Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

"Детский сад № 40 комбинированного вида"

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ВРЕМЕНИ

У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

Сонина Татьяна Викторовна

учитель-дефектолог МБДОУ

Чернова Наталья Александровна

учитель-дефектолог МБДОУ

г. Петропавловск-Камчатский

2016

**ЧАСТИ СУТОК**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название игры | Цель игры | Задачи | Оборудование | Правила игры |
| **Домино** **"Что сначала, что потом"** | Формирование представления о деятельности человека в определенную часть суток. | Закрепить названия частей суток, их последовательность; развивать умение соотносить деятельность человека с определенной частью суток; воспитывать умение выполнять правила игры "Домино". | Набор карточек для игры, цифры от 1 до 4. | В игре принимают участие от 2-х до 4-х человек. Каждый получает по 3 карточки. Каждый игрок вытягивает себе одну цифру - это номер очереди в игре. Игроки выкладывают по очереди по одной карточке. Первой всегда будет карточка "Утро: де-вочка проснулась и встает с постели; девочка умывается". Если у игрока нет необходимой карточки, он идет на "базар": берет себе еще одну карточку. Если она помогает ему сделать ход, то игрок выкладывает ее в общую линию. Если - нет, то игрок оставляет карточку себе и пропускает ход. Выкладывая карточку, игрок должен назвать действие человека и часть суток, когда он может это делать. |
| **Разрезная картинка "Ты картинку собери и часть суток назови"** | Закрепить умение соотносить действия человека и определенную часть суток | Развивать зрительное восприятие, комбинаторику, наглядно-образное мышление; умение соотносить деятельность человека с определенной частью суток; воспитывать произвольность внимания, усидчивость. | Предметно -действенные картинки по разным частям суток, состоящие из 4-х и более частей; песочные часы (1, 3, 5 минут) | Собрать картинку, пока перетекает песок в часах, и назвать часть суток.Играть могут несколько детей, устраивая соревнование. |
| **"Четвертый лишний "** | Формировать умение детей исключать лишнюю картинку по существенному признаку. | Закрепить представление детей о частях суток и деятельности людей, развивать словесно-логическое мышление и умение пользоваться в речи логико-грамматической конструкцией "Почему? - Потому что" | Карточка (пластинка) с 4-мя картинками действий людей , например 3 картинки - утро и 1 картинка - вечер, фишки (пробки) с цветовым обозначением частей суток (ночь - фиолетовый (черный), вечер - серый, день - желтый, утро - розовый; по 4 на каждую часть суток) | Определить часть суток, закрыть предметно-действенную картинку фишкой нужного цвета, назвать лишнюю часть суток и объяснить свой выбор. |
| **Пазл "Что сначала, что потом"** | Формировать представление о частях суток и их последовательности | Развивать зрительное восприятие, комбинаторику, наглядно-действенное мышление; умение соотносить деятельность человека с определенной частью суток; воспитывать произвольность внимания, усидчивость. | Предметно -действенные картинки по разным частям суток , составляющие как единую дорожку-пазл "Части суток", так и отдельные дорожки по каждой части суток; цветовое обозначение частей суток: ночь - фиолетовый, вечер - серый, день - желтый, утро - розовый; песочные часы (1, 3, 5 минут) | Собрать дорожку-пазл, пока перетекает песок в часах.Играть могут четверо детей, выкладывая свою дорожку так, чтобы получились целые сутки. |
| **"Подбери нужное действие "** | Формировать представление детей о деятельности человека в определенную часть суток. | Закрепить название частей суток, развивать словесно-логическое мышление и умение классифицировать по заданному признаку. | Сигнальные карточки частей суток, набор предметно-действенных картинок. | Назвать части суток и подобрать к каждой нужные предметно-действенные картинки, объясняя свой выбор: "Мальчик делает зарядку. На картинке утро, потому что зарядку делают утром. Картинку положу к карточке "Утро".Играть могут 1 ребенок, парами, по 4 человека. |
| *Варианты игры:*"Найди ошибку" | Педагог заранее раскладывает предметно-действенные картинки к сигнальным карточкам, допуская ошибки, и просит ребенка проверить все ли верно; если нет, то надо исправить ошибку, объясняя свой выбор. |
| "У меня, у меня" | Играет 5 детей или педагог и 4 ребенка; каждый ребенок выбирает себе сигнальную карточку части суток, все предметные картинки находятся у ребенка или педагога; ведущий называет действие, например "Мальчик ужинает" и спрашивает "У кого, у кого?"; ребенок, имеющий карточку "Вечер"подает знак (хлопает в ладоши) и говорит "У меня, у меня" - получает картинку.  |
| **"Чудесный мешочек " (вариант игры "Лото")** | Закреплять умение детей классифицировать по заданному признаку  | Закрепить представление детей о частях суток и деятельности людей, развивать словесно-логическое мышление и умение пользоваться в речи логико-грамматической конструкцией "Почему? - Потому что" | Мешочек, предметно-действенные картинки, 4 карты для игры в лото (сигнальная карточка части суток с левой стороны, поле карточки с 6-ю пустыми клетками). | Играть могут 4 ребенка , 4 команды по 2 - 3 ребенка, 1 ребенок.Для одного ребенка: Вытащить из мешочка одну карточку, назвать действие и часть суток, заполнить поле карточки.Для коллективной игры: ведущий вытаскивает карточку из мешочка и называет действие. Играющие должны определить кому нужна эта картинка, подать сигнал (хлопнуть в ладоши) и объяснить почему это именно их карточка. Если выбор правильный, то получают карточку себе и заполняют поле. Если выбор ошибочный, ведущий убирает карточку в мешочек. Выигрывает тот, кто заполнит поле своей части суток раньше других. |
| **"Чудесный мешочек " - 1** | Формировать представление детей о цикличности событий, умение детей устанавливать последовательность частей суток | Закрепить представление детей о частях суток, их название, развивать мелкую моторику руки | Мешочек, сигнальные карточки частей суток или фишки (пробки с отверстием посередине) с цветовым обозначением частей суток, круговая схема "Части суток" или шнурок. | Вытащить из мешочка карточки (фишки, пробки) по одной и выложить в линейный ряд так, как вытаскивали из мешочка. Оценить последовательность частей суток в ряду: если получился верный вариант смены частей суток, то выложить (надеть) его на круговую схему (шнурок); если вариант получился неверный, то сначала установить последовательность, а потом выложить (надеть) его на круговую схему (шнурок). Шнурок можно заключить в кольцо и показать движение частей суток друг за другом. |

