

Игровые технологии в развитии дошкольников

Подвижная игра «Найди свой цвет»

- это игровая технология, которая сочетает физическую активность с дидактической задачей: помогает детям научиться различать и называть цвета, быстро ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу, а также развивает ловкость, внимание и умение работать в коллективе.

Цель: развитие координации зрительного, слухового и моторного анализаторов, тренировка подвижности нервных процессов, умения ориентироваться в пространстве и различать цвета.

Задачи:

- формировать умение соотносить цвет, учитывать его при выполнении задания;
- закреплять представления о цветах (красный, синий, жёлтый, зелёный и др.);
- развивать произвольное внимание, память, мышление, аналитико-синтетические процессы;
- упражнять в ходьбе и беге враспынную, использовать всю площадь зала;
- воспитывать самостоятельность, активность, умение действовать совместно.

Оборудование

Для игры можно использовать:

- **Флажки** 3–4 цветов (красные, синие, жёлтые, зелёные). Флажки можно заменить цветными жетонами.
- **Обручи** (в варианте с кубиками или кеглями).
- **Кубики или кегли** разных цветов.
- **Браслетики или карточки** с цветными элементами.
- **Подушечки** с цветными кружочками.

Варианты проведения

Существует несколько вариантов игры:

1. С обручами и кубиками/кеглями:

- В разных местах площадки раскладывают обручи, в каждый ставят кубик или кеглю определённого цвета.
- Дети делятся на группы, и каждая группа занимает место вокруг кубика своего цвета.
- По сигналу дети разбегаются по залу.

- На сигнал «Найди свой цвет!» ребята стараются занять место около обруча с кубиком того же цвета.

2. С флажками:

- Воспитатель раздаёт детям флажки 3–4 цветов.
- Дети с флажками одного цвета собираются в разных углах комнаты, которые заранее обозначены флагами соответствующего цвета.
- По сигналу «Идите гулять» дети расходятся по площадке.
- На сигнал «Найди свой цвет!» они собираются возле флага своего цвета.
- Воспитатель отмечает, какая группа собралась раньше.
- После нескольких повторений можно предложить детям во время прогулки остановиться, закрыть глаза, а самому в это время переставить флаги в углах комнаты.

3. С браслетиками и подушечками:

- Детям надевают браслетики с цветными элементами.
- По сигналу или под музыку дети должны найти подушечку с таким же цветом и занять место на ней.
- Можно использовать карточки вместо браслетиков.

Методические рекомендации

- **Предшествующая работа.** Перед игрой полезно провести познавательную беседу о цветах, прочитать стихи или сказки про цвета, предложить детям нарисовать предметы определённого цвета.
- **Темп и дозировка.** Темп средний. Игра повторяется 2–3 раза.
- **Усложнение.** По мере усвоения правил можно увеличивать количество цветов, добавлять новые сигналы (звуковые, словесные), менять расположение ориентиров.
- **Для старших групп** можно предложить детям самостоятельно организовывать игру, выбирать водящего с помощью считалки и устанавливать свои правила.

Игра подходит для детей младшего дошкольного возраста (вторая младшая группа). Она не только закрепляет знания о цветах, но и способствует развитию моторики, координации и умения действовать по сигналу

Игра «Сороконожка»

— это коммуникативная и подвижная игра, которая активно используется в педагогике для развития детей, создания непринуждённой атмосферы в коллективе и обучения взаимодействию со сверстниками.

Правила игры

Участники выстраиваются в колонну друг за другом, держась за плечи или талию впереди стоящего. Один человек становится ведущим — он задаёт задания и оценивает их выполнение.

Ход игры: по команде ведущего «сороконожка» начинает двигаться. Сначала это просто ходьба вперёд, затем — выполнение различных заданий: приседания, прыжки на одной ножке, проползание между препятствиями (стулья, блоки). **Главная задача** — не разорвать единую цепь и сохранить «сороконожку» в целости.

