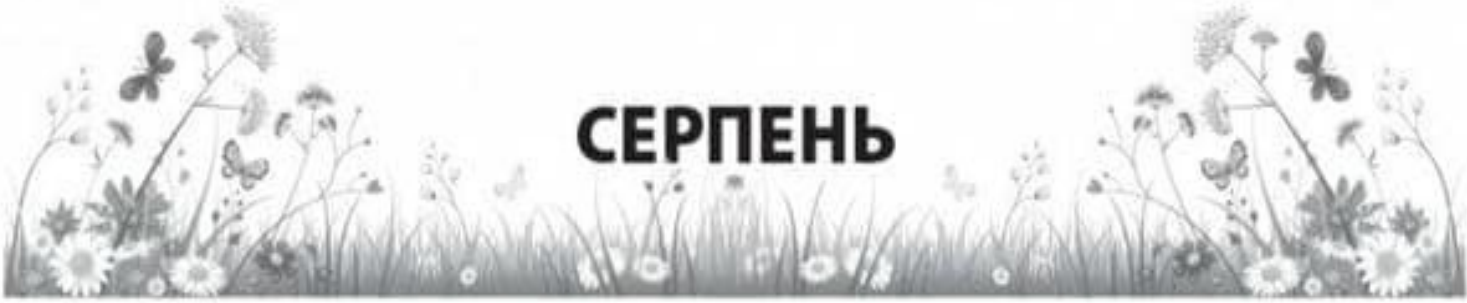




СЕРПЕНЬ

1-й тиждень

Тема: «Чарівна казка в гостях у малят»

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ

➤ Поладнай казку

Мета: закріпити знання дітей про знайомі казки, вміння розуміти зміст картинок, впізнавати героїв знайомих казок; розвивати мислення, зв'язне мовлення; виховувати дружні стосунки, взаємодопомогу, працелюбність, любов до народної творчості.

Хід гри

Вихователь звертається до дітей: «Я знаю, що ви любите слухати казки, знаєте багатьох казкових героїв. Скажіть, хто складає казки? (*Народ.*) Які казочки ви знаєте? (*«Курочка Ряба», «Ріпка», «Колосок», «Колобок», «Вовк і семеро козенят» та ін.*) Зараз я вам буду показувати ілюстрації, а ви скажете, до яких вони казок».

Вихователь роздає ілюстрації до казок, а діти вставляють героїв, яких бракує. Потім вихователь пропонує кожній дитині розповісти за ілюстрацією свою казочку.

➤ З якої казки?

Мета: учити дітей переказувати знайомі казки; розвивати координацію рухів.

Обладнання: зображення тварин.

Хід гри

Діти об'єднуються у 3–4 команди. На відстані 5 м від них на столі лежать картки із зображеннями тварин, перегорнуті зображенням донизу. За сигналом вихователя по одному представникові з кожної команди біжать до малюнків, беруть один із них, повертаються до своєї команди і демонструють зображення тварини. Члени кожної команди повинні пригадати якомога більше назв казок, у яких зустрічається той чи інший персонаж. Згодом необхідно переказати або розіграти одну із згаданих казок.

Перемагає та команда, яка змогла пригадати більшу кількість назв казок, найповніше і найточніше переказати або розіграти казку.

➤ Уважний художник

Мета: сприяти розвитку в дітей зорової уваги та пам'яті; закріпити уявлення дітей про види ліній та прості геометричні фігури.

Обладнання: крейда, аркуш картону.

Хід гри

Вихователь швидко малює на одній половині дошки яке-небудь просте зображення (наприклад, одну-дві геометричні фігури, кілька ліній різної форми тощо). Потім він показує це зображення дітям на 2–3 секунди, а після цього закриває його аркушем картону. Вихователь викликає кого-небудь із дітей і просить на вільній частині дошки намалювати те, що він щойно побачив.

