати. Обводять їх пальчиком. Всі відчули кути. Звернути увагу дітей: кути колють пальчик. Під час дій із кругом такого не було. Спробувати покотити квадрат. Не котиться? Взяти по кругу і накласти квадрат на круг, а круг на квадрат — не збігаються. Отже, діти дізнаються, що круг і квадрат — різні за формою.

## Поштова скринька

**Мета:** вчити дітей розрізняти геометричні фігури: квадрат, круг, співвідносити їх за формою та розміром із кубом та кулею.

**Матеріал:** по 2–3 кулі і кубика різного розміру, коробка з відповідними отворами.

### ХІД ГРИ

Пропонуємо дитині опустити листи (фігури) в скриньку, причому кожен лист — у свій отвір. Не слід підказувати дитині, куди опустити лист, фігура сама допоможе їй знайти правильних вихід із кожної ситуації. Коли всі листи будуть відправлені, їх можна передати адресату — ляльці чи ведмедику (ця гра може проводитись у різних вікових групах по мірі ознайомлення з новими геометричними фігурами: прямокутник, овал, трикутник, циліндр і т. ін.).

## Не помились на доріжці

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні геометричних фігур: квадрат, круг, співвідносити їх за формою та розміром із кубом та кулею.

**Матеріал:** доріжки з вирізами вкладок для кругів, овалів, трикутників, квадратів; круги, овали, трикутники, квадрати на кожну дитину.

### ХІД ГРИ

Підібрати фігури та кольори до своїх доріжок серед інших. Застосувати відомі прийоми: накладання, зіставлення фігури за формою та кольором. Дітей, які безпомилково виконують завдання, посадити за окремий стіл, ускладнити їм завдання — запропонувати розрізняти розміри.

## Який колір зник?

**Мета:** закріпити знання основних кольорів; розвивати увагу, зорову пам'ять.

### ХІД ГРИ

Перед дитиною розкладені кольорові олівці чи фломастери (шість основних кольорів), її просять уважно подивитися на них і запам'ятати кольори. Потім дитина заплющує очі, дорослий забирає один із предметів. Завдання для малюка: розплющити очі і сказати, олівець якого кольору зник.

## Знайди собі пару

**Мета:** закріпити знання кольорів, розуміння слів «однакові», «парні»; виховувати увагу, швидкість реакції на слово.

**ХІД ГРИ**

Вихователь пов'язує на руці кожної дитини стрічку. Колір стрічок різний: червоний, жовтий, зелений і т. ін. Він повторюється, щоб діти могли знайти однаковий і утворити пару.

Пов'язавши стрічку на руку, вихователь дає можливість дітям подивитися на неї, погратись, з'ясує, як малюки розрізняють кольори:

— Олю, у тебе якого кольору стрічка? А в тебе, Володю? У кого однакового кольору стрічки, підніміть їх угору.

Так вихователь підводить малюків до розуміння правил гри. Потім промовляє:

— Діти, зараз ми пограємо. Ви будете бігати по кімнаті, хто куди захоче. А коли я скажу: «Знайди собі пару», — ви будете шукати того, у кого стрічка такого ж кольору.

**Заховай мишку**

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні та називанні основних кольорів шляхом зіставлення.

**ХІД ГРИ**

Виготовити великі прямокутники кольорів спектру, а також білого, сірого та чорного. Посередині кожного з них вирізати отвір, а знизу підклеїти білий аркуш із намальованою на ньому мишкою — вона житиме в будиночку і виглядатиме з віконечка. Кольорові квадрати більшого розміру, ніж віконечка, будуть дверцятами. Показати дітям іграшку кішки, яка готується йти на полювання. Щоб врятувати кожну мишку, слід закрити віконце дверцятами такого ж кольору, що й будиночок, — тоді кішка не помітить вікно. Дати дітям час заховати мишок, поки кішка спить, а лише потім її випустити на полювання. Якщо дитина неправильно виконує завдання, кішка забирає мишку.

**Різнобарвні галявини**

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні та називанні основних кольорів шляхом зіставлення.

**ХІД ГРИ**

Викласти на столі великі аркуші кольорового паперу — галявини. Дітям роздати по декілька симетричних іграшок різного кольору.

Запропонувати викласти іграшки на галявині відповідного кольору. Звернути увагу дітей на те, що різні предмети (квітка і неваляйка) можуть бути одного кольору, що є однакові предмети (жовта і синя квітка), але галявини в них різні. Якщо дитина буде збирати разом схожі предмети різних кольорів, показати їй, що не у всіх іграшок колір зливається з кольором галявини.

### **Побудуй башточку і драбинку**

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні великих і маленьких плоских фігур, закріпити знання кольорів, величин.

**Матеріал:** для гри потрібно вирізати заготовки квадратів 4-х кольорів, 4-х розмірів (всього 16).

#### **ХІД ГРИ**

Вихователь пропонує дитині погратися з кольоровими квадратами.

- Побудуй башточку з кольорових квадратів.
- Побудуй башточку з однакових за кольором квадратів.
- Побудуй велику і маленьку башточки.
- Побудуй довгу драбинку з маленькими східцями.
- Побудуй коротку драбинку з високими східцями.
- Побудуй башточку з квадратів двох наборів: одноколірних та різнокольорових.
- Побудуй будиночки різного розміру: для пташечок і собачок.
- Побудуй будинки для людей.

### **Переступи через перешкоду**

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні параметрів величини (високий, низький).

#### **ХІД ГРИ**

Зробіть перешкоду з лавочок різної висоти або натягніть мотузки і попросіть дитину переступити через них. Запитайте:

- Яка перешкода висока? Яка низька?
- Де ти вище піднімав ніжку, щоб переступити?

Попросіть ще раз переступити, супроводжуючи рухи словами: високо, низько.

Змініть висоту перешкоди, підніміть ще вище, так, щоб дитина не могла переступити.

- Яка перешкода?
- Висока. Ще вища. Ніяк не переступити і т. ін.

### **Кольорові круги**

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні основних кольорів, розмірів предметів, розвивати пам'ять, мовлення.

#### **ХІД ГРИ**

Перед дитиною розкладіть по порядку чотири круга різного кольору і розміру, які відрізняються в діаметрі один від одного на 0,5 см.

Попросіть дитину покласти круги один на одного по порядку від найбільшого так, щоб було видно колір кожного круга. Нехай маля

по порядку назве всі кольори кругів, від найбільшого до найменшого, і навпаки.

Попросіть покласти всі круги у зворотному порядку, починаючи з найменшого, так, щоб круги закривали і приховували один одного.

### **Збір урожаю**

**Мета:** вчити розрізняти предмети за величиною шляхом зіставлення.

#### **ХІД ГРИ**

Урожай яблук (площинне зображення на картоні, круги чи навіть гудзики різного розміру) пропонуємо розкласти в кошики так, щоб дрібні яблука були в маленькому кошику, середні — у середньому, великі — у великому. Матеріал для гри підібрати так, щоб великі яблучка не поміщалися в маленький кошик.

### **Зоопарк**

**Мета:** вчити розрізняти предмети за величиною шляхом зіставлення.

#### **ХІД ГРИ**

Роздати дітям площинні фігурки звірів: слона, ведмедя, лисички, жирафи, їжачка, бегемота. Запропонувати вибрати для кожного з них зручне житло з прямокутників різного розміру. Матеріал для гри підібрати так, щоб фігурка тварини точно відповідала розмірам «клітки».

### **Одягнемо ляльок**

**Мета:** формувати уявлення про розмір предметів (великий — маленький) шляхом зіставлення та порівняння.

#### **ХІД ГРИ**

Дати дитині велику і маленьку ляльку і два комплекти одягу. Дитина не повинна знати, якій із ляльок належить той чи інший одяг. Пояснити, що лялькам холодно і вони хочуть одягнутися, але переплутали свій одяг. Запропонуйте малюку допомогти лялькам. Звертайте увагу, що одяг малий для великої ляльки або великий для маленької. Коли дитина кожній ляльці підбере відповідні їй речі, схваліть. Якщо немає ляльок із набором одягу, можна вирізати з картону. Для ускладнення завдання можна підібрати 3–4 ляльки з одягом різного розміру.

### **Згорнемо стрічку**

**Мета:** формувати уявлення про параметри величини предметів (довгий — короткий) шляхом співвідносних дій.

### ХІД ГРИ

Роздати дітям різнокольорові стрічки різної довжини, наклеєні на стержнях чи олівцях. Запропонувати змагання по змотуванню різнокольорових стрічок. Звернути увагу на те, що одну стрічку вдається змотати швидше, ніж іншу. Спонукає до висновку, що довше згортати довшу стрічку, а швидше — коротшу.

### Упізнай за смаком

**Мета:** вправляти дітей у визначенні смаку овочів і фруктів (солодкий, кислий, солоний, гіркий); активізувати мову; розвивати пам'ять, зосередженість, витримку.

### ХІД ГРИ

На столі у вихователя, на таці, лежать фрукти та овочі, знайомі дітям: огірок (свіжий, солоний), морква, капуста, яблуко, груша, слива. На другій таці — такі ж овочі й фрукти, розрізані на невеликі шматочки з розрахунку на кожну дитину. Там саме знаходяться паперові серветки. Вихователь із такою обходить усіх гравців. До кого підійде, тому пропонує заплющити очі, кладе на серветку один шматочок овочу чи фрукта і просить покуштувати. Дитина, не розплющуючи очей, вгадує за запахом і смаком, який це овоч чи фрукт, а потім знаходить його на столі. Вихователь залучає до гри всіх дітей. Гра закінчується перерахуванням запропонованих овочів і фруктів, визначенням смакових якостей кожного з них.

Організовуючи гру, слід пам'ятати про гігієнічні вимоги: не можна з однієї виделки давати всім дітям куштувати овочі і фрукти; використані серветки слід класти на окрему тацю.

## СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Котики і рибки

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні геометричних форм: круг, овал, трикутник, квадрат, прямокутник.

**Матеріал:** круги, овали, прямокутник чи великий квадрат.

### ХІД ГРИ

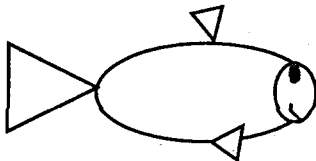
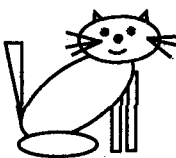
Прочитати вірш про котика (*українська народна пісенька*).

Ой, ти, коте сірий,  
Вимсти нам сніи,  
А ти, білуватий,  
Прибери нам в хаті.  
А ти, коте, рудьку,  
Та витопи грубку,  
А ти, коте чорний,

Сідай в срібний човен,  
Лови рибки повен.  
Буде на снідання  
І малечі, й няньці,  
І бабусі старенькій,  
І дитинці маленькій.

На відповідні слова необхідно продемонструвати персонажів: різного кольору іграшкові котики, рибки в акваріумі.

Запитати, хто з персонажів дітям сподобався. Кого вони зуміють зробити з відомих фігур? Посадити дітей підгрупами відповідно до обраного завдання. Розглянути витвори дітей, закріпити знання назв геометричних фігур та кольорів.



### Зайченята на городі

**Мета:** виробляти навички в розрізненні геометричних форм: круг, овал, трикутник, квадрат, прямокутник.

**Матеріал:** сірі й білі овали різних розмірів (зайчик), зелені, жовті й фіолетові круги (капуста, ріпа, буряк), оранжевий, фіолетовий, трикутники (морква, буряк) та інші фігури. Картинки із зображенням овочів, зайчика.

#### ХІД ГРИ

На фланелеграфі створіть город із картинок-овочів.

Іграшковий зайчик прийшов на город:

Я вухатий ваш дружок,  
В мене сірий козушок,  
Куций хвостик, довгі вуха,  
Я усіх-усіх боюся!

«Діти, пустимо на город зайчика? Він такий голодний... Викладіть із трьох фігур овальної форми зайчиків сірого, білого або такого кольору, який вам до вподоби».

Діти викладають зайчиків у рядок. Зайченята просять їсти: хто — буряк, хто — ріпку, хто — капусту. Із геометричних фігур діти добирають схожі за формою, потрібні зайченятam овочі: одному — оранжеву трикутну моркву, другому — жовту круглу ріпу, третьому — фіолетовий трикутник чи овальний буряк. Запропонувати дітям пострибати в кінці гри, наче зайчики.

### Їжачок у садку

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні геометричних форм: круг, овал, трикутник, квадрат, прямокутник.

**Матеріал:** сірі фігури — овали різного розміру і малі трикутники; жовті, червоні, зелені, сині овали й круги різного розміру (фрукти), інші фігури; на картинках — фрукти, їжак.

### ХІД ГРИ

Прочитати вірш П. Воронька «Їжачок-хитрячок».

#### ЇЖАЧОК-ХИТРЯЧОК

Із голок та шпичок  
Пошив собі піджачок.  
І у тому піджачку  
Він гуляє по садку,  
Натикає на голки  
Груші, яблука, сливки.  
І до себе на обід  
Він скликає цілий рід.

На виділені слова показати картинки: їжак та фрукти. Викласти з них композицію. Запропонувати дітям скласти фрукти та їжачка. Розглянути окремі картинки — композиції, створені дітьми. Активізувати виділені слова: один великий їжак, багато малих їжаків, так само — із фруктами.

Ускладнення: діти лічать фрукти, які назбирав їжачок — одна жовта груша, ще одна зелена; одне червоне, ще одне червоне яблуко, одне менш рожеве, ще одне — зовсім маленьке — жовте яблуко.

Наприкінці гри влаштуюте танок або хоровод їжаків-дітей.

### Місто запахів

**Мета:** вчити дітей розрізняти контрастні запахи в оточуючому середовищі.

### ХІД ГРИ

Запропонувати дітям пояснити, які запахи можна назвати приємними, і навести приклади таких запахів.

Попросити дітей принести з дому якийсь предмет із приємним запахом: парфуми, квітку, фрукти — і розповісти про нього своїм друзям. Запропонувати дітям уявити, що вони потрапили до міста запахів, у якому всі будинки, вулиці, площі мають свої чудові запахи; намалювати або описати це місто і його жителів.

### Великий чарівник

**Мета:** закріпити знання кольорів, розвивати дрібну моторику рук, мовлення, уяву.



## ХІД ГРИ

Дитині пропонують перетворитися на Чарівника і «намалювати» «зелений світ», «червоний світ» і т. ін. В подальшому малюнки можна обіграти. Наприклад, складати за ними казки, змінювати їх, додавати героїв, домальовувати деталі.

### Кольорові окуляри

**Мета:** закріпити знання шести основних кольорів та їх відтінків, розвивати увагу.

## ХІД ГРИ

Дитині пропонують одягнути «чарівні» (невидимі) окуляри, наприклад, червоні, і знайти в кімнаті предмети такого ж кольору. Після того, як дитина виконає завдання, її просять «замінити» окуляри на інші (колір може обрати і сама дитина). У кінці гри можна визначити, якого кольору предметів знайдено найбільше.

### Відгадай, що за предмет

**Мета:** вправляти дітей в умінні розрізняти температуру предметів у найближчому оточенні, вживати прикметники: гарячий, теплий, холодний.

## ХІД ГРИ

Дорослий пропонує дітям погратися у гру.

— Я називатиму якийсь предмет, а ви скажіть, який він на дотик — гарячий, теплий чи холодний.

Потім — навпаки: дитина називає предмет, а дорослий — його температурну ознаку. Холодні предмети: сніг, морозиво, лід, холодильник. Теплі предмети: сонечко, батарея, руки, грілка. Гарячі предмети: вогонь, піч, праска, чай.

## СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Журавлики

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні геометричних фігур (круг, овал, трикутник, квадрат, прямокутник).

**Матеріал:** різних розмірів, сірі, білі, чорні овали та круги, трикутники і прямокутні смужки (на картинці — журавель).

## ХІД ГРИ

Щоб журавлики ожили і полетіли, слід скласти їх із фігур за кольорами та розмірами. Розглянути зображення журавлів. Обвести контури круглої голови, овального тулуба, трикутного дзьоба, довгих ніг. Активізувати ці слова та вирази. Якщо голова і тулуб відповідають кольору та розміру,

журавлик оживає і дитина може облетіти кімнату довкола. Якщо журавлик не вдавсь, слід допомогти, з'ясувавши причину.

### Найкращий колір

**Мета:** закріпити з дітьми знання основних кольорів та їх відтінків геометричних форм; вправляти дітей у порядковій лічбі в межах 10; розвивати мислення, пам'ять, увагу.

#### ХІД ГРИ

Попередньо підготуйте і роздайте кожній дитині десять різнокольорових квадратів.

Попросіть дітей розкласти квадратики за кольоровою перевагою, тобто на перше місце покласти квадратик того кольору, який їм найбільше подобається, і т. ін.

Потім запропонуйте дітям пояснити, чому ті чи інші кольори подобаються їм більше або менше.

#### *Примітка*

1. У ході виконання завдання доречно ставити питання (на вправляння в порядковій лічбі: «На першому місці в тебе квадрат якого кольору? А на третьому, п'ятому?» і т. ін.).
2. Можна запропонувати дітям визначити найулюбленіші кольори всієї групи, доповнити елементи дизайну відповідної кольорової гами.
3. Прочитати дітям декілька віршів різних поетів і попросити їх відповісти, який колір асоціюється в них із цими віршами.
4. Попросити дітей пояснити значення висловів, що складаються з назв кольорів: зелена нудьга, сіре життя, рожеві мрії, білі ночі та ін.

До найбільш образних і оригінальних пояснень запропонуйте дітям намалювати картинки.

### Червоний, жовтий, синій

**Мета:** закріпити вміння розрізняти та називати кольори та їх відтінки.

#### ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям стати в коло, витягнути руки вперед, стуливши долоні. На долоні розкласти декому з дітей кольорові предмети чи іграшки. Діти говорять хором:

Червоний, жовтий, синій —  
Вибираєм колір милий!

Ті, у кого в руках кольорові предмети, вибігають на середину кола і показують свої кольори, називають їх по черзі. Решта дітей, що стоять в колі, називають предмети чи явища цього кольору. Діти, що не змогли назвати предмет певного кольору, залишаються в колі, але з гри вибувають.

Перемагає той, хто залишиться останнім. Той чи інший колір має пройти один-два круга, перш ніж діти почнуть розігрувати наступний колір. Після гри запропонувати дітям намалювати, як веселка розфарбовує землю в різні кольори.

### **Різнокольорові казки**

**Мета:** закріпити вміння розрізняти і називати кольори та їх відтінки.

#### **ХІД ГРИ**

Ця гра може бути продовженням попередньої. Із перерахованих предметів того чи іншого кольору (у попередній грі) запропонуйте дітям придумати казку.

1. Початок гри повторюється, а діти, що стоять в середині кола, говорять перше речення казки свого кольору, а потім решта дітей по черзі додають по одному реченню.
2. Казку складає від початку і до кінця переможець попередньої гри.
3. Всіх дітей поділити на 7 груп (7 кольорів веселки), кожна група складає казку свого кольору.
4. Кожне речення казки починається з нового кольору спектру. Виходить «веселкова казка».
5. Кожна дитина придумує і малює казку свого улюбленого кольору. Із малюнків та казок, записаних дорослим, оформляється стенд «Казкова палітра землі».