Примеры заданий:

- поднять все правые лапки;
- поднять все левые лапки;
- побегать по кругу;
- попятиться назад;
- двигаться гусиным шагом;
- передвигаться прыжками;
- сесть и резко подпрыгнуть вверх;
- ловить свой хвост;
- левой передней лапкой чешет правую заднюю лапку.

Усложнение: можно завязать участникам глаза и выполнять задания с закрытыми глазами. Ещё один вариант — устроить полосу препятствий. В этом случае «голова» сороконожки (первый игрок) должна предупреждать «тело» и «хвост» об опасностях.

Польза игры

Игра способствует:

- **Сплочению коллектива.** Участники учатся взаимодействовать, поддерживать друг друга и действовать согласованно.
- **Развитию коммуникативных навыков.** В процессе игры дети учатся общаться, договариваться и действовать сообща.
- **Снижению тревожности.** Игра помогает создать психологически непринуждённую атмосферу.

- **Развитию физических навыков.** Улучшается координация движений, чувство ритма, пространственная ориентация.
- **Развитию речи и памяти.** Дети чётко проговаривают текст и в ритме стихотворения выполняют движения.

Вариации

Существует несколько модификаций игры:

- **Музыкальная версия.** Движения выполняются под музыку, текст пропеваётся или проговаривается. Например, на слова «Мчится утром по дорожке быстрая сороконожка» дети топают ногами и двигаются по залу.
- **Игра с двумя «сороконожками».** Участники делятся на две команды, в каждой выбирается ведущий-«голова». Остальные игроки выстраиваются в колонны. По сигналу ведущие остаются на месте, держась за руки, а «ножки» разбегаются. Задача ведущих — поймать всех своих «ножек» и построить их в колонну.
- **Речевая игра с действиями.** Дети действуют в соответствии с текстом, выполняя соответствующие движения: хлопают в ладоши, топают ногами, виляют «хвостиком».

Данную игру можно адаптировать под разные возрастные группы и задачи — от простого развлечения до инструмента сплочения команды.

Игра «Запрещённое движение»

— это подвижная игра с чёткими правилами, которая относится к игровым технологиям и активно используется в педагогике для развития внимания, памяти и быстроты реакции у детей.

Правила игры

1. Участники становятся в шеренгу, круг или полукруг, лицом к ведущему.
2. Ведущий заранее выбирает одно (или несколько) движение, которое **нельзя** выполнять. Например, это может быть хлопок руками, приседание или прыжок на одной ноге.
3. Ведущий начинает показывать различные движения (руками, ногами, телом, головой). Задача участников — повторять все, кроме заранее оговорённого «запрещённого».
4. Игрок, который повторил запрещённое движение, **делает шаг вперёд** (или выбывает из игры).
5. Побеждает тот, кто остался в игре последним.

Важный нюанс: если игрок хотя бы попытался выполнить запрещённое движение, это уже считается ошибкой.

Что развивает игра

- Произвольность внимания и умение действовать по правилу.

- Когнитивные навыки: память, быстроту реакции.
- Координацию движений.
- Способность к волевой регуляции и выдержке.
- Социальные навыки: умение взаимодействовать в коллективе, адекватно реагировать на проигрыш.

Варианты усложнения

- Ускорить темп показа движений ведущим.
- Выбрать несколько «запрещённых движений» в одной игре.
- Использовать только словесные команды, не показывая движения (дети должны только слушать и реагировать на названное движение).
- Заменить запрещённое движение на другое действие. Например, вместо хлопка в ладоши при команде «руки на пояс» нужно сделать шаг назад.
- Проводить игру под музыку.
- Ввести систему штрафных очков вместо выбывания.

Рекомендации по проведению

- **Для младших детей** перед показом запрещённого движения можно произнести слово «внимание», чтобы помочь им сосредоточиться.
- **Для старших детей** движения должны быть сложнее.
- Запрещённое движение лучше менять примерно через 4–5 повторений, чтобы игра не наскучила.
- Важно заранее отрепетировать все движения, чтобы избежать путаницы.

Игра не требует специального оборудования и подходит для проведения как в помещении, так и на свежем воздухе. Её можно адаптировать под разные возрастные группы, варьируя сложность правил и движений.

