|  |
| --- |
| **КАРТОТЕКА****ИГР С ПЕСКОМ** |

***Психопрофилактические игры и упражнения***

***Упражнение «Здравствуй, песок!»***

Цель: снижение психофизического напряжения.

Педагог от имени Песочной Феи просит «нежно, а потом сильно поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка:

1. Ребенок дотрагивается до песка поочередно пальцами одной руки, потом второй руки, затем всеми пальцами одновременно.
2. Ребенок легко, с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу.
3. Ребенок дотрагивается до песка всей ладошкой — внутренней, затем тыльной ее стороной.
4. Ребенок перетирает песок между пальцами, ладонями. В последнем случае можно ввести сюрпризный момент — спрятать в песке маленькую плоскую игрушку «с тобой захотел поздороваться один из обитателей песка».

Старшие дети описывают и сравнивают свои ощущения: тепло — холодно, приятно — неприятно, колючее, шершавое и т. д.

***Упражнение «Песочный дождик»***

*Цель*: регуляция мышечного напряжения.

Ребенок медленно, а затем все быстрее и быстрее сыплет песок из своего кулачка в песочницу, на ладонь взрослого, на свою ладонь.

Ребенок закрывает глаза и кладет на песок ладонь с расставленными пальчиками, взрослый сыплет песок на какой-нибудь палец, а ребенок называет этот палец. Затем они меняются ролями.

***Игра «Песочный круг»***

Цель: снижение психофизического напряжения.

Ребенок на песке рисует любыми способами круг и украшает его различными предметами: камешками, пуговицами, бусинами. Он может дать название своему «песочному кругу». Те же манипуляции он производит с отпечатками своих ладоней, при этом может сочинить историю о каждом пальчике: кем он был раньше, кто он сейчас, кем он будет в будущем.

***Игра-упражнение «Секретные задания кротов»***

*Цель:* развитие тактильной чувствительности, расслабление, активизация интереса.

Предварительно необходимо познакомить ребенка с животными, обитающими под землей.

Песочная фея: «Сегодня наши руки могут превращаться в кротов. Вот так — взрослый взмахивает руками, складывает их "уточкой" и показывает ребенку нарисованные на костяшках пальцев глаза, нос и два зуба. Хочешь превратить свои руки в кротов? Надо помочь моему кроту выполнить важное секретное задание под землей (по желанию ребенка взрослый аккуратно рисует нос и глазки на костяшках детских пальцев). Ну что, погружаемся в песок? Смотри и делай, как мой крот».

Взрослый погружает одну руку в песок, шевелит ею под пес­ком (обращает внимание ребенка на изменения поверхности песка), а затем осторожно раскапывает каждый палец. Затем, то же самое проделывает ребенок. После чего они раскапывают руки друг друга (можно дуть на песок, использовать перышко, палочки, кисточки).

Как вариант игры — все действия осуществлять с закрытыми глазами: искать в песке пальцы друг друга, пожимать их — «кроты здороваются ласково или с силой пожимают друг другу лапы».

***Упражнение «Победитель злости»***

*Цель*: научить ребенка безболезненно для его самолюбия справляться с гневом, не испытывая страха перед наказанием за деструктивное поведение.

В стрессовой ситуации взрослые говорят друг другу, а иногда и детям: «Не злись, не капризничай, возьми себя в руки». В большин­стве случаев данный совет совершенно бессмыслен, так как запрет на проявление отрицательных эмоций вызывает у человека лишь дополнительное раздражение и агрессию по отношению к такому советчику и усиливает чувство вины за плохое поведение.

Песочная фея: «Сегодня мы поговорим о настроении. Какое оно бывает у тебя? Что случается с тобой, когда ты сердишься, злишься? Что говорят и делают взрослые, когда ты сердишься? (Ответы ребенка). Твое злое настроение заставляет тебя делать и говорить раз­ные вещи, от которых сердятся и огорчаются взрослые. А после того как злость ушла, тебе также бывает грустно или неприят­но. Открою тебе секрет: каждый большой и маленький человек имеет право злиться. Есть много игр, которые учат нас "сердить­ся правильно", то есть так, чтобы не обижать других. Одну из таких игр тебе подарит мокрый песок. Смотри, как можно с по­мощью песка вылепить и увидеть собственную злость, а потом победить ее».

Если напряжение ребенка слишком велико, то в этом случае можно предложить ему с силой сжать песок, утрамбовать повер­хность песка кулаками и т. п.

1. Взрослый, а затем ребенок делают из мокрого песка шар, на котором обозначают углублениями или рисуют глаза, нос, рот: «В этом шаре теперь живет твоя злость». Данный процесс временно переключает ребенка, а также ребенок пе­реносит на вылепленный шар свои негативные чувства и вину за плохое поведение, мысли, чувства. Старший дош­кольник может комментировать весь процесс изготовления «шара-злюки», которому в итоге присваиваются все «злые мысли и действия ».

2. Затем ребенок любым способом разрушает песочный шар, приговаривая «волшебное заклинание»: «Прогоняем злость, приглашаем радость». Ребенок дает выход агрессии, которая обычно появляется в случае запрета на нее и конт­роля со стороны взрослого, также он получает специфиче­ское удовольствие от разрушения.

3. После этого ребенок руками медленно выравнивает повер­хность песка и оставляет на ней отпечатки своих ладоней — успокоение, обретение равновесия и контроля над собствен­ными чувствами: «Я победил свою злость. Я спокоен». По желанию ребенок может украсить свои отпечатки ладоней на песке.