Коли дитина впорається із завданням, вихователь відкриває свій малюнок і пропонує групі визначити, наскільки точно вдалося їхньому товаришу відтворити зображення. Потім дитина повертається на місце, а вихователь стирає зображення і виконує наступний малюнок. Гра починається спочатку.

➤ А що було потім?

Мета: закріпити вміння доводити розповідь до кінця; розвивати логічне мислення, творчу уяву, вміння аналізувати ситуацію, нестандартно мислити.

Хід гри

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

➤ Оживімо наші казки

Мета: поглиблювати знання дітей про героїв казок, їхні моральні характеристики; вчити впізнавати їх на картинках, наслідувати їх; вправляти в умінні виразно відтворювати героїв казок.

Обладнання: картки із зображеннями героїв і сюжетів різноманітних казок; підготовлені заздалегідь тексти з уривками з казок; конверт з листом; лялька Буратіно; фішки.

Хід гри

Зацікавивши дітей конвертом, вихователь відкриває його. Там лист від Буратіно, в якому він просить допомогти розпізнати казкових героїв та казки. У конверті лежать картки Олівця-Малювця. Діти разом з вихователем уважно розглядають їх по одній. Хто впізнає казку, нехай прошепоче її назву на вушко Буратіно. За правильну відповідь Буратіно видає фішку.

У кожної дитини — картка із зображенням фрагмента з якої-небудь казки. Буратіно читає уривки з різних казок. Той, чия картка відповідає запропонованому уривку, дарує її Буратіно. Із подарованих картинок Буратіно влаштовує виставку, а потім пропонує дітям розповісти свою казку.

➤ Склади квітку

Мета: учити дітей переказувати знайомі казки, супроводжувати переказ відповідними діями; розвивати зв'язне мовлення, творчі здібності дітей.

Обладнання: зображення квітів і пелюстки до них.

Хід гри

Діти об'єднуються у дві команди. Біля кожної команди розташоване зображення квітки без пелюсток. Кількість пелюсток визначається відповідно до кількості персонажів казки: наприклад, у казці «Колобок» — сім дійових осіб: баба, дід, колобок, заєць, вовк, ведмідь, лисиця. На відстані 5 м від команд на двох столах лежать пелюстки для квітів із зображеннями персонажів казок.

Гра починається з естафети «Склади квітку». Учасники команд по черзі підбігають до стола, беруть пелюстку, повертаються до своєї команди, прикріплюють пелюстку до квітки і передають естафету іншому гравцеві. Наприкінці естафети визначають переможця першого етапу змагання. Після цього команди розглядають свої квіти і визначають назву казки, яку повинні переказати (чи розіграти). Далі казка переказується (чи розігрується) одним або кількома учасниками команди. Перемагає команда, яка найбільш точно переказала казку або найкраще розіграла її.

➤ Упізнай казку

Мета: учити дітей упізнавати казки за ілюстраціями; розвивати зв'язне мовлення.

Обладнання: ілюстрації до фрагментів казок, кубики з цифрами.

Хід гри

Діти об'єднуються у дві команди. На підлозі лежать пронумеровані ілюстрації до фрагментів казок. Діти з обох команд по черзі кидають кубик із цифрами. За цифрою на кубику дитина знаходить відповідну ілюстрацію, пригадує назву казки і переказує зображений епізод. За вдалий переказ команда отримує один фант. Переможець визначається за кількістю фантів.

➤ Хто-хто в рукавичці живе?

Мета: продовжувати вчити дітей називати героїв казки «Рукавичка»; розвивати пам'ять, увагу; виховувати любов до казок.

Обладнання: рукавичка, зображення казкових героїв.

Хід гри

Вихователь пропонує дітям назвати героїв казки «Рукавичка». Діти називають, а вихователь виставляє відповідні до них іграшки. Після завершення гри вихователь показує дітям казку «Рукавичка» (за допомогою настільного театру), а діти допомагають розповідати казку.

