

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида «Лесная сказка»**

**Картотека игр на развитие мышления  
с использованием игрового набора  
«Дары Фрёбеля»**

**Подготовили: Эйзенбраун В.А.  
Бурчина М.А.**

**гп.Талинка  
Октябрьский район  
ХМАО-Югра**

## 1. «Золушка»

**Цель:** приобщать воспитанников к художественной литературе; развивать интерес к совместным играм; формировать первичные представления о свойствах объектов окружающего мира (*цвете, размере, форме*).

### **Предварительная работа.**

Восприятие художественной литературы: Ш. Перро «Золушка». Беседа по содержанию сказки Ш. Перро «Золушка». Чтение стихотворения Е. Благина «Про хрустальный башмачок».

Конструирование современных бытовых приборов, облегчающих труд «Золушек» из набора №9.

### **Ход игры.**

Ребята, что это? (*Туфелька*) Как Вы думаете из какой сказки? А что случилось с героиней этой сказки? Как вы думаете почему Золушку называли Золушкой?

Воспитатель предлагает детям побыть в роли Золушки, а сама в роли –злой мачехи. Высыпает из набора №9 круги и полукруги и просит рассортировать предметы по одному или нескольким признакам.

Ребята, а как можно облегчить труд Золушки? Детям предлагается сконструировать современные бытовые приборы, облегчающие труд Золушки.

## 2. Игра «Экскурсия в музей»

**Цель:** развивать внеситуативно - познавательные формы общения и расширять систему вербальных средств общения; развивать воображение, на основе имеющегося опыта, связную речь и познавательный интерес; воспитывать уважение к другому человеку, продуктам его труда.

**Подготовка материалов к игре.** Необходимо предложить детям материалы всех наборов и предоставить им возможность самим выбирать материал для экспоната, регламентируя время работы, например, звуком колокольчика. Предварительно рекомендуется проговорить с детьми замысел экспоната, а уже затем отправляться за материалом. Для расширения возможностей игры можно в будущем предложить детям также использовать и другой дополнительный материал.

### **Организация игрового**

### **пространства.**

Рекомендуется использовать просторное помещение, в котором каждому экспонату найдется свое место, и рассмотреть который можно будет с любой стороны. Возможно использование драпировки. Важно, чтобы создалась тихая и спокойная музейная атмосфера, а в организации пространства приняли участие сами дети.

**Дальнейшее развитие игры.** Предложить детям создать из наборов экспонаты (*картины, скульптуры*) и дать им названия. Затем организовать музей и по очереди проводят экскурсии в нём, стараясь придумывать историю каждого экспоната.

### 3. Игра «Для чего еще»

**Цель:** развивать ситуативно-деловые формы общения и обогащать систему вербальных (*в модификации – невербальных*) средств общения; развивать фантазию, творчество, мышление, мелкую моторику рук; воспитывать интерес к игре.

**Предварительная работа.** Прежде чем предложить детям игру подобного типа, следует поиграть в игры типа «*Что перепутал художник?*». Рекомендуется подобрать и рассказать нелепицы, небылицы, лимерики. Чтобы сам процесс строительства не получился слишком длительным и не вызвал у детей затруднений, рекомендуется предварительно сконструировать несколько предметов, которые легко узнаваемы детьми.

**Подготовка материалов к игре.** Рекомендуется предложить детям выложить все материалы на стол и перемешать их. В случае, если детям хорошо известны материалы из наборов, можно не извлекать их из коробок.

**Организация игрового пространства.** Организовать игру можно на поверхности стола или на полу.

Дальнейшее развитие игры. Для демонстрации способов использования построенного предмета можно использовать другие детали набора.

#### Ход игры.

Ребята, посмотрите, сколько предметов нас окружает.

Я предлагаю вам сделать из наборов эти предметы.

Когда у нас свободный час,

Мы зря не бьём баклуши –

Ведь в детской комнате у нас

Есть множество игрушек:

Петрушка, «Лего», грузовик,

Железная дорога...

К тому же в детской детских книг

На полке очень много!

А теперь, я предлагаю поиграть в игру «*Для чего ещё*». Мы разделимся на две команды и будем придумывать, для чего ещё можно использовать предметы, которые сделаны. Выигрывает команда, которая придумает больше ответов.

### 4. Игра «Зеркало» с использованием игрового набора «Дары Фрёбеля»

**Цель:** формировать первичные представления о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях).

**Оборудование.** Наборы «Дары Фрёбеля» № 7,8,9,10, мешочек с разными зеркалами.

## Ход игры.

Воспитатель. – Ребята, посмотрите какой у меня красивый мешочек. Хотите узнать, что там?