Игра «Хлопки»

- это не одна конкретная игра, а целая группа игровых технологий, где ключевым элементом служит ритмичное хлопанье в ладоши. Такие игры развивают внимание, чувство ритма, координацию движений, слуховое восприятие и память. Они подходят для детей разных возрастов — от малышей до подростков.

Основные варианты игр с хлопками

1. **Игры на развитие внимания и реакции.** Участники двигаются свободно или ходят по кругу. Ведущий хлопает в ладоши определённое количество раз, и дети принимают соответствующую позу: один хлопок — поза «аиста» (стоять на одной ноге, поджав другую), два хлопка — поза «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки врозь, руки между ногами на полу), три хлопка — возобновляют движение.

2. **Игры на синхронизацию движений и речи.** Участники ритмично проговаривают текст (потешки, песенки, считалки), сопровождая слова хлопками. Например, на каждое слово — хлопок в свои ладоши, затем — хлопок правой ладошкой партнёра в правую сторону и т. д..
3. **Игры на счёт и слова.** Участники по очереди хлопают по ладони соседа по кругу, произнося по слову из текста. Когда выпадает последнее слово, игрок должен успеть хлопнуть, а сосед — убрать руку. Можно играть в числа или на придумывание слов.
4. **Дидактические игры с математическим содержанием.** Например, в игре «Хлопки» на уроке математики учитель вызывает двух учеников к доске. Один обозначает единицы, другой — десятки. Учитель называет двузначное число, и ученики хлопками показывают его состав (правый — число единиц, левый — число десятков). Остальные ученики выступают в роли контролёров.

Польза таких игр

- развивают слуховое восприятие и чувство ритма;
- тренируют произвольное внимание и скорость реакции;
- способствуют синхронизации движений и речи;
- помогают снять напряжение, чередовать интеллектуальную и физическую нагрузку;
- укрепляют социальные связи в группе.

Рекомендации по проведению

- **Для малышей** выбирайте простые игры с чётким, ритмичным текстом.
- **Для детей постарше** можно усложнять задания: вводить новые движения, менять темп хлопков, добавлять элементы импровизации.
- **Важно заранее «прорепетировать»** все позы и движения, чтобы дети понимали связь между хлопками и действиями.
- **Следите за безопасностью:** убедитесь, что в помещении достаточно места для движений, и никто не ушибётся.

Игра подходит для детей разного возраста.

Игра «Зеркало»

- игра для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях.

Цель игры: учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость и т. д., развивать способность действовать согласованно, используя при этом невербальные средства общения (*мимика, жесты, пантомимика*)).

Ход игры:

Игроки делятся на пары. Один игрок в паре – это **зеркало**. «**Зеркало**» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли **зеркала** не отставать от игрока!

Игра «Весёлые человечки»

— это не одна жёсткая игра, а целая группа игровых технологий (дидактических, подвижных, сенсорных), которые используют в работе с детьми для развития разных навыков. Я подобрала основные варианты, чтобы было проще выбрать под задачу.



Какие бывают варианты

- **Группировка по форме.** Берут вырезанные из картона геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник) — это «человечки». Отдельно делают большие фигуры той же формы — «домики». Воспитатель говорит, что человечки заблудились, и просит помочь: положить каждого «человечка» в свой «домик» (круглый — в круглый, квадратный — в квадратный). Сначала используют 2 формы, потом 3–4. Можно усложнять: менять размер или цвет фигурок.