***Игра-занятие «Песочный детский сад»***

*(адаптационная игра)*

1. В данной игре обыгрывается поэтапно целый день как в на­стоящем детском саду, с соблюдением последовательности выпол­нения основных режимных моментов (привод ребенка в детский сад, зарядка, завтрак, занятие, прогулка и т. д.), а также все до­ступные ребенку навыки самообслуживания. Особое внимание необходимо уделить в игре с фигурками реальным проблемам ребенка, например, расставание с родителями или прием пищи.

2. Игрушка-посредник, выбранная ребенком, играет роль его са­мого. Ребенок при желании доступным для него способом может озвучивать действия своей игрушки. Песочная фея играет роль воспитателя. Она объясняет правила поведения игрушек-детей в группе и демонстрирует положительное отношение и поддержку игрушке ребенка.

3. Среди больших игрушек в группе выбирается та, которая в по­нимании ребенка может символизировать родителя для его иг­рушки-посредника. От имени игрушки-родителя воспитатель не­сколько раз говорит и демонстрирует необходимость расставания: мама или папа уходят на работу, а игрушка-малыш на некоторое время остается в песочном детском саду.

4. Описание действий в игре с игрушкой «родители» и игруш­кой «ребенок»:

5. Родители приводят малыша в песочный детский сад, где их уже ждет Песочная фея-воспитательница. Воспитательница показывает малышу место, где он будет переодеваться, и по­могает ему переодеться. Родители целуют малыша. Затем родители уходят (взрослый уносит игрушку из комна­ты). Песочная фея- воспитатель вместе с малышом машут ро­дителям и идут вместе в группу — песочницу, где уже приго­товлено место для игровой комнаты. Там стоит игрушечный столик с посудой, в спальне находится игрушечная кроват­ка, в туалете игрушка — имитация горшка. Также часть пе­сочницы может быть засажена веточками-деревьями — это игровой участок для прогулок на свежем воздухе. Далее сю­жет игры развивается в соответствии с реальной жизнью ре­бенка в детском саду.

При многократном проживании в игре психотравмирующей ситуации, например, расставания с родителями, у ребенка насту­пает своего рода снижение чувствительности и страха в реальной стрессовой ситуации. Ведь его «песочный опыт» будет показы­вать предсказуемость и благополучный исход реальных событий и как бы говорить ребенку: «Каждое утро ты идешь в детский сад, на некоторое время ты остаешься с другими детьми и взрослыми без родителей, ты можешь весело поиграть с другими детьми, воспитатель всегда поможет тебе, ты должен слушать, что гово­рит и просит сделать тебя воспитатель, родители всегда придут за тобой, они любят тебя».

Таким образом, любую психотравмирующую или конфликт­ную ситуацию можно проиграть в песочнице. Не сразу, но посте­пенно «песочный опыт» проживания разных событий станет жиз­ненным опытом самого ребенка, который он начнет активно использовать в жизни.

***Игра «Песочный праздник»***

*(адаптационная игра)*

Цель: снижение психофизического напряжения.

Отмечает детвора -

День рожденья!

Лепим с самого утра

Песочное печенье,

Торт песочный для затей

Ярко украшаем

И в песочницу детей

В гости приглашаем.

Устройте с детьми праздник для песочных человечков. Теперь все ваши умения вы можете применить для того, чтобы сделать «торт». Слепите из песка основу (круглую или квадратную), вокруг выложите камешки, листики, нарисуйте на ней узоры, воткните палочки («свечки»). Саму песочницу можно украсить цветами и веточками. Пригласите на праздник знакомых малышей с родителями, бабушками и дедушками. Можно устроить соревнования: кто быстрее сделает «торт», у кого получится самый большой «торт», кто за определённое время сделает самую высокую горку или стенку из песка, кто вылепит больше всех куличиков и т. д.

***"Закапывание секретиков"***

*Цель:* установление психологического комфорта, коррекция психических процессов, развитие мелкой моторики руки, тактильных ощущений

*Задачи:*

* коррекция психических процессов (внимание, память, мышление, закрепление восприятия цвета).
* развитие связной речи.
* развитие мелкой моторики руки и тактильных ощущений.
* совершенствовать умения и навыки практического общения.
* развитие фантазии.
* побуждать ребенка к активным действиям концентрации внимания.
* стабилизация положительного эмоционального фона.

*Материал*: ящик с песком, вода, игрушки, геометрические формы, различные "волшебные" предметы; магнитофон, аудиокассета со спокойной музыкой.

*Ход занятия:*

*Первый вариант*

Если занятие индивидуальное, то "секретики" закапывает взрослый, а если групповое - то каждый ребенок в "секрете" от другого.

Ребенку предлагается взять плоскую корзинку или поднос, подойти к столу и выбрать те фигуры и предметы, которые привлекают его внимание. Но выбирается только 5 - 6 предметов. Затем ребенок приглашается к ящику с песком и ему предлагается "по секрету" закопать, спрятать в песок те фигуры и предметы, которые он выбрал. Другому ребенку (который не видел какие "секретики" закопаны в песок) предлагается искать секреты. В процессе раскопок по открывающимся частям догадаться, что там спрятано и описать (т.е. на ощупь узнать находку). Дети по очереди зарывают "секретики" и отгадывают друг у друга, что спрятано в песке.