Был один Антошка.

Посмотрел в окошко –

Там второй Антошка!

Что это за окошко?

Куда смотрел Антошка?

Игра *«Волшебный мешочек»*

Воспитатель. Посмотрите, ребята, сколько у нас зеркал.

- Свет, мой, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?»

И ей зеркальце в ответ:

«Ты, конечно, спору нет:

Ты, царица, всем милее,

Всех румяней и белее».

(А. С. Пушкин *«Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»*)

Я предлагаю вам поиграть в очень интересную и веселую игру *«Зеркало»*. Для этого вам нужно разбиться на пары, встать друг напротив друга и внимательно посмотреть на своего партнера. Постарайтесь запомнить все особенности своего друга.

А теперь я предлагаю выложить *«отражение»* своего партнера из деталей наборов, лежащих на столе. *(Включается веселая музыка)*

- Кто все закончил, может рассказать нам о своем партнере: какой он и чем отличается от других?

Рассказы детей.

Воспитатель. Как вы думаете, что можно придумать с этими портретами?

Ответы детей.

## **5. Игра «Подарок»**

**Цель:** развивать воображение, творческую активность, формировать познавательные действия, первичные представления об объектах окружающего мира, отечественных традициях, реализация самостоятельной деятельности детей.

**Предварительная работа.** Выкладывание картинок из элементов на плоскости по образцу.

**Подарок**

Пришла ко мне подружка,

И мы играли с ней.

И вот одна игрушка

Вдруг приглянулась ей:

Лягушка заводная,

Весёлая, смешная.  
Мне скучно без игрушки -  
Любимая была, -  
А всё-таки подружке  
Лягушку отдала.  
(Е. Благинина, «Подарок»)

#### Ход игры.

«Я пришла к вам с подарками. У меня в руках вот какие красивые коробочки для всех вас». Идет по комнате, приговаривает: «*Пойду к Саше, Танечке, Наташе*». Специально называются имена тех детей, которые в этот момент чем-то отвлечены. Затем подходит к самой большой группе детей и говорит: «Здравствуйте, дети! Я к вам пришла, вам подарки принесла. Этот подарок – Маше», – подает коробочку, делает паузу, чтобы понять, догадается ли ребенок сказать «спасибо» или он может просто забыть это сделать, так как увлечен игрой.

Ведущий тогда напоминает: «Что нужно сказать, когда получаешь подарок?»

Раздает коробочки до тех пор, пока все дети не получают их. Важно не затягивать этот процесс. Ведущий: Вам понравились подарки? А вы, любите дарить подарки? Кто хочет сделать приятное своим друзьям и близким? Я предлагаю подарки сделать из игровых наборов «Дары Фрёбеля».

Дети выполняют. Далее обсуждается: что сделали? Кому? Почему?

### 6. Игра «Красная шапочка».

**Цель:** поддерживать у детей интерес к сказке, желание помочь сказочному герою, закреплять знания у детей о правилах поведения в лесу, приобщать воспитанников к художественной литературе, формировать интерес к драматизации литературных произведений, развивать воображения, мышления, речи, игровой, изобразительной деятельности.

**Предварительная работа.** Восприятие художественной литературы: Ш. Перро «*Красная Шапочка*». Беседа с детьми о важности помощи близким людям, пожилым, заболевшим. Беседа о правилах поведения с незнакомыми людьми.

Обыгрывание ситуации «*Встреча Волка с Красной Шапочкой*». Оригами «*Красная Шапочка*».

#### Ход игры.

Иду через лес по тропинке,  
Не ведая вовсе печали.  
Несу я гостинцы в корзинке.  
Кому? Вам уже рассказали?  
У речки в соседней деревне  
Стоит моей бабушки домик.  
Мне птицы поют на деревьях

И все мне их песни знакомы.  
Здесь прыгают с ветки на ветку  
Бельчата и прячут под ёлкой  
Свои непростые секреты.  
Ох, только не встретить бы волка!

Ребята, о ком это? Ребята, а зачем Красная Шапочка пошла к бабушке? А почему важно помогать близким людям, пожилым, заболевшим? Как вы думаете, правильно ли вела себя Красная Шапочка с волком? Интересно, а как выглядел дом бабушки и лес, в котором произошла эта ситуация? Я предлагаю вам построить из наборов декорации к этой сказке. Создание декораций «Дом бабушки», «Лес» (с применением игровых наборов №№ 2,3,4,5,6,7,8,9, 11).

Ребята, как вы думаете, что было бы, если бы Красная Шапочка была послушной девочкой и не стала разговаривать с волком. Каким был бы её путь? Кого она могла бы встретить в лесу? Как прошла бы встреча с бабушкой?

