

Дидактическое пособие лэпбук «Что такое хорошо, что такое плохо»

Цель:

- Развитие социальных навыков взаимодействия у детей дошкольного возраста;
- Закреплять знания детей об основных требованиях пожарной безопасности;
- Формирование представлений о хороших и плохих поступках;
- Закреплять знания детей о правилах дорожного движения;
- Познакомить детей с правилами этикета в разных типовых ситуациях и в игровой форме научить применять эти правила;
- Развить навыки анализировать и изменять свое эмоциональное состояние;
- Развитие фантазии, отработка негативных переживаний, снятие эмоционального напряжения.



Игра «Огонь добрый и злой»

Дидактическая игра для детей 5-7 лет

Цель:

- закрепить знания детей об истории огня;
- сформировать у детей разностороннее понятие об огне – о его пользе и вреде.

Задачи:

- закреплять знания детей об основных требованиях пожарной безопасности;



Игра "Веселая и грустная гусеницы"

Цель: формирование представлений о хороших и плохих поступках.

Через данные игры можно закреплять знания детей о правилах дорожного движения, рассматривать различные ситуации и подбирать правильное решение.

Правила игры: подбери, к веселой гусенице, картинки, где герои соблюдают правила дорожного движения, а к грустной гусенице - картинки, где герои нарушают ПДД.



Пазлы - найди мою тень «Хорошо себя виду...»

Цель: Учить детей находить заданные силуэты путем наложения.
Формирование представлений о хорошем поведении.

Задачи:

Развивать познавательную деятельность. Развивать у детей зрительное восприятие, внимание, мышление. Развивать приемы зрительного наложения. Развивать внимательность, наблюдательность, память и усидчивость.

Ход игры:

В кармашке спрятаны картинки. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель показывает тень какой-либо картинки. Дети должны найти, среди имеющихся картинок, ту, которая соответствует нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся картинку.



Игра «Огонь и вода»

Цель: Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста.

Задачи:

Закреплять у старших дошкольников умения различать понятия «вертикально», «горизонтально» и «по диагонали»; Овладевать логическими операциями; Закреплять счет, Формировать и совершенствовать у детей пространственные представления; Стимулировать развитие умственных способностей детей в процессе ознакомления с различными математическими действиями; Развивать мыслительные операции: восприятие, память, мышление, внимание.

Способствовать развитию мелкой моторики рук, развитию внимания, логического мышления, памяти и речи детей; Вызывать радостные эмоции;

Ход игры:

Игроки по очереди прилепляют на свободные клетки поля капли и огонь. Выигрывает тот, кто первым выстроил в ряд 3 свои капли (огня) по вертикали, горизонтали или диагонали.



Игра «Золотая маска».

Цель. Формировать у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

Оборудование. Разрезные картинки эмоции из 4-х частей.

Ход игры:

Картинки маски, разрезанные на 4 части. Эти части переворачиваются, перемешиваются. Дети, выбирая по одной, должны вновь собрать маску. Выигрывает тот, кто соберёт маску быстрее



Игра «подбери мальчику настроение»

Цель и задачи: познакомить детей с различными эмоциями человека; учить видеть и определять, что обозначает определенная эмоция (грусть, радость, злость, удивление, восторг, спокойствие, восхищение, обида); учить по эмоциям определять настроение других людей; формировать понятия "Положительный" или "отрицательный" эмоциональный настрой;

Ход игры: Дети перебирают картинки на которых изображены разные эмоциональные состояния мальчика, прикладывают их по очереди и описывают, что в данный момент испытывает мальчик.



Игра «Зеркало эмоций»

«Сегодня мы с вами попытаемся встретиться со своей улыбкой в зеркале. Возьмите зеркало, улыбнитесь, найдите ее в зеркале и закончите по очереди предложение: «Когда я радуюсь, моя улыбка похожа на...»

Игра «Часики эмоций»

Цель: обогащать эмоциональный статус ребёнка, умение понимать чувства и эмоции другого человека, быть эмоционально отзывчивым.

Предварительно проводится беседа «Какое у меня настроение и от чего оно зависит».

Ход игры:

В начале игры детям предоставляется возможность выбрать смайлик, тот который они будут с помощью мимики демонстрировать.

Изображения спрятаны за цветными кружками. Каждый из детей выбирает себе цвет и показывает эмоцию, которая спрятана за этим цветным кружком, затем ребёнок поясняет, когда бывает такое настроение и с чем оно связано, основываясь на фантазии, памяти, ассоциативном мышлении.

