



Департамент образования
администрации города Нижнего Новгорода

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 173»
(МБДОУ «Детский сад № 173»)**

**Авторское пособие для детей среднего дошкольного
возраста (3-5 лет)**

« Карусель»



Авторы пособия:

Воспитатель Кузьмина Т.В.

Потапова Е.В

г.Нижний Новгород, 2023 год

Авторское пособие для детей среднего дошкольного возраста (3-5 лет)

« Карусель»



Авторы пособия:

воспитатели МБДОУ

«Детский сад № 173»

Кузьмина Т.В.

Потапова Е.В.

Радость, счастье ребятишкам

И девчонкам и мальчишкам

Дарит эта карусель

Все в восторге, уж поверь!

Мы подуем на вертушку

И закрутится игрушка,

Карусель слегка толкнём

Побежит она кругом.

И загадки и вопросы

И задание для детей

Уместилось всё на ней!

Тут на речь, а тут на слух,

Тут на логику, внимание

И мышление, и старание.

Карусель зовёт детишек

На занятие для души

К ней ты в гости, поспеши



Цель: формировать нравственно-патриотические чувства и отношения к своей семье, родному краю, природе, культуре через дидактические игры.

Задачи:

1. Воспитывать у дошкольников любовь и привязанность к своей семье, родному дому, земле, где он родился; уважение к труду, людям разных профессий;
2. Формировать бережное отношение к природе и всему живому;
3. Развивать интерес к русским народным промыслам и фольклору (сказкам);
4. Знакомить детей с символами государства.
5. Развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи. Развивать монологическую и диалогическую речь.
6. Формировать умение считать до 5-и называя числительные по порядку, сравнивать две группы предметов; располагать 3 предмета в определенной последовательности в порядке убывания или нарастания величины,
Развивать представление детей о геометрических фигурах (круге, квадрате, треугольнике, прямоугольнике); закреплять представление о том, что фигуры могут быть разных размеров (большой – маленький).
Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигаться в заданном направлении.
7. Способствовать повышению двигательной активности дошкольников, развивать мелкую моторику рук.

Методические рекомендации:

Дидактическое пособие «Карусель» можно использовать во время совместной деятельности взрослого и детей; в непосредственной образовательной деятельности и самостоятельной деятельности детей при проведении тематических недель (подобрав соответствующие картинки и задания по нужной тематике).

Проведение дидактической игры «Карусель» включает этапы:

1. Ознакомление детей с содержанием игры, использование в ней дидактического материала: показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей.
2. Объяснение хода и правил игры, при этом четкое выполнение этих правил.

3 Показ игровых действий.

4 Определение роли взрослого в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра (педагог направляет действия играющих советом, вопросом, напоминанием).

5 Подведение итогов игры.

Материал: круглые коробки из фанеры, фетр, печатный материал, пряжа, воздушный пластилин.

Описание:



Данное дидактическое пособие представляет собой два барабана разного диаметра, выполненных из фанеры и нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). Верхний барабан служит игровым полем для выкладывания паззлов, нижний барабан – для кругов Луллия, игр на прищепках и липучках.

На большом барабана установлена стрелка. Барабаны подвижны.

На нижний барабан раскладываются бумажные карточки с картинками, объединенными определенной темой. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются сектора с картинками.

Именно по соотношению этих картинок, реальных, узнаваемых, с характерными признаками, ребенок определяет для себя решение проблемы, пути достижения цели или задачи.



Данные игры условно можно разделить на несколько категорий:

- 1 Игры на подбор соответствия.
2. Игры на развитие творческого воображения (игры с фантастическим заданием).

Игры на подбор соответствия

Для детей младшего дошкольного возраста можно предложить игры с простыми заданиями на соответствие.

«КТО ЧТО ЕСТ?»

Материал: диск с изображением животных, еды.

Ход игры:

Предложить детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного путём вращения круга или присоединения парной картинки на липучке (прищепке).

«ЧЬЯ ГОЛОВА? ЧЕЙ ХВОСТ?»

Материал: диск с домашними животными, части тела (голова, хвост).

