

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.