➤ Чарівний потяг

Мета: учити дітей описувати вчинки героїв відомих казок, мультфільмів, оцінювати дії героїв, обмірковано доводити свою думку; розвивати зв'язне мовлення, спритність.

Обладнання: потяг і вагончики з картону; зображення героїв казок, мультфільмів.

Хід гри

Діти об'єднуються у дві команди. Біля кожної команди розташовується потяг. На відстані 5 м від команд на столах лежать картки із зображеннями героїв казок, мультфільмів.

Вихователь повідомляє дітям про те, що герої казок і мультфільмів бажають потрапити до чарівної Країни казок. Але щоб до неї потрапити, необхідно сісти у незвичайний потяг. Незвичайний тому, що в нього можуть сісти тільки позитивні герої. Гра починається з естафети. За сигналом вихователя гравці кожної команди по черзі біжать до столів, обирають одну картинку із зображенням героїв і повертаються до свого потягу. Коли всі діти триматимуть в руках по картинці, вони по черзі розповідають про добрі вчинки своїх героїв. Представники іншої команди намагаються спростувати їхній вибір, наводячи приклади проявів негативних рис характеру цих героїв.

Наприклад: півник — герой казки «Колосок» і герой казки «Котик і півник».

За кожний правильно наведений приклад команди отримують по одному фанту. Перемагає та команда, яка набере більшу кількість фантів. Діти повинні розповісти про кожного героя, якого вони пропустили у свій потяг, пояснивши, чому вони це зробили. Оцінюється кількість героїв у потязі та якість розповідей про них.

➤ Що зайве?

Мета: учити дітей визначати зайвий предмет за розміром; розвивати логічне мислення, уважність.

Обладнання: предмети різного розміру (великі круги, квадрати та маленький трикутник); маленькі метелики, квіточки та велика ялинка.

Хід гри

Вихователь звертається до дітей: «Ведмедик Михась засмучений, адже він ніяк не може визначити зайвий предмет. Давайте йому допоможемо!»

Діти на набірному полотні розглядають предмети і визначають, що зайве і чому, порівнюють за розміром.

➤ **Хто спочатку, а хто потім?**

Мета: розвивати слухову та зорову пам'ять; вчити розставляти персонажів відповідно до тексту казки «Колобок»; виховувати уважність, витриманість.

Обладнання: фігурки персонажів казки «Колобок».

Хід гри

Вихователь виставляє на стіл фігурки персонажів казки і просить дітей дати відповіді на запитання.

Запитання

Кого спочатку зустрів колобок?

Хто спік колобка?

З якими тваринами зустрівся колобок?

Від кого йому вдалося втекти?

Хто врешті-решт з'їв колобка?

➤ **Можна — не можна**

Мета: закріпити знання дітей про правила поведінки в природі; розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення; виховувати бережливе ставлення до природного довкілля.

Обладнання: екологічні знаки.

Хід гри

Вихователь пропонує дітям обрати екологічний знак, пояснити його значення та своє ставлення до нього.

➤ **Знайди свою казку**

Мета: учити дітей переказувати знайомі казки; розвивати зв'язне мовлення, координацію рухів.

Обладнання: ілюстрації до казок.

Хід гри

Діти об'єднуються у дві команди. Перед початком гри вихователь повідомляє кожній команді назву казки. У протилежному боці кімнати на столах лежать ілюстрації до різних казок (по кілька ілюстрацій до кожної казки).

За сигналом вихователя по одному представники з кожної команди біжать до столів, обирають ілюстрацію до своєї казки, повертаються до своєї команди і передають естафету наступному гравцеві. Коли всі ілюстрації до казки будуть зібрані, команди викладають їх у правильній послідовності, розповідають свою казку. Оцінюються швидкість і правильність виконання ігрового завдання.

➤ **Добрий — злий**

Мета: розвивати в дітей уміння розрізняти у казкових сюжетах добрих та злих персонажів; вчити обґрунтовувати свої відповіді; виховувати позитивні емоції, бажання творити добро.