*Второй вариант.*

Взрослый предварительно закапывает в песок "волшебные камешки доброты" (разного цвета). Ребенку дается кисточка (если песок сухой) или руками (если песок мокрый) начинает откапывать "секретики" (по очереди). И в процессе раскопок по открывающимся частям камешка, нужно описать его цвет. Затем взять "волшебный камешек доброты" в руку, подержать и передать другому - поделиться добротой камешка и своей добротой со всеми ребятами ("камешек доброты" передается из рук в руки по кругу).

По окончании работы взрослый предлагает вымыть руки, сесть на стулья, взяться за руки и поделиться впечатлениями.

***"Победим страх"***

*(коррекция страха, боязливости, агрессивности, гиперактивности)*

*Проективная игра.*

*Цель:*установление психологического комфорта, положительного эмоционального состояния.

*Задачи:* научить ребенка выражать свои чувства и ощущения, научить ребенка справляться с негативными эмоциями, научить ребенка выражать положительные эмоции, побуждать к активным действиям.

*Материал:* ящик с песком, вода, фигурки по выбору, бросовый и природный материал; магнитофон, аудиокассета со спокойной музыкой.

*Ход занятия*

Взрослый предлагает ребенку на мокрой и ровной поверхности песка нарисовать свой страх. Затем поливать рисунок до тех пор, пока нарисованное не исчезнет (не "смоется") и вновь - чистая, ровная поверхность, страх исчез. На том месте, где был нарисован страх, ребенок создает "веселую картинку" из материала и фигурок, которые выбрал.

По окончании работы взрослый предлагает вымыть руки. Музыка затихает.

*Эмпатия.*

Взрослый: "У меня сейчас хорошее, спокойное настроение. А какое у тебя настроение, что ты чувствуешь?" (ответ ребенка). "Теперь возьми меня за руки и повторяй за мной: я теперь спокоен, "страх" убежал и никогда не вернется. Я очень смелый и храбрый".

***"Я колючий только снаружи"***

*(коррекция агрессивного поведения)*

*Цель:* установление психологического комфорта и положительных установок, снятие эмоционального напряжения.

*Задачи:* научить ребенка справляться с гневом (в неразрушительной форме для окружающих), научить ребенка выражать свои чувства и ощущения, побуждать к активным действиям, способствовать к проявлению эмпатии.

*Материал*: ящик с песком, вода, на выбор фигурки; магнитофон и аудиокассета со спокойной музыкой.

*Ход занятия*

Взрослый просит ребенка вылепить из песка своего обидчика, а затем разрушить фигурку и залить водой. Затем взять выбранную фигурку обидчика и закопать в песок (но мы закапываем не обидчика, а свой гнев и озлобленность на него). Все - негативных эмоций и переживаний нет, а значит "обидчик" больше не обидит. В конце работы ребенок выравнивает поверхность песочницы.

По окончании работы ребенок моет руки и садится на стул.

*Эмпатия.*

Взрослый: "Теперь возьми меня за руки и повторяй за мной: я спокоен, у меня хорошее настроение, я очень добрый и ласковый".

***Развивающие игры с песком***

***Упражнение «Слова с заданной буквой*** (дыхательное)

*Цель:* научить детей управлять вдохом-выдохом.

Выдуть букву на песке и придумать на эту букву слово. Дети учатся дышать через трубочку, не затягивая в нее песок. Можно предложить сначала сказать приятное пожелание своим друзьям, подарить пожелание песочной стране, «задувая его в песок», можно также выдувать углубления, ямки на поверхности песка.

***Упражнение «Узоры на песке»***

*Цель:* закрепление знаний о сенсорных эталонах, установление закономерностей, развитие зрительно-моторной координации, процесса классификации, воображения.

1. Взрослый в верхней части песочницы рисует различные геометрические фигуры. Ребенок, должен нарисовать такой же узор внизу на песке либо продолжить узор взрослого. Как вариант подобной игры: взрослый рисует на доске, дает устную инструкцию нарисовать на песке определенный узор.

2. Те же узоры на песке изображаются путем выкладывания в заданной последовательности предметов, например пуговиц.

3. Графические способы обозначения эмоций: радость, грусть, злость, страх, удивление.

4. Так как на мокром песке получаются более четкие узоры, дорожки, то их можно использовать в играх на классификацию. Например, по волнистой дорожке идут только люди, по прямой дорожке едут только машины, а на заборчике сидят только птицы — ребенок выбирает нужные фигурки или картинки и ставит их на указанную дорожку. Впоследствии можно развить сюжет и сочинить мини-сказку «Кто, куда, зачем и что случилось?».

5. «Кто я?» точками изобразите на песке, например грибок, листок или рыбку. Скажите ребёнку, что в этих точках кто-то прячется и для того, чтобы узнать кто это, нужно все точки соединить одной линией.

6. «Волшебные превращения» нарисуйте на песке круг и спросите ребёнка, на что он похож, а затем вместе с ребёнком попробуйте дорисовать картинку, чтобы сразу стало понятно, что это такое. Круг можно превратить в солнышко, шарик, личико, мяч, яблоко, часы и многое другое. Аналогичное задание выполняется с квадратом: дом, кубик, сумка. И с треугольником: дом, ёлка, флажок.

7. «Узнавалки» в этой игре рисуется какой-либо контур. А затем предлагается посмотреть на него с разных сторон, пытаясь придумать, на что же он похож.