**ДНИ НЕДЕЛИ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название игры | Цель игры | Задачи | Оборудование | Правила игры |
| **Домино** **"Что сначала, что потом"** | Формирование представление детей о неделе, количестве дней недели и их делении на два вида. | Закрепить названия дней недели, их последовательность; развивать память, зрительное восприятие и внимание, мелкую моторику руки. | Набор цветных карточек для игры: 5 синих - рабочие дни, 2 красных - выходные дни. | В игре принимают участие 7 человек. Каждый игрок получает 1 карточку. Педагог предлагает вспомнить названия дней недели (рабочих и выходных), сосчитать их количество, а затем каждый игрок называет тот день, который помнит (в соответствии с цветом карточки) и выложить карточки по порядку дней недели. Первым выкладывает свою карточку игрок, назвавший "понедельник". |
| *Варианты игры:* | Набор цветных карточек для игры: 5 синих - рабочие дни, 2 красных - выходные дни, на которых нанесены точки от 1 до 7 (как числовые карточки) | В игре принимают участие 7 человек. Каждый игрок получает 1 карточку. Педагог предлагает вспомнить названия дней недели (рабочих и выходных), а затем каждый игрок называет тот день, который обозначает его карточка и выложить карточки по порядку дней недели. Первым выкладывает свою карточку игрок, назвавший "понедельник". В последствии игру можно усложнить, определяя первым любой день недели (формирование понятия о цикличности дней недели). |
| Набор цветных карточек для игры: 5 синих - рабочие дни, 2 красных - выходные дни, на которых нанесены цифры от 1 до 7  |
| **"Чудесный мешочек " - 1** | Формировать представление детей о цикличности событий, умение детей устанавливать последовательность дней недели | Закрепить представление детей о днях недели, их название, развивать мелкую моторику руки | Мешочек, сигнальные карточки дней недели или фишки (пробки с отверстием посередине) с цветовым обозначением дней недели, круговая схема "Дни недели" или шнурок. | Вытащить из мешочка карточки (фишки, пробки) по одной и выложить в линейный ряд так, как вытаскивали из мешочка. Оценить последовательность дней недели в ряду: если получился верный вариант смены дней недели, то выложить (надеть) его на круговую схему (шнурок); если вариант получился неверный, то сначала установить последовательность, а потом выложить (надеть) его на круговую схему (шнурок). Шнурок можно заключить в кольцо и показать движение дней недели друг за другом. |

