

Падборка дыдактычных гульніў для дашкольнікаў па матэрыялах беларускіх народных казак

«Дапамажы гаспадыні»

Мэта: развіццё маторыкі дробных мышцаў, увагі, зрокавага і тактыльнага ўспрымання.

Змест: Выхавальнік раздае дзецям скрыначкі з бобам і гарохам і тлумачыць, што боб і гарох рассыпаліся і змяшаліся. Трэба разабраць боб і гарох асобна. Дзеці разбіраюць боб і гарох у розныя скрыначкі.

«Завяжы вузельчык»

Мэта: развіццё маторыкі дробных мышцаў.

Змест: Выхавальнік прапануе дзецям завязаць вузельчыкі на вярчачцы.

«Марозныя ўзоры»

Мэта: развіццё маторыкі дробных мышцаў, уяўлення, уважлівасці, самастойнасці, творчых здольнасцей.

Змест: Дзецям прапаноўваюць намаляваць да хаткі быка і яго сяброў акно з марознымі ўзорамі.

«Абвядзі шаблоны і заштрыхуй»

Мэта: развіццё маторыкі дробных мышцаў, падрыхтоўка кісці рукі да пісьма, развіццё мовы, навыка размяшчаць малюнкi на аркушы паперы, выхаванне засцяроджанасці.

Змест: Дзецям даюць аркушы паперы і шаблоны жывёл – персанажаў казкі. Дзеці павінны правільна размясціць шаблоны на аркушы паперы, абвесці іх і заштрыхаваць па заданню выхавальніка. Затым дзеці расказваюць урывак з казкі пра тую жывёлу, выяву якой заштрыхавалі.

«Параўнай»

Мэта: выхаванне ўвагі, развіццё ўмення параўноўваць прадметы па даўжыні, шырыні, развіццё мовы, успрымання.

Змест: Выхавальнік прапаноўвае дзецям параўнаць палоскі-«дарожкі», па якіх «ехала» муха-пяюха. Палоскі паперы даюцца рознай даўжыні і шырыні.

Па заданню выхавальніка дзеці знаходзяць самую кароткую палоску, самую доўгую, сярэдняю. Выкладваючы палоскі-«дарожкі» па даўжыні, дзеці гавораць: «Гэта дарожка самая кароткая, гэтая – даўжэйшая, а гэтая – самая доўгая».

Гэтак жа дзеці параўноўваюць палоскі-«дарожкі» па шырыні. Затым знаходзяць і называюць доўгія, кароткія, шырокія і вузкія прадметы, якія загадзя прынесены выхавальнікам у групавы пакой.

«Высокі – нізкі»

Мэта: выхаванне ўвагі, паляпшэнне ўспрымання, фарміраванне навыка параўноўваць прадметы па вышыні, развіццё мовы, маторыкі дробных мышцаў рукі.

Змест: Дзецям прапануюць пабудаваць з лічыльных палачак ці палосак паперы хаткі: для зайчыка – нізкую, для лісіцы – высокую. Затым дзеці расказваюць, якія хаткі пабудавалі для зайчыка і лісіцы, параўноўваюць іх. Па заданню выхавальніка дзеці называюць вядомыя ім нізкія і высокія прадметы.

«Можна есці ці не?»

Мэта: Замацаванне ўяўленняў аб прадуктах харчавання, развіццё слыхавой увагі, кемлівасці, лагічнага мыслення, выпрацоўка хуткай рэакцыі на слова.

Змест: Пры рабоце з казкай «Каток – залаты лабок» прапанаваць дзецям гульні на адрозненне прадуктаў харчавання ад іншых прадметаў. Для гэтага выкарыстоўваюць як прадукты харчавання, так і карткі з іх відарысамі.

Дзеці павінны разгледзець усе прадукты або іх выявы, назваць іх. Затым выхавальнік паказвае і называе прадмет, дзеці на прадукт харчавання пляскаюць у далоні, на другія прадметы – топаюць нагамі.

«Хто знойдзе, няхай возьме»

Мэта: замацаванне ўяўленняў пра матэрыял, з якога зроблены прадмет, актывізацыя слоўніка, развіццё звязнай мовы, выхаванне ўважлівасці, кемлівасці.

Змест: Пры рабоце з казкай «Піліпка-сыноч» дзецям прапануюць адшукаць у пакоі для гульні прадметы, зробленыя з дрэва, пластмасы, гумы і іншага матэрыялу.

