

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 94
городской округ город Рыбинск
Ярославской области

Картотека игр-заданий по технологии Виммельбух

Подготовила: Герасимова Ирина Юрьевна, воспитатель

Рыбинск, 2024

1.«Игры на развитие памяти»

Цель: развитие у детей внимания и памяти.

Ход игры: Смотрим на страницу, запоминаем предметы и персонажей, закрываем страницу и пытаемся вспомнить, как можно больше из увиденного. Проверяем себя.

2.« Игры на развитие мышления»

Цель: развивать у детей быстроту реакции.

Ход игры: Давать задания на время, соревноваться, кто быстрее найдет тот или иной предмет. Можно сыграть в сыщика, в детектива.

Вариант с усложнением: вести подсчет найденных «потеряшек», сортируя их по разным признакам.

3.« Игры на развитие речи»

Цель: развивать связную речь, умение правильно выражать свои мысли.

Ход игры: Базовый уровень: рассматриваем страницы и рассуждаем, что на них изображено. Затем учимся придумывать связные истории, используя, к примеру, по пять предметов или с каждой страницы. Если ребенок изучает иностранный язык, он может называть знакомые слова на этом языке.

4. «Игры на развитие эмоционального интеллекта»

Цель: развитие внимательности, умение чувствовать настроение другого.

Ход игры: Рассуждаем, что чувствует персонаж, почему он так выглядит, как выражает свои эмоции, что он собирается сейчас сделать и так далее.

5.« Игры на развитие навыков общения»

Цель: Учить детей взаимодействию друг с другом.

Ход игры: Загадываем друг другу загадки, придумываем истории «по цепочке», друг за другом, по заранее оговоренной очередности.

6.«Ознакомление с окружающим и развитие кругозора»

Цель: Развитие кругозора, наблюдательности детей.

Ход игры: Попросить найти только те предметы, которые есть у ребенка дома (мячик, стол, горшок с цветком и т.д.). Отмечать, что на картинке напоминает нашу обыденную жизнь, а что от нее отличается (например, окна на корабле выполняют ту же функцию, что и в квартире, но отличаются формой и названием).

7.«Развитие звуковой культуры речи и навыков чтения »

Цель: Развитие познавательно-речевой деятельности ребенка.

Ход игры: Ищем «рычащие» слова, все слова на букву «А» и т.д.

8. «Игры на классификацию: дикие и домашние животные»

Цель: закрепить представления о диких, домашних животных и их детенышах. Формировать умение детей соотносить изображение животных с его местом обитания, классифицировать их.

Ход игры: Предлагается найти диких и домашних животных, рассказать, чем они питаются, называть их детенышей, назвать их среду обитания.

9.«Игры на знакомство с транспортом» (наземный, водный, воздушный; спец. транспорт)

Цель: развитие умения классифицировать транспорт.

Ход игры: Необходимо найти транспортные средства, «воздух, вода, земля», рассказать об их назначении и о том, кто управляет тем или иным транспортом.

10. «Игры на знакомство с посудой» (столовая, чайная и столовые приборы)

Цель: закреплять название и назначение посуды; закреплять знания о цвете, форме и величине.

Ход игры: Нужно найти только столовую посуду или чайную, назвать ее, описать, сказать из чего она сделана, для чего предназначена, игры «Назови ласково» (тарелка-тарелочка), «Как называется?» (посуда для сахара – сахарница).

11. «Игры-загадки «Узнай по описанию»

Цель: Развивать мышление и речь детей.

Ход игры: Учить детей узнавать животных по описанию. (Например: проворная, запасливая, рыжая или серая (Белка); трусливый, длинноухий, серый или белый (Заяц)).

12. «Игры на закрепление времен года»

Цель: Учить детей называть времена года по их признакам.

Ход игры: При просмотре страниц Виммельбуха, спросить у детей какое время года изображено на картинке? Как Вы это поняли? А какое время года идет следующим за изображенным на картинке?