**ВРЕМЕНА ГОДА**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название игры | Цель игры | Задачи | Оборудование | Правила игры |
| **Домино** **"Что сначала, что потом"** | Формирование представлений о деятельности человека в определенное время года | Закрепить названия времен года, их последовательность; развивать умение соотносить деятельность человека с определенным временем года; воспитывать умение выполнять правила игры "Домино". | Набор карточек для игры, цифры от 1 до 4. | В игре принимают участие от 2-х до 4-х человек. Каждый получает по 3 карточки. Каждый игрок вытягивает себе одну цифру - это номер очереди в игре. Игроки выкладывают по очереди по одной карточке. Первой может быть карточка того времени года, когда проводится игра, например, "Зима: дети катаются на санках". Если у следующего игрока нет карточки о деятельности человека зимой, он идет на "базар": берет себе еще одну карточку. Если она помогает ему сделать ход, то игрок выкладывает ее в общую линию. Если - нет, то игрок оставляет карточку себе и пропускает ход. Выкладывая карточку, игрок должен назвать действие человека и время года, когда он может это делать. Когда у игроков закончатся карточки "Зима", то далее следует выкладывать карточки "Весна", далее "Лето" и "Осень". |
| **Разрезная картинка "Ты картинку собери и время года назови"** | Закрепить умение соотносить действия человека и определенное время года | Развивать зрительное восприятие, комбинаторику, наглядно-образное мышление; умение соотносить деятельность человека с определенным временем года; воспитывать произвольность внимания, усидчивость. | Предметно -действенные картинки по разным временам года, состоящие из 4-х и более частей; песочные часы (1, 3, 5 минут) | Собрать картинку, пока перетекает песок в часах, и назвать время годаИграть могут несколько детей, устраивая соревнование. |
| **"Четвертый лишний "** | Формировать умение детей исключать лишнюю картинку по существенному признаку. | Закрепить представление детей о временах года и деятельности людей, развивать словесно-логическое мышление и умение пользоваться в речи логико-грамматической конструкцией "Почему? - Потому что" | Карточка (пластинка) с 4-мя картинками действий людей , например 3 картинки - зима и 1 картинка - лето, фишки (пробки) с цветовым обозначением частей суток (зима - синий, весна - зеленый, лето - красный, осень - желтый; по 4 на каждое время года) | Определить время года, закрыть предметно-действенную картинку фишкой нужного цвета, назвать лишнее время года и объяснить свой выбор. |
| **Пазл "Что сначала, что потом"** | Формировать представление о временах года и их последовательности, действиях людей, изменениях в одежде людей, в жизни растений и животных. | Развивать зрительное восприятие, комбинаторику, наглядно-действенное мышление; умение соотносить деятельность человека (изменения в природе) с определенным временем года; воспитывать произвольность внимания, усидчивость. | Предметно -действенные картинки по разным временам года , составляющие дорожку-пазл "Занятия людей", "Одежда людей", "Жизнь растений", "Жизнь животных","Погода"; фишки - цветовое обозначение времен года (зима - синий, весна - зеленый, лето - красный, осень - желтый); песочные часы (1, 3, 5 минут) | Собрать дорожку-пазл, пока перетекает песок в часах.Играть могут пятеро детей, выкладывая свою дорожку так, чтобы можно было увидеть изменения в течение всего года. Затем накрыть каждую картинку фишкой нужного цвета. |
| *Вариант игры:* | Собрать дорожку-пазл одного времени года по всем признакам ("Занятия людей", "Одежда людей", "Жизнь растений", "Жизнь животных", "Погода"); пока перетекает песок в часах.Играть могут четверо детей, выкладывая свою дорожку так, чтобы можно было увидеть все признаки одного времени года.  |
| **"У меня,** **у меня"** | Формировать представление детей о признаках времен года. | Закрепить название времен года, развивать словесно-логическое мышление и умение классифицировать по заданному признаку. | Сигнальные карточки времен года, набор картинок - признаков времен года.  | Играет 5 детей или педагог и 4 ребенка; каждый ребенок выбирает себе сигнальную карточку времени года, все предметные картинки находятся у ребенка или педагога; ведущий называет признак, например "Идет снег" и спрашивает "У кого, у кого?"; ребенок, имеющий карточку "Зима", подает знак (хлопает в ладоши) и говорит "У меня, у меня" - получает картинку.  |