### **Різнокольорове сонечко**

**Мета:** розвивати вміння розрізняти кольори, творчу уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Роздайте дітям кольорові картинки і запропонуйте їм придумати і намалювати веселу історію про те, як сонечко на один день стало синім, зеленим, коричневим і т. ін. Наприклад: одного разу сонечко вирішило піти до зеленого гаю. Коли воно втомилося і лягло перепочити під зеленою берізкою, берізка вирішила подарувати йому свій зелений колір на один день. Подивилися на нього пташенята, звірята — і не впізнали.

### **Відгадай колір**

**Мета:** розвивати вміння розрізняти кольори, творчу уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Одну дитину попросити вийти з кімнати. Решті дітей запропонуйте задумати якийсь колір і відобразити його жестами. Наприклад, якщо задумати зелений колір, то хтось доторкнеться до зеленої стрічки, хтось буде колихатись, як дерево, хтось — поливатиме травичку. За цими

діями, жестами дитина, що виходила, має відгадати задуманий колір. У гру можна грати групами.

### **Що якого кольору?**

**Мета:** розвивати вміння розрізняти кольори, творчу уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Роздати дітям кольорові олівці чи маркери, фломастери. Називати предмети, а діти по черзі малюватимуть кружечок такого кольору, як цей предмет, якщо вони чогось не знають — ставлять прочерк. Наприклад: трава, апельсин, мак, тигр. Виграє той, у кого найбільше кружечків.

### **Мій улюблений колір**

**Мета:** розвивати вміння розрізняти кольори, творчу уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям по черзі назвати різні предмети та явища найулюбленішого кольору. Наприклад, якщо улюблений колір блакитний, це можуть бути бант, волошка, небо, пролісок.

### **Колір музики**

**Мета:** вчити передавати мелодію за допомогою кольору.

#### **ХІД ГРИ**

Увімкніть спокійну мелодію і запропонуйте дітям намалювати під цю музику кольорові картинки. Можна запропонувати дітям декілька уривків для прослуховування. Потім малюнки дітей склеїти в загальний кольоровий колаж.

### **Кольорова вікторина — 1**

**Мета:** закріпити та систематизувати знання кольорів предметів і явищ оточуючого середовища.

#### **ХІД ГРИ**

Діти грають у вікторину групами.

Завдання для вікторини:

1. Назвати кольори, що утворилися від назв:
  - а) плодів (абрикосовий, малиновий, вишневий, лимонний, буяковий, салатний, гранатовий, сливовий);
  - б) квітів, рослин, дерев (волошковий, маковий, рожевий, пшеничний, житній);
  - в) продуктів (молочний, кавовий, шоколадний);
  - г) металів (золотистий, сріблястий, бронзовий, мідний, сталевий).
2. Прочитати вірші, загадки, у яких згадується колір.
3. Згадати «кольорові пісеньки».

4. Перерахувати різні предмети чи поняття за кольорами веселки (червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий):
  - а) речі;
  - б) рослини;
  - в) явища неживої природи.

### Кольорова вікторина — 2

**Мета:** закріпити з дітьми знання кольорів веселки, розвивати образну уяву, мислення, пам'ять; вчити працювати в міні-колективі, виражати словом, малюнком власні думки та емоції.

#### ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям «Кольорову вікторину». Діти можуть брати участь у ній невеличкими групами.

*Завдання:*

1. Які географічні кольори ви знаєте (кольори морів)? (*Чорне, Червоне, Біле, Жовте*)
2. Перерахуйте різні предмети або поняття за кольорами веселки (червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий):
  - а) зі світу речей;
  - б) зі світу рослин;
  - в) зі світу тварин.
3. Пригадайте вірші, пісні, вирази, в текстах яких вживається будь-який колір.
4. Запропонуйте дітям послухати спокійну музику і намалювати під цю мелодію кольорові картинки.

Потім малюнки можна поєднати в загальну кольорову картинку.

### Про смак

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні смакових якостей продуктів харчування, вчити вживати прикметники (солодкий, кислий, солоний і т. ін.).

#### ХІД ГРИ

Запропонувати дітям згадати слова, які вказують на смак: кислий, солодкий, солоний, кисло-солодкий. Усі слова записати на дошці і зобразити символами — кислий (лимон), солодкий (цукерка). Потім кожен вибирає свій улюблений смак і пояснює, чому він йому подобається. Запропонувати дітям перерахувати, що може бути кислим, солодким. Це завдання діти можуть виконувати по підгрупах. Перемагає підгрупа, яка придумав до того чи іншого смаку якнайбільше слів.

Можна запропонувати жартівливий варіант цього завдання: попросити кожную підгрупу придумати жартівливі історії про те, як продукти змінили смак. Наприклад:

## ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям заплющити очі, зосередитись і докласти зусиль, щоб запам'ятати всі звуки, які чують протягом однієї хвилини. Діти уважно слухають, відкривають очі і малюють все те, що почули. Власні малюнки діти доповнюють розповідями про почуте. Перемагає той, хто почув більше звуків.

Коли діти навчаться вслухатись у звуки оточуючого, попросіть їх зосередитись і вслухатись, як працює їх організм: як стукає їх серце, які звуки виникають, коли рухаються суглоби, і т. ін. Діти замальовують, записують, розповідають про звуки власного організму.

## Що це таке?

**Мета:** розвивати тактильні відчуття, вправляти в умінні розрізняти та називати предмети, виготовлені з різного матеріалу.

## ХІД ГРИ

Групі дітей або комусь одному з них необхідно зав'язати очі, а на столі розкласти предмети з різних матеріалів: дерева, металу, тканини, паперу і т. ін. Дітям із зав'язаними очима запропонуйте доторкнутися пальцями до цих предметів і відгадати, із чого вони зроблені. Попередьте, що обмацувати предмет пальцями не можна, треба лише доторкнутися.

*Варіанти гри.* Очі дітей зав'язані. Їм в руки послідовно дають різні предмети: іграшки, геометричні фігури. На дотик, обмацуючи, дитина повинна вгадати предмет.

Дитині пропонують опустити палець у три посудини з водою різної температури і визначити, яка вода найтепліша і яка — найхолодніша. Кількість посудин можна збільшувати.

## Зачакловані дерева

**Мета:** закріпити знання геометричних форм; розвивати уяву та мислення.

## ХІД ГРИ

Дорослий пропонує дитині, використовуючи конструктор чи мозаїку, з відомих геометричних фігур «створити» дерева.

Наприклад, із трикутників та квадрата (ялинка); овала, прямокутника (береза та ін.); круга та трикутника (яблуня). Можна дати завдання намалювати дерева.

Потім створені «зачаровані» дерева можна обіграти.

## II. ІГРИ НА РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ

### МОЛОДШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

#### Магазин

**Мета:** розвивати слухову пам'ять, довільне запам'ятовування та відтворення.

#### ХІД ГРИ

Дати завдання дитині піти в магазин і купити необхідні предмети, назви яких необхідно запам'ятати. Починати слід з 2–3 предметів, поступово збільшуючи їх кількість до 5–6. У цій грі рекомендується міняти ролі: і дорослий, і дитина по черзі можуть бути донькою (чи сином), і мамою (або татом), і продавцем, який спочатку вислуховує замовлення покупця, а потім іде підбирати товар. Магазины теж можуть бути різноманітними: «Хлібний», «Молоко», «Іграшки», «Овочі».

#### Чарівна торбинка

**Мета:** розвивати зорову та слухову пам'ять, довільне запам'ятовування та відтворення.

#### ХІД ГРИ

Для гри необхідно 10–12 іграшок, добре знайомих дітям (образні іграшки, фігурки тварин, транспорту тощо). Діти сидять на стільцях. Вихователь виймає по черзі з торбинки іграшки, діти їх називають, розповідають про їх призначення. Вихователь дає можливість розглянути всі іграшки, виставлені в ряд. Після цього він пропонує дітям по черзі назвати одну іграшку, яка є в торбинці, розповісти, як із нею можна гратися. У кінці діти граються з іграшками.

#### У бабусі в селі

**Мета:** розвивати образну та слухову пам'ять, вчити користуватися прийомами смислового запам'ятовування та пригадування.

#### ХІД ГРИ

Запропонувати дітям прослухати розповідь дівчинки Олі, яка гостювала в бабусі, що живе в селі:

«Прокинулась Оля в бабусиній хаті вранці, а бабусі немає. Вийшла вона на подвір'я, а там гуртом зібралися кури, що клювали пшеницю, їх загукував голосистий півень, мама-квочка з курчатами греблися у травичці; качки, наївшись, ішли до водички. Бабуся видоїла корівку і несла молоко в дійничці, а за нею біг котик і просив молочка. Песик Жук охороняв це велике господарство».

Розкласти картинки із зображенням тварин, запропонувати дітям вибрати малюнки тих тварин, про яких розповідала Оля.

### **Шафа**

**Мета:** розвивати зорову пам'ять.

#### **ХІД ГРИ**

Взяти декілька сірникових коробочок і склеїти їх, створивши з них шафу, в якій висовуються шухляди. Заховати в одну з шухляд на очах у дитини якусь маленьку іграшку. Забрати шафу на кілька секунд, а тоді дозволити дитині знайти іграшку. Гру можна ускладнювати, забираючи шафу на більш тривалий час, або ховати одночасно декілька іграшок.

### **Знайди, що змінилося**

**Мета:** розвивати зорову пам'ять, виховувати спостережливість.

#### **ХІД ГРИ**

Цю гру та їй подібні рекомендується проводити з паличками. Необхідно викласти з паличок якийсь предмет: сонечко, квіточку, дерево, будиночок — і розглянути його з дітьми. Запропонувати дітям відвернутися, а самому щось змінити у фігурах: забрати в сонечка кілька промінчиків, додати гілки дереву, біля будиночка зробити паркан. Дозволити дітям повернутися і запитати їх, що ж змінилося.

### **Зваримо борщ**

**Мета:** розвивати слухову пам'ять, виховувати спостережливість.

#### **ХІД ГРИ**

Посадити дітей колом на килимку. Запропонувати зварити борщ. Кожній дитині на вухо називаємо овоч. Вихователь розповідає, як зварити борщ, називаючи послідовно овочі: квасоля, буряк, морква, картопля, капуста, цибуля, часник, помідор, перець, петрушка. Дитина, що названа цим овочем, стрибає в середину кола (каструлю). Після того, як борщ зварили, запропонувати кожній дитині повторити набір овочів для борщу або відшукати овочі на картинках.

### **СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК**

#### **Хто за ким?**

**Мета:** розвивати зорову пам'ять, уважність, спонукати до знайомства запам'ятовування імен.

#### **ХІД ГРИ**

Ведучий, подивившись на дітей, що вишикувалися одне за одним у довільному порядку, має відвернутися і назвати, хто за ким стоїть. Дал



ведучим стає інша дитина. Цю гру можна ускладнити, наприклад, після того, як дитина відвернулася і перерахувала товаришів, вона повертається і називає зміни в їх одязі, зачісках (якщо діти обмінялися речами, змінили зачіску і т. ін.).

### **Повтори за мною**

**Мета:** розвивати моторно-слухову пам'ять.

#### **ХІД ГРИ**

Ведучий сидить за столом, діти стоять навколо нього. Ведучий вистукує певний ритм кінцем олівця по столу. Ритмічна фраза має бути короткою та чіткою. Хтось із дітей (за бажанням) повторює ритм. Потім ведучий запитує дітей: «Чи правильно повторив Сашко?». Якщо хтось із дітей вважає, що неправильно, то має запропонувати свій варіант (вистукує ритм).

### **Запам'ятай своє місце**

**Мета:** розвивати моторно-слухову та просторову пам'ять.

#### **ХІД ГРИ**

У кімнаті кожна дитина запам'ятовує «своє місце». Наприклад, місце однієї дитини — куток, другої — стілець, третьої — центр кімнати і т. ін. Потім усі діти збираються в групу біля ведучого та чекають вказівки. За вказівкою: «Займи своє місце» діти розбігаються на свої місця.

### **День народження зайчика**

**Мета:** розвивати слухову пам'ять.

#### **ХІД ГРИ**

Повідомити дітям, що в зайчика Вухастика незабаром день народження, прийдуть гості привітати іменинника. А як звуть гостей, він дізнається пізніше. Дістати 5–8 іграшок (ведмежат, зайченят, цуценят, ляльок), назвати їх імена, розсадити за столом і частувати чаєм. Обрана на роль зайчика дитина повинна їх пригостити чаєм, називаючи кожного гостя на ім'я. Кількість гостей можна збільшувати.

### **Повтори одне за одним**

**Мета:** розвивати слухову пам'ять, довільне запам'ятовування та відтворення.

#### **ХІД ГРИ**

У грі беруть участь 3–4 дитини. Потрібно назвати першому гравцю будь-яке слово, він має повторити це слово і додати до нього своє, друга дитина повторює по порядку всі слова і додає до них своє і т. д. Той, хто

помиляється, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться в грі. Для ускладнення гри можна збільшити кількість гравців.

### **Що змінилося?**

**Мета:** розвивати образну пам'ять, мнемічних способів «повторення» увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Розкласти на столі 5–6 предметів, які не пов'язані між собою за змістом і які неможливо згрупувати: м'ячик, книга, тарілка, молоток, груша, вазочка. Запропонуйте дітям уважно їх розглянути протягом 2–3 хвилин і запам'ятати, що де лежить. Коли діти відвернуться, поміняти місцями 2–3 предмети, а потім запитати: «Що змінилося?». Виграє той, хто припуститься найменшій кількості помилок.

Вважається, що дитина помилилася, якщо:

- 1) не вказаний предмет, який змінив своє місце;
- 2) вказаний предмет, який свого місця не змінював.

Гра стане більш складною, якщо збільшити кількість предметів, що змінюють свої місця.

### **Де чий портрет?**

**Мета:** розширити активний словник дитини, тренувати зорову пам'ять.

**Матеріал:** 5 карток різного кольору і 5 таких самих карток із наклеєними на них портретами людей: немовляти, дівчинки, юнака, жінки, діда.

#### **ХІД ГРИ**

Дітям пропонують запам'ятати п'ять кольорових карток із наклеєними на них портретами, причому треба запам'ятовувати і портрет, і тло, на якому він зображений.

Час запам'ятовування — 10 секунд. Через кілька хвилин дітям показують кольорові картинки без портретів. Діти мають пригадати, на картці якого кольору був той чи інший портрет.

## **СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК**

### **Слухай та виконуй**

**Мета:** розвивати увагу та слухову пам'ять.

#### **ХІД ГРИ**

Ведучий називає кілька дій, але не показує їх. Дозволяється повторити це завдання 1–2 рази. Потім діти повинні відтворити ці дії в тій послідовності, у якій вони були названі ведучим.

*Завдання 1.* Повернути голову праворуч, повернути голову прямо, опустити голову вниз, повернути голову прямо.

*Завдання 2.* Підняти праву руку вгору, підняти ліву руку вгору, опустити обидві руки.

*Завдання 3.* Повернутися ліворуч, присісти.

*Завдання 4.* Підняти праву ногу, постояти на лівій нозі, поставити праву ногу.

### **Художник**

**Мета:** розвивати спостережливість, пам'ять, комунікативні здібності.

### **ХІД ГРИ**

Із групи дітей обираються двоє, решта — «глядачі». Один з вибраних дітей — «художник» (за бажанням), а другий — «замовник» (замовляє першому свій портрет). Художник уважно дивиться на свого замовника (1,5–2 хв.), потім відвертається і по пам'яті описує зовнішність дитини.

#### *Примітка*

1. Якщо «художник» виконує завдання повільно, дозволяється ставити йому питання: «Яке в Оленки волосся?», «Які в неї оченята?», «У що вона одягнена?» і т. ін.
2. Забороняється промовляти образливі вислови на адресу дітей, що вказують на будь-які їх фізичні недоліки.
3. Педагог повинен підкреслювати зовнішню привабливість усіх дітей: «Давайте пригадаємо, які красиві у нас Тетянка, Мишко...».

### **Запам'ятай рух**

**Мета:** розвивати моторно-слухову пам'ять.

### **ХІД ГРИ**

Ведучий показує дітям рух, що складається з 3–4 дій. Діти повинні повторити ці дії — спочатку в тому порядку, в якому показав ведучий, а потім — у зворотному.

*Рух 1.* Присісти — встати — підняти руки — опустити руки.

*Рух 2.* Підняти руки долонями вгору («збираю дощик») — повернути долоні вниз — опустити руки вздовж тулуба — підняти руки по бокам у різні сторони.

*Рух 3.* Відвести праву ногу праворуч — приставити праву ногу — відвести ліву ногу — приставити ліву ногу.

*Рух 4.* Присісти — встати — повернути голову праворуч — повернути голову прямо.

### **Відгадай іграшку**

#### *І варіант*

**Мета:** розвивати змістову пам'ять і мислення.

## ХІД ГРИ

Кожна дитина приносить будь-яку іграшку. Із групи обирається ведучий. На 3–5 хвилин він виходить із кімнати. За його відсутності вихователь із дітьми придумує якусь історію, в якій головним персонажем виступає одна з принесених іграшок.

Усі іграшки, у тому числі й ігровий персонаж, розставлені на столі чи стільчиках. Запрошується ведучий. Діти з групи по черзі розповідають йому придуману історію, не називаючи головного персонажа, а замінюючи його назву займенником «він» або «вона». Історія розповідається протягом 3–5 хвилин. Ведучий повинен показати іграшку, що є головним героєм розказаної історії.

Якщо дитина відгадала, обирається інший ведучий, і гра повторюється. Якщо відповідь неправильна, діти доповнюють розповідь так, щоб допомогти ведучому новими описовими деталями, не називаючи при цьому задуману іграшку.

### II варіант

**Мета:** розвивати образну пам'ять, сприймання та мислення.

## ХІД ГРИ

Обирається один ведучий, який виходить на 2–3 хвилини з кімнати. Поки він відсутній, із дітей обирається той, хто буде загадувати «загадку». Ця дитина має жестами і мімікою показати, яку іграшку вона задумала. Наприклад, задумана іграшка «зайчик». Дитина стрибає, «гризе морквину» і т. ін. Ведучий повинен відгадати іграшку, вибрати її, взяти в руки і голосно назвати. Решта дітей хором промовляють: «Правильно!» або «Неправильно!».

Якщо відповідь вірна, обирається інший ведучий та інша дитина, яка буде загадувати «загадку». Якщо відповідь неправильна, показати «загадку» пропонується іншій дитині, і так доти, доки не буде отримана вірна відповідь.

### Розвідники

**Мета:** розвивати спостережливість, пам'ять, комунікативні та організаторські здібності.

## ХІД ГРИ

**Варіант I.** ... обираються «розвідники» та «командир». Усі решта — «загін». У кімнаті стільці розставлені хаотично. «Розвідник» проходить поміж стільців із різних боків. «Командир» спостерігає за діями «розвідника». Потім він проводить «загін» тим шляхом, який показав «розвідник». Далі вже другий «розвідник» прокладає новий шлях. І наступний «командир» повторює його, і т. ін.

**Варіант II.** У цілому гра проводиться так само, тільки «командир» веде «загін» із того місця, на якому закінчив свій шлях «розвідник», і в те місце, з якого «розвідник» вийшов.