13.«Игры на развитие наблюдательности и быстроты реакции «Искатели»

Цель: развитие памяти, мышления, быстроты реакции.

Ход игры: Используем страницы Виммельбуха как игровое поле, раздаем карточки-искалочки игрокам (4-6 человек), в карточках по 3 изображения картинок из Виммельбуха, необходимо как можно быстрее найти их и накрыть фишками, кто справился быстрее получает жетон, побеждает участник с наибольшим количеством жетонов, усложняем, после раздачи карточек запомнить изображения и перевернуть картинкой вниз, задача быстро и без ошибочно закрыть правильные картинки фишками.

14. «Игры на закрепление знаний о деревьях, кустарниках и цветах»

Цель: обобщить знания и расширить кругозор детей о разных видах растений.

Ход игры: Найдите деревья, назовите их, расскажите о строении, чем отличаются и чем похожи (лиственные и хвойные), лист от дуба - дубовый, назовите плоды и семена деревьев; Найди и назови цветы, опиши их, назови их среду обитания (комнатные, садовые, луговые), найди цветы, название которых начинается с определенного звука).

15. Игра-упражнение «Сравни»

1 вариант игры: при выполнении этого задания можно предложить ребенку сравнить двух героев, чем они отличаются и что у них общего.

2 вариант игры: на Виммельбухе сравниваем чего больше или меньше (любые предметы или герои).

16. Игра-упражнение «Прятки»

1 вариант игры: дети вместе рассматриваются Виммельбух. Затем водящий закрывает глаза (или отворачивается) Один ребенок «Прячет» - ставит фишку на любое место в книге, на любого героя. Затем ребенок открывает глаза (поворачивается) и отвечает на вопрос Кто или что спрятался (лось)?

2 вариант игры: «Заблудился?» Что видишь? Ребенок объясняет другому где заблудился тот или иной герой. Что рядом с ним находится. Задача найти о каком герое идет речь.

17. Игра-упражнение «Кто где?»

Дети вместе рассматривают Виммельбух. Они по очереди бросают кубик «Пространственные предлоги», называют слово, которое соответствует схеме (на, над, под, за, перед, в, около, справа, слева, между). Затем по очереди

18. Игра-упражнение «Звукотренировка»

Дети работают в паре: один выбирает персонаж Виммельбуха, другой его озвучивает. Например: звуки животных, звуки техники, озвучивает героев-людей. Примеры звукотренировки:

Четко произнеси слово.

Произнеси слово очень медленно, выделяя каждый звук.

С какого звука начинается Имя и т.д.

Найди предметы, герои в названии которого встречается звук «А», «Б» и т.д.

Найдите на Виммельбух два предмета, которые начинаются на один и тот же звук (например лестница, лейка и т.д.).

19. Игра-упражнение «Загадай загадку, найди отгадку»

Дети вместе рассматривают Виммельбух. Первый ребёнок загадывает персонажа или предмет и сообщает: «Я загадал (человека, зверя, птицу, растение, транспорт, здание и т.д.)». Другие дети задают наводящие вопросы («Во что одет? Что делает? Какого цвета? и т.д.).

Вариант 1. «Я..». Ребенок даёт описание предмета или персонажа в форме загадки, например: «Я маленькая, в красном платье, у меня кудрявые волосы, я снимаю кино»

Вариант 2. «Отгадай с первого раза».

Задача ребенка - очень подробно, четко описать загаданный предмет или персонаж, чтобы другой отгадал его с первого раза.

20. Игра-упражнение «Опиши и расскажи о персонаже»

Дети вместе рассматривают Виммельбух. Они по очереди бросают кубик «Персонажи», называют слово, которое соответствует схеме (кубик с героями постоянно меняется в соответствии с темой Виммельбух). Затем по очереди называют персонажей и описывают их (при помощи мнемотаблиц), которые находятся на картине в соответствии со схемой на кубике.

Схемы кубика: называют персонажей или предметы, которые находятся на картине в соответствии со схемой на кубике.