***Упражнение «Мы создаем мир»***

*Цель:* развитие и расширение представлений ребенка об окружающем его мире живой и неживой природы, о рукотворном мире человека.

Взрослый предлагает ребенку построить разные «миры». Например:

▪ лес, поляна и их обитатели;

▪ море, река, озеро и их обитатели;

▪ город и его жители, его службы, профессии жителей;

▪ деревня и ее жители;

▪ инопланетный мир.

Меняются персонажи, способы создания ландшафта, «волшебные слова». Количество и сложность запоминаемых слов должна соответствовать возрасту ребенка.

Играя с песком, можно стимулировать ребенка к поиску фигур, отражающих его состояние, проблемы. Между фигурами можно проводить диалоги, расставлять их и проговаривать чувства, проигрывать различные ситуации и конфликты, договариваться о чем-либо.

Затем следует описать песочный мир, придумать ему название.

***Игра «Песочные строители»***

*Цель:* закрепление знаний о сенсорных эталонах, развитие слуховой и зрительной памяти.

Взрослый дает ребенку задание: расселить всех жителей песочницы. Например, колобок любит дома только круглой формы, жираф — прямоугольной, а бегемотик хочет жить в квадратном доме. Задание можно усложнить путем введения большего количества персонажей или расселения игрушек по нарисованному взрослым плану.

***Игра «Необыкновенные следы»***

*Цель:* закрепление знаний о сенсорных эталонах, развитие тактильной чувствительности, воображения.

Ребенок отворачивается, взрослый изготавливает с помощью формочек барельефные (горельефные) отпечатки, затем ребенок отгадывает формочку, которую использовал взрослый. Потом они меняются ролями. Усложнение задания: игра происходит путем наложения нескольких характерных отпечатков друг на друга.

«Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.

«Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.

«Ползут змейки» — ребенок расслабленными / напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).

«Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом, — «жучки здороваются»).

«Кроказябра» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для самого фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

***Упражнение «Слова с заданной буквой»***

*Цель:* тренировка внимания, способности творчески и самостоятельно мыслить.

Используя одноразовые трубочки для коктейля, выдуть из трубочки на песок, например, букву «А», затем придумать слова, начинающиеся на эту букву. Можно просто писать буквы пальцем на песке.

***Игра «Песочные прятки»***

*Цель:* развитие тактильной чувствительности, зрительного восприятия, образного мышления, произвольности.

1. Ребенку предлагается выбрать одну или несколько фигур, которые ему хотелось бы спрятать. Педагог отворачивается. Затем он просит ребенка отыскать спрятанную фигуру в песке и рассказать о ней. Все спрятанные в песке фигуры должны быть найдены.

2. Педагог выбирает из коллекции значимые, на его взгляд (исходя из проблемы ребенка), фигуры и прячет их в песок. Ребенок в этот момент отворачивается. Затем психолог предлагает ребенку отыскать фигуру и рассказать о ней.

3. Для игры необходимо иметь ламинированные картинки из разных сказок и сказочные персонажи. Предварительно взрослый беседует с ребенком о его любимых сказках и героях, о причинах положительного и отрицательного отношениям к разным героям. Взрослый закапывает в песок картинку из хорошо знакомой ребенку сказки, ребенок откапывает картинку и отгадывает сказку или сказочного персонажа.

**Упражнение «Песочный ветер»**

Дыхательное упражнение.

*Цель:* научить детей управлять вдохом-выдохом.

Малыши учатся управлять вдохом-выдохом, не затягивая песок в трубочку. Детям постарше можно предложить сказать приятное пожелание своим друзьям, подарить пожелание песочной стране, «задувая его в песок». Они могут также выдувать углубления, ямки на поверхности песка. Для этих игр пригодны одноразовые трубочки для коктейля.

***Упражнение «Мы едем в гости»***

Цель: развитие зрительно-моторной координации, пространственных представлений.

Взрослый в игровой форме знакомит (закрепляет знания) ребенка с пространственными представлениями верх-низ, право-лево, над, под, из-за, из-под, центр, угол. Ребенок по словесной инструкции взрослого пальчиками «ходит, прыгает, ползает» по песку, изображая различных персонажей.

Песочная фея: «Мы идем в гости к зайчику. Где живет заяц? (Заяц живет в лесу, потому что это дикое животное.) В каком углу песочницы растет лес? (В правом верхнем углу, малыши отвечают — вверху песочницы). Кто живет рядом с зайчиком? (Пере­числяются и помещаются в песочницу фигурки или картинки диких животных.) С кем дружит зайчик? Кого боится зайчик? Чем нас заяц угостил? Что мы пожелаем зайчику? »

Аналогично выполняются игры-задания «Идем в гости к лошадке» закрепляющие знания о домашних животных и их жилье, «Плывем навстречу дельфинам» закрепляющие знания об обитателях морей и рек и т. д.

В ходе игры ребенок узнает (закрепляет знания) об особенностях жизнедеятельности тех или иных животных и растений (за неимением игрушечных фигурок можно использовать ламинированные картинки).

***Упражнение «Отпечатки»***

*Цель:* развитие зрительного и тактильного восприятия, закрепление знаний о сенсорных эталонах, процесса классификации.

Отпечатки на мокром песке можно делать с помощью формочек. Используют формочки, изображающие животных, транспорт, различные по величи­не геометрические фигуры и т. д. Взрослый и ребенок по очереди делают отпечатки на мокром песке. Затем ребенок по словесной инструкции или по нарисованному взрослым плану изготавливает серию отпечатков, комментируя процесс.

