

Картотека игрового материала для детей раннего возраста посредством сенсорных игровых пособий Фридриха Фребеля.

Дары Фрёбеля. Развитие и настроение в часы утреннего приёма.

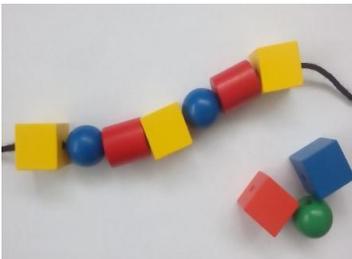
Продуманное и хорошо организованное проведение утреннего приема детей имеет большое значение в режиме дня. Приветливая встреча их воспитателем влияет на настроение, работоспособность, дисциплинированность. Если дети знают, что их ждут, что им будут рады, они с большим желанием идут в детский сад. Утренний прием в детском саду во многом зависит от того, как встретили ребенка взрослые, рады ли ему. А так же от деятельности, которую ребёнок будет вести самостоятельно и совместно со своими товарищами.

Игры - шнуровки

- В играх со шнурованием развивается глазомер, внимание, происходит укрепление пальцев и всей кисти руки (мелкая моторика), а это в свою очередь влияет на формирование головного мозга и становления речи. А также, что не маловажно, игры-шнуровки косвенно готовят руку к письму и развивают усидчивость.

«Волшебная змея»

- Цель: формировать и воспитывать нравственно-волевые качества: целеустремленность, сосредоточенность, настойчивость, контроль и оценку собственной деятельности.



«Аксессуары». «Бусы для мамы (бабушки, тети, крёстной,...)»

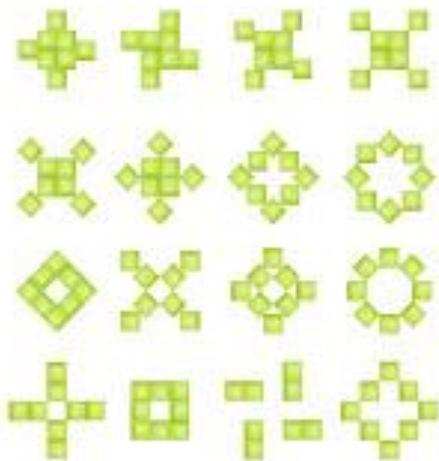
- Цель: формировать сенсорные эталоны (накопление представлений о цвете, форме, величине), развитие у детей аналитического восприятия - умения разбираться в сочетании цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные величины.



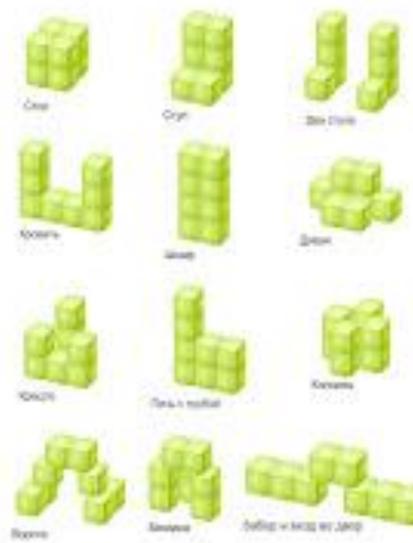
«Строим, не разрушая»

- При занятиях **жизненными и изящными формами** следует соблюдать правила:
 - Готовые фигуры не разрушаются.
 - Новые фигуры создаются путем трансформации предыдущей фигуры.
- Таким образом, ребенок с малых лет учится творить новое путем преобразования старого, а также приходит к пониманию, что разрушение — это ненужная процедура. Нет смысла разрушать, если проще создать новое на базе уже готового. Помимо прочего эти ограничения усложняют задания и воспитывают терпеливость.

Конструирование симметричных узоров из кубиков для детей 4-5 лет по методике Фрöбеля



Конструирование из кубиков форм из окружающего мира для детей 4-5 лет по методике Фрöбеля



«Кот и мыши»

- Цель игры: знакомство с цветами; овладения подвижными играми с правилами, развития общения и взаимодействия ребенка со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; Развитие координаций движения крупной и мелкой моторики обеих рук, становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере, реализация самостоятельной конструктивной деятельности детей.