- **Схематичные позы.** Подготавливают карточки со схематичными изображениями человечков в разных положениях (руки в стороны, подняты вверх, ноги на ширине плеч и т. п.). Педагог показывает карточку, а ребёнок должен повторить показанное движение. Так развивают координацию, зрительное внимание и умение анализировать схему. Можно играть в режиме «физкультминутки»: быстро показывать карточки и просить детей принимать позы.
- **Для детей с особыми потребностями.** Есть специализированный вариант для дошкольников с тяжёлой зрительной патологией. Здесь используют магнитную доску, магнитные полоски разной длины и ширины, круги из магнитной ленты (ими обозначают голову). Ребёнок работает со схемой тела: рассматривает изображение, выясняет расположение частей тела, воспроизводит позу, сравнивает две схемы. Это помогает осваивать пространственные понятия («право-лево», «верх-низ»), развивать тактильное восприятие и навыки вербального описания.
- **Для развития речи и моторики.** Иногда «весёлыми человечками» называют и фигурки, из которых ребёнок собирает образ (например, собирает человечка из разных геометрических фигур: треугольник — голова, прямоугольник — туловище, полукруг — шляпа). Так закрепляется знание форм, развивается воображение и координация мелких движений.

Какие задачи решает

В зависимости от варианта игра помогает решать разные педагогические задачи:

- развивать сенсорные навыки (различение форм, цветов);
- тренировать пространственное мышление и ориентировку в схеме собственного тела;
- улучшать координацию движений и реакцию;
- активизировать речь (ребёнок называет части тела, описывает действия);
- учить классифицировать и обобщать (например, объединять «человечков» по признаку);
- развивать память (когда нужно запомнить позу или последовательность действий).

Несколько советов по организации

- Учитывайте возраст ребёнка. Для малышей 2–3 лет подойдут простые задания на группировку по форме или повторение простых поз. Детям постарше можно предлагать более сложные схемы, задания на сравнение или тренировку памяти.
- Адаптируйте материал под индивидуальные особенности. Например, для ребёнка с нарушением зрения акцент делают на тактильные ощущения и вербальное описание.

- Вовлекайте ребёнка в процесс: просите не просто механически повторять, а объяснять, почему он принял ту или иную позу, что он чувствует.
- Можно комбинировать варианты. Например, после того как ребёнок разложил «человечков» по формам, попросите его придумать небольшую историю про каждого.

Игра «Найди путь»

-действительно есть несколько разных игровых форматов — и у каждого своя технология, механика и цель. Я подобрала основные варианты, чтобы было проще разобраться и выбрать под задачу.

1. Настольная игра-головоломка

Здесь задача — проложить тропинки между парами зверей на игровом поле.

Суть: на карточках изображены две пары зверей, и нужно соединить их линиями (элементами игры).

Как это работает: игроки по очереди выкладывают элементы, стараясь первым провести «своих» зверей друг к другу. Можно играть и в одиночку: нужно так выкладывать элементы, чтобы для обеих пар нашлось решение.

Что развивает: логическое мышление, память, внимание, усидчивость.

Возраст: от 4 лет.



2. Цифровая головоломка (соединить объекты)

В таких играх нужно нарисовать непрерывную линию, которая соединит все заданные точки (например, цветные квадраты).

Правила: линия должна быть непрерывной, не пересекать сама себя и не идти по диагонали (только по вертикали и горизонтали).

Сложность: с каждым уровнем объектов становится больше, а свободного пространства — меньше.

Польза: тренирует пространственное мышление, планирование, концентрацию.

3. Физическая настольная игра (на координацию)

Есть вариант, где игрок манипулирует верёвками, чтобы провести планшетку с фишкой через поле с отверстиями-преградами.

Механика: игрок держит два конца верёвки, на одном из которых закреплена планшетка с фишкой. Задача — провести её от старта до финиша, обойдя все дыры.

Эффект: развивает мелкую моторику, координацию движений, оптико-пространственное восприятие.

4. Дидактический материал (распечатать)

Можно сделать игру самостоятельно: взять карточку с изображением (например, зверюшки в определённой последовательности), и ребёнок должен «проложить» путь от одной к другой, не отрывая руки. Можно усложнять: сначала ребёнок работает со зрительной опорой, потом — диктует путь вслух, а затем пытается воспроизвести его по памяти.

Какой вариант выбрать?

- Если цель — развить логику и умение планировать, берите настольную головоломку или цифровую версию с соединением объектов.
- Если нужно потренировать мелкую моторику и координацию — подойдёт физическая версия с верёвочками.
- А если задача — просто увлечь ребёнка и потренировать внимание в игровой форме, распечатайте дидактический материал.