В таких играх можно использовать задания на классификацию предметов, например, предлагать выбирать только геометрические формы, только изображения животных и т. д.

***Игра-упражнение «Песочные прятки» как вариант игры «Мина»***

*Цель:* развитие тактильной чувствительности, зритель­ного восприятия, образного мышления, произвольности.

**Первый вариант.**

Песочная фея: «Игрушки хотят поиграть с тобой в песочные прятки. Выбери понравившиеся тебе игрушки. Ты закроешь глаза, а они спрячутся в песок. После того как я скажу: "Открываются глаза, начинается игра", ты должен их найти в песке. Ты можешь раздувать песок, раскапывать пальчиками, использовать палочки, кисточки».

Чтобы разнообразить игру, взрослый показывает ребенку иг­рушку, которую нельзя полностью откапывать. Как только при раскопках ее часть появилась на поверхности песка, ребенок должен остановить свои раскопки и продолжить их в другом месте. Если ребенок забывает правило, то он отрабатыва­ет игровой штраф, поэтому он будет вынужден раскапывать иг­рушки очень осторожно.

**Второй вариант.**

Для игры необходимо иметь ламинированные картинки из раз­ных сказок и нарисованных сказочных персонажей. Их можно изготовить самостоятельно, обернув скотчем яркие картинки из детских книжек. Для игр с малышами используют цветные, с четким изображением картинки, на начальном этапе несложные для восприятия, с изображением одного предмета. Для развития поисковой активности происходит постепенное усложнение изображений. Так, для старших дошкольников изображение может быть черно-белым, силуэтным.

Предварительно взрослый беседует с ребенком о его любимых сказках и героях, о причинах положительного и отрицательного отношения к разным героям.

Песочная фея: «В песке любят прятаться также сказки и ска­зочные герои. Давай сыграем с ними в песочные прятки. Закры­вай глаза и скажи волшебные слова: "Раз, два, три, сказка, при­ходи". (Взрослый закапывает в песок картинку из любой хорошо знакомой ребенку сказки, для малышей оставляют видимым уго­лок картинки.) А теперь возьми кисточку и начинай искать в песке сказ­ку. Чтобы сказку не спугнуть, раскапывай ее медленно, осторож­но. Ты очистил от песка часть картинки, как ты думаешь, какая это сказка?» И так далее. Ребенок постепенно открывает картин­ку, на каком-то этапе он в состоянии назвать сказку или сказоч­ного персонажа.

Если ребенок не может догадаться и назвать сказку по элемен­там картинки, можно ввести обучающий этап. Ребенок сам зака­пывает картинку в песок, а взрослый откапывает ее и вслух рас­суждает, анализирует увиденное.

***Игра «Охотник и пастух»***

*Цель*: закрепление знаний о диких и домашних животных, развитие процессов обобщения и классификации.

Кто такой пастух? Охотник?

Песочницу делим пополам, справа – луг, где пасутся домашние животные, а слева – лес, там живут дикие звери! По сигналу «Ищите» двое детей отбирают фигурки и «поселяют» в лесу и на лугу.

В конце игры можно пересчитать, сколько диких зверей и домашних животных набрали дети.

***Игра «Вершки и корешки»***

*Цель*: *Цель*: закрепление знаний об овощах, развитие процессов обобщения и классификации.

Взрослый называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобное. Если корешки – прячут руки в песок. Ну а если вершки – ставят кулачки на поверхность песка (морковь, помидор, лук, огурец, редис, репа, кабачок, картофель, свекла, горох)

***Упражнение «Чашки и ведерки»***

*Цель:* развивать координацию движений, развивать мышление, фонематический слух. Учить сравнивать предметы по количеству, понимать и правильно употреблять слова много – мало, пустой – полный.

***Дидактический материал****:* ведерки по 2 на каждого, 2 чашки, по 1 большой и маленькой ложке, игрушки.

В одно ведро насыпьте много песка, а в другое мало. При насыпании песка в ведерки обратить внимание детей на то, когда ведро у них пустое, а когда полное.

Задание. Одновременно двумя руками наполнять ведро.

Упражнение «Чашки». Мы будем измерять, сколько больших и маленьких ложек песка войдет в чашку. Пересчитываем. Рассуждаем почему.

***Упражнение «Веревочка»***

*Цель*: развивать мелкую моторику и кисти рук, глазомер.

*Дидактический материал*: разноцветные веревочки, тонкие палочки, песок влажный, формочки.

Дотронемся до песка; Что вы почувствовали? Да, он влажный. Сделаем отпечатки наших рук (можно и ног). Слегка утрамбуем песок, выровняем его и сделаем отпечатки формочек и других разных предметов по 1. Затем формочки необходимо разложить на песке в соответствии с «тенью».

А теперь возьмите палочки и начнем рисовать.

Затем контур рисунка дублируется разноцветными веревочками.

***«Матрёшки»***

*Цель*: развивать воображение, мелкую моторику и кисти рук, глазомер.

У хорошеньких матрёшек

Сарафанчики в горошек,

Бусы разноцветные,

Издали приметные.