### **Пари картинок**

**Мета:** розвивати опосередковане запам'ятовування і відтворення, вчити встановлювати змістові зв'язки.

#### **ХІД ГРИ**

Підібрати 7–8 пар картинок, пов'язаних одна з одною за змістом. Розкласти їх попарно перед дитиною в два ряди, наприклад: олівець — альбом, вишня — малина, книжка — окуляри, дерево — ліс. Запропонувати малюкові роздивитися і запам'ятати всі картинки. Особливу увагу звернути на змістовий зв'язок, що існує між картинками кожної пари. Дитина повинна помітити і назвати, у чому полягає цей зв'язок. Попередити малюка, що після того, як він запам'ятає, один ряд буде закритий папером, і, щоб відновити в пам'яті цей ряд, йому необхідно буде використати той ряд, що залишиться. Через 2–3 хвилини закрити картки верхнього ряду. Дитина повинна назвати їх. Гру можна ускладнити, поступово збільшуючи кількість картинок, скорочуючи час їх розглядання, віддаляючи зв'язок між картинками.

### **Зменшилося чи додалося?**

**Мета:** розвивати зорову пам'ять за допомогою мнемічного способу групування.

#### **ХІД ГРИ**

Для гри потрібні картинки із зображенням предметів різних груп: наприклад, по 3–4 картинки дерев, тварин, овочів, одягу тощо. Розкласти картинки на столі впереміш. Дитина повинна уважно на них подивитися протягом 1–2 хвилин, запам'ятати і відвернутися. Потім забрати зі столу 4–5 картинок, які стосуються як мінімум трьох різних груп. Дитина повинна визначити, яких картинок не вистачає.

В іншому варіанті можна не лише забрати картинки, але й додати нові, або ж одночасно одні забрати, а інші додати. Важливо в усіх варіантах забирати і додавати картинки з різних груп. Спочатку можна повідомити дитині перед грою, що будете робити з картинками — забирати чи додавати, чи те й інше одночасно. А надалі ускладнити завдання — не попереджувати про свої дії.

### **Картинка допомагає слову**

**Мета:** розвивати опосередковане запам'ятовування на основі «змістового співвідношення».

## ХІД ГРИ

Для гри необхідно підготувати 10 слів і 10 картинок, пов'язаних із цими словами за змістом. Наприклад, слова: *світло, гніздо, стілець, дерево, музика, школа, обід, сад, ліс, річка*; картинки: *електрична лампочка, ластівка, стіл, листочок, скрипка, портфель, тарілка, яблуко, вовк, щука*.

Послідовно зачитуєте слова, а дитина до кожного слова підбирає картинку, яка підходить до нього за змістом. Після того, як усі картинки підібрані, пропонуєте дитині протягом 1–2 хвилин подивитися на картинки і пригадати пов'язані з ними слова. Під час цього можна дивитися на картинки.

У складнішому варіанті — забрати картинки перед відтворенням слів, щоб дитина орієнтувалася на уявлювані картинки.

## Запам'ятай слова

**Мета:** розвивати механічне запам'ятовування.

## ХІД ГРИ

Зачитати дитині 10–12 слів, не пов'язаних між собою за змістом, наприклад: *собака, дерево, літак, тарілка, будинок, мама, сонце, море, помідор, стілець*. Вона повинна їх запам'ятати і відразу ж після прочитання відтворити. Гру рекомендується повторювати через один день, три дні, тиждень. Якщо кількість слів, які відтворила дитина, зростає, її пам'ять покращується.

## Запам'ятай оповідання

**Мета:** розвивати словесно-логічну пам'ять.

## ХІД ГРИ

Для гри можна використати будь-яке незнайоме дитяче оповідання чи казку. Головне, щоб воно було цікаве і невелике (до 1 сторінки). Попередити дітей, щоб вони уважно слухали і намагалися запам'ятати все, навіть незначні подробиці оповідання. Прочитати, не поспішаючи, вибране оповідання, почавши з його назви. Запропонувати дітям розповісти якнайдокладніше, про що в ньому йде мова і як воно називається. Залежно від докладності переказу, нараховуються бали. Так, якщо:

- 1) точно вказана назва оповідання;
- 2) правильно передана його основна думка;
- 3) правильно названі окремі деталі (імена персонажів, особливості їх зовнішнього вигляду, місце подій тощо), нараховується 5 балів.

Якщо передана лише основна думка, але є помилки в назві чи деталях, то нараховується 4 бали. Якщо правильно передана лише основна думка, — 3 бали. Якщо основна думка не передана, але правильно вказані лише назва і окремі деталі, можна нарахувати 2 бали; якщо правильно вказано

лише щось одне — назва або окремі деталі — 1 бал; якщо дитина не може сказати навіть цього, — 0 балів. Цю гру добре проводити у вигляді змагання між двома дітьми, взявши два однакових за складністю і розміром оповідання. Виграє той, хто набере найбільше балів. Гру можна використовувати з метою діагностики рівня розвитку словесно-логічної пам'яті.

### Фігури із сірників

**Мета:** розвивати зорову та слухову пам'ять.

#### ХІД ГРИ

Для цієї гри необхідно 12–15 сірників. Викласти із сірників будьяку фігурку (будинок, стілець, зірочку, ліжко тощо). Запропонувати дітям подивитися 1–2 секунди, заплющити очі, уявити фігури і порахувати кількість використаних сірників. Відразу ж фігуру накрити. Потім діти розплющують очі і викладають зі своїх сірників фігуру, яка запам'яталася. Педагог піднімає листок, звіряє кількість і правильність розташування сірників з оригіналом. Якщо діти втримують у пам'яті не менше 10 сірників, можна збільшувати їх кількість, додати колір. Ускладнити гру можна так: дати 100–200 сірників кожній дитині. Диктувати дітям слова, а вони повинні викладати із сірників образ, який виникає на основі цього слова. (Наприклад, трактор може викликати образ ламаної лінії від звуку «р-р-р».) Сірники можна ламати, викладати в будь-якому положенні. Слова диктувати з паузою в 1 хвилину. Після того, як закінчили диктувати слова, діти повинні за складеними із сірників картинками відтворити слова. Якщо діти виконують вправу швидко, можна збільшувати кількість слів та швидкість роботи.

### Придумай оповідання

**Мета:** розвивати слухову, словесно-логічну пам'ять.

#### ХІД ГРИ

Запропонувати дітям 10–12 слів. Їх необхідно перегрупувати, об'єднуючи за якоюсь ознакою, щоб полегшити запам'ятовування, а потім придумати оповідання, яке б їх об'єднало.

*Наприклад:*

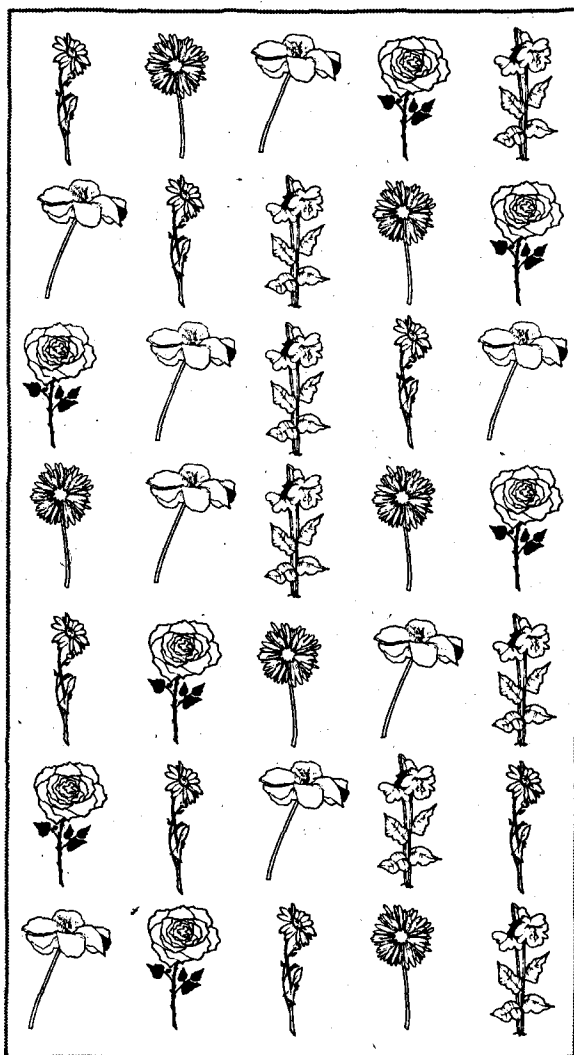
|           |         |
|-----------|---------|
| ведмідь   | повітря |
| возик     | ваза    |
| бджола    | кіт     |
| дзвіночок | сонце   |
| ромашка   | вода    |

**Яких картинок більше?**

**Мета:** розвивати образну оперативну пам'ять.

**ХІД ГРИ**

Для гри потрібна спеціальна таблиця із зображенням кількох видів квітів (волошка, ромашка, дзвіночки, мак, троянда). Запропонуйте дітям визначити, яких квітів у таблиці найбільше, а яких — найменше. Для цього вона повинна подумки підрахувати кількість квітів кожного виду, запам'ятати отриманий результат і подумки порівняти отримані числа.





# III. ІГРИ НА РОЗВИТОК МИСЛЕННЯ

## МОЛОДШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Подорож містом

**Мета:** розвивати образне мислення дітей.

#### ХІД ГРИ

Для гри необхідно підготувати малюнки із зображенням різних предметів: ножиці, хлібина, голка з ниткою, машина, лист у конверті, ліки, пляшка з молоком, овочі. Вихователь розповідає історію про те, як він опинився в незнайомому місті, де розмовляють незнайомою мовою, і захотів їсти. У цьому місті було багато різних крамниць, аптек, лікарень. Але як дізнатися, де все це знаходиться? Педагог показує дитині перший малюнок і запитує, що він може означати. Якщо малюнок не здогадається, йому слід допомогти. Коли всі малюнки розгадано, можна намалювати інші і продовжити таку «подорож» ще не один раз.

### Крамниця

**Мета:** закріпити в дітей уміння виділяти характерні ознаки предметів, вчити їх класифікувати.

#### ХІД ГРИ

Для гри необхідно підібрати іграшки, картинки, що зображують товари, які можна купити в крамниці: хліб, овочі, фрукти, іграшки, меблі, посуд. Усі ці речі розмістити на полицях і накрити, щоб відкриття стало для дітей несподіванкою. Діти парами йдуть до крамниці, разом вибирають покупки, допомагають одне одному описати річ так, щоб продавець зрозумів, що потрібно. Можна використовувати загадки. Якщо продавець не відгадує, що потрібно покупцям, йому допомагають інші діти.

*Варіант 1.* Дітям пропонують описати предмет за його призначенням: про посуд — з нього п'ють, їдять; про диван — на ньому сидять, сплять тощо.

*Варіант 2.* Дітям пропонують в описі покупки назвати три ознаки від протилежного.

Наприклад: «Воно не довге, а ... (коротке), не зелене, не гірке, а ... (солодке)» тощо. Із цією метою можна використовувати загадки, вірші.

### Хто де живе?

**Мета:** вчити дітей класифікувати предмети за спільними ознаками, формувати узагальнюючі поняття.

## ХІД ГРИ

Обігрується малюнок — пейзаж на великому аркуші цупкого паперу, де зображені поле, ліс, річка, небо. Невеликі силуети тварин, що їх населяють, — звірів, птахів, риб, комах тощо — вирізають із картону або цупкого паперу так, щоб їх можна було вкласти в кишеньки. Кишеньки слід наклеїти на великому малюнку під колір річки, неба, лісу, поля. Дрібні зображення комах, пташок, риб та ін. краще малювати на кружечках чи трикутничках для зручності використання.

Дітям пропонують розмістити мешканців лісу, поля, неба й річки на малюнку.

*Варіант:* описати мешканців, загадати про них загадку або прочитати вірш.

## І в саду, і на городі

**Мета:** вчити дітей класифікувати предмети за спільними ознаками, формувати узагальнюючі поняття.

## ХІД ГРИ

На великому аркуші паперу, поділеному навпіл, намальовані зліва — дерева в садку, справа — грядки. Слід виготовити два однакових малюнки. На деревах і грядках позначити місця, куди треба «вішати» та «саджати» плоди, на зворотному боці на цих місцях наклеїти магніти, причому на першому малюнку їх розміщують тільки на деревах, на другому — тільки на грядках.

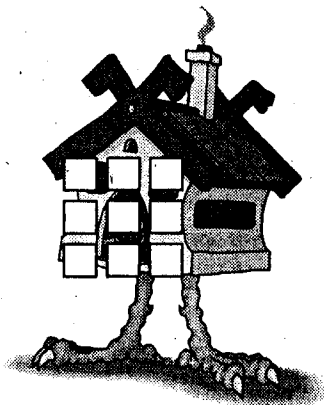
Із картону вирізати силуети овочів та фруктів, на звороті — металеві кружечки. Запропонувати дітям розмістити плоди по своїх місцях (відповідно до першого чи другого малюнка). Якщо дитина помилилася, силует не закріпиться і впаде: дерево не приймає овочів, грядки — фруктів.

## Розмісти фігури в будиночку

**Мета:** закріпити вміння орієнтуватися в просторі, розвивати гнучкість мислення.

## ХІД ГРИ

Для гри необхідно підготувати площинне зображення будиночка за кількістю дітей із наклеєними на ньому кругом, квадратом і трикутником (за зразком). Роздати дітям будиночки і розповісти, що в ньому поселились на першому поверсі трикутник, на другому — кружечок, на третьому — квадрат. Ось до них в будинок приїхали жити ще



два трикутники, два кружечки, два квадратики. Їх потрібно розмістити так, щоб однакові фігури не жили на одному поверсі та одна під одною. Даємо кожній дитині по два трикутника, кружечка, квадрата. Замість геометричних фігур можна використовувати зображення комах, птахів, звірів, овочів, фруктів, квітів та ін.

## СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Маленькі дослідники

**Мета:** вчити дітей порівнювати: виявляти ознаки подібності і відмінності (між предметами та явищами); розвивати зв'язне мовлення, пам'ять.

### ХІД ГРИ

Вихователь пропонує дітям перевтілитися на маленьких вчених-дослідників. Розповідає, що дослідники уважно роздивляються, вивчають все навкруги. Вихователь пропонує будь-який предмет в оточенні. Діти мають відповісти на питання: «Що це?». Пропонується кожній дитині почергово виділити в обраному предметі якусь властивість. Ознаку, особливість у порівнянні з іншими предметами. Наприклад, потрібно назвати якийсь предмет і сказати, навіщо він потрібен; які в нього основні ознаки (колір, форма, розмір), який він на дотик, на запах, на смак, із чого зроблений; схожий «на», відрізняється «від» (якихось інших предметів); що станеться, якщо його кинути в воду, у вогонь, з третього поверху, вдарити по ньому, підкинути і т. ін.

### Назви три предмети

**Мета:** вправляти дітей у класифікації предметів, розвивати мислення, пам'ять, мовлення.

### ХІД ГРИ

Вихователь пригадує разом із дітьми, що вони вже грали в різні ігри, в яких потрібно було підібрати необхідне слово.

— Зараз ми пограємо у схожу гру, але будемо підбирати не одне слово, а одразу три. Я назву слово, наприклад, *меблі*, а той, кому я кину м'яч, назве три слова, які можна назвати одним словом «*меблі*». Які предмети можна назвати одним словом «*меблі*»?

— Стіл, стілець, ліжко, диван.

— Правильно, але в грі необхідно назвати тільки три слова.

У цій грі діти вчаться співвідносити три видових поняття з одним родовим.

У другому варіанті гри діти, навпаки, за деякими видовими поняттями вчаться знаходити родові. Наприклад, вихователь називає: «Малина, полуниця, смородина». Дитина, упіймавши м'яч, відповідає: «Ягоди».

Більш складним варіантом буде той, коли вихователь під час однієї гри змінює завдання: то називає видові поняття, і діти пригадують родові, то називає родові поняття, а діти — видові. Такий варіант пропонується в тому випадку, коли діти часто грали в різні ігри на класифікацію предметів.

Цю гру рекомендується проводити з невеликою кількістю гравців.

### **Придумаємо загадку**

**Мета:** вчити дітей міркувати, виділяти характерні особливості, ознаки предметів та описувати їх.

#### **ХІД ГРИ**

Логіка придумування загадок складна для дошкільника, тому починати слід із зовнішніх ознак оточуючих предметів. Наприклад: «Веселий, круглий, смугастий, а всередині червоний» (*кавун*). Згодом додаються функціональні ознаки: «Шумить, воркоче, ковтає — все вдома очищає» (*пилосос*). Далі пропонуються порівняння та літературні загадки. Наприклад: «Фарбоване коромисло над рікою повисло» (*веселка*). Незрозумілі слова слід пояснити.

### **Неуважний садівник**

**Мета:** розвивати мислення, увагу дошкільників.

#### **ХІД ГРИ**

Дорослий розповідає дітям історію про те, як одного разу садівник вирішив посадити нові плодові дерева в садку, але був дуже неуважний і купив на базарі 2 зайвих пакета з насінням. Допоможіть садівнику знайти зайві пакетики, якщо на них написано: «Яблуня», «Груша», «Вишня», «Троянда», «Слива», «Береза», «Персик».

### **Розрізні картинки**

**Мета:** вправляти дітей в умінні складати малюнок із його частин, розвивати образне мислення.

#### **ХІД ГРИ**

Для гри потрібно взяти будь-яку листівку (краще використовувати зображення об'єктів неживої природи) і розрізати на дві, чотири, шість, вісім, десять—дванадцять рівних частин. Дитині пропонують скласти зображення.

### **Ланцюжок слів**

**Мета:** вчити дітей міркувати, виділяти характерні особливості, ознаки предметів.

**ХІД ГРИ**

Вихователь пропонує дітям скласти довгий поїзд із вагончиків, де кожне слово має «тягти» за собою наступне.

**Зразок**

Вихователь. Зима ... яка? *(Виставляє перший вагончик.)*

Діти. Сніжна, холодна. *(Виставляють наступні вагончики.)*

Вихователь. А що буває холодним?

Діти. Морозиво, сніг, лід, вітер. *(Виставляють відповідну кількість вагончиків.)*

Вихователь *(ідучи від останнього слова)*. А який вітер?

Діти. Лагідний, дужий, тихий.

Вихователь. А хто ще може бути дужим? *(І далі — доки дітям не набридне або доки не залишиться вагончиків.)*

**Варіант.** Вагончики можуть бути різного кольору. Кожен ряд столів чи підгрупа дітей має свій колір. Під час відповідей помічник вихователя виставляє вагончики певного кольору. Наприкінці гри підраховують, діти з якої підгрупи чи ряду набрали найбільше вагончиків. У кого поїзд довший — той і переміг.

**Людина росте**

**Мета:** закріпити поняття «молода людина», «стара людина»; закріпити уявлення про соціальний зміст віку; вправляти дітей у складанні «вікової драбинки»; виховувати повагу до особистості.

**Матеріал:** предметні картинки із зображенням людей різного віку.

**ХІД ГРИ****Завдання**

1. Розглянути картинки й розкласти їх за віковим зростанням: від немовляти до старої людини, а потім — навпаки.
2. Порівняти дві картинки і визначити, хто з людей старший, а хто — молодший.
3. Розглянути картинку та визначити (уявити), ким може бути зображена на ній людина.