Обладнання: іграшки або картки із зображеннями персонажів знайомих казок; предметні картки (сонечко, хмаринка).

Хід гри

Вихователь розповідає дітям, що чарівниця Казка запросила всіх казкових героїв на бал. Але для того, щоб вони всі не пересварилися, слід розподілити їх на добрих і злих.

Діти по черзі обирають казкового героя, пригадують, з якої він казки, дають йому оцінку (добрий чи злий), обґрунтовують свою відповідь і ставлять доброго героя на стіл до сонечка, а злого — до хмаринки.

РУХЛИВІ ІГРИ

➤ Ведмідь і діти

Мета: виховувати в дітей волю; розвивати чуття рівноваги; вдосконалювати навички ходьби, бігу врозтіч.

Хід гри

Діти стоять за лінією на одному боці майданчика. Вибирають «ведмедя». Той сидить у своєму барлозі осторонь від дітей.

На слова вихователя «Діти в лісі гуляють!» діти розбігаються по майданчику, бігають, стрибають. На слова вихователя «Ведмідь!» діти стають струнко і не рухаються. «Ведмідь» підходить до того, хто поворухнеться, і забирає його.

Гру повторюють з іншим «ведмедем».

➤ У ведмедя у бору

Мета: вдосконалювати навички бігу; розвивати спритність і швидкість.

Хід гри

Обирають ведучого — «ведмедя». Для нього на одному боці майданчика креслять коло — «барліг». На протилежному боці — «будиночки» дітей.

Вихователь промовляє:

У ведмедя у бору
Гриби-ягоди беру.
Гриби-ягоди збираю,
На всі боки поглядаю.

Діти йдуть до лісу і збирають гриби-ягоди (присідають, торкаються обома руками підлоги, підводяться), підходять до «ведмежого барлогу».

Вихователь продовжує:

А ведмідь сидить
І на нас ричить.

Після цих слів «ведмідь» тихо ворухнеться, потягується і з ричанням встає. Діти тікають у свій «будиночок», а «ведмідь» біжить за ними і ловить. Гра продовжується з новим «ведмедем».

➤ Через струмок

Мета: учити дітей ходити по опорі зі зменшеною площею; розвивати чуття рівноваги та спритність.

Хід гри

Вихователь креслить на землі дві риски (у приміщенні — кладе на підлогу дві мотузки). Це — «струмок». Потім через «струмок» кладе дошку. Це — «місток». Дітям пропонують пройти по «містку» на другий бережок струмка.

➤ Спляча лисиця

Мета: виховувати в дітей уважність; розвивати спритність; вдосконалювати навички бігу в різних напрямках.

Хід гри

За допомогою лічилки обирають «лисицю». Вона іде в протилежний бік від дітей-зайців і міцно засинає (заплющує очі). «Зайчики» бігають у різних напрямках, стрибають, граються.

Після слів вихователя «Лисиця прокинулася!» діти біжать до своєї домівки. «Лисиця» доганяє їх, намагаючись доторкнутися до них рукою. Спійманих «зайчиків» «лисиця» веде до своєї «нори». Коли в «норі» буде 2–3 «зайці», обирають нову «лисицю». Гру повторюють спочатку.

➤ Гуси-гуси

Мета: удосконалювати в дітей навички бігу на швидкість; виховувати витримку, кмітливість та орієнтування в просторі.

Хід гри

На одному боці майданчика намічають місце для «пташника», де живуть «гуси», а на протилежному — місце для «поля», де вони пасуться. Між «полем» і «пташником» — місце для «вовка», «вовче лігво».

Одну дитину обирають «вовком», він сидить у «лігві», а «гуси» — у «пташнику».

Вихователь починає гру словами: «Гуси-гуси, в поле!» Діти вибігають на майданчик, махають руками, як гуси крилами.

За деякий час вихователь кличе: «Гуси-гуси, додому, сірий вовк під горою!» Діти зупиняються і хором запитують: «Що він там робить?» Вихователь відповідає: «Гусей скубе!».