Для того чтобы сделать бусы для матрёшки, вам понадобятся мелкие камешки (жёлуди, шишки и т. п.). Нарисуйте на песке кружок и попросите ребёнка выложить камешки по его контуру. Это и будут «бусы для матрёшки». Таким же способом можно изобразить и саму матрёшку: нарисовать её контур на песке и выложить камешками. Можно знакомить малыша с геометрическими фигурами, выкладывая камешки по контуру треугольника, квадрата, прямоугольника, круга, овала, трапеции, ромба.

**«Тигр в клетке»**

***Цель:* р**азвитие у детей сенсорного восприятия*.*

У тигра страшные клыки

И когти очень велики,

Но не боятся тигра детки...

А потому что тигр в клетке!

Для того чтобы «посадить тигра в клетку», вам понадобятся веточки или тонкие палочки. Нарисуйте на песке контур клетки: прямоугольник, квадрат или круг. Предложите малышу по этому контуру втыкать в песок палочки (веточки). Так у вас получится «клетка для тигра». В неё можно посадить маленького игрушечного тигра или другого «хищника». Животных можно сделать из желудей или шишек. При желании вы можете устроить в песочнице целый зоопарк.

**«Железная дорога»**

*Цель*: развивать воображение, мелкую моторику и кисти рук, глазомер.

Удивляются верблюды:

Что за диво, что за чудо? Мчится поезд по пескам —

Кто-то едет в гости к нам! Это северный олень,

Белый мишка и тюлень.

День в пустыне очень жаркий —

Привезли они подарки:

Пять коробочек снежков

Да сосулек пять мешков,

Эскимо отличное,

Сладкое, клубничное,

Для маленьких тушканчиков —

Вафельных стаканчиков.

Предложите детям построить в песочнице железную дорогу. Нарисуйте на песке две параллельные линии на небольшом расстоянии друг от друга («рельсы»). Попросите «уложить шпалы», то есть небольшие щепочки, палочки или веточки примерно одинаковой длины положить друг за другом поперёк «рельсов». Можно покатать по железной дороге маленький лёгкий паровозик или машинку. Также из влажного песка можно сделать гору. В её основании совочком выкопайте туннель и проведите через него «железнодорожный путь». Выкопайте канавку, перекиньте через неё дощечку («мостик»), а по сторонам «железной до­роги» воткните в песок веточки («деревья»).

**«Цветные заборчики»**

***Цель:* р**азвитие у детей сенсорного восприятия*.*

На столе вперемежку лежат счетные палочки разных цветов. Взрослый просит ребенка выбрать из них синие палочки и построить заборчик синего цвета. Потом — красные палочки и построить заборчик красного цвета. Можно предложить ребенку построить один большой забор, чередуя палочки по цвету.

**«Во саду ли, в огороде»**

*Цель:* ознакомление с окружающим миром, развитие мышления, речи, моторики, процесса классификации.

*Стимульный материал*: две песочницы, игрушечные овощи и фрукты

Ход проведения: по взмаху волшебной палочки одна песочница превращается во фруктовый сад, другая – в огород. Детям предлагается посадить огород и сад. После выполнения задания рассказывает, что где растет. Взрослый просит ребенка описать овощи и фрукты по форме, цвету и вкусу.

**«Стадион»**

*Цель*: развивать воображение, мелкую моторику и кисти рук, глазомер.

Вот идёт футбольный матч,

Высоко взлетает мяч. Гол забит! Ура, ура!

Продолжается игра.

Устройте в вашей песочнице маленький «стадион». Чтобы слепить «футбольные ворота», сначала сделайте из мокрого песка заборчик. Зажмите песок ладонями так, чтобы получилась невысокая стеночка. Теперь сделайте «ворота» в виде буквы «П». Небольшим совочком можно загонять в ворота маленький резиновый или пластмассовый шарик. Можно поиграть и в «волейбол». Слепите длинную стенку. По обе стороны от неё расставьте «игроков» — мелкие игрушки. Перебрасывайте шарик через песочную стенку, стараясь не повредить её. Шарик для «волейбола» можно сделать из фольги.

**Игровое упражнение «Рисуем фигуры на песке»**

*Цель:* научить ребенка зарисовывать пространственные тела и плоскостные фигуры, основываясь на тактильных представлениях

*Материал:* поднос с песком (крупой), пространственные тела и плоскостные фигуры, экран или повязка на глаза.

Ход игры: педагог предлагает ребенку потрогать фигуру, а потом нарисовать ее пальчиком на песке и сказать, что он рисует. Взрослый говорит ребенку: «Я закрою тебе глаза повязкой, дам в руки фигуру, ты потрогаешь ее, а потом, открыв глаза, нарисуешь ее на песке. Скажи, почему ты нарисовал эту фигуру?» и т.п.

**Игра «Откопай разгадку»**

*Цель:* ознакомление с окружающим миром, развитие мышления, речи, моторики, умения разгадывать загадки.

***Ход игры:*** Взрослый загадывает загадку, ребенок отгадывает ее, а в песочнице закопана отгадка. Откопав то, что спрятано, он проверяет правильность ответа.

*Квохчет, кудахчет, детей созывает,*

*Всех под крылья свои собирает. /курица/*

*Маленький, серый пушистый комок,*

*В лесу под деревьями скачет: прыг-скок. /заяц/*

*Голодная мычит, Сытая – жует,*

*Всем ребяткам Молоко дает. /корова/*

*Днем спит, ночью летает,*

*Прохожих пугает. /сова/*

*Скачет зверушка, Не рот, а ловушка.*

*Попадут в ловушку и комар и мушка. /лягушка/*

*Хожу в пушистой шубе,*

*Живу в густом лесу.*

*В лесу на старом дубе*

*Орешки я грызу. /белка/*

Назовите, кого вы отгадали (заяц, корова, курица, сова, лягушка, белка).