### **7. Игра «Ее величество точка»**

**Цель:** расширять у детей кругозор; развивать игровую деятельность, восприятие, мышление, внимание, речь, память; развивать сенсорные навыки и познавательно - исследовательскую деятельность, элементарные математические представления.

#### **Предварительная работа.**

Презентация «Сказка про точку». Презентация «Картинная галерея».

#### **Ход игры.**

Пуст сегодня дворик наш, за окошком хмуро.

Я взял фломастер, карандаш, решил чертить фигуры.

Передо мной бумаги лист, до чего ж он бел и чист.

Фломастером ткнёшь посредине листочка. И на листе получается точка.

Ребята посмотрите какой красивый у меня шар. Какой он? (*Воспитатель отходит дальше*) А теперь какой он? Правильно, наш шар превращается в точку.

Вы когда – нибудь были в картинной галерее? Как вы думаете, что находится в ней? Я предлагаю создать свои картины из точек и организовать картинную галерею. Для каждой картины необходимо придумать название.

Ребята, как вы думаете, кого можно пригласит в нашу галерею? Кто хочет начать экскурсию первым?

Модификация игры. Дети выкладывают для своих картин рамки, используя детали из различных наборов.

## 8. «Пир на весь мир»

**Цель:** формировать первичные представления о семье, обязанностях в домашнем хозяйстве; развивать познавательную деятельность, творческое мышление, воображение, игровую деятельность.

### Ход игры.

- Дорогие ребята! У каждого из вас есть семья. Я хочу знать, хорошо вы знаете членов семьи. Отгадайте загадки про самых важных людей в вашей жизни.

Кто милее всех на свете?

Кого любят очень дети?

На вопрос отвечу прямо:

Ну конечно это....(мама)

Кто же трудную работу

Может делать по субботам?-

С топором, пилой, лопатой

Строит, трудится наш....(папа)

Кто любить не устает,

Пироги для нас печёт,

Вкусные оладушки?

Это наша.... (бабушка)

Он трудился не от скуки,

У него в мозолях руки,

А теперь он стар и сед-

Мой родной, любимый .... (дед)

Кто веселый карапуз-

Шустро ползает на пузе?

Удивительный мальчишка-

Это младший мой....(братишка)

Кто любит и меня, и братца,

Но больше любит наряжаться?-



Очень модная девчонка-

Моя старшая...(*сестренка*)

: - В каждой семье есть свои традиции. Традиции – это обычаи, действия связанные с определенными событиями. Должно быть, в ваших семьях есть свои традиции, с которыми вас познакомили мамы, бабушки, дедушки. Например, если у вас какой -нибудь праздник, то вы тоже в нем участвуете, помогая сервировать стол. Покажите, как вы помогаете своим мамам.

-Мы салат для мам готовим.

- Мы порежем и посолим (*стучат ребром одной ладони о другую*)

- Помидоры, огурцы (*сжимают и разжимают кулаки*)

- Скажут мамы: «Молодцы!» (*Хлопают в ладоши*)

- Есть и зелень и салат (*разводят руки в стороны*)

- То-то папа будет рад! (*круговыми движениями потирают живот*).

- Ребята, давайте поиграем с вами в игру «*Пир на весь мир*».

- Я обед готовить буду.

Достаю свою посуду,

Вот кастрюля – суп сварился.

В этой миске винегрет.

Чай зелёный заварился.

Приходите на обед! (*Р. Горенбургова*).

Дети садятся за стол. Делают из наборов (№2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, мебель (*стулья и столы*) и сервируют столы, а затем «*ходят*» друг к другу в гости на придуманные праздники.

Детям предлагается придумать и «приготовить» различные блюда.

Рефлексия. «Солнышко».

## **9. Игра «Волшебники»**

**Цель:** обогащать активный словарь, развивать познавательный интерес, формировать грамматически правильный строй речи; развивать фантазию, коммуникативные навыки, конструктивную деятельность.

**Предварительная работа.** Прослушивание песни Ю. Энтина «*Где водятся волшебники?*»

### **Ход игры.**

Где водятся Волшебники,

Где водятся Волшебники,

Где водятся Волшебники,

В фантазиях твоих.

С кем водятся Волшебники,

С кем водятся Волшебники,

С кем водятся Волшебники,



А с тем, кто верит в них.

Воспитатель: Я сегодня волшебница. Посмотрите, какая у меня «волшебная палочка». Хотите узнать, что я умею? (*Из набора №2*) Уменьшать и увеличивать фигуры. Был домик маленький – стал большой дом, зайчик маленький стал большой заяц. Ребята, а кто сам умеет работать «волшебной палочкой»? Дети самостоятельно «превращают» фигуры.