Дзеці шукаюць прадмет, называюць яго, прыдумваюць і расказваюць пра яго невялічкае апавяданне, паведамляюць, з якога матэрыялу ён зроблены.

«Што ёсць у коціка?»

Мэта: развіццё зрокавага ўспрымання, звязнай мовы, замацаванне ўяўленняў аб частках цела жывёл, выхаванне настойлівасці ў вырашэнні задачы, засцяроджанасці.

Змест: Дзецям прапаноўваецца цацка-коцік ці картка з відарысам коціка. Дзеці разглядаюць цацку-коціка, а затым называюць, якія часткі цела ў коціка ёсць.

Такую ж гульнію можна праводзіць, выкарыстоўваючы вобразы іншых жывёл – персанажаў казак.

«Раскладзі па велічыні»

Мэта: актывізацыя слоўніка і развіццё звязнай мовы, выпрацоўка ўмення параўноўваць прадметы па велічыні на вока або шляхам накладвання, выхаванне ўвагі, паляпшэнне ўспрымання велічыні прадмета.

Змест: Дзеці разглядаюць плоскасныя фігуркі герояў казкі «Муха-пяюха», параўноўваюць іх і раскладваюць па велічыні ўрад: хто за каго большы. Напрыклад: воўк, заяц, вавёрка, жабка, мышка, муха.

Затым дзеці расказваюць, чаму яны так размясцілі герояў казкі.

Гэту гульнію можна праводзіць на матэрыяле іншых казак.

«Складзі карцінку»

Мэта: развіццё прасторавай арыенціроўкі, мовы, умня бачыць цэласнасць вобраза, выхаванне ўвагі.

Змест: Пры рабоце над казкай «Сыноч з кулачок» прапанаваць дзецям скласці з чатырох частак разразныя карцінкі поля, луга, лесу. Дзеці складаюць карцінкі, паведамляюць, што ў іх атрымалася, расказваюць пра раслінны і жывёльны свет таго асяроддзя, якое атрымалася на карцінцы.

«Хто першы назаве?»

Мэта: актывізацыя слоўніка, развіццё зрокавай і слыхавой увагі, звязнай мовы.

Змест: На фланелеграфе ў радок размяшчаюцца відарысы герояў казак. Выхавальнік дамаўляецца з дзецьмі, адкуль яны будуць пачынаць лічыць відарысы (злева направа). Затым некалькі разоў пляскае ў далоні. Дзеці лічаць колькасць хлапкоў, знаходзяць відарыс, які стаіць на ўказаным месцы, і называюць яго, расказваюць аб ім невялічкі ўрывак з казкі. Выйграе тое дзіця, якое першым назвала відарыс.

«Каго не стала?»

Мэта: выхаванне ўвагі, кемлівасці, развіццё памяці, актывізацыя слоўніка.

Змест: На фланелеграфе выхавальнік размяшчае выявы герояў казкі. Дзеці называюць іх і запамінаюць. Па сігналу выхавальніка дзеці заплюшчваюць вочы, а выхавальнік убірае з фланелеграфа якую-небудзь карцінку. Дзеці расплюшчваюць вочы і адгадваюць, каго не стала з казачных герояў. Гульнію можна паўтарыць некалькі разоў, хаваючы кожны раз іншых герояў казкі.

«Што змянілася?»

Мэта: выхаванне ўвагі, кемлівасці, развіццё памяці, мовы, актывізацыя слоўніка.

Змест: На фланелеграфе выхавальнік размяшчае выявы герояў казкі. Дзеці называюць іх і запамінаюць парадак із размяшчэння. Па сігналу выхавальніка: «Ноч» – дзеці заплюшчваюць вочы, «спяць». За гэты час выхавальнік мяняе парадак размяшчэння відарысаў. Па сігналу: «Дзень» – дзеці расплюшчваюць вочы, уважліва глядзяць на фланелеграф і тлумачаць, якія там адбыліся змены.

«Назаві адным словам»

Мэта: замацаванне ў мове дзяцей слоў, што абазначаюць агульныя паняцці, актывізацыя слоўніка, развіццё лагічнага мыслення, кемлівасці.

Змест: Выхавальнік выкладае карткі з выявамі прадметаў. Дзеці разглядваюць іх, называюць намалёваныя прадметы. Затым выхавальнік просіць назваць гэтыя прадметы адным словам. У залежнасці ад зместу казкі гэта могуць быць наступныя заданні:

- воўк, ліса, заяц ... – дзікія жывёлы;
- сабака, кот, каза ... – свойскія жавёлы;
- верабей, сарока, галка ... – птушкі;
- курыца, пень, гусь ... – свойскія птушкі;
- дуб, клён, бяроза ... – дрэвы і г.д.