**Заблукали**

**Мета:** вправляти дітей в умінні узагальнювати та класифікувати предмети, розповісти про їх спеціальне призначення.

**ХІД ГРИ**

Дорослий попередньо виготовляє великий малюнок із зображенням автотраси, залізниці, неба, річки. До цієї гри також слід вирізати силуєти різних засобів пересування: поїзда, автомобіля, літака, катера. На зображенні траси, ріки, залізниці й неба — кишеньки.

Дорослий, навмисне розмістивши вказаний транспорт неправильно, пропонує дитині виправити помилки, а потім — придумати цікаву коротеньку розповідь про подорож одного з транспорту. Ця гра корисна своєю варіативністю. Малюнок і силуети транспорту повинні відображати, наприклад, використання транспорту спеціального призначення: вертоліт, пожежна машина, сільськогосподарський транспорт, такий, що використовується на будівництві, тощо.

## СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Склади речення

**Мета:** розвивати мислення і фантазію.

#### ХІД ГРИ

Педагог пропонує групі 2 картки з дитячого лото, на якому зображені предмети. Група сідає півколом, і кожна дитина по черзі придумує речення, яке містить назву двох задуманих предметів.

Потім показуються два інших предмета, і знову діти по черзі придумують нові речення.

#### *Примітка*

1. Стимулюйте в дітей прагнення до складання нестандартних, оригінальних речень.
2. Якщо діти легко вправляються із придумуванням речень за двома заданими словами, наступного разу запропонуйте їм три слова для виконання вправи.

### Так — ні

**Мета:** вчити дітей міркувати, логічно будувати запитання, робити правильні змістові висновки.

#### ХІД ГРИ

*Варіант 1.* Вихователь пропонує дітям погратися, пояснює назву та правила гри:

— Чому ця гра так називається? Тому що ми з вами можемо відповідати на запитання ведучого тільки словами «так» або «ні». Ведучий вийде за двері, а ми домовимось, який предмет у нашій кімнаті йому загадаємо. Ведучий прийде і буде в нас запитувати, де знаходиться цей предмет, який він, для чого потрібен. Ми будемо відповідати лише двома словами. Спочатку ведучим буду я. Коли вийду з кімнати, Вова скаже, який предмет він пропонує загадати. Потім він покличе мене.

Вихователь виходить, потім заходить у кімнату і запитує: «Цей предмет на підлозі?» — «Ні». — «На стіні?» — «Ні». — «На стелі?» — «Так». — «Скляний? Схожий на грушу?» — «Так». — «Лампочка?» — «Так».

Взявши на себе роль першого ведучого, вихователь учить дітей логічно будувати запитання. Він пояснює:

— Діти, чи помітили ви, як саме я запитувала? Спочатку дізналася, де знаходиться предмет, а потім — який він. І ви намагайтеся так само відгадувати.

Ця гра вчить дітей логічно мислити.

*Варіант 2.* Можна запропонувати більш складний варіант. Вихователь загадує предмет, який знаходиться за межами кімнати.

— Предметів, діти, дуже багато, і буду важко відгадати, якщо ви не дізнаєтесь, на землі він чи на небі, у будинку чи на вулиці, тварина це чи рослина.

### **Обґрунтуй версію**

**Мета:** вправляти дітей в умінні генерувати та обґрунтовувати ідеї, тренувати логічне мислення; розвивати зв'язне мовлення, виховувати почуття гумору.

#### **ХІД ГРИ**

Розділіть дітей на кілька груп. Запропонуйте їм будь-яку ситуацію, що складається з декількох дій, не пов'язаних між собою, і попросіть дати цим діям логічне обґрунтування.

*Ситуація:* людина вийшла з дому, сіла на землю, вийняла з кишені ключі, приклала їх до лоба.

*Обґрунтування:* було вже пізно, коли людина вийшла з дому. Зробивши кілька кроків, змушена була сісти на землю, тому що несподівано в неї запаморочилося в голові. Вона захотіла прикласти до лоба щось прохолодне і вийняла з кишені ключі.

Перемагає той, у кого найоригінальніша думка.

Дітей можна розділити на команди чи пари. Одна команда або пара придумує ситуацію, а інша дає їй логічне обґрунтування.

### **Прогноз погоди**

**Мета:** продовжувати вчити дітей «читати» і створювати прості схематичні зображення різноманітних об'єктів; тренувати образне мислення дітей.

#### **ХІД ГРИ**

Дорослий розповідає дітям, що люди придумали зображувати погоду, використовуючи прості малюнки. Такі схематичні малюнки потрібні для того, щоб без зайвих слів повідомляти усім, для кого це важливо, які сюрпризи може подарувати природа найближчим часом. Такі малюнки можна побачити на екрані телевізора, коли передають прогноз погоди. Аналогічні малюнки метеорологи використовують для складання карт погоди, які допомагають льотчикам і морякам.

Після розповіді попросіть дітей подумати, яким малюнком вони позначали б ясний сонячний день, дощовий, похмурий день, снігопад, вітряний день, дощ із грозою, дощ зі снігом і т. ін.

Запропонуйте на окремих аркушах паперу намалювати різні варіанти схематичних зображень погоди.

### **Чим схожі, чим відрізняються?**

**Мета:** розвивати в дітей уміння виділяти в об'єктах, що порівнюються, ознаки подібності й відмінності.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям послухати пари слів і визначити, чим схожі та чим відрізняються об'єкти, які входять до них. Необхідно вказати якнайбільше ознак (чи властивостей) відмінності та подібності.

Наприклад, пари слів:

1. Троянда і тюльпан.
2. Заєць і вовк.
3. Холодильник і пиросос.
4. Зошит і книга.
5. Сукня і кросівки.
6. Сосна і каштан.
7. Море й океан.
8. Риби і птахи.

### **Плутанина**

**Мета:** розвивати в дітей логічне мислення, винахідницькі здібності, уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Одного разу Бабі Язі набрид порядок на землі та на морі, в лісі і високо в небі. Вирішила вона переплутати всіх звірів, риб, птахів. Коли всі спали, вона за допомогою свого злого чаклунства виконала задумане: поєднала рибу з черепахою, гуску зі свинею, свиню з вівцею, кішку із собакою, вівцю з мишкою, собаку з кішкою, мишку з гускою, черепаху з рибкою і т. ін. Як тепер по-новому назвати тваринок?

Чим вони будуть харчуватися? Де вони житимуть? Як допомогти тваринам — розчаклувати їх? Адже раніше їм жилося краще.

Ці фантастичні образи діти можуть називати за першими частинами двох слів (*рибчер* — риба + черепаха, а живитися вони будуть по черзі: спочатку те, що любить риба, а потім те, що черепаха; так само чергуватимуться із житлом, але рибі потрібна вода, а черепазі — навпаки). Ось тут і розпочинаються винахідницькі вміння. У зв'язку з цим, в образотворчій діяльності дітям 5–6 років можна пропонувати малювати карикатурні образи та поєднувати їх в комікси. Добре, якщо дошкільник



буде створювати карикатури в різній манері, на знайомі казкові образи, тварин, а також на самого себе і своїх близьких.

### **Хитрі запитання**

**Мета:** розвивати логічне мислення, слухову увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Дорослий пропонує дітям відповісти на запитання:

— Василько гостював у селі тиждень і три дні. Скільки всього днів хлопчик був у селі?

— У кімнаті сиділо дві кішки. Скільки лап у них разом?

— Яке слово коротше — «кіт» чи «кит»?

— Яке слово довше — «удав» чи «черв'ячок»? і т. ін.

### **Лісова школа**

**Мета:** розвивати логічне мислення, фонематичний слух, увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Дорослий розповідає дітям про те, як у лісовій школі йшов урок. Уперше учні прийшли в перший клас. Підкажіть, хто з них поводить себе правильно, а хто — ні. Поясніть, чому.

— Зайченятко уважно слухало вчителя та гризло смачну морквинку.

— У Лисички зламалася ручка, і вона пошепки попросила запасну ручку в сусіда.

— Білочка тихо під партою гралася горішками.

— Ведмежатку важко було сидіти на маленькому стільчику, і воно підняло лапку, щоб попросити у вчителя дозволу пересісти на інший стілець, великий і зручний.

### **Навіщо і чому**

**Мета:** стимулювати розвиток логічного мислення, загальної ерудиції дітей.

#### **ХІД ГРИ**

Дорослий пропонує дітям послухати запитання, а потім на них логічно відповісти. Запитання мають бути трьох типів:

- 1) на пропозицію, вгадування, додумування;
- 2) на встановлення причини та змісту подій, які відбуваються;
- 3) на прийняття рішення і планування власних дій.

Ось кілька прикладів.

1. — Як ти думаєш, навіщо батьки ходять на роботу?

— ... навіщо нам потрібні книги?

— ... навіщо люди приходять до ресторану?

— ... навіщо нам потрібні ножиці?

— ... навіщо людина спить?

- ... навіщо нам потрібен телефон?
- 2. — Чому вода в холодильнику перетворюється на лід?
  - Чому взимку включають опалення?
  - Чому морозиво тане на сонці?
  - Чому предмети падають вниз, а не вгору?
  - Що потрібно для життя собаці, котові, рибі?
- 3. — Наступної неділі ми чекаємо гостей. Поміркуйте, що слід зробити до їх приходу.
  - Як дізнатися, котра година?
  - Хлопчик вилив варення на підлогу. Що йому тепер робити? Як найкраще вчинити?
  - Дівчинка пішла на прогулянку і заблукала. Що їй робити? Перелічи усі варіанти. А як вчинити найкраще? Що потрібно знати, щоб ніколи більше не загубитися?

Урізноманітнювати гру можна почерговою зміною ролей: одне запитання ставите ви, друге — дитина. Виграє той, хто дасть більше правильних відповідей. Якщо малюк не впевнений у правильності вашої відповіді, попросіть когось стороннього оцінити цю відповідь. Дитина також має право сумніватися! І намагайтеся не пригнічувати це її право своїм авторитетом.

### Назви одним словом

**Мета:** продовжувати вчити дітей узагальнювати предмети, вживати узагальнюючі слова.

### ХІД ГРИ

Дорослий називає дітям три слова, які стосуються однієї групи, а дитина повинна назвати їх одним узагальнюючим поняттям. Дуже часто узагальнюючі поняття складаються з двох слів, і чим точніше відповідь, тим краще.

*Наприклад:*

- Молоко, каша, котлета — ... (їжа);
- компот, сік, чай — ... (напої);
- молоток, пила, рубанок — ... (столярні інструменти);
- скрипка, сопілка, рояль — ... (музичні інструменти);
- дзига, лялька, башточка — ... (іграшки);
- орел, коршун, сокіл — ... (хижі птахи);
- сосна, кедр, ялина — ... (хвойні дерева);
- телевізор, міксер, праска — ... (побутові прилади);
- жовтий, зелений, червоний — ... (кольори);
- Захід, Схід, Південь — ... (сторони світу);
- Україна, Росія, Америка — ... (країни);
- персик, абрикос, апельсин — ... (фрукти).

Гру можна ускладнити, якщо ввести таке доповнення: перед тим, як назвати узагальнююче слово, дитина повинна додати нове до названих слів, що стосуються цієї групи.

### Яке слово найбільше підходить?

**Мета:** розвивати швидкість мислення.

#### ХІД ГРИ

Запропонуйте дитині закінчити вираз, вибравши правильний варіант відповіді з перелічених.

1. Зимовий місяць ... (*вересень, липень, лютий, березень*).
2. Рік складається з ... (*34 місяців, 3 місяців, 7 місяців, 12 місяців*).
3. У дерева завжди є ... (*листя, квіти, плоди, корінь*).
4. У річці завжди є ... (*вода, риба, водорості, береги*).
5. Батько старший за свого сина ... (*часто, завжди, ніколи, іноді*).

За кожну правильну відповідь — 1 бал.

### Яке слово зайве?

**Мета:** розвивати вміння класифікувати.

#### ХІД ГРИ

Повідомити дітям, що ви будете зачитувати ряди слів, у кожному з них є зайве слово. Його потрібно знайти, назвати і пояснити, чому воно зайве.

1. Тюльпан, лілія, квасоля, ромашка.
2. Річка, озеро, море, міст.
3. Лялька, скакалка, земля, м'яч.
4. Стіл, килим, крісло, ліжко.
5. Агрус, тополя, береза, липа.
6. Курка, орел, індик, півень.
7. Круг, квадрат, трикутник, ромб.
8. Саша, Коля, Петров, Юра.
9. Веселий, швидкий, смачний, сумний.
10. Березень, листопад, квітень, травень.

За правильно знайдене зайве слово дитина отримує 1 бал, за правильне пояснення — ще 1 бал.

### Склади пару слів

**Мета:** розвивати словесно-логічне мислення на основі аналогій.

#### ХІД ГРИ

Пояснити дітям, що потрібно для другого слова підібрати пару так, як в першій парі слів, щоб вони найбільше підходили одне до одного.

Прочитати ряд запропонованих слів. Зробити паузу і запитати, яке слово буде парою.

*Наприклад:*

1. Огірок — овоч.  
Тюльпан — (бур'ян, роса, квітка, садок).
2. Город — морква.  
Сад — (загорожа, гриби, яблука, криниця).
3. Годинник — час.  
Термометр — (скло, хворий, лікар, температура).
4. Машина — мотор.  
Човен — (річка, хвиля, вітрила, беріг).

### **Більше, довше чи коротше**

**Мета:** формувати вміння відокремлювати форму понять від їх змісту.

#### **ХІД ГРИ**

Повідомляєте дітям: «Зараз я говоритиму вам слова, а ви відповідайте, яке слово менше, яке більше, яке довше, яке коротше».

- *Кішка* чи *кошеня*? Яке коротше? Чому?
- *Кіт* чи *кит*? Яке більше? Чому?
- *Удав* чи *черв'як*? Яке довше?
- *Хвіст* чи *хвостик*? Яке коротше?

### **Нові казки**

**Мета:** стимулювати розвиток логічного мислення.

#### **ХІД ГРИ**

Дітям пропонують слова, на основі яких вони мають вигадати свою історію. Наприклад, називають п'ять слів з однієї казки, а шосте слово — чуже.

*Варіант 1.* Спочатку дитина розповідає відому казку, а ближче до кінця чи вже наприкінці дорослий вводить нового персонажа.

*Варіант 2.* Разом із набором картинок вводиться незнайомий об'єкт, якого немає в реальній казці.

Дітям показують кілька (5) картинок із зображенням героїв будь-якої казки. Їх можна замінити іграшками, персонажами настільного театру, опорними сигналами. Визначивши, з якої казки герої, малюки починають розповідати (по одному чи по черзі). Аж тут серед картинок (іграшок театру) з'являється нова, яка не стосується цієї казки.

*Наприклад:*

Дівчинка, вовк, бабуся, вертоліт.

### Казка навпаки

**Мета:** розвивати мислення, фантазію.

#### ХІД ГРИ

Гра складається з казки чи казкової теми навпаки. Пригадавши з дітьми добре відому казку, запропонуйте їм змінити характери героїв: позитивний характер на негативний, і навпаки. Діти міркують і розповідають, як змінюються герої, їх характер, вчинки; яким стане сюжет казки. Найбільш цікавих результатів досягають тоді, коли фантастична тема дається без підготовки, після коротенького пояснення.

#### Що було потім?

**Мета:** стимулювати розвиток логічного мислення, творчої уяви.

#### ХІД ГРИ

Діти прагнуть почути продовження казки й неохоче розлучаються з улюбленими казковими героями. А чому з ними треба розлучатися? Можна в кінці казки, відштовхнувшись від найцікавішого місця, запропонувати дітям поміркувати: «А що було потім?».

*Зразок.* Діти потрапляють у казку і...

- будують будинок для звірів;
- дарують Попелюшці нові черевички;
- допомагають Червоній Шапочці обдурити Вовка.

#### Поліном фантазії

**Мета:** розвивати словесно-логічне мислення, вміння фантазувати.

#### ХІД ГРИ

*Варіант 1.* На столах лежать предметні та сюжетні картинки малюнком донизу. Вихователь ставить запитання, діти по черзі перевертають будь-яку картинку й, спираючись на зображене, відповідають на запитання. Тому, хто не впорався із завданням, допомагає сусід. Ставиться друге запитання — порядок відповіді такий самий.

*Зразок*

Запитання: «Хто був? Де знаходився? Що робив? Що сказав? Що сказали люди? Чим усе закінчилося?». Наприкінці гри можна скласти одне оповідання, використавши відповіді дітей.

*Варіант 2.* Діти промовляють будь-яке слово з трьох звуків. (Можна знову скористатися предметними картинками.)

*Зразок*

Діти називають слово «дім». Ділять його на складові звуки і придумують слова на кожний звук:

Д — дірка, дим, диван, душ...; І — індик, іграшка, Іра...; М — мило, м'яч, масло, миска...

Вихователь записує названі слова на дошці стовпчиком під кожною літерою. Далі діти довільно обирають по одному слову з кожного ряду і придумують із ним речення. Це речення стає опорним для складання загальної розповіді. За таким принципом можна побудувати кілька речень і спробувати об'єднати їх в один сюжет.

### Довільний префікс

**Мета:** продовжувати вчити дітей генерувати нові ідеї, розвивати фантазію.

#### ХІД ГРИ

Діти охоче вигадують нові слова, їм подобається утворювати слова за допомогою префіксів або інших слів у цій ролі.

На одному векторі розміщують «префікси»: *не, міні, максі...*, на іншому — слова (запропоновані дітьми), які означають предмети. Слово-новотвір (з приєднаним «префіксом») обговорюється, із ним складається речення, а потім — розповідь.

#### Зразок

*Ніж — неніж.* Якщо функція ножа — різати, розділяти, — то *неніж* має з'єднувати. Як ним користуватися? Навіщо використовуватимемо його? І т. ін.

Можна придумати країну з негативним префіксом, або ж утворити слово *замкіт* (замінник кота). Хто це? Що робить? А як *міні-бегемот* житиме не в річці? Що для нього буде річкою? Що він їстиме? *Максі-ковдра* — то ковдра, яка вкриває всіх. Що виконує цю функцію? Вода в морі, яка покрила всі морські рослини; сніг узимку, який укryw землю; атмосфера, яка огорнула земну кулю.

Можна грати в цю гру і на занятті з математики, додаючи до довільно взятих слів числівники: *трикорова* — яка вона? Скільки дає молока? Скільки в неї голів, ніг, хвостів? Доречно повторювати з дітьми ділення цілого на частини, додаючи до основних слів слова «пів», «чверть», «третина».

### Фантастичні гіпотези

**Мета:** спонукати дітей до творчих роздумів; розвивати мислення, уяву, мовлення.

#### ХІД ГРИ

Техніка подібних гіпотез дуже проста. Вона має форму запитання: «Що було б, якби?...». Поеднуючи назви будь-якого предмета і довільної дії, дістанемо гіпотезу, яку можна обмірковувати.

#### Зразок

«Що було б, якби зникли всі дорослі?», «Що було б, якби раптом зникло сонце?», «Що було б, якби до нас прийшов слон; крокодил?...».

Діти можуть і самі вигадувати запитання, а охочі з-поміж них відповідатимуть, складатимуть свої розповіді.

### Із чого рік складається?

**Мета:** уточнити знання дітей про рік; сформувати уявлення про те, що роками вимірюються великі проміжки часу, зокрема й вік людини; закріпити знання про те, що зима, весна, літо й осінь складають один рік. Розвивати кмітливість, логічне мислення.