«Яких?» — знову запитують діти. «Сіреньких і біленьких. Тікайте швидше додому!».

«Гуси» біжать у «пташник», а «вовк» вибігає з «лігва» і ловить їх. Спійманих відводить у «лігво». Після двох походів «гусей» у поле обирають нового «вовка». Гру повторюють.

➤ По стежці

Мета: учити дітей ходити по опорі зі зменшеною площею; розвивати чуття рівноваги, спритність.

Хід гри

Сорока (іграшка-рукавичка) запрошує дітей до лісу і каже: «По стежці треба йти обережно, один за одним». Діти виконують завдання по черзі.

➤ Вовк і пташки

Мета: вдосконалювати в дітей уміння лазити по гімнастичній стінці та бігати з підскоками; виховувати увагу, витриманість.

Хід гри

На одному боці залу (майданчика) перед накресленою лінією стоять діти-пташки. На протилежному боці, за деревом (стілцем або стовпчиком), сидить «вовк».

Вихователь читає віршовані рядки:

Пташки в лісі літають,
Веселих пісень співають.

Діти розходяться, бігають, удають, ніби літають. Вихователь продовжує:

Пташки, поспішайте,
Вовк за деревом, — тікайте!

Діти-«пташки» біжать за лінію, деякі вилазять на гімнастичну стінку (парканчик) або стають на гімнастичну лаву (колоду), а «вовк» ловить їх.

Гру повторюють з іншими ведучим («вовком»).

ХУДОЖНІ ТВОРИ

Колосок

(Українська народна казка)

Жили собі двоє мишенят — Круть та Верть і Півник Голосисте Горлечко. Мишенята тільки й знають, що танцюють та співають. А півник удосвіта встане, всіх піснею збудить та й до роботи береться. Ото якось підмітав він у дворі та й знайшов пшеничний колосок.

— Круть, Верть, — став гукати півник, — а погляньте-но, що я знайшов!

Прибігли мишенята та й кажуть:

— Коли б це його обмолотити...

— А хто молотитиме? — питається півник.

— Тільки не я! — одказує одне мишеня.

— Тільки не я! — одказує друге мишеня.

— Я обмолочу, — каже до них півник. І взявся до роботи. А мишенята й далі граються.

От вже й обмолотив півник колосок та й знов гукає:

— Гей, Круть, гей, Верть, йдіть погляньте, скільки зерна я намолотив!

Прибігли мишенята.

— Треба, — кажуть, — зерно до млина однести та борошна намолотить.

— А хто понесе? — питає півник.

— Тільки не я! — гукає Круть.

— Тільки не я! — гукає Верть.

— Ну то я однесу, — каже півник. Узяв на плечі мішок та й пішов.

А мишенята собі скачуть — у довгої лози граються. Прийшов півник додому, знов кличе мишенят:

— Гей, Круть, гей, Верть! Я борошно приніс.

Прибігли мишенята, пораділи.

— Ой, півничку! Вже тепер тісто треба замісити та пиріжечків спекти.

— Хто ж міситиме? — питає півник. А мишенята знов своє:

— Тільки не я! — пищить Круть.

— Тільки не я! — пищить Верть.

Подумав-подумав півник та й каже:

— Доведеться мені, мабуть.

От замісив півник тісто, приніс дрова та й розпалив у печі. А як у печі прогоріло, посадив пиріжки.

Мишенята й собі справу мають: пісень співають, танцюють.

А ось і спеклися пиріжки. Повиймав їх півник, виклав на столі.

А мишенята вже й тут. І гукати їх не треба.

— Ох, і голодний я! — каже Круть.

— А я який голодний! — каже Верть.

Та й посідали до столу.

А півник каже:

— Стривайте-но, стривайте! Ви мені спершу скажіть, хто знайшов колосок?

— Ти, — кажуть мишенята.

— А хто його обмолотив?