Воспитатель: Ребята, а как вы думаете, чем в прошлом был этот предмет? (*Хлеб - зерном; цыплёнок - яйцом*) Может быть попробовать сложить предметы из деталей наборов? Интересно какие они получатся?

## **10. Игра «Морские обитатели».**

**Цель:** формировать представления о разнообразии мира природы; расширять кругозор; обучать умению выразительно передавать образы окружающего мира; развивать воображение, самостоятельную творческую деятельность.

**Предварительная работа.** Рассматривание серии сюжетных картинок «*Морские обитатели*».

Просмотр фрагмента мультипликационного фильма «*Я водяной, я водяной*».

Восприятие художественной литературы: А. Порошин «*Подводный мир*».

### **Ход игры.**

Про подводные глубины  
Посмотрела я кино:  
В батискафе опустились  
Ихтиологи на дно.  
Впереди большого ската,  
Наблюдает командир:  
В небольшой иллюминатор,  
Виден весь подводный мир.  
Словно жизнь на миг заснула  
В океанской глубине.  
Вот зубастая акула  
С батискафом наравне.  
Всюду — красные кораллы,  
Очень тихо и темно.  
Много нового узнала  
Я из этого кино!

«Подводный мир» (*А. Порошин*) «*Морские обитатели*»

Воспитатель: Ребята, а что вы знаете о морях? Кто живет в море?

А кто хочет придумать нового нереального морского обитателя? Мы с вами превратим наш пол в огромный океан. Предлагаю сконструировать нового морского обитателя и придумать ему название.

## 11. «Путешествие»

**Цель:** формировать основы безопасного поведения в быту, социуме; формировать позитивные установки к творчеству; развивать творческую активность, любознательность и познавательную мотивацию, первичные представления о свойствах и отношениях окружающего мира (размер, материал, количество); развивать самостоятельную творческую конструктивную деятельность.

**Предварительная работа:** чтение стихотворения С. Михалкова «*Песенка друзей*». Музыкальная игра «*Автобус*». Беседа с детьми о том, как можно путешествовать и какие правила безопасного поведения необходимо соблюдать в поездках.

### Ход игры.

Мы едем, едем, едем  
В далёкие края.  
Хорошие соседи,  
Счастливые друзья.  
Нам весело живется,  
Мы песенку поём,  
А в песенке поётся  
О том, как мы живем:  
ПРИПЕВ. Тра-та-та, тра-та-та,  
Мы везем с собой кота,  
Чижика, собаку, Петьку-забияку,  
Обезьяну, попугая.  
Вот компания какая!  
Вот компания какая  
Мы ехали, мы пели,  
И с песенкой смешной  
Все вместе, как сумели,  
Приехали домой.  
Нам солнышко светило,  
Нас ветер обвевал,  
В пути не скучно было,  
И каждый напевал.

Воспитатель: Ребята, а кто знает, как можно путешествовать? Какие правила безопасного поведения необходимо соблюдать?

Я предлагаю отправиться в путешествие на Северный полюс  
(с применением игровых наборов № 1,2,3,4,5, 5в,5р,6,7,8,9,10, J1).

Мы для поездки соберём самые необходимые вещи. Только вещей не должно быть больше 6. Какие вы умницы, собрали столько вещей. Кто может мне рассказать, что взял с собой и зачем?

## 12. «Стихийные бедствия»

**Цель:** формировать основы безопасного поведения в природе, первоначальные представления об особенностях природных явлений; развивать творческую активность, любознательность и познавательную мотивацию.

**Предварительная работа:** беседа «Что такое стихийные бедствия?»

Презентация «*Стихийные бедствия*»; конструирование из модулей зданий; ознакомление с художественной литературой (сказка «*Три поросёнка*»)

### Ход игры.

Слышен шум ветра.

Воспитатель: Ребята, что это за шум? Может это ураган или буря? Чем могут быть опасны эти явления природы для человека? Какие вы ещё знаете стихийные бедствия? Друзья мои, а хотите испытать на себе опасность стихийного бедствия?

Для этого нам необходимо построить разные дома, каждый сам себе.

Когда строительство закончено воспитатель показывает, как можно изобразить землетрясение (*стучать ладошками по столу*) и ураган (*дуть со всех сторон с большой силой*).

Наконец – то прекратились стихийные бедствия, теперь необходимо провести «*восстановительные работы*». Ребята, как вы думаете, почему ваши дома разрушились? Может, мы теперь попробуем построить более устойчивые дома? (*Ситуация проигрывается ещё раз*).