**Матеріал:** чотири картинки, на яких наклеєні картинки-символи кожного місяця сезону.

#### ХІД ГРИ

1. Тетянка народилася в березні. Скільки місяців їй буде в серпні?
2. Василько вже прожив одну зиму, одну весну, одне літо й одну осінь. Скільки йому років?
3. Миколці сім років. Скільки він прожив зим?
4. Із яким віком можна порівняти пори року? (*Весна — дитинство, літо — молодість, осінь — зрілість, зима — старість.*)

### Цікаві завдання

**Мета:** розвивати словесно-логічне мислення, вміння зосереджуватися.

#### ХІД ГРИ

1. Дітям пропонують 10 слів. До кожного з них треба придумати слово за асоціацією, запам'ятати пари слів, а потім назвати їх.

| Рік               | Літо | День | Весна  | Вік   | Година | Зима | Тиждень | Осінь  | Місяць  |
|-------------------|------|------|--------|-------|--------|------|---------|--------|---------|
| Асоціативне слово |      |      |        |       |        |      |         |        |         |
| Коня              | Море | Ніч  | Красна | Життя | Мить   | Сніг | Субота  | Золота | Жовтень |

На прогулянці діти придумують речення з парами слів.

2. Вихователь читає п'ять груп слів по п'ять слів у кожній. Чотири з них об'єднані загальним поняттям, а одне — «зайве». Треба вилучити зайві слова й запам'ятати їх. Кожна група слів читається двічі.

Чашка, тарілка, дівчина, склянка, тареля.

Мак, айстра, жоржина, барвінок, юнак.

Липа, осика, дитина, береза, тополя.

Світлана, бабуся, Маруся, Олеся, Наталя.

Олег, Петрусь, дідусь, Сашко, Владик.

Діти пишуть «зайві» слова друкованими літерами, роблять звуковий аналіз слова на вибір.

3. Тотожна вправа, але в групах слів замість іменників подані прикметники.

Сумний, веселий, радісний, старий, шасливий.

Добрий, жадібний, молодий, суворий, щедрий.

Теплий, спекотний, холодний, гарячий, дорослий.

4. Оксанка прожила вже дві весни, два літа, дві осені та дві зими. А Миколці виповнилося два роки. Хто з дітей старший?
5. У крамниці купували хліб жінка та юнак. Хто з них старший, а хто — молодший?

### Розшифруй (зашифруй) слова

**Мета:** стимулювати розвиток логічного мислення, загальної ерудиції дітей.

#### ХІД ГРИ

Дітям пропонують п'ять зашифрованих слів і «ключ» до шифру. Необхідно розшифрувати слова, визначити «зайве» слово і зробити звуковий аналіз.

|      |   |         |   |   |      |   |        |   |     |
|------|---|---------|---|---|------|---|--------|---|-----|
| 1    | 2 | 3       | 4 | 5 | 6    | 7 | 8      | 9 | 0   |
| И    | Д | Ч       | А | Т | І    | К | Ю      | В | Н   |
| 6940 |   | 2693104 |   |   | 8047 |   | 215104 |   | 262 |

**Відповіді:** Іван, дівчина, юнак, дитина, дід.

Дітям пропонують зашифрувати слова *підліток, молодь, дід, дядько*, використовуючи подібний ключ до шифру. Необхідно виділити «зайве» слово, записати його у блокнот, зробити звуковий аналіз.

### Розшифруй прислів'я

Ключ до шифру — колір літер або тла.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Д | У | І | З | В | І | Ч | К | И | А |
| Н | Л | А | И | Я | Н | К | У | А | Л |
| Д | Б | М | Д | І | И | Р | А | Т | Д |
| И | І | Н | С | А | Т | Т | Ь | А |   |

**Прислів'я:** «Дівчина, як у лузі калина», «Де дитина, там і радість».

### Добери закладинку для книжки

**Мета:** закріпити розуміння алгоритму серії.

**Матеріал:** сім книжок різної висоти, сім чорно-сіро-білих паперових смужок різної довжини.



У кожної дитини — по сім різнокольорових паперових смужок (чорно-сіро-білий ряд) різної довжини і ширини, які різняться між собою за довжиною на 3–5 мм.

Увага! Серіаційний ряд за ознакою довжини не повинен збігатися із серіаційним рядом за ознакою ширини.

### ХІД ГРИ

Вихователь показує сім книжок різної висоти і пропонує розкласти закладки (смужки паперу) по порядку за довжиною, щоб у кожному книжку можна було покласти свою закладку.

1. — Що треба зробити спочатку? (*Вибрати смужку.*)

— Як це зробити? (*Порівняти смужку одна з одною.*)

Діти порівнюють смужки і показують вихователеві найдовшу з них.

— Чому ви думаєте, що вона має бути першою в ряді? (*Вона найдовша.*)

— Доведіть це. (*Діти приміряють смужку до решти, вона виявляється найдовшою.*)

— Правильно, покладіть цю смужку першою.

2. — Що треба зробити далі? Як знайти наступну смужку? Якою вона має бути за довжиною? (*Вона повинна бути довшою за ті смужки, що залишилися.*) Діти порівнюють смужки і знаходять потрібну.

— Доведіть, що ця смужка найдовша серед тих, що залишилися.

Діти приміряють ще раз. Кладуть смужку другою в ряді.

3. Потім діти самостійно будують ряд, у разі потреби вихователь допомагає.

4. Вихователь запитує про довжину першої та останньої смужок, середніх смужок у ряді.

5. Комусь із дітей пропонують розкласти свої закладки в книжки і обґрунтувати свої дії.

Завдання можна змінити, запропонувавши розкласти смужки за кольором (між білою та чорною має бути 5 смужок різного відтінку сірого кольору) або впорядкувати ряд із середини, тобто, починаючи із сірої смужки.

### Ребуси

#### Розв'язи задачу

Гнав Івась телят до річки —  
сім бичків та три телички.  
Хай вони поп'ють води,  
порахуй теляток ти. (*Десять*)

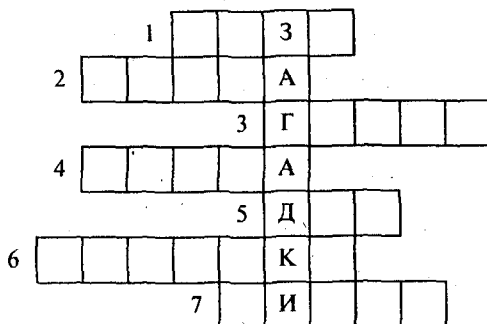
Було в Іринки сім ягід малинки  
шість ягідок з'їли,  
а скільки лишили? (*Одну*)

Є дві фарби у Сергійка  
і чотири у Андрійка.  
Скільки мають фарб малята?  
Ви зумієте додати? (*Шість*)

Десять хлопчиків завзято  
Про щось сперечались.  
Двох покликали до хати —  
скільки їх зосталось? (*Вісім*)

Скажуть жабки: ква-ква-ква!  
Ой, яка м'яка трава!  
Тут — п'ять жабок, а там — дві.  
Скільки жабок у траві? (*Сім*)

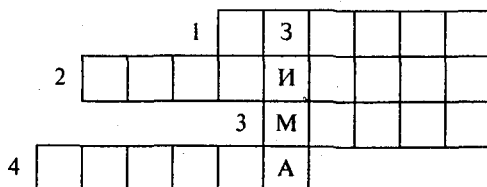
### Кросворд «Загадки»



1. Йде, бородою трясє,  
Травички просить:  
Ме-ме-ме, дайте травиці,  
Ме-ме-ме! (*Коза*)
2. Тече-тече, не витече,  
Біжить-біжить — не вибіжить. (*Річка*)
3. На спекотному сонечку підсихає,  
Із стручечка вистрибає... (*Горих*)
4. Казати — не каже,  
чути — не чує,  
а все знає і нам пояснює. (*Книга*)
5. Шумить він в полі і в саду,  
а в дім не попадає.  
І я нікуди не піду,  
аж поки він гуляє. (*Дош*)

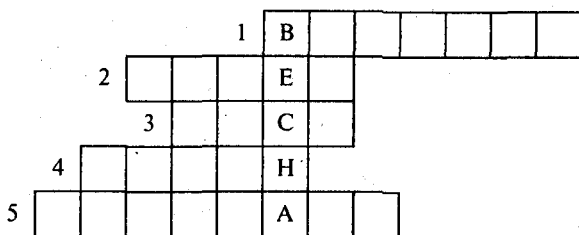
6. Зверху — червона, а розкусиш — біла. (*Редиска*)
7. Як кров, червона,  
Як мед, смачна,  
Як м'яч, кругла,  
Мені в ротик лягла. (*Вишня*)

### Кросворд «Зима»



1. Сніг на полях,  
Лід на річках,  
Віхола гуляє —  
Коли це буває? (*Взимку*)
2. Хто це? Що це? — всі кричать —  
білі мухи он летять. (*Сніжинки*)
3. а) Хто малюнок на вікні уночі зробив мені?  
б) Без сокири, без дрючків  
ставить міст через річки. (*Мороз*)
4. В небі хмара пролітала,  
Білий пух порозсипала. (*Віхола*)

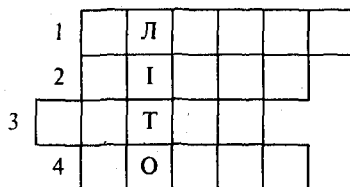
### Кросворд «Весна»



- Г. Дівчина з коромислом  
Вийшла в дощик весняний,  
А на тім коромислі —  
Стрічки барвисті. (*Веселка*)

2. Є на світі кінь —  
Всьому світу не втримати. (*Вітер*)
3. Зоря-зірниця,  
Красна дівця,  
По небу гуляла,  
Плакала-ридала.  
Місяць сльози не підняв,  
А сонце встало —  
І забрало. (*Роса*)
4. Не дід, а сивий,  
Не спить, а стелиться.  
Вкриває землю й океан,  
А зветь його... (*туман*).
5. Стала на поляні  
В жовтім сарафані.  
Підросте — перевдягнеться,  
Для вітрів вбереться  
В платтячко біленьке,  
Пишне та легеньке. (*Кульбаба*)

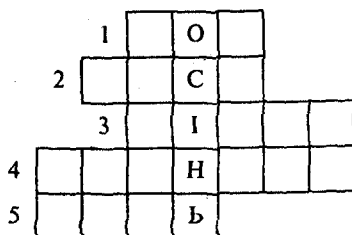
### Кросворд «Літо»



1. Сонце пече, липа цвіте,  
Жито співає.  
Коли це буває? (*Влітку*)
2. а) Взімку спить,  
а влітку шумить.  
б) Наче скло прозоре,  
в'ється синя стрічка,  
то біжить у море  
безупинна... (*річка*).
3. Є на світі кінь —  
Всьому світу не втримати. (*Вітер*)
4. Всі його люблять,  
Всі його чекають,

А хто подивиться —  
Кожен скривиться. (Сонце)

### Кросворд «Осінь»



1. Мене просять і чекають,  
Покажуся — утікають.  
Я найдовші нитки маю,  
Небо й землю я єднаю. (Дош)
2. Невидимий вітер,  
Немов футболіст,  
Ганяв по дорозі  
Березовий... (лист).
3. Хоч безкрилий, а літаю,  
Хоч безрогий, а гуду.  
Хоч безрукий, а зриваю  
Фрукти з дерева в саду. (Вітер)
4. Колос в полі,  
Середина в дорозі,  
Голова на столі. (Пшениця)
5. а) Хто за тобою біжить,  
а наздогнати ніяк не може?  
б) Хто поруч йде, а сліду не лишає? (Тінь)

## IV. ІГРИ НА РОЗВИТОК УЯВИ

### МОЛОДШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

#### Веселий гном

**Мета:** вчити дітей фантазувати, розвивати уяву.

**Матеріал:** намальований гном із торбинкою в руках, паперові торбинки для накладання на малюнок (схожі на різні речі).

#### ХІД ГРИ

Дорослий пропонує намалювати симпатичного гнома із торбинкою в руках. Додаткові торбинки можуть бути схожими на м'ячі, вудочку, гриб, зайчика тощо. Добре, якщо одна торбинка такої форми, за якою важко дати однозначну відповідь, що в ній знаходиться, адже можна назвати декілька речей, предметів. Запропонувати дитині разом пофантазувати і придумати, що у гнома в торбинці. Спочатку треба намагатися знайти якомога більше відповідей про торбинку однієї форми, дали замінити її на торбинку іншої форми, тощо. Можна разом із дитиною вигадати коротеньку розповідь про те, як той або інший предмет опинився в торбинці гнома і що трапилося далі.

#### Вигадай сам

**Мета:** вчити дітей бачити в різних речах можливі замітники інших предметів, придатних для тієї чи іншої гри. Формувати вміння використовувати один і той самий предмет як замітник інших предметів і навпаки.

**Матеріал:** набір різних предметів, наприклад: цеглинка, паличка, кулька, конус, циліндр, дерев'яне кільце (від башточки). Картинки із зображенням, що нагадують кожен із наявних предметів (по 4 картинки на кожен предмет). Колір, пропорції, розміри малюнка можуть бути різними. Важливо, щоб хоча б щось у малюнку нагадувало цей предмет: автобус, санчата, мило — цеглинка; олівець, пензель, ніж, ложка — паличка; ракетка, морква, ялинка, башточка — конус; яйце, яблучко, м'яч — кулька; ваза, склянка, наперсток — циліндр; бублик, колесо — кільце тощо.

**Варіант I.** Діти стають півколом, кожна дитина отримує будь-який предмет. Вихователь запитує: «У кого предмет схожий на олівець?». Дитина, яка отримала паличку, відповідає: «У мене», — та показує, як малюють. Вихователь дає їй картинку, на якій зображено олівець.

Далі продовжують. «Хто може зі своїм предметом пограти, як із м'ячиком?». Дитина, яка має кульку, показує, як це можна робити. Вона

теж отримує картку із зображенням м'яча. Так само вихователь обіграє інші предмети, даючи змогу кожній дитині побачити у своєму предметі схожість із предметами чи іграшками.

**Варіант II.** Вихователь викладає на стіл одразу кілька предметів (наприклад, цеглинка, камінчик, клаптик, коробочок та ін.) і запитує, що з цих предметів може бути у грі шилом, булкою, картоплею, ванночкою тощо.

### **Оживи кружечок**

**Мета:** розвивати творчу уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Кожній дитині необхідно дати аркуш паперу, на якому намальовано 5—6 кружечків. Пояснити дітям, що для того, щоб кружечок ожив, його необхідно перетворити на якийсь предмет: домалювати елементи.

Наприклад: домалювати кружечку очі, рот, ніс — вийде колобок, домалювати до кружечка промінці — вийде сонечко.

### **У що з цим можна грати?**

**Мета:** вчити дітей фантазувати, розвивати творчі здібності.

**Матеріал:** різноманітні предмети, що можуть виступати в ролі предметів-замінників (кубик, коробочок, камінчик, паличка тощо).

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям уважно розглянути підібрані вами предмети і придумати, чим вони можуть бути, замість якого реального предмету використовуються. Наприклад, паличка може бути термометром, ложечкою, ключиком тощо.

**Примітка:** доречно провести гру у вигляді змагання «Хто назве більше?».

Дітям можна запропонувати пограти і в протилежну гру: які предмети можна використати замість ложечки для ляльки, замість машини, замість ліжечка і т. ін.

### **Подарунки для ляльки**

**Мета:** вчити дітей фантазувати, порівнювати за кольором та формою фігури, використані в грі як предмети.

**Матеріал:** фігурки з картону різного кольору та форми (круг, трикутник, квадрат), лялька, чарівна торбинка.

#### **ХІД ГРИ**

Дорослий розповідає дітям, що у ляльки сьогодні день народження, друзі їй принесли різні подарунки. Подарунки — картонні кольорові фігурки — знаходяться в чарівній торбинці. Треба вгадати, що це за

подарунки. Дитина дістає одну з фігур і каже, що це таке. Наприклад, про червоний круг можна сказати, що іменинниці принесли в подарунок м'ячик, кульку, квіточку тощо.

## СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Чи таке буває?

**Мета:** розвивати здатність дітей відтворювати образ предмета на основі його словесної характеристики.

### ХІД ГРИ

Дорослий пропонує дитині послухати ситуацію. Наприклад: «Вертоліт летить у небі», або «Мишка в дзеркалі живе». Дитина повинна уявити собі цю ситуацію і сказати, чи буває насправді те, про що йдеться. Якщо вона відповідає правильно, отримує приз і, в свою чергу, придумує ситуацію для вас. У разі неправильної відповіді вона пропускає свою чергу і залишається без нагороди. Намагайтеся чергувати реальні і нереальні ситуації, наприклад: «Ведмедик прогулюється в лісі», «Всі дерева ростуть вниз», «На пательні гріється чай» і т. ін. Виграє той, хто зробив найменше помилок. Фрази бажано промовляти лише один раз, тому попросіть дітей бути дуже уважними.

### Відгадай загадку

**Мета:** розвивати здатність відтворювати за словесним описом образ об'єкта, який слід відгадати.

### ХІД ГРИ

Діти люблять відгадувати загадки. І це заняття приносить їм не лише задоволення, але й цілком визначену користь. Загадки розвивають логічне мислення, а також уяву. Ось кілька загадок.

Чорний, та не ворон,  
Рогатий, та не бик,  
Шість ніг — без копит. (Жук)

3 ногами — без рук,  
3 боками — без ребер,  
3 сидінням — без живота,  
Зі спиною — без голови. (Крісло)

Летить птах:  
Ніс довгий,  
Голос тонкий.  
Хто його вб'є,  
Свою кров проллє.  
(Комар)

Хвіст надворі,  
Ніс у будці, хто хвіст поверне,  
Той в хату увійде. (Ключ)

Замість хвостика — гачок,  
Замість носа — п'ятачок.  
П'ятачок діркавий,  
А гачок вертлявий. (Поросятко)

Що то? Хто відгадає?  
Два колеса має,  
Дві голоблі за вуха закладає,  
А сидельцем за носа хапає.  
Що було далеко — вмить наближає.  
(Окуляри)



### **Збери картинку**

**Мета:** розвивати в дітей вміння конструювати ціле з частин.

**Матеріалом** для гри можуть стати будь-які кольорові малюнки зі старих книжок, альбомів із дитячими ілюстраціями і т. ін.

#### **ХІД ГРИ**

Розріжте малюнок на кілька частин (почати краще з 4—5). Складіть у вигляді цілої картинки і попросіть дитину уважно роздивитися її і запам'ятати, що й де на ній зображено. Потім перемішайте всі частини і запропонуйте дитині зібрати цілу картинку.

Ускладнити гру можна, якщо не показувати дитині картинку в «зібраному» вигляді і відразу показати перемішані частини. Дізнатися, що на ній намальовано, малюк зможе лише тоді, коли збере її.

Якщо в гру одночасно грає декілька дітей, то можна ввести в неї ще й елемент змагання — «Хто швидше збере малюнок». При цьому діти отримують у конвертах картинку, розрізані на однакову кількість частин.