Ход игры:

Предложить детям рассмотреть животных и ответить на вопрос: «Чего не хватает?» Отдельно лежат картинки - хвосты, головы. Предложить детям подобрать соответствующий хвост и голову для животного. Дети находят хозяина хвоста, головы и приклеивают его на место. Нужно правильно ответить на вопрос: — чей хвост? (Это коровий хвост), чья голова? (Это коровья голова)

Вариант 2.

Используя картинки животных, предложить ребенку составить описательный рассказ о любом животном по следующему плану:

1. Как называется животное.
2. Где живет?
3. Части тела. Чем оно покрыто?
4. Чем питается?
5. Как кричит?
6. Детеныши животного.

Игры на развитие творческого воображения.

Дети по очереди раскручивают кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.

1. Например, совпали картинки «зайчиха» и «лисята». Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить?» Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

2. Или, например, выпала комбинация «Лиса в море». Может быть, лису везут пароходом в новый зоопарк? «Лиса в болоте» - погналась за добычей и, вот и завязла, бедная. «Лиса в деревне» - опять кур крадет. «Лиса в городе» - в зоопарке, в гостях и т.д.



Нашим друзьям прокатиться на карусели предложат медвежонок Топтыгин и матрешка Матрена с сестренками Малашей и Милой. С ними не соскучишься! Топтыгин познакомит детей с профессиями, природой родного края, государственными символами РФ, займется математикой, а матрешки познакомят с русским фольклором и народными росписями, предложат поиграть в подвижные игры и др.

Варианты игр:

1.«ИГРА С МАТРЕШКОЙ».

Материал: вязаная матрешка, вмещающая еще две разборные матрешки

Ход игры:

- Предложить ребенку выстроить всех матрешек, которых достанет малыш, линеечкой.
- Обратит внимание на самую большую, поменьше и самую маленькую.
- Обратит внимание на высоту голоса с каждой матрешкой (маленькая разговаривает самым тоненьким голоском).

- Для матрешек предложить подобрать стульчики, чашечки, кроватки и т.д.

2. Дидактическая игра «БОЛЬШЕ – МЕНЬШЕ»

Материал: вязаная матрешка, вмещающая еще две разборные матрешки.

Ход игры: предложить выстроить матрешек в ряд от большой к маленькой и наоборот.

Вот матрешка-мама, дочка где, не знаю.

Прячется малютка, вот она какая!

Появилась дочка маленького роста

С ней матрешка-мама, загляденье просто! (С. Резщикова)

3. Подвижная игра «БЕГИТЕ К МАТРЕШКЕ!»

Материал: матрешка.

Ход игры: предложить детям сесть на стульчики. Взрослый с матрешкой садится напротив детей, у противоположной стены. Он обращается к детям и говорит: «Бегите к матрешке!». Когда прибегают дети, взрослый обнимает их и говорит: «Прибежали, прибежали! Ну, теперь бегите назад!». Дети поворачиваются и бегут назад. Взрослый говорит им вслед: – «Убегайте, убегайте!». Дети садятся на стульчики. – «Отдохнули?» — спрашивает взрослый. – «Ну, бегите опять к матрешке, бегите, бегите! Кто быстрее?»

4. Подвижная игра «ШЛИ МАТРЕШКИ ПО ДОРОЖКЕ»

Материал: пчелка

Ход игры: педагог проговаривает текст, дети выполняют движения по тексту.

Шли матрешки по дорожке (идут по кругу за матрешкой)

Было их немножечко,

Две Матрены,

Три матрешки,

И одна матрешечка. (подходят к домику)

Я цветочек вышила,

«Жу-Жу» услышала.

Села пчелка на цветок, (вылетает пчелка)

Все матрешки наутек. (все убегают)



На нашей карусели разместилась ярмарка народных игрушек, дети не только знакомятся с Филимоновской и Дымковской игрушкой, но и выполняют упражнения по математике.

Примеры игр:

1. «БОЛЬШОЙ-МАЛЕНЬКИЙ»

Материал: вязаный медведь, народные игрушки, столы большой и маленький.

Ход игры: к Топтыгину пришли в гости народные игрушки, предложить их рассадить за большой и маленький стол (как вариант, можно расставить на большой и маленький барабаны карусели).

