Игры с песком.

Дидактический материал

Для детей по теме: «Игры с песком»

2013

Подготовила : Сыроватская Т.А.воспитатель ГБДОУ №72 Выборгского района города Санкт-Петербурга группа №11

2013

 ******

 ***Выкладываем и печатаем на песке***

 ***Создавать изображения, а также украшать свои***

 ***постройки или «выпечные изделия» из песка ре-***

 ***бёнок может с помощью камешков, желудей, семе-***

 ***чек, ракушек, шишек или других природных мате-***

 ***риалов. Покажите ему, как можно выкладывать***

 ***на песке узор, геометрические фигуры, контуры***

 ***разных предметов, например, самолёта, солнышка,***

 ***цветка или целую картину с домиком, дорожками***

 ***и деревьями. Этим же способом можно изобра-***

 ***зить букву или даже короткое слово (например,***

 ***своё имя).***

 ***Поначалу взрослый может рисовать на песке***

 ***палочкой контур предмета, а ребёнок будет вы-***

 ***кладывать по нему изображение. Затем малыш***

 ***сам начнёт придумывать сюжеты для своих кар-***

 ***тин.***

 ***На песке можно создавать изображения методом***

 ***печатания. Чтобы выдавливать на песке контур-***

 ***ные или объёмные изображения, нужно сначала***

 ***с помощью лопатки, дощечки или ладоней разров-***

 ***нять влажный песок, подготовив таким образом***

 ***гладкую поверхность. А дальше, слегка вжимая в***

 ***песок формочки, а затем осторожно их снимая,***

 ***отпечатывать на нём разные изображения. Для***

 ***печатания можно использовать формы без дна,***

 ***которые используют кулинары для вырезания***

 ***из теста печенья разной конфигурации. Если у***

 ***вас нет такого набора, то можно использовать***

 ***и обычные формочки для песка, желательно раз-***

 ***ного размера и формы:круглые,квадратные,оваль-***

 ***ные, в виде звёздочек, листочков, других предме-***

 ***тов и животных.Комбинируя оттиски разной фор-***

 ***мы и величины, вы сможете составлять из них***

 ***узор или даже картину.***

 ***Формочки, на дне которых есть какое-либо вы-***

 ***пуклое изображение, тоже могут быть использо-***

 ***ванны для игры в печатников.***

 ***Рисуем на песке***

 ***Подготовьте гладкую поверхность на влажном***

 ***песке так же, как и для печатания, и приступай-***

 ***те к рисованию. Рисовать можно прутиком, тон-***

 ***кой палочкой или просто пальцем.***

 ***Дорожка***

 ***Для начала предложите малышу самое простое***

 ***задание. Проведите прямую линию и попросите***

 ***ребёнка нарисовать рядом ещё одну, примерно в***

***10-15 см от первой. Скажите ему, что это дорож-***

***ка для машинки или ручеёк для кораблика. Глав-***

***ное условие для проведения параллельной линии,***

***чтобы малыш не отрывал руки, а провёл свою***

***линию одним движением. В следующий раз нарисуйте для копирования не прямую, а извилистую или ломаную линию (рис. 1).***

 ******

 ***Рис. 1***

 ***Рельсы, рельсы, шпалы, шпалы…***

 ***Нарисуйте на песке две параллельные линии. Скажите ребёнку, что это рельсы, и попросите помочь нарисовать для них шпалы. В другой раз, показав две линии, объясните, что это лесенка, на которой не хватает ступенек, ─ пусть малыш её отремонтирует (рис. 2).***

 ******

 ***Рис. 2***

 ***Тир***

 ***Схемотично нарисуйте ружьё и на разном расстоянии от него несколько больших и малень-***

***ких мишеней (рис. 3). Предложите ребёнку «пострелять» по мишеням и пожелайте ему попасть в «яблочко». Объясните ребёнку, что линия, изображающая полёт пули, обязательно должна быть прямой и что меткий стрелок обязательно должен попасть в цель.***

 ******

 ***Рис. 3***

 ***Узоры на песке***

 ***Нарисуйте на песке простой узор (рис. 4) и попросите ребёнка продолжить его.***

 ******

 ***Рис. 4***

 ***Точка, точка, запятая***

 ***Точка, точка, запятая ─ вышла рожица кривая.***

 ***Ручки, ножки, огуречик ─ получился человечек.***

***Прочитайте стишок и нарисуйте на песке смешного человечка (рис. 5). Наверняка ребёнку самому захочется повторить эти строки и изобразить человечка.***

 ******

 ***Рис. 5***

 ***Кто я?***

 ***Точками изобразите на песке что-нибудь не очень сложное, например, грибок, листок или рыбку (рис. 6). Скажите ребёнку, что в этих точках кто-то прячется и для того чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией.***

 ******

 ***Рис. 6***

 ***Волшебное превращение***

 ***Нарисуйте на песке круг и спросите ребёнка, на что он похож, а затем попросите малыша дорисовать картинку так, чтобы стало сразу понятно, что это такое. Круг может превратить-***

***ся в солнышко, часы, мяч, яблоко, колесо, шарик, бублик, лицо и многое другое (рис. 7)***

 ******

 ***Рис. 7***

 ***Аналогичное задание выполните с квадратом. Из него могут получиться дом, часы, кубик, воздушный змей, рама, телевизор, сумка и ещё много других предметов (рис. 8).***

 ******

 ***Рис. 8***

 ***Подобное задание предложите ребёнку и с треугольником. Взяв его за основу, можно нарисовать дом, ёлку, цветок, девочку, палатку, сачок, бабочку, колпачок и другие предметы (рис.9).***

 ******

 ***Рис. 9***

 ***Это же задание можно выполнить с овалом. Из него получатся: жук, булка, цветок, шарик, огурец, человечек, бантик и многое другое***

***(рис. 10).***

 ******

 ***Рис. 10***

 ***Посоревнуйтесь с ребёнком: кто из вас придумает больше картинок.***

 ***Узнавалки***

 ***В этой игре рисуется какой-либо контур. А затем предлагается посмотреть на него с разных сторон, пытаясь придумать, на что же он похож. В качестве примера можно предложить***

***следующие контуры (рис. 11) и варианты ответов к ним.***

 ******

 ***Рис. 11***

 ***Художники***

 ***Взрослый начинает какой-либо рисунок (провести можно только одну линию). Ребёнок говорит, что это может быть, и дорисовывает ещё одну линию. Взрослый должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать следующую линию в соответствии***

***со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выиграл тот, кто внёс последнее изменение.***

 ***Госпожа Удача***

 ***Начертите на песке прямоугольник, разлинуйте***

***его на 2 колонки клеточек, не менее чем по 3 в***

***колонке (рис.12). Договоритесь с ребёнком, кто на какой половине будет играть. Затем зажмите в реке камешек или любой мелкий предмет и предложите ребёнку отгадать, в какой руке он спрятан ─ в левой или в правой.***

***Если ребёнок отгадал, то он ставит на своей***

***стороне в верхней клетке крестик. Если не отгадал, то крестик на своей половине ставит***

***взрослый. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою колонку крестиками.***

 ******

 ***Рис. 12***

 ******