### **Ляпки**

**Мета:** розвивати творчу уяву і вміння виділяти найбільш оригінальний образ із кількох.

**Матеріалом** для гри є зображення будь-яких ляпок різної форми.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям уважно подивитися на якусь ляпку і сказати, на що вона схожа. Потрібно висувати якомога більше версій, але не можна придумувати будь-що. Важливо, щоб ці версії були хоч якось пов'язані із зображенням ляпки. Коли фантазія буде вичерпана, запропонуйте вибрати найцікавішу, найоригінальнішу версію. Попросіть пояснити, чому діти так вважають.

### **Назви однолітків**

**Мета:** закріпити істотні ознаки дитини дошкільного віку, ввести в активний словник слова «ровесники», «однолітки»; розвивати творчу уяву, виховувати повагу до особистості.

**Матеріал:** картинки із зображенням людей різного віку й різної статі.

#### **ХІД ГРИ**

1. Вибрати картинку, на яких зображені діти-однолітки, пояснити свій вибір.
2. Назвати улюблені заняття своїх однолітків (ігри, спорт, колекціонування тощо).
3. Розповісти, ким можуть стати діти в майбутньому.

**Яким (якою) я був (була)?**

**Яким (якою) я буду?**

**Мета:** закріпити знання про вікові категорії, що стосуються людини: немовля, дівчинка, хлопчик, підліток, дівчина, хлопець (парубок), жінка, чоловік; розвивати уяву, пам'ять.

**Матеріал:** 16 картинок із зображенням людей різних вікових категорій.

#### ХІД ГРИ

1. Розглянути картинки й вибрати з-поміж них ті, на яких зображені діти у віці до 6 років. Назвати приблизний вік кожної дитини (1 місяць, 2 роки, 5 років).
2. Розглянути картинки й вибрати з-поміж них ті, на яких зображені діти у віці, старшому за дошкільний.
3. Визначити, хто із зображених на картинках людей може бути мамою, татом, тіткою, дядьком, сестрою, братом, племінником, онуком.
4. Розповісти, як треба поводитися з дітьми, молодшими за себе.
5. Розповісти, як треба ставитися до людей похилого віку.

#### Засадимо квітники

**Мета:** розвивати творчу уяву дітей, естетичний смак.

**Матеріал:** 5–7 різних за розміром аркушів паперу, листівки із зображенням чотирьох і більше квітів різних відтінків основних кольорів.

#### ХІД ГРИ

Вихователь кладе на підлогу 5–7 різних за розміром аркушів паперу зеленого кольору. Це «квітники». Окремо лежать листівки, на яких зображено по дві та більше квіток різних відтінків червоного, жовтого, синього та інших кольорів. Вихователь пропонує спочатку розмістити квітники, а потім порадитись, як їх краще засадити квітками. (Квітники можна розташувати в ряд у порядку, збільшення чи зменшення їхньої величини або розмістити посередині найбільший, а праворуч від нього — решту квітників у порядку зменшення їхньої величини.)

Наступне завдання — оформлення квітників. Нехай діти самі вирішать, який квітник та якими квітами вони «засаджуватимуть». Наприклад, найбільший квітник буде з квітами різних відтінків червоного кольору. Спочатку треба відібрати й розмістити в ряд квіти з різними відтінками червоного кольору. По закінченню роботи діти перевіряють одне одного чи правильно дібрані та розкладені в ряд квіти.

#### Хто я?

**Мета:** розвивати творчі здібності, пам'ять.

**ХІД ГРИ**

У цю гру можна грати будь-де. Для неї не потрібен спеціальний матеріал, необхідні лише винахідливість та фантазія дорослого.

Вихователь запитує в дітей: «Хто я?» і зображує (жестами, мімікою, звуками і т. ін.) поїзд, машину, чайник, літак, лікаря, продавця, кішку, собачку та ін. Можливості такого показу майже необмежені і залежать лише від життєвого досвіду дітей.

Коли малюки навчаться відгадувати, що ви зображуєте, загадуйте подібні загадки з ними по черзі.

**СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК****Плутанина в цирку**

**Мета:** розвивати творчі здібності дітей, здатність перевтілюватися в сценічний образ, вдало використовувати мову, дії, міміку, жести; розширювати світогляд дітей; виховувати почуття гумору.

**ХІД ГРИ**

Роздайте дітям картки з малюнками різних циркових професій і попросіть уявити, що одного разу в цирку трапилась незвичайна пригода — плутанина, всі переплутались: клоун почав виконувати номер гімнаста, гімнаст — клоуна, акробат — дресирувальника, дресирувальник — фокусника і т. ін.

Потім поділіть дітей на групи і попросіть їх придумати веселі вистави, в яких різні артисти цирку виконуватимуть номери одне одного.

Далі розпочинається вистава, у ході якої діти відгадують, які артисти цирку показують ті чи інші номери.

Вихователь разом із дітьми може намалювати афішу веселої циркової вистави «Плутанина в нашому цирку».

**Мурашина школа**

**Мета:** поглибити знання дітей про особливості навчання в школі, поведінку та діяльність школяра, формувати мотиваційну готовність до навчання в школі; розвивати уяву та творчі здібності дітей.

**ХІД ГРИ**

Поділіть дітей на кілька груп. Потім попросіть їх на великому аркуші паперу намалювати школу мурах і розповісти про неї за питаннями.

1. З якого віку в цій школі починають навчатися мурахи?
2. Хто їх навчає?
3. Чого навчаються мурахи, що вони вивчають?
4. Чи цікаве це навчання?
5. Де знаходиться ця школа?
6. Що є в класах школи? І т. ін.

За своїми малюнками діти розповідають про мурашину школу.

Можна запропонувати дітям придумати невеличкі веселі історії про те, як разом із мурахами навчалися діти в мурашиній школі.

Із малюнків дітей створюється виставка «Школа мурах».

Такі ж ігри можна провести з дітьми на теми, присвячені життю різних пташок, тваринок, комах. Наприклад: спортивна школа для білченят, музична школа для птахів, ткацька майстерня павучків і т. ін.

### **Мурашина їдальня**

**Мета:** розширити знання дітей про світ комах, особливості рослинного світу в лісових, садових, польових зонах; розвивати уяву, творчі здібності, мислення, пам'ять; виховувати дружні відносини.

#### **ХІД ГРИ**

Поділіть дітей на кілька груп. На великому аркуші ватману запропонуйте кожній групі намалювати мурашину їдальню; розробити для маленьких комах меню сніданку, обіду та вечері з листочків, садових і польових плодів та ягід.

Наприклад, сніданок — кисіль із полуниці і каша з пшеничного зерна; обід — суп із моркви і котлети з гарбузової м'якоти; вечеря — запіканка з яблук із малиновим повидлом і чай із листків мати-й-мачухи.

Із малюнків та меню дітей створюється виставка «Мурашина їдальня».

### **Найкмітливіший**

**Мета:** розвивати уяву, пам'ять та кмітливість; вправляти в умінні створювати образ за словесним описом; активізувати словниковий запас дітей.

#### **ХІД ГРИ**

Діти утворюють коло і по черзі перераховують, якою може бути шафа (дерево, океан, небо, людина, школяр, день тощо): зручною, великою, вишуканою, високою, вузькою, дитячою, іграшковою, дзеркальною і т. ін.

Усі слова, перераховані дітьми, фіксуються дорослим. Потім педагог по колу запитує дітей: «Що це може бути вишуканим?». Кожен повинен назвати по одному іменнику. Наприклад: стіл, крісло, одяг, хода, людина, робота, стиль тощо. Той, хто не може назвати слово, виходить із кола.

Потім обігрується наступне слово, наприклад, «великий». Гра продовжується доти, доки в колі не залишиться одна найкмітливіша дитина.

Після цього вихователь обговорює з дітьми, що означають найбільш цікаві з перерахованих слів і словосполучень, наприклад: вишукана хода, вишуканий стиль тощо.

### **Зобразіть предмет**

**Мета:** вправляти дітей в умінні створювати образ певного предмету за допомогою міміки, жестів.

#### **ХІД ГРИ**

Розділіть дітей на дві чи декілька підгруп. Кожна підгрупа отримує однакову кількість предметних карток (якщо діти вміють читати, картки можуть бути з написаними словами) з намальованими на них різними предметами або явищами навколишнього світу. Наприклад: стіл, книга, сніг, дощ, м'яч тощо. Кожна підгрупа за допомогою міміки, жестів повинна зобразити всі предмети й явища, що зазначені на картках.

Діти вгадують, що зображували їхні товариші. Для того, щоб відгадати, надається три спроби.

Другий варіант: одна підгрупа отримує картки і зображує їх тільки за допомогою звуків. Інша підгрупа отримує такі саме картки і намагається відгадати, що зображувала перша підгрупа, і т. ін.

### **Маленькі казкарі**

**Мета:** продовжувати вчити дітей створювати власні казкові твори за заданим малюнком; розвивати уяву, мислення; вправляти в умінні створювати та реалізовувати в творі план сюжетного задуму.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям вибрати картки із запитаннями, на які вони повинні відповісти невеличкою казкою чи оповіданнячком.

- Як ви думаєте, чому птахи літають?
- Чому лисиця руда?
- Чому жаби квакають?
- Чому комашки називаються «сонечками»?
- Чому кактус колючий?
- Чому осел не слухається?
- Чому в сосни голочки довгі?
- Чому конвалії білі? І т. ін.

Всі уважно слухають казки одне одного. Можна поділити дітей на команди. У такому випадку казки створюються колективно.

Потім діти малюють ілюстрації до своїх казок. Із малюнків і казок дітей створюється «Книга казок».

### **Сонячні тваринки**

**Мета:** розвивати творчість, фантазію дітей, уяву, мислення; вправляти в умінні створювати творчі розповіді; виховувати дружні стосунки.

### ХІД ГРИ

Дітям роздають картки з назвами різних тварин. Малюки повинні уявити, що сонечко перетворило їхніх тваринок на сонячних.

Запропонуйте дітям відповісти на запитання:

1. Чим харчується їхня сонячна тваринка і де вона живе?
2. З ким вона товаришує?
3. Що більш за все полюбляє робити?
4. Чи можна її приручити?
5. Як її звати? І т. ін.

За розповідями одне одного діти відгадують, про яких сонячних тваринок ідеться.

Потім попросить намалювати їхніх сонячних тваринок. Із малюнків дітей влаштовується виставка «Наші сонячні друзі».

### Веселі небилиці

**Мета:** розвивати творчі здібності та логічне мислення; активізувати словник та виховувати почуття гумору.

### ХІД ГРИ

Поділіть дітей на підгрупи і попросить їх від імені того чи іншого громадського транспорту розповісти веселу небувальщину. Наприклад: «Іду я вулицею міста Біла Церква, я — веселий автобус. Раптом у мене відвалилося колесо. Тоді я попросив одну машину віддати мені своє запасне колесо, тому що власне я забув у гаражі. Автомобіль спочатку відмовлявся, але пасажери, яких я віз, почали вмовляти його. Адже вони спізнювалися по своїх справах. Машина погодилася, і так я зміг продовжити свій шлях».

Можна запропонувати дітям придумати веселу небилицю про життя будинків на міській вулиці, телеграфних стовпів, міських доріг, перехресть і т. ін.

Потім діти малюють свої небилиці і влаштовують виставку малюнків.

### Творча помилка

**Мета:** розвивати творчі здібності та логічне мислення; активізувати словник та виховувати почуття гумору.

### ХІД ГРИ

Орфографічна помилка, якщо на неї уважно подивитися, може наштовхнути на складання кумедної історії. Сміятись з помилок означає відмовлятися від них.

У кожної дитини є слова, які вона раніше вимовляла неправильно. Часом вона пам'ятає їх, бо батьки, трапляється, нагадують, як вони тішилися

тими помилками. Можна запропонувати дітям пригадати свою невправильну вимову і поміркувати над значенням таких слів.

#### *Зразок*

*Каклетка* — котлета, яка підстрибує; *лісoped* — велосипед, який їде в лісі чи по деревах.

Навмисне замінивши один звук у слові *собака* на інший — *бобака*, матимемо фантастичну тварину із собачим або й зовсім іншим характером. *Дило* — це таке мило, яке дихає, ним намилюєшся, а воно дихає, стає ще більшим.

### **Юні фантазери**

**Мета:** продовжувати вчити дітей створювати власні творчі розповіді, розвивати уяву, мислення.

#### **ХІД ГРИ**

На столах лежать стовпчиками картинки (малюнком донизу). У кожному стовпчику — картинки різних груп: одяг, тварини, меблі тощо. Двоє дітей беруть довільно по одній картинці і показують решті (наприклад: «песик» і «шафа»). Що може означати їх поєднання? Найпростіший спосіб — використати прийменники. Для більшої наочності можна маніпулювати картинками: «песик» розміщений посередині, а «шафа» — то зверху, то знизу, то праворуч, то ліворуч і т. ін. Діти називають розміщення картинок, придумують свої словосполучення: «песикова шафа», «песик у шафі» тощо, кожне з яких стає основою для вигаданої розповіді.

#### *Зразок*

Можна збільшити песика в багато разів — і він оберігатиме шафу, несучи її в зубах. Або ж у нього на шиї замість медалі висить шафа. Інше: велика шафа — песик сидить у щілині для ключа і нікого не пускає до шафи. Діти обирають будь-які словосполучення і складають свої розповіді. Можна запропонувати їм проілюструвати вигадане: у ході малювання розповідь набуває нових деталей. Або ж використати колективний спосіб навчання: двоє чи кілька дітей складають спільну розповідь, ілюструють, а потім один із них преказує її іншим.

## **V. ІГРИ НА РОЗВИТОК УВАГИ**

### **МОЛОДШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК**

#### **Знайди помилку**

**Мета:** розвивати увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Попередньо підготуйте картинку, на якій допущено 5–6 помилок. Наприклад, на малюнку, де зображено зимові ігри дітей, можна домалювати дерево з листям, квіти, хлопчика з кошиком грибів, дівчинку в босоніжках тощо. Доречно, щоб діти відповідали по черзі.

Ускладнити гру можна, збільшивши кількість помилок і зробивши їх менш помітними.

#### **Знайди такий самий**

**Мета:** розвивати увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дитині вибрати з 4–6 кульок таку саме (за кольором, розміром, малюнком), як та, що у вас у руках, чи вибрати такий саме кубик, будиночок і т. ін. Щоб дитині було цікаво гратися, можна загадувати предмети по черзі. Спонукайте дитину до вміння співпрацювати із дорослими на рівні.

Можна ускладнити гру, збільшивши кількість предметів, відмінності яких не так помітні.

#### **Що змінилося?**

**Мета:** розвивати увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Розставте на столі 3–4 іграшки, дайте дитині розглянути їх впродовж 1–2 хвилин. Потім попросіть її відвернутися і заберіть одну з іграшок. Коли дитина повернеться, запитайте, що змінилося.

Гру можна ускладнити: збільшити кількість іграшок до 5–7; викладати подібні іграшки; не забирати жодної іграшки, а змінити дві з них місцями.

Можна перетворити цю гру на змагання, даючи одне одному завдання по черзі.

#### **Запам'ятай картинки**

**Мета:** спонукати дітей до концентрації уваги, розвивати пам'ять.

**Матеріал:** 10–12 будь-яких картинок із зображенням одного предмета.



## ХІД ГРИ

Гру можна провести як змагання між дітьми. Гравці роздивляються картинки 2–3 хвилини, потім картинки забираються, і всі називають ті з них, що запам'ятали. Можна називати по черзі по одній картинці. Виграє той, хто останнім пригадає ще не названу картинку.

### Дзеркала

**Мета:** розвивати спостережливість, комунікативні здібності.

## ХІД ГРИ

Із групи дітей обирають одного ведучого. Уявляється, що він прийшов у магазин, де багато дзеркал. Ведучий, який стоїть у центрі напівкола, показує рухи, а «дзеркала» одразу ж повторюють їх.

Ведучому дозволяється показувати різні рухи.

*Примітка:* в ролі ведучого мають побувати всі бажані діти.

## СЕРЕДНІЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК

### Подивись і відгадай

**Мета:** розвивати властивості уваги, обсяг, зосередженість, спостережливість.

## ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям стати в коло і виберіть ведучого. Попросіть кожну дитину витягти з торбинки маленьку іграшку. Потім ведучий обходить дітей по колу, і кожен показує йому свою іграшку. Після цього діти ховають іграшки за спину. Ведучий знову обходить всіх дітей, згадує і називає, у кого яка іграшка. Іграшки, які ведучий відгадав, він забирає назад у торбинку.

Ця гра повторюється кілька разів. Перемагає ведучий, що зібрав найбільше іграшок.

*Варіант I.* Ведучому пропонують уважно подивитися на дітей в колі, а потім вийти на кілька хвилин за двері. За цей час хтось із дітей виходить із кола і десь ховається. Ведучий повинен відгадати, кого з дітей не вистачає в колі.

*Варіант II.* Діти міняються місцями, а ведучий розміщує їх по місцях.

Діти в колі змінюють щось у своїй зовнішності або міняються одягом, а ведучий відгадує, що змінилось.

У цю гру можна грати командами. Перемагає найбільш уважна та спостережлива команда.

### Так чи ні? Відгадай предмет

**Мета:** розвивати спостережливість.

**ХІД ГРИ**

Діти діляться на дві команди. Одна команда повинна загадати якийсь предмет або якусь людину. Інша команда повинна задати 10 питань першій команді про цей предмет чи людину, а потім відгадати задумане. Відповіддю на запитання можуть бути лише слова «так» чи «ні». Перемагає та команда, яка зможе відгадати задумане. Перш ніж поставити запитання, члени команди повинні порадитися одне з одним.

**Слухай уважно**

**Мета:** розвивати стійкість уваги.

**ХІД ГРИ**

Двох дітей попросіть сказати одночасно два різних речення. Попередьте, що речення не мають бути великими. Після цього кожен повинен відтворити те, що сказав його співрозмовник. Поступово гру можна ускладнювати, збільшуючи речення і кількість учасників, які будуть промовляти свої речення одночасно.

**Побудуй малюнок із фігур**

**Мета:** розвивати зосередженість, концентрацію уваги.

**ХІД ГРИ**

Роздати дітям однакові набори геометричних фігур і чисті аркуші паперу. Запропонувати їм уважно слухати команди і перемішувати фігури відповідно до цих команд. У результаті повинна вийти та комбінація фігур, яка задумана педагогом заздалегідь. Перемагає той, у кого комбінація фігур співпадає із задуманою педагогом.

**Сова**

**Мета:** розвивати довільність поведінки.

**ХІД ГРИ**

Діти самі обирають ведучого — «сову», яка сідає у «гніздо» (на стілець) і «спить». За вказівкою ведучого «День!» діти рухаються. Потім ведучий вказує «Ніч!». Діти завмирають, а «сова» відкриває очі і починає «полювати».

Хто із гравців ворухнеться або розсміється, стає «совою».

**СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК****Відгадай, хто я?**

**Мета:** розвивати увагу на основі координації дотикового та рухового аналізатора.

**ХІД ГРИ**

Із однією дитиною вітаються за руку декілька інших дітей. Дитина повинна добре запам'ятати, у кого які руки — холодні, теплі, сухі, вологі.

Потім цій дитині зав'язують очі, ці саме кілька дітей в іншій послідовності вітаються з нею за руку. Дитина із зав'язаними очима повинна відгадати, хто і в якій послідовності з нею привітався.