2. «НА ПРАЗДНИКЕ»

Материал: матрешка, народные игрушки

Ход игры: на День рождения к Матрене пришли Филимоновские и Дымковские игрушки, предложить дошкольникам сосчитать сколько пришло к ней гостей из разных семей.

Ответить на вопрос: Всем гостям хватило пары, Сколько дымковских игрушек? Сколько филимоновских? Их поровну? Далее повторить игру,

устанавливая отношения «больше, меньше», при этом учим уравнивать множества путем добавления и убавления.

3. «УГАДАЙ ГДЕ?»

Материал: народные игрушки.

Ход игры: предложить ребенку найти игрушку, спрятанную педагогом, следуя его указаниям: «Сначала сделай два шага вперед, поверни направо сделай три шага вперед...»

4. «ПОСЧИТАЙ ИГРУШКИ»

Материал: народные игрушки

Ход игры: воспитатель выставляет в ряд народные игрушки (по 4), предлагает их сосчитать и ответить на вопрос: «Какие игрушки? Поровну ли их? Как проверить?». Добавляет одну из игрушек и спрашивает: «Сколько стало? Как получилось 5? Сколько было? Сколько добавили? Каких игрушек стало больше? Каких меньше? Как сделать, чтобы игрушек стало поровну?».



Топтыгин приглашает всех на «МАТЕМАТИЧЕСКУЮ РЫБАЛКУ»

Материал: медвежонок, игровое поле, фетровые рыбки, удочка.

Ход игры:

1. Повернуть рыбок вверх точками, предложить ребенку с закрытыми глазами поймать рыбку, затем сосчитать точки и перевернуть рыбку,

проговаривая цифру еще раз, воспитатель указывает на особенности написания цифры.

2. Перевернуть рыбок цифрой вверх, предложить ребенку с закрытыми глазами поймать рыбку, взрослый переворачивает рыбку и ребенок считает точки и узнает какая это цифра.
3. Предложить поймать красную рыбку, синюю рыбку.
4. Предложить поймать рыбку, сказать какого она цвета? Посчитать, сколько рыбок он поймал.



Торец маленького барабана – дидактическая игра ДОМИНО «НЕТРАДИЦИОННЫЕ СИМВОЛЫ РОССИИ».

Материал: домино

Ход игры: предложить детям составить цепочку домино, соединяя картинки друг с другом. Участникам раздается одинаковое количество фишек. Оставшиеся фишки кладутся в «банк». Если у участника нет соответствующей фишки для продолжения игры, то фишку берем из банка.

Торец большого барабана представляет собой снимающиеся игровые поля.

1.«НАКОРМИ МЫШЕК СЫРОМ»

Материал: игровое поле с мышками на липучках.

Ход игры: предложить дошкольнику накормить мышку, правильно подобрав форму сыра. В процессе игры ребенок изучает фигуры, учится сопоставлять предмет с тенью, развивает мелкую моторику, внимание и логическое мышление.





2. «ХОЛОДИЛЬНИК»

Материал: игровое поле из фетра «Холодильник»

Ход игры: предложить ребенку назвать продукты, которые необходимо хранить в холодильнике, накормить зайчика фруктами, соединив две его половинки.



3. «БАБОЧКИ»

Материал: игровое поле из фетра на липучках

Ход игры:

- Предложить ребенку рассмотреть бабочек, назвать цвета. Предложить разместить бабочек по лепесткам цветка соответствующего цвета.

- Предложить использовать элементы бабочек для сюжетных игр, сочинить истории, стихи, загадки

- Предложить поиграть в «Запоминалки». Выложите в ряд 4-5 бабочек. Попросите ребенка их запомнить и отвернуться. Поменяйте местами бабочек. Спросите, что изменилось?



5. «ДОМИК ЗАЙЧИКА»

Материал: игровое поле из фетра

Ход игры:

- Предложить рассмотреть зайчика, придумать ему имя.
- Предложить рассмотреть домик, назвать комнаты (столовая, спальня), покормить зайчика и уложить его спать, исполнив колыбельную. У зайчика есть лейка, которой он поливает свой огород.
- Предложить использовать зайчика в сюжетно-ролевых играх, сочинить веселые истории про его жизнь.