| **"Подбери нужное действие "** | Формировать представление детей о признаках времен года. | Закрепить название времен года, развивать словесно-логическое мышление и умение классифицировать по заданному признаку | Сигнальные карточки времен года, набор картинок - признаков времен года. | Назвать время года и подобрать к каждому нужные картинки-признаки, объясняя свой выбор: "Мальчик катается на лыжах. На картинке зима, потому что на лыжах катаются зимой. Картинку положу к карточке "Зима".Играть могут 1 ребенок, парами, по 4 человека. |
| **"Найди ошибку"** | Закрепить название времен года, развивать словесно-логическое мышление и умение находить ошибки, исправлять, аргументируя свои действия | Педагог заранее раскладывает предметно-действенные картинки к сигнальным карточкам, допуская ошибки, и просит ребенка проверить все ли верно; если нет, то надо исправить ошибку, объясняя свой выбор. |
| **"Круглый** **год "**  | Формировать представление детей о цикличности событий, умение детей устанавливать последовательность месяцев в году | Закрепить представление детей о месяцах года, их название, развивать мелкую моторику руки | Карта "Год" с 12 клетками, по 3 в ряд и 4 в высоту, сигнальные карточки-картинки значимых событий в каждом месяце года. | Играть могут 4 ребенка , 4 команды по 2 - 3 ребенка, 1 ребенок.Для одного ребенка: выложить сигнальные карточки на карту с 12 клетками по временам года, назвать время года и его месяцы по порядку.Для коллективной игры: каждая команда получает карту и карточки. Играющие должны выложить сигнальные карточки на карту с 12 клетками по временам года, назвать время года и его месяцы по порядку. |
| **"Круглый** **год " - 1** | Круговая карта-схема "Год", сигнальные карточки-картинки значимых событий в каждом месяце года. |
| **"Найди ошибку"** | Формировать представление детей о цикличности событий, умение детей устанавливать последовательность месяцев в году | Закрепить название месяцев и времен года, развивать словесно-логическое мышление и умение находить ошибки, исправлять, аргументируя свои действия | Карта или круговая схема "Год", сигнальные карточки-картинки значимых событий в каждом месяце года. | Педагог заранее раскладывает сигнальные карточки, допуская ошибки, и просит ребенка проверить все ли верно; если нет, то надо исправить ошибку, объясняя свой выбор. |
| **"Чудесный мешочек " (вариант игры "Лото")** | Закреплять умение детей классифицировать по заданному признаку  | Закрепить представление детей о месяцах года, развивать словесно-логическое мышление и умение пользоваться в речи логико-грамматической конструкцией "Почему? - Потому что" | Мешочек, сигнальные карточки месяцев года, 4 карты для игры в лото (сигнальная карточка времени года с левой стороны, поле карточки с 3-мя пустыми клетками). | Играть могут 4 ребенка , 4 команды по 2 - 3 ребенка, 1 ребенок.Для одного ребенка: Вытащить из мешочка одну карточку, назвать месяц года, заполнить поле карточки.Для коллективной игры: ведущий вытаскивает карточку из мешочка и называет месяц года. Играющие должны определить кому нужна эта картинка, подать сигнал (хлопнуть в ладоши) и объяснить почему это именно их карточка. Если выбор правильный, то получают карточку себе и заполняют поле. Если выбор ошибочный, ведущий убирает карточку в мешочек. Выигрывает тот, кто заполнит поле своего времени года раньше других. |
| **"Чудесный мешочек " - 1** | Формировать представление детей о цикличности событий, умение детей устанавливать последовательность месяцев в году | Закрепить представление детей о месяцах года, их название, развивать мелкую моторику руки | Мешочек, сигнальные карточки месяцев года или фишки (пробки с отверстием посередине) с цветовым обозначением месяцев времен года (по 3 каждого цвета), круговая схема "Времена года" или шнурок. | Вытащить из мешочка карточки (фишки, пробки) по одной и выложить в линейный ряд так, как вытаскивали из мешочка. Оценить последовательность месяцев года в ряду: если получился верный вариант смены месяцев года, то выложить (надеть) его на круговую схему (шнурок); если вариант получился неверный, то сначала установить последовательность, а потом выложить (надеть) его на круговую схему (шнурок). Шнурок можно заключить в кольцо и показать движение месяцев года друг за другом. |