Описание игры: дети получают шарики на веревочках из набора № 1, и называют воспитателю какого у него цвета шарик и прикрепляют их в виде хвостика к шортикам и юбкам. Выбираем кота. По сигналу воспитателя дети перемещаются по игровой комнате на заранее определенной территории. Задача «кота» не только поймать «мышь», но и «стащить» у нее хвост. Затем «кот», отдает шарики воспитателю по одному и называет цвета каждого шарика.

"Чудесный мешочек"

- Игра «Чудесный мешочек» хорошо знакома дошкольникам. Она позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка. Ещё один вариант-классифицировать фигуры из мешочка по цвету, форме, размеру и др.

«Составь из фигур»

- Цель игры: в игровой форме научить детей различать геометрические фигуры, цвета, пользуясь образцом, составлять фигуры предметов и животных, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Начинать лучше с одного образца. Пусть ребёнок из имеющихся геометрических фигур подберёт к ней подходящие по цвету и размеру, попытается сложить самостоятельно. Игра содержит как простые, так и более сложные образцы, закрепить знание геометрических фигур, дать представление о том, что фигуры могут быть разных цветов и размеров.

Пример работы с образцами.

1. Совместно с педагогом ребёнок рассматривает образец и определяет что на ней изображено.
2. Ребёнок называет геометрические фигуры, имеющиеся на образце, их цвет и размер.
3. Подбор необходимых геометрических фигур и составление представленного образца.
4. Игра имеет развитие: ребёнок может придумать изображение самостоятельно или воспроизвести по памяти.

«Волшебные палочки»

- ❖ Задачи дидактического пособия в следующем: развивать сенсорные способности, конструктивные навыки, координацию движений, творческое воображение, фантазию, формировать навыки сотрудничества, взаимопомощи, воспитывать усидчивость, самостоятельность в создании творческого продукта.

В пособии предлагаются образцы различной тематики, выполнить которые можно с помощью модуля №8 «Палочки». После уверенного освоения предложенных сюжетов, ребёнок может составлять самостоятельные композиции, подбирая необходимый размер и цвет.

«Точки»

- Цель: укрепить и развить руку ребёнка, координацию мелких движений, ритмики, общей моторики через выкладывание различных предметов из точек.



«Подбери фигуру»

- Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании. Детям предлагаются изображения представителей живой природы. Части их украшены различными геометрическими фигурами, которые необходимо отыскать и выложить. Используется модуль "Цветные фигуры".

"Плетение"

- ❖ Данная дидактическая игра по переплетению полос развивает у ребёнка творческое воображение, глазомер, внимание, эстетический вкус, самостоятельность. А так же в процессе развивается мелкая моторика рук и вырабатывается ответственность за свою работу.

С помощью плетения детям предлагается украсить, например, рыбку. Сложность состоит в самом способе украшения, подборе необходимых палочек по длине и цвету. Для плетения используется модуль "Палочки", для украшения все остальные.

«Укрась торт, укрась одежду»

- Цель игры: закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат и др.) и называть их, развивать логическое мышление, воображение. Педагог предлагает детям украсить торт, либо предметы одежды геометрическими фигурами: кто как хочет. Выполнив задание, ребенок может рассказать: какими фигурами украсил, как их располагал.

«Создай лицо, мордочку»

Детишкам предлагается набор карточек для одного из вариантов использования данного пособия - дидактической игры «Эмоции». Они могут быть использованы для различных занятий, самостоятельных упражнений детей, совместных игр, а также индивидуальной работы с ребенком на развитие эмоциональной сферы. Ведь очень важно знакомить детей со своим эмоциональным состоянием и эмоциями других людей. Поиграть с эмоциональным состоянием можно как на карточках с изображениями людей, так и животных. Для организации данной дидактической игры можно использовать все имеющиеся модули технологии «Дары Фрёбеля».



«Золушка»

- Учить детей сравнивать предметы по основным и оттеночным цветам. Закреплять умение группировать однородные объекты, ориентируясь на слова такой, не такой. Пополнить словарь детей за счёт слов: много, одна, полный, пустой, больше, меньше и т. д. Выполнять простые действия с фишками. Развитие мелкой моторики и массаж рук.

Подготовка к игре: Рассмотрение набора; перемешать вместе с детьми фишки.

Ход игры: Дети по одной фишке выбирают и складывают в отдельную ёмкость, классифицируя по цвету.