6. «ОГОРОД»

Материал: игровое поле из фетра

Ход игры:

- Предложить рассмотреть огород, назвать овощи, которые растут на грядке, обсудить, что нужно для роста растений (полив, тепло).
- Предложить составить меню из блюд, которые можно приготовить из овощей.



7. «ПАУЧОК»

Материал: игровое поле из фетра.

Ход игры: предложить ребенку помочь сплести паутину паучку.

*Сеть большую сплел паук
У него ведь восемь рук.
У меня всего лишь две,
Не сплести так ловко мне.*



8. «ОДЕНЬ КУКЛУ».

Материал: игровое поле из фетра

Ход игры:

- Предложить рассмотреть гардероб ребенку. Обсудите, какая одежда подходит для лета? Какую одежду носят зимой, весной, осенью?
- Игра «Наведи порядок». Предложить выбрать 3-4 предмета одежды, разложить их в ряд. Предложить дошкольнику закрыть глаза. Поменяйте местами предметы одежды в ряду. Попросите сказать, что изменилось.
- Предложить использовать игровое поле в различных сюжетных играх: «Одеваемся на прогулку», «Магазин одежды» и других играх.



9. «СВАРИМ СУП, КОМПОТ»

Материал: игровое поле из фетра

Ход игры:

- Выложите перед ребенком овощи и фрукты, предложите ребенку разделить их на группы, пояснив свой выбор
- Намеренно выложите в ряд с овощами один фрукт (или наоборот). Предложите найти лишний предмет и доказать почему.
- Предложите сказать, какие овощи нужны для борща, щей, рассольника. Назвать компот: «Яблочный»,

«Грушевый».



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«МАТРЕШКИНО»

Материал: карточки

Ход игры:

Подготовка

Перед началом игры из колоды карточек отбираем 20 матрешек и аккуратно выкладываем их на стол картинкой вверх так, чтобы изображения были хорошо видны всем участникам. Эти карточки будут открыты в течение всей игры. Для изображения каждой матрешки использованы три цвета: (всего в игре задействовано 6 цветов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, фиолетовый). Из остальных карточек (на которых изображены комбинации цветов) формируем колоду и кладем ее на середину стола рубашкой вверх.

Процесс игры

Игра состоит из раундов. Задача игрока – первым показать правильное движение. Ведущий берет верхнюю карту из колоды, на которой изображены три цвета. Ведущий должен быстро и незаметно для других найти матрешку, которая оформлена именно этими тремя цветами, и запомнить, какое движение она делает (именно это движение вскоре должны будут повторить остальные участники).

Затем ведущий кладет карту на стол так, чтобы все увидели ее одновременно. Игроки находят соответствующую матрешку и показывают движение.

Задача ведущего – внимательно за всеми следить и определить, кто показал правильное движение первым, именно этому игроку достается карточка

Окончание игры

Игра заканчивается, когда в колоде не останется ни одной карты с комбинацией цветов. Игрок, набравший больше всех карт, является победителем.



ИГРА «ДОББЛЬ - РОССИЯ»

Материал: карточки

Мини-игры.

Вариант 1.

- Раздача карт: перетасуйте колоду, положите по одной карточке в закрытую перед каждым игроком, остальные карточки положите в открытую в центре стола.

- Цель игры – набрать больше всех

карточек

- Правила: сначала игроки поворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок старается быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдет и назовет его, берет карточку из колоды и кладет перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в колоде.

- Конец мини – игры. Выигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

Вариант 2.

- Раздача карт: раздайте игрокам все карты по одной, начиная с того, кто выиграл прошлой мини игре. Положите последнюю карту в центр стола в открытую. Каждый игрок переворачивает свою колоду рубашкой вверх.
- Цель игры: избавиться от всех своих карточек.
- Правила: сначала игроки переворачивают свои карты лицевой стороной вверх.

Игроки должны стараться быть быстрее всех при сбросе карточек из своей колоды в колоду в центре. Для сброса им нужно назвать изображение, совпадающее на верхней карточке из колоды и карточкой в центре.

- Конец мини – игры: проигрывает тот, кто избавится от всех своих карточек последним.

Играйте и развивайтесь с удовольствием!