У старэйшай групе карткі могуць не выкарыстоўвацца. Замест іх выхавальнік проста называе прадметы.

«Хто жыве ў казцы?»

Мэта: развіццё ўвагі, памяці, звязнай мовы, хуткасці мыслення, актывізацыя слоўніка.

Змест: Для гэтай гульні спатрэбяцца карткі з відарысамі розных прадметаў, у тым ліку і персанажаў казкі.

Выхавальнік дае дзецям разгледзець карцінкі, а затым просіць назваць персанажаў той казкі, якую слухалі на занятку, і расказаць невялічкі ўрывак з гэтай казкі пра таго героя, якога назвалі.

«Хто дзе жыве?»

Мэта: замацаванне ўяўленняў пра дзікіх і свойскіх жывёл, развіццё лагічнага мыслення, памяці, ўвагі.

Змест: На фланелеграфі выхавальнік размяшчае карцінкі з відарысамі хаты і лесу. Дзецям раздаюцца відарысы дзікіх і свойскіх жывёл. Дзеці па чарзе падыходзяць да фланелеграфу і размяшчаюць відарысы: дзікіх жывёл – каля лесу, свойскіх – каля хаты, тлумачачы пры гэтым, чаму яны так зрабілі.

«Назаві насякомых»

Мэта: замацаванне ўяўленняў пра насякомых, развіццё памяці.

Змест: Пры рабоце над казкай «Пчала і муха» выхавальнік паказвае дзецям відарысы насякомых і іншых жывых істот. Затым прапаноўвае назваць насякомых і пазнаць іх па картках.

«Не памыліся»

Мэта: актывізацыя слоўніка, лагічнага мыслення, увагі, кемлівасці, замацаванне ўяўленняў пра дзікіх і свойскіх жывёл.

Змест: Дзеці стаяць у крузе, перакідваючы мяч. Той, хто кідае мяч, называе дзікую ці свойскую жывёліну. Той, хто мяч злавіў, павінен сказаць, дзе яна жыве: у лесе ці побач з чалавекам.

«Палічы»

Мэта: вучыць дзяцей правільна дапасоўваць назоўнікі да лічэбнікаў, практыкаваць у лічэнні да 10, у суаднясенні лічбы і колькасці прадметаў, развіваць лагічнае мысленне дашкольнікаў.

Змест: Для гэтай гульні патрэбны карткі з лічбамі ад 1 да 10 і наборы розных прадметаў па 10 штук, напрыклад: 10 зайчыкаў, 10 коцікаў, 10 каласкоў, у залежнасці ад зместу казкі. Выхавальнік прапануе дзецям палічыць прадметы, правільна суадносячы назоўнікі і лічэбнікі, называць лічбы на картцы і адлічваць такую ж колькасць прадметаў.

«У якой печы які хлеб пяклі?»

Мэта: замацаванне ўяўленняў пра геаметрычныя фігуры, развіццё ўмення суадносіць прадметы па велічыні, развіццё назіральнасці, ўвагі, лагічнага мыслення.

Змест: Дзецям раздаюць «печы» – квадраты рознай велічыні і «хлеб» – кругі, таксама рознай велічыні. Выхавальнік тлумачыць, што вялікі «бохан» пяклі ў

вялікай «печы», маленькі «бохан» – у маленькай «печы». Затым просіць дзяцей правільна падабраць «боханы хлеба» да «печаў», у якіх пяклі «хлеб», растлумачыць свій выбар.

«Скажы наадварот»

Мэта: абагачэнне мовы словамі-антонімамі, развіццё звязнай мовы, кемлівасці, мыслення, выхаванне ўвагі.

Змест: Выхавальнік вымаўляе слова і кідае каму-небудзь з дзяцей мяч. Дзіця, злавіўшы мяч, павінна ў адказ назваць слова, процілеглае па значэнню. Напрыклад: высокі – нізкі, уперад – назад, дзень – ноч, цёплы – халодны і г.д.

«Паштальён прыносіць пісьмы»

Мэта: развіццё звязнай мовы, мыслення.

Змест: Паштальён раздае дзецям канверты, у якіх ляжаць карткі з відарысамі персанажаў казкі. Дзеці павінны расказаць урывак з казкі з удзелам гэтых персанажаў.