**Карта Казкової країни**

**Мета:** розвивати обсяг уваги.

**ХІД ГРИ**

Поділити дітей на дві групи і попросити кожен групу на великому аркуші намалювати карту казкової країни з горами, морями, полями і т. ін. Потім діти протягом декількох хвилин показують одне одному карти. Після цього вони повинні намалювати карту, яку їм показали. Найуважливіша та група, яка найбільш точно намалює карту своїх друзів.

**Виконай доручення**

**Мета:** розвивати обсяг, стійкість уваги.

**ХІД ГРИ**

Розділити дітей на групи. Вибрати з кожної групи по одній дитині. Кожній дитині члени команд дають кілька доручень, наприклад: «Доторкнутись правою рукою до лівого вуха»; «Підійти до дошки, написати ряд чисел від 1 до 10, підкреслити третю цифру, обвести передостанню»; «Підійти до свого столу, присісти, погладити лівою рукою праву».

По черзі діти мають виконати перед усіма ці доручення. Їх виконання не повинне забирати багато часу. Але діти повинні слухати їх дуже уважно. Перемагає той, хто швидко і правильно виконає всі доручення.

**Повтори рухи**

**Мета:** розвивати стійкість, розподіл уваги.

**ХІД ГРИ**

Діти стають в коло. Одна дитина робить якийсь рух. Наступна повторює за нею і додає свій, наступна дитина повторює обидва попередні рухи і додає свій. Той, хто збивається, вибуває з гри. Переможець — той, хто жодного разу не збився. Цю гру можна ускладнювати, додаючи до руху слово чи звук. Гра проводиться за такими ж правилами.

**Уважний трамвай**

**Мета:** розвивати обсяг, переключати увагу.

**ХІД ГРИ**

Діти стають в коло. Усі вони — пасажери уважного трамвая. Один із них — уважний трамвай. Він запитує в усіх по черзі, куди вони їдуть. Потім діти шикуються ланцюжком за уважним трамваем. Трамвай починає повільно рухатися, роблячи час від часу зупинки. Перед тим, як зупинитися, трамвай голосно оголошує, яка зараз буде зупинка і кому з пасажирів слід вийти. Завдання трамвая — нічого не переплутати. Якщо переплутав — пасажир залишається в трамваї. Гра повторюється, доки в ролі уважного трамвая не побувають усі діти. Найуважніший той трамвай, в якому до кінця рейсу не залишиться жодного пасажера.

**Усі предмети на одну літеру**

**Мета:** розвивати розподіл уваги.

**ХІД ГРИ**

Розділити дітей на кілька команд. Написати на дошці яку-небудь літеру, наприклад, «Д». Кожна команда протягом 1–2 хвилин повинна знайти і запам'ятати (або замалювати) всі предмети в кімнаті на цю літеру. Потім команди по черзі називають всі ці предмети. Перемагає команда, яка знайшла найбільше предметів на задану літеру.

**Живий телефон**

**Мета:** розвивати стійкість уваги.

**ХІД ГРИ**

Кілька дітей стають в колону одне за одним, перший — обличчям до дошки. На спині останньої дитини пальцем малюється якийсь простий предмет (зірочка, квіточка, ялинка і т. ін.). Ця дитина малює наступній те, що відчула на своїй спині. Перша дитина відтворює на дошці малюнок, а поряд малюється те, що й на спині останньої дитини. Малюнки мають бути простими. Якщо в гру грають декілька колон, можна малювати один і той самий малюнок, а тоді порівняти, яка колона працювала краще.

**Чотири стихії**

**Мета:** розвивати увагу, пов'язану з координацією слухового та рухового аналізаторів.

**ХІД ГРИ**

Діти сидять у колі на стільцях. За командою ведучого діти виконують певні рухи руками.

«Земля» — діти опускають руки вниз.

«Вода» — діти витягують руки вперед.

«Повітря» — діти піднімають руки вгору.

«Вогонь» — діти роблять колові рухи руками, згинаючи їх в ліктях та зап'ястях.

### **Риба, птах, тварина**

**Мета:** розвивати увагу.

#### **ХІД ГРИ**

Краще, щоб в цю гру грали декілька дітей. Ведучий (на початку це повинен бути дорослий) вказує по черзі на кожного гравця і промовляє: «Риба, птах, тварина, риба, птах, тварина...». Той гравець, на якому зупинилася лічилка, повинен швидко (поки ведучий рахує до 3-х) назвати, в даному випадку, тварину. Причому назви не повинні повторюватися. Якщо відповідь правильна, ведучий продовжує гру. Якщо відповідь неправильна або назва повторюється (затримка відповіді також є порушенням), то дитина вибуває з гри, залишаючи свій «фант» ведучому. Гра продовжується до тих пір, доки не залишиться один гравець. Він та ведучий розігрують, що робити кожному «фанту».

Таку гру можна проводити в різних варіантах, коли діти називають, наприклад, квітку, дерево, фрукт тощо.

#### **Тінь**

**Мета:** розвивати уважність, спостережливість, пам'ять, внутрішню розкутість.

#### **ХІД ГРИ**

Звучить фонограма спокійної музики. Із групи дітей обирають двох. Усі решта — «глядачі». Одна дитина — «мандрівник», друга — його «тінь».

«Мандрівник» іде полем, а за ним на 2–3 кроки позаду йде друга дитина — його «тінь». Останній намагається з точністю скопіювати рухи «мандрівника».

Бажано спонукати «мандрівника» до виконання різних рухів: «зірвати квітку», «присісти», «пострибати на одній нозі», «зупинитись і подивитись з-під руки» і т. ін.

## VI. ІГРИ НА РОЗВИТОК ЕМОЦІЙНО-ВОЛЬОВОЇ СФЕРИ

### **Дракончик кусає свій хвостик**

**Мета:** зняти напругу, невротичний стан страхів.

#### **ХІД ГРИ**

Лунає весела музика. Діти стають одне за одним і міцно тримаються за плечі сусіда. Перша дитина — «голова дракона», остання — «хвостик дракончика». «Голова» намагається впіймати хвіст, а той тікає від неї.

#### *Примітка*

1. Стежити, щоб діти не відпускали одне одного.
2. Стежити також, щоб ролі «голови дракона» і «хвоста» виконували всі бажаючі.

### **Сонячні зайчата**

**Мета:** сприяти психологічному розвантаженню, виховувати доброту, чутливість.

#### **ХІД ГРИ**

Діти стають у коло. Усі вони — сонячні зайчата. Одна дитина — сонечко. Сонечко по черзі торкається до сонячних зайчиків своїми промінчиками, і кожен зайчик каже йому будь-яке лагідне слово. Після того, як сонечко торкнеться всіх зайченят, воно пригадає все хороше, що казали про нього зайченята. Гра повторюється до тих пір, доки сонечком не побувають усі діти. Найуважніше — те сонечко, яке пригадає добрі слова всіх зайчат. Можна запропонувати дітям придумати пісеньку чи казочку про сонечко.

### **Живі кольори**

**Мета:** продовжувати вчити дітей співвідносити власні емоції, почуття із відповідними кольорами та відтінками; виражати свої думки в слові та малюнку; розвивати відчуття, сприймання, увагу, мислення, емоційну сферу дошкільників.

#### **ХІД ГРИ**

1. Пригадайте з дітьми, що означають такі слова як *радість, щастя, сум, тривога* тощо. Запитайте, чи переживали вони подібні почуття, емоційні стани. Попросіть дітей назвати кольори, які асоціюються в них із цими словами.

Після цього роздайте малюкам кольорові картки і попросіть назвати почуття, з якими у них асоціюються різні кольори.

2. Попросіть дітей уявити, що вони відчувають гострий біль, сильне здивування, раптовий переляк та інші емоції. Запропонуйте дітям описати кольори й відтінки тих чи інших станів.

Можна зібрати всі малюнки і, показуючи їх по черзі, запропонувати дітям відгадати, який стан виражається тим чи іншим кольором. Відгадувати можна колективно.

### **Чарівний промінчик**

**Мета:** виховувати взаємодопомогу, оптимізм.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям уявити, що одного разу сонечко надіслало на землю добрий чарівний промінчик.

Діти повинні придумати, чим і як чарівний промінчик допоможе людям у різних ситуаціях.

1. Хтось заблукав у лісі.
2. Хтось посварився зі своїм товаришем.
3. Хтось отримав зауваження.
4. У когось захворіла мама.
5. Хтось запізнився на потяг, тощо.

Наприклад, людині, що запізнилась на потяг, промінчик подарує квиток на сонячний потяг. На ньому людина доїде до сонечка, яке почастує її сонячним обідом, а потім промінчик миттєво віднесе її в те місце на землі, куди вона хоче потрапити.

Попросіть дітей намалювати, як чарівний промінчик допомагає людям у різних ситуаціях. Із дитячих малюнків створюється виставка «Добрий чарівний промінчик».

### **Фея мудрості**

**Мета:** розвивати увагу, мислення; морально-вольові якості.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям уявити, що мудрість — чарівна Фея, на шиї у якої прекрасне намисто з діамантів мудрості. Кожен діамант — одна з якостей мудрості, наприклад: скромність, вміння вибачати, вміння слухати тощо.

- Назвіть усі ці діаманти.
- Уявіть, що Фея мудрості прийшла до вас додому. До якого з діамантів ви торкнулися б перш за все і чому?
- Придумайте казку про те, що з вами відбудеться, коли ви отримаєте в подарунок ту чи іншу якість мудрості.

### **Мудра сова**

**Мета:** розвивати творчу активність, взаємодопомогу, симпатії.

## ХІД ГРИ

Роздайте дітям картинки з малюнками різних лісових мешканців. Діти стають в коло. Один з них — мудра сова. Кожен придумує будь-яку ситуацію, в яку потрапив його лісний мешканець, і запитує поради у сови.

Наприклад, два зайчика на галявині побилися між собою із-за однієї великої ягоди полуниці.

*Порада сови.* Оскільки ягідка одна, зайченята повинні подарувати її своїй мамі.

Якщо мудра сова впродовж декількох секунд не може дати мудрої поради, совою стає той, кому нічим не зарадили.

Наймудріша — та сова, яка дасть лісовим мешканцям найбільше мудрих порад. Потім лісові мешканці малюють те, що їм порадила мудра сова.

## Щасливі предмети

**Мета:** виховувати взаємодопомогу, проникливість.

## ХІД ГРИ

Поділіть дітей на групи і роздайте їм картинки з малюнками різних предметів: вікон, дерев, будинків і т. ін. Кожна група повинна придумати сценку про те, як зробити, щоб той чи інший предмет був щасливий.

Наприклад, щоб вікно стало щасливим, його потрібно помити, дерево — полити і т. ін.

Діти повинні показати свої сценки за допомогою міміки і жестів. Усі решта відгадують, які предмети зображують їх товариші і що було зроблено, щоб ці предмети відчули себе щасливими.

## Що впливає на долю

**Мета:** розвивати морально-вольові якості, доброзичливість.

## ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям подумати, які добрі й погані вчинки впливають на долю людини. Діти повинні пригадати якийсь власний добрий вчинок, завдяки якому в їх долі відбулося багато хорошого, і будь-який свій поганий вчинок, який вплинув на їх долю.

Потім запропонуйте намалювати якийсь позитивний випадок із власного життя, що вплинув на їх долю.

## Що бачать очі та розум?

**Мета:** розвивати спостережливість, позитивні естетичні почуття, емоції.



## ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям подивитися навкруги і перерахувати те, що вони побачили. Наприклад, небо, хмари, дерево, будинок, сонце, зірочка тощо. Все перераховане дітьми замальовується, схематично зображується, записується на дошці.

Потім попросіть дітей подумати і розповісти, чого можуть навчити людину ті чи інші об'єкти.

Наприклад, сонце може навчити людину бути світлою, дарувати тепло; небо — роздумам про прекрасне, високим прагненням; дерево — стійкості, силі, витримці тощо.

## Наш роздум

**Мета:** спонукати дітей до роздумів; розвивати мислення, мовлення, взаєморозуміння.

## ХІД ГРИ

Запропонуйте дітям поміркувати і перерахувати все хороше і добре, що може дати людині розум. Потім — перерахувати все погане, до чого може призвести людину незнання.

Після цього діти разом із дорослим придумують казку про те, як розумна порада (розумна книга, фільм, розумний товариш, людина і т. ін.) допомогла людині позбавитися незнання.

## Веселі клоуни

**Мета:** розвивати уяву, емоційно-вольові процеси.

## ХІД ГРИ

Дітям необхідно обрати «веселого клоуна» (ведучого), який намагається розсмішити «несміянок». Дітям слід пояснити, що використовуються міміка і жести, інтонація, розповіді тощо. Найсерйозніший із «несміянок» стає ведучим.

## Бджілка в темряві

**Мета:** сприяти корекції страху темряви, замкненого простору, висоти.

## ХІД ГРИ

Дітям розповідається історія: «Бджілка перелітала із квітки на квітку (доречно використовувати іграшкову бджолу, яка перелітає з лавочки на лавочку, на стільчики, полочки різної висоти). Коли бджілка прилетіла на найяскравішу квітку з великими пелюстками, вона посмакувала нектару, напилася роси та й заснула в середині квітки (використовується дитячий столик, під який залізає дитина). Непомітно наступила ніч, і пелюстки почали закриватись (столик накривається тканиною). Бджілка прокинулась,

розплющила очі й побачила, що навколо темрява. Вона пригадала, що залишилась у середині квітки, і вирішила поспати до ранку. Зійшло сонечко, настав ранок (тканина прибирається), і бджілка стала веселитись, перелітати з квітки на квітку».

Гру можна повторювати, посилюючи щільність тканини, тобто збільшуючи ступінь темряви. Гра може проводитись як з однією дитиною, так і з підгрупою дітей.

### **Горобці-пустунці**

**Мета:** сприяти зняттю фізичної гіперактивності.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонуйте дітям обрати собі пару і «перетворитися» на пустотливих «горобців» (присідають, обнявши руками коліна). «Горобці» підстрибують одне до одного, злегка штовхаються. Хто з дітей впаде або забере руки зі своїх колін, той вибуває з гри («лікують крильця та лапки в лікаря Айболита»).

Пустощі горобців розпочинаються та закінчуються за сигналом дорослого.

### **Хвилина пустощів**

**Мета:** спонукати дітей до психологічного розвантаження.

#### **ХІД ГРИ**

Ведучий за сигналом (удар в бубон тощо) пропонує дітям трішки попустувати: кожен може робити те, що йому хочеться, — стрибати, бігати, кричати. Повторний сигнал ведучого через 1–3 хвилини проголосить закінчення пустощів.

### **Злі — добрі кішки**

**Мета:** сприяти зняттю загальної агресивності.

#### **ХІД ГРИ**

Дітям пропонується утворити велике коло, у центрі якого на підлозі лежить фізкультурний обруч. Це «чарівне коло», в якому будуть здійснюватися «перевтілення».

Дитина входить у середину обруча і за сигналом ведучого (оплески в долоні) перетворюється на злу-презлу кішку: шипить, дряпається. При цьому із «чарівного кола» виходити не можна.

Діти, що стоять навколо обруча, хором промовляють за ведучим: «Сильніш, сильніш, сильніше...», — і дитина, що зображує кішку, робить все більш і більш «злі» рухи.

За повторним сигналом ведучого «перетворення» закінчується, після чого в обруч входить інша дитина і гра повторюється.

У кінці гри ведучий пропонує всім «злим кішкам» стати добрими і лагідними. За сигналом діти перетворюються на добрих кішок, які пестять одна одну.

### **Капризуля**

**Мета:** сприяти подоланню впертості та негативізма.

#### **ХІД ГРИ**

Діти, що входять в круг (обруч), по черзі показують капризну дитину. Усі допомагають словами: «Сильніш, сильніш...». Потім діти розділяються на пари «дитина і батько (мати)»: дитина капризує, батько вмовляє її, заспокоює. Кожен гравець повинен побувати в ролі капризулі та вмовляючого батька.

### **Фея доброти**

**Мета:** формувати поняття доброти, вчитися співвідносити вчинки дітей із проявом доброти.

#### **ХІД ГРИ**

Запропонувати дітям утворити коло і поставити перед собою руки. Взяти каблучку, обійти з нею всіх дітей і непомітно вкласти її в руки однієї дитини. Потім звернутись до дітей: «Хто сьогодні найдобріший, біжи до мене поскоріше!». Той, у кого каблучка, повинен вибігти в центр кода. Фея доторкається до когось із дітей і говорить про дитину щось добре. Той, до кого доторкнулася фея, повинен сказати щось добре про сусіда, а той — наступний у колі дитині, і т. ін. Остання дитина повторює все добре, що діти сказали одне про одного.

### **Добрий світ**

**Мета:** формувати поняття доброти, розвивати уяву.

#### **ХІД ГРИ**

Розділити дітей на кілька груп, дати кожній групі картинку із зображенням різних предметів, наприклад: літак, потяг, будинок, людина. Діти повинні придумати і намалювати казку про добрий літак, будинок, людину і т. ін. За цими малюнками представники різних груп розповідають свої казки. Із малюнків можна влаштувати виставку «Добрий світ навколо нас».

### **Добрий ліс**

**Мета:** формувати поняття доброти, розвивати уяву.

**ХІД ГРИ**

Поділити дітей на групи, роздати їм картки зі словами або малюнками, наприклад: море, ліс, місто, дім тощо. Діти повинні описати чарівні закони, за якими живуть у доброму морі, місті, лісі, домі тощо.

Наприклад, у доброму лісі хижі звірі навчаються в спеціальних лісних школах, де їх вчать доброті. У доброму лісі існують безкоштовні їдальні для звірів, які не можуть знайти собі їжу, і т. ін.

Запропонувати дітям намалювати добрий ліс, місто, море і розповісти за своїми малюнками про добрі закони того чи іншого місця.

**Хто прийде на допомогу**

**Мета:** формувати уявлення дітей про дружбу, товаришування, взаємодопомогу.

**ХІД ГРИ**

Розділити дітей на групи і запропонувати кожній групі придумати оповідання про те, які мешканці світу живої природи і як вони зможуть допомогти людям у наступних ситуаціях:

- дитина почала тонути в морі (собака, дельфін);
- у дім залізли злодії (собака);
- у людини заболіло серце (конвалія);
- у людини часто болить горло (бджола).

**Вчимися піклуватися**

**Мета:** формувати поняття про турботливість, піклування, пов'язувати їх прояв із життєвими ситуаціями.

**ХІД ГРИ**

Розділити дітей на групи, запропонувати їм подумати, яку турботу можна виявити до рідних людей у наступних ситуаціях:

- мама захворіла;
- у бабусі день народження;
- молодший братик вередує;
- тато прийшов із роботи втомлений.

Наприклад, коли тато приходить із роботи втомлений, потрібно йому всміхнутися, допомогти роздягтися.

## **VII. ІГРИ ЗА ЗМІСТОМ ГОЛОВНИХ СФЕР ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ДОШКІЛЬНИКІВ**

Відповідно до Базового компонента дошкільної освіти необхідно сформувати базис особистісної культури через відкриття її світу в його цілісності та різноманітності як сукупність чотирьох головних сфер життєдіяльності: «Я сам», «Люди», «Природа», «Культура». Пропонуємо ігри відповідно до цих сфер, які кожен педагог може використати на свій розсуд, але найголовніше — не забувати, що вони мають слугувати для розвитку душі дитини.