А теперь мы можем поиграть с этими игрушками. Сочинить сказку и рассказать ее.

**Ковер-самолет**

*Цель:* учить детей понимать количественные и качественные соотношения предметов (больше - меньше, выше - ниже, справа - слева), закреплять знания о геометрических фигурах, учить ориентирование в пространстве.

*Дидактический материал*: (различные по цвету и величине). Игрушки: змея, еж, камень, коряга. Игрушка принцесса и дракон.

*Описание задания*: В одной сказочной стране жила прекрасная принцесса. Она была доброй и умной. Но этого мало. Она обладала даром всех вокруг делать добрыми и умными. Поэтому все жители этой страны чувствовали себя счастливыми. Это было не по вкусу дракону, живущему по соседству. Задумал он похитить принцессу и отнять у нее бесценный дар. Так и случилось. … Построим, ребята, ковер-самолет. Нашу принцессу он точно спасет.

Поверхность песочницы «украшается» различными геометрическими фигурами.

Покажите самый маленький

Покажите самый большой

Назовите фигуры, расположенные внизу, вверху, слева, справа.

Каких цветов фигуры на ковре - самолете?

Какая фигура лежит в центре?

Назови, где находится красный маленький? ...

**Сказочный остров**

*Цель:* развивать воображение, творческое мышление, сенсорное восприятие; умение строить в соответствии с планом-схемой.

*Дидактический материал:* Блоки формы различного цвета, полоски, мелкие игрушки, конверт с письмом, домик, камни.

*Описание задания:* Дети, а к нам попало необычное письмо. Сейчас мы его прочтем.

«В океане остров был чудесный,

Никому доселе не известный.

Дома, башни и дворцы.

Возвели строители творцы.

Но черные тучи вокруг набухали,

Солнце закрыли, ветер позвали.

Жители спрятаться все же успели …

Огонь, ураган и дождь налетели.

Разрушили все, только камни одни

Вот что осталось от этой страны … »

Как вы думаете, о чем мечтал человек, нарисовавший письмо? Что это был за человек?

Ребята, а на обороте есть чертежи сооружений из блоков различной формы и цвета. Давайте произнесем волшебные слова «Крибле–крабле-бумс» и очутимся на сказочном острове, где попробуем построить сооружения по чертежам.

Осуществим мечту человека и поможем жителям этой страны.

***Игра «Карта острова сокровищ»***

*Цель*: умение ориентироваться на плане-схеме, учить рисовать карты-схемы, развивать воображение, творческое мышление, сенсорное восприятие.

*Дидактический материал*: Песочница, набор миниатюрных игрушек, бумага, ручка.

*Описание задания*: детям предлагается начертить план-схему острова (дороги, деревья, дома, горы, озеро, лес), потом в соответствии с планом построить город на песке

**Ход игры**: Дети вместе со взрослым чертят карту-схему с условными изображениями дерева, реки, гор, леса, домов. Ребенок по данной схеме строит песочную картину. Ребенка просят отвернуться, а в это время взрослый прячет клад на различных участках картины. На карте-схеме в том месте, где спрятан клад, ставится точка. Ребенок поворачивается и отыскивает клад, следуя карте-схеме.

Игру можно усложнить. Ребенок прячет клад сам и отмечает его местонахождение на карте-схеме. Взрослый отыскивает.

***Игра «Песочный телеграф»***

*Цель*: снижение психофизического напряжения, обучение переводу тактильных ощущений в знаки.

*Ход игры*: Дети выстраиваются в колонну в затылок друг другу.

Взрослый, ведущий игры, «рисует» пальцем на спине последнего ребенка геометрическую фигуру — прямую линию, угол, окружность, прямоугольник, треугольник и др. Тот, кто получил «сообщение», должен передать его следующему игроку точно таким же способом — нарисовать фигуру пальцем на спине соседа. Последний получатель сообщения воспроизводит форму палочкой на песке (или на ровной земле). После этого он становится в конец колонны, и игра повторяется.

Можно разбить детей на две команды. Тогда взрослый посылает «сообщение» то одной, то другой команде и следит, чтобы телеграммы были переданы без ошибок. В этом случае игра приобретает элементы соревновательности.

Когда дети освоят «чтение» и «передачу по телеграфу» информации о фигурах, можно перейти к рисованию цифр и букв. При этом необязательно, чтобы дети уже знали все буквы. Достаточно, чтобы они умели повторить за взрослым движения. Потом, когда знак появится на песке или на земле, ведущий может сообщить название буквы.

Самым сложным вариантом является вариант, когда в результате передачи знаков должно появиться целое слово из трех-четырех букв: мама, папа, лук, сук, кот, сом, рот, корм и т.п.

***«Азбука настроения»***

*Цель*. Учить детей с помощью пальчиков изображать на песке различное настроение. Развивать творческие способности, речь, память, мышление, воображение детей. Способствовать развитию мелкой моторики руки. Создавать у детей бодрое, веселое настроение.

*Оборудование*: песочница с мокрым песком, фишки на каждого ребенка, серия картинок «цепочка настроения».