### **СФЕРА «Я САМ»**

#### **Дерево життя**

Запропонувати дітям намалювати дерево свого життя за такою схемою:

**КОРІНЬ** — мета вашого життя;

**СТОВБУР** — ваші уявлення про себе;

**ГІЛКИ** — якості, які ви хотіли б мати, ваші мрії і бажання;

**ПЛОДИ** — якості, які ви вже маєте, ваші мрії і бажання, які вже здійснилися.

Обговорити з дітьми «дерева життя», виявляючи загальні тенденції, зробити висновки. Підвести дітей до того, що яка ціль в житті, такі й плоди.

#### **Мій внутрішній світ**

Запропонувати дітям намалювати на одній половині аркуша все, що їм подобається в собі, а на другій — все, що не подобається. Потім попросити намалювати всі їх хороші і погані якості у вигляді якихось казкових істот і придумати про них невеличкі казки та ілюстрації. Запропонувати завести зошит чи альбом «Мій внутрішній світ».

#### **Що я вмію і не вмію**

Попросити дітей розділити аркуш на 4 колонки. У першій колонці діти повинні писати, що вони найкраще вміють робити, у другій — що вони вміють робити не дуже гарно, у третій — що вони хочуть навчитися робити, у четвертій — які якості їм для цього потрібні.

У кожній колонці має бути як мінімум по чотири пункти.

Обговорювати цю таблицю індивідуально з кожним.

### **Що я люблю**

Запропонуйте дітям намалювати альбом любові за темами:

- Моя улюблена пора року
- Моя улюблена тварина
- Місце, де я люблю бути
- Моє улюблене заняття
- Мій улюблений фільм, мультфільм
- Моя улюблена книжка (казка)
- Мій улюблений вид спорту (їжа)
- Моя улюблена гра
- Мій улюблений одяг
- Мій улюблений колір

За цими альбомами можна складати оповідання чи розповідь про себе, про своїх друзів.

### **Я в майбутньому**

Поділити дітей на групи. Запропонувати їм уявити себе через двадцять, п'ятдесят, сто років, за допомогою «машини часу». Діти можуть намалювати свій портрет, своє заняття, свою сім'ю, свій будинок. Із малюнків робиться стенд «Ми в майбутньому» або «Наше майбутнє».

### **Коли я був маленьким**

Запропонуйте дітям згадати і намалювати щасливі і найбільш сумні хвилини свого дитинства. Проведіть із ними бесіди:

- Що легше згадується — веселе чи сумне, погане чи хороше?
- З якого віку ви себе пам'ятаєте?
- Чи хотіли б ви знову пережити ті чи інші хвилини і чому?

### **Заповітна мрія**

Запропонуйте дітям згадати будь-яке бажання і уявити, що воно здійснилося, а потім — намалювати його. Зібрати малюнки і почергово показати їх дітям, попросити їх вгадати за малюнками мрії чи бажання одне одного. Цю гру рекомендується проводити кілька разів на рік, щоб діти змогли проаналізувати, які бажання збуваються, а які — ні.

### **Найстрашніший страх**

Запропонуйте дітям намалювати найстрашніший страх і скласти про нього розповідь. Обговорити малюнки і розповіді. Запропонувати намалювати або розповісти про страхи, які в них були в ранньому дитинстві. Обговоріть, як їм вдалося від них звільнитися.

### **Доторкнемося до щастя**

Великими буквами написати на дошці «Щастя» і попросити дітей перерахувати, яким буває щастя: радісним, веселим, ніжним, сяючим. Увімкнути спокійну музику, заплющити очі і уявити, що діти доторкнулися до щастя. Запропонувати дітям намалювати портрет свого щастя. Із малюнків чи розповідей зробити стенд: «Коли ми торкаємося щастя».

За аналогією проведіть із дітьми бесіди про радість, любов, доброту та інші поняття.

### **Скарби серця**

Розділити дітей на групи і кожній групі дати малюнок великого серця. Діти повинні розділити це серце на клітинки і назвати якості, які роблять серце людини сяючим. Педагог записує ці якості зі слів дітей. Група, що написала найбільше таких якостей, стає берегинею скарбів серця. Коли діти обговорюють всі малюнки, на великому аркуші ватману намалювати спільне серце і вписати якості з усіх малюнків.

### **Намалюй якості**

Підготуйте картки з назвами різних якостей і розкладіть їх на столі підписом вниз. Попросіть дітей по черзі підходити до столу і витягувати картки. Потім запропонуйте закрити очі і подумати: чи є в них та чи інша якість, чи хотіли б вони її мати, що змінилося б в їх житті завдяки цій якості. Попросіть дітей намалювати якість, що їм випала, в образі квітки, дерева чи птаха.

### **Коли мені добре**

Запропонуйте дітям закінчити речення словами або малюнками:

1. Коли мені добре, я...
2. Коли мені погано...
3. Коли мені сумно...
4. Коли мені весело...
5. Коли я сердита...
6. Коли я не впевнена...
7. Коли я горда...
8. Коли я боюсь...
9. Коли я плачу...
10. Коли я люблю...

За малюнками діти здогадуються, який стан намальовано. Перемагає та дитина, яка дасть найбільше правильних відповідей. Цю гру можна провести навпаки, наприклад: «Коли мені добре, я посміхаюсь». Зачитати: «Я посміхаюсь...», а діти повинні відгадати, до якого стану належать слова («Коли мені добре»).

**Якби я...**

Запропонуйте дітям подумати над наступними реченнями-припущеннями і закінчити їх малюнками чи невеликими творами:

- Якби я була (був) вітром, то...
- Якби я була (був) зіркою, то...
- Якби я була (був) хмаркою, то...
- Якби я була (був) морем, то...
- Якби я була (був) лісом, то...
- Якби я опинилася на Місяці, то...
- Якби я жила (жив) в прекрасному замку, то...
- Якби я була (був) невидимкою, то...
- Якби я була (був) найкращим лікарем, то...
- Якби я була (був) найкращим винахідником у світі, то...
- Якби я була (був) найдобрішою людиною на землі, то...

**Квітка бажання**

Намалюйте на дошці велику квітку. Потім попросіть дітей перерахувати всі їх найпотаємніші бажання і записати ці бажання на пелюстках квітки. Після цього слід поділити дітей на кілька груп, запропонувати зі всіх бажань вибрати найбажаніше. Потім намалювати на великому листку ватману квітку чи дерево цього бажання і придумати казку про те, як це бажання здійснилося. Кожен перед тим, як вибрати спільне, висловлює свою думку на листочку. Обирається за більшістю. Із малюнків та казок складається книга «Наші заповітні бажання».

**Квіти любові**

Попросіть дітей намалювати квітку любові, а на її пелюстках написати все, що вони люблять робити найбільше. Показати квітку дітям, зачитуючи написи на пелюстках. Із малюнків діти складають виставку «Квіти любові».

**СФЕРА «ПРИРОДА»****Відгадай, хто я**

На столі у педагога лежать картки з малюнками різних тварин. Кожен по черзі витягує картку, відтворює руками, жестами, мімікою поведінку цих тварин. Решта дітей відгадують, кого саме було показано.

**Уяви себе тваринкою**

Запропонуйте дітям уявити себе домашньою тваринкою і скласти про себе невеличке оповідання за запитаннями.

- Яка улюблена страва?
- Де більше всього любите спати?



- Чим найбільше любите займатися?
  - Чи любите гратися з людьми, гуляти?
  - Чи любите, щоб вас мили?
  - Чи вмієте ви плавати?
- Діти повинні відгадати, яку тварину описали.

### **Лісові кравці**

Поділити дітей на групи і роздати їм карточки з малюнками чи назвами різних тварин. Діти мають уявити, що ця тварина — швець, буде шити одяг для лісових тварин. Дітям треба скласти казку, детально описати інструменти, матеріали, якими користуються.

### **Гімн природі**

Діти стоять в колі. Усі вони — маленькі сніжинки. Попросіть кожну сніжинку сказати про свою матінку-Землю кілька добрих слів. Діти не повинні повторюватися. Педагог записує всі слова дітей, з них складають гімн Землі. Діти можуть бути травинками, листочками, крапельками дощу.

### **Думаємо про сонечко**

Попросити дітей придумати невеличкі казкові історії, в яких сонечко:

1. Рятує від холоду.
2. Дарує здоров'я.
3. Смішить.
4. Допмагає рости.
5. Обпалює.

### **Відгадай квітку**

Діти стоять у колі. Одна дитина — ведучий, решта — маленькі бджілки. Кожна бджілка задумує якусь квітку, яка їй найбільше подобається. Ведучий ставить кожній бджілці по три запитання, наприклад:

- Якого вона кольору?
- В якому місяці розквітає?
- Де росте?

Бджілка відповідає на ці запитання, не називаючи свою квітку. Якщо ведучий відгадує квітку, одержує бал. Якщо ні — ведучим стає бджілка, чию квітку не відгадали. Перемагає той, хто найдовше буде ведучим.

### **Якщо в лісі біда**

Попросіть дати відповідь на запитання. На кожну відповідь — не більше 5–10 хвилин.

- Якщо всі птахи відлетять із лісу, що трапиться з рештою мешканців?
- Якщо дерева навесні не розпустяться?

- Якщо восени листя не облетить?
- Якщо засохнуть усі лісові струмки?
- Якщо в лісі не буде комах?
- Якщо влітку весь час ітимуть дощі?
- Якщо в лісі не буде ягід і грибів?
- Якщо взимку не буде снігу?

Це завдання діти можуть виконувати групами.

### **Що ти побачив?**

Під час прогулянки запропонуйте дітям вибрати який-небудь віддалений предмет: загорожу, дерево, кущ. Діти повинні добігти до цього об'єкта і повернутись назад, а потім розповісти все, що вони могли побачити, поки бігли. Діти одержують бали за швидкість, а також за кожний предмет, який побачили і про який розповіли. Перемагає найспритніший і найпостережливіший.

### **Знайди собі будиночок**

Перед прогулянкою в поле, ліс чи парк запропонуйте дітям уявити, що їх зачаклував чаклун, і кожен став рости з мізинчика. Під час прогулянки діти повинні знайти собі будиночок. Це можуть бути мишача нірка, квітка, пенёк, лопух тощо.

Діти можуть самі собі побудувати домівку з травинок, трісочок, кори, подумати, на чому вони будуть спати, що їстимуть, із ким дружитимуть, а від кого ховатимуться.

Молодші діти можуть взяти із собою іграшки, щоб побудувати будинок для них.

## **СФЕРА «КУЛЬТУРА»**

### **Як допомогти Попелющі?**

Попросити дітей подумати, чим кожен із них допоможе Попелющі в різних ситуаціях із казки.

1. Коли на неї накричала Мачуха.
2. Коли її примушували виконувати непосильну роботу.
3. Коли з неї насміхалися її сестри.
4. Коли вона загубила черевичок.

### **Одягаємо Попелюшку**

Поділити дітей на групи і роздати кожній групі картки або малюнки: ліс, поле, сад, озеро, море тощо.

Попросити придумати і намалювати для Попелюшки якесь казкове вбрання: із дарів лісу, моря, поля і т. ін.

За малюнками діти здогадаються, із чого зшито одяг, взуття чи прикраси. Оформити виставку «Одяг Попелюшки».

### **Дюймовочка**

Запропонуйте дітям уявити, що в них удома з однієї квітки народилася Дюймовочка. Діти відповідають на запитання:

1. Де буде жити Дюймовочка?
2. Як ви їй зробите меблі, зшиєте одяг?
3. Який у неї буде характер?
4. Чим вона буде займатися?
5. В які ігри ви будете з нею гратися?
6. Про що ви будете з нею розмовляти?

### **Чарівні діти квітів**

Роздайте дітям картки із зображенням різних квітів і запропонуйте їм намалювати дівчинку, яка народилася із цієї квітки. Скласти казки. Виготовити книжку «Чарівні діти квітів».

### **Хто їде в поїзді?**

Поділіть дітей на групи. Кожна група одержує малюнок вагона, у вікні якого видно літери. Діти кожної групи придумують казку про пасажирів свого вагона. Наприклад: К, С, М. Діти повинні придумати казку про корову, собаку, мишу.

- Куди вони їдуть?
- Який у них характер?
- Про що вони розмовляють?
- Що їдять?
- Що везуть?
- Що люблять?

Для старших: всі відповіді повинні починатися з літери, що намальована на вагоні. Запропонуйте дітям зробити малюнки власноруч. Із малюнків можна зробити виставку «Хто їде в поїзді?».

### **Улюблена іграшка**

Попросіть дітей принести з дому свої улюблені іграшки. Діти сідають в коло і знайомлять всіх зі своєю улюбленою іграшкою. Після цього всі малюки разом придумують казку, головними героями якої є улюблені іграшки. Педагог записує цю казку.

## СФЕРА «ЛЮДИ»

### Таємний круг

На окремих листочках записуємо прізвище та ім'я кожної дитини, скручуємо трубочкою. Кожній дитині пропонуємо витягти одну з них і не розповідати нікому, чиє ім'я на їхніх листочках. Віднині та людина, ім'я якої на листочку, стає таємним другом, і впродовж трьох днів слід виявляти до неї якомога більше уваги. Через кілька днів пропонуємо відгадати, хто в кого був таємним другом.

### Чарівний стілець

Попросити дітей стати в коло, у центрі поставити гарний стілець. Діти йдуть по колу і співають:

Хто у нас сьогодні найкрасивіший?  
Хто у нас сьогодні найщасливіший?  
Олю, Олю, поспішай!  
На стілець ось цей сідай!

По черзі діти сідають на стілець, і кожен говорить Олі щось хороше і добре. Пояснити перед грою, що чарівний стілець вміє дарувати людям хороші якості, забирати погані, але, щоб це побачити, слід дивитися чарівними очима на того, хто сидить на чарівному стільці.

### Компліменти

Попросіть одну дитину вийти з кімнати. Потім запропонуйте кожному сказати на адресу того, хто вийшов, який-небудь комплімент. Запишіть усі компліменти і зачитайте, запросивши дитину. Або домовтесь заздалегідь, про кого будуть розповідати компліменти. А той, хто вийшов, повинен відгадати, кому вони адресовані.

### На кого схожа ця людина?

Попросіть дітей стати в коло, а одній із них запропонуйте вийти з кімнати на кілька хвилин. Всі, хто залишився, обирають одну дитину, ім'я якої повинна відгадати дитина, яка вийшла.

*Запитання:*

- На яку квітку схожа ця дитина?
- На яке дерево?
- На яку тварину?
- З яким кольором асоціюється?
- Яка пора року найбільше їй підходить?
- Яка музика найбільше підходить?

### **Сонячні діти**

Поділити дітей на пари: хлопчиків і дівчаток. Запропонуйте уявити їх сонячними хлопчиками та дівчатками. Потім діти мають назвати якості сонячного хлопчика і дівчинки. Наприклад: сонячний хлопчик щирий, чутливий, добрий. Сонячна дівчинка — ніжна, лагідна, тепла, м'яка.

Діти складають казку про дружбу сонячного хлопчика і сонячної дівчинки, а потім малюють їх портрети. Із малюнків зробити панно «Сонячні Діти».

### **Розповідь про друга**

Запропонувати дітям вибрати когось зі своїх друзів і розповісти про нього, не називаючи імені. Якщо дітям важко, запропонуйте дати відповідь на запитання:

- Кого найбільше любить ваш друг?
- Що найбільше любить ваш друг?
- Яка його улюблена пора року?

Питання слід ставити до тих пір, доки загадана дитина не буде відгадана.

### **Свічка любові**

Попросіть дітей стати в коло, роздайте кожній дитині по маленькій свічці. Потім запалить свічку однієї дитини. Ця дитина повинна сказати про сусіда щось світле, запалити своєю свічкою свічку сусіда. Гра закінчується, коли загоряться всі свічки.

*Примітка.* Перед проведенням гри обов'язковою є бесіда про правила безпеки.

### **Чому слон добрий?**

Діти діляться на кілька груп. Кожній групі ставлять однакові запитання:

- Чому слон добрий?
- Чому собака добрий?
- Чому лисиця добра?
- Чому змія добра?

Перемагає та група, чиї відповіді найбільш цікаві.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Агаева Е. Н., Бروفман В. В., Булычева Н. И. и др. Чего на свете не бывает? — М.: Просвещение, 1991. — 63 с.
2. Артемова Л. В. Мир в дидактических играх дошкольников. — М.: Просвещение 1992. — 96 с.
3. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей 5–7 років. — Тернопіль: Богдан, 1998. — 88 с.
4. Богуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. — М.: Просвещение, 1991. — 206 с.
5. Венгер Л. А., Пилучина Э. Г., Венгер Н. Б. Воспитание сенсорной культуры ребенка. — М.: Просвещение, 1988. — 143 с.
6. Гейденштейн Л. Е., Малишева О. Л. Енциклопедія розвиваючих ігор. Арифметичні ігри для дітей 6–7 років. — Київ—Харків: Грайлик-Гімназія, 1999. — 143 с.
7. Крутій К., Маковецька Н. Скарбничка ігор для розумних батьків і кмітливих дітлахів. — Запоріжжя: ТОВ «ЛІПС Лтд», 2000. — 220 с.
8. Лопатина А., Скребцова М. 500 игр по темам в детском саду, школе и доме. — М.: ИДЛи, 2001. — 302 с.
9. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. — М.: Просвещение, 1990. — 93 с.
10. Никитин Б. П. Развивающие игры. — М.: Знание, 1994. — 190 с.
11. Панфилова М. А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов, педагогов и родителей. — М.: ГНОМид, 2001. — 160 с.

**Не забудьте передплатити**

**ДОШКІЛЬНИЙ**



**НАВЧАЛЬНИЙ**

**Заклад**

передплатний індекс  
**95929**

**Порядок оформлення  
редакційної передплати:**

1) сплатити вартість передплати через  
Ощадбанк на наш рахунок або  
оформити поштовий переказ  
(Р/р № 26005800899102 у ХФ КБ  
«Експобанк», МФО 351964, код  
ЄДРПОУ 32031438). У додатковій  
інформації на банківській квитанції  
вказіть Ваше прізвище, телефон та  
індекс, який Ви передплатили;

2) надіслати поштою (адреса: 61001,  
м. Харків, вул. Плеханівська, 66, ВГ  
«Основа», «ДНЗ») або факсом (не пізні-  
ше 20 листопада) копію квитанції про  
сплату та повну інформацію про себе  
(ПІБ, поштова адреса, не забудьте  
вказати індекс, телефон).

Тільки за умови вчасного одержання  
Вашого листа з квитанціями ми змо-  
жемо вчасно оформити передплату.

Передплату на журнал можна  
здійснити в будь-якому відділенні  
зв'язку або через редакцію  
з додатковою знижкою 10–15 %  
за тел. (057) 731-96-35.

**Вартість передплати  
на 2007 р.**

|        | поштова<br>вартість | редакційна<br>вартість |
|--------|---------------------|------------------------|
| 1 міс. | 4,95                | —                      |
| 3 міс. | 14,85               | 13,37                  |
| 6 міс. | 29,70               | 25,25                  |

адреса: 61001, м. Харків, вул. Плеханівська, 66, ВГ «Основа»  
з позначкою «ДНЗ» тел. (057) 731-96-35, 731-96-33  
e-mail: office@osnova.com.ua; www.osnova.com.ua