*Ход игры*. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки с изображением котенка в разном настроении. Дети подбирают прилагательные к изображениям (озорной, грустный, злой, веселый, хитрый). Затем педагог предлагает пальчиками на песке нарисовать настроение, соответствующее словесному описанию педагога. Например, «с утра пасмурно, нет солнца, идет сильный дождь» и т. д. За лучшие ответы и правильное изображение дети получают фишки. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.

***«Заколдованные цифры»***

*Цель*. Закрепить счет и цифры от 1 до 10. Развивать мелкую моторику руки. Развивать речь, память, мышление детей. Воспитывать желание добиваться поставленной цели.

*Оборудование*: песочница с мокрым песком, плоскостные пластмассовые цифры от 1 до 10, изображение Феи Зла и Добра.

*Ход игры*. Педагог сообщает детям, что в страну Математики пробралась Фея Зла, пропали главные числа, с которых начинается счет. Детям предлагается вспомнить и назвать эти числа в прямом и обратном порядке.

Педагог показывает изображение Феи Добра, которая хочет всем помочь. На ее наряде хаотично расположены цифры. Дети вспоминают их. Всем предлагается пальчиками отыскать цифры в песке, выложить их по порядку, затем возвратить их в страну Математики. Фея Зла исчезает, Фея Добра дарит ребятам набор цифр для занятий.

***«Зверюшки на дорожках»***

*Цель.* Учить детей пользоваться моделями - уметь соотносить картинки с определенными знаками. Развивать мелкую моторику руки. Упражнять в употреблении единственного и множественного числа имен существительных. Закреплять знания о диких животных и их детенышах.

*Оборудование:* песочница с мокрым песком, плоскостные фигурки деревьев, елочек, пней, игрушка верблюжонок, цветные картонные кружки - модели, обозначающие диких животных: оранжевый - лиса, белый - заяц, серый - волк, коричневый - медведь и т. д.

*Ход игры*. Педагог показывает игрушку верблюжонка, рассказывает, что он живет в степи. Он очень любит путешествовать, но он еще совсем маленький и глупый. Верблюжонок заблудился и забрел в лес. Кто же встретился ему в лесу?

Педагог с детьми рассматривают цветные модели, определяют, какой цвет соответствует обитателям леса. Детям предлагается выбрать себе животных и спрятать их за деревьями. Воспитатель берет на себя роль верблюжонка, который встречает разных лесных обитателей, вступает с ними в диалоги. По окончании путешествия все друзья поют песенку друзей (по желанию детей).

***«Веселые соревнования»***

*Цель.* Упражнять в согласовании движений пальцев рук со словами. Развивать у детей дух соревнования, стремление добиваться поставленной цели. Воспитывать чувство сопереживания за своих товарищей, умение достойно побеждать и проигрывать.

*Оборудование*: песочница (или ящик) с сухим песком, таблички с надписями «Старт», «Финиш», разноцветные пластмассовые пробки (препятствия).

*Ход игры*. Педагог предлагает детям разделиться на две команды, самостоятельно придумать названия. Воспитатель говорит, что для того, чтобы наши пальчики могли  красиво рисовать, лепить, мастерить,  их надо тренировать. Детям предлагается бегать наперегонки пальчиками. При этом произносить слова:

Побежали вдоль реки

пальцы наперегонки.

Бежать пальчики должны от таблички «Старт» до таблички «Финиш». В конце игры команды получают медали. Болельщикам вручают приз.

***«Угадай на ощупь»***

*Цель:* Развитие мышления, моторики, тактильного восприятия.

*Оборудование:* Песочница, миниатюрные фигурки.

*Ход игры*: Малыш отворачивается, а вы в это время прячете в песок игрушку. Задача ребенка найти в песку игрушку и отгадать на ощупь, что это. Затем поменяйтесь ролями.

***Игра «Что я закопала в песок? »***

*Цель*: развитие внимания, памяти, наблюдательности.

*Содержание.* Воспитатель показывает 2-3 игрушки, спрашивает у детей по очереди, как называются эти игрушки. Затем предлагает всем повернуться спиной к песочнице и одну из них закапывает в песок. По сигналу: «Готово! », «Можно! », дети поворачиваются и отгадывают, какая зарыта в песок. Отвечает тот ребенок, которого назвал воспитатель. Игрушка выкапывается. Если ребенок правильно назвал, ему все хлопают в ладоши.

Игра повторяется, постепенно увеличивается количество игрушек.

Эту игру можно разнообразить: не все отворачиваются, а только отгадывающий. Все смотрят и слушают ответы.

Если ребенок правильно отгадал, то выбирает другого, а сам закапывает игрушку.

**Подвижные игры на песке во время прогулки**

(на развитие координации и ловкости)

# Переправа

Начертите на песке «ручеёк»- 2 параллельные линии на небольшом расстоянии друг от друга (для 3-х летнего ребёнка расстояние должно быть 30см, для старших – до 1м.) Предложите ребёнку перепрыгивать через этот «ручеёк», отталкиваясь двумя ногами. Главное условие – «не намочить» ножки - не заступить за линию.

# Кто дальше прыгнет

Обозначьте чертой место для прыжка. Покажите ребёнку, как можно прыгать с места или с разбега.

# Не разбуди удава

Нарисуйте на песке змею или начертите линию и объясните ребёнку, что это спящая змея. По команде «Раз» попросите ребёнка прыгнуть вперёд, по команде «Два» прыгнуть назад через линию. Предупредите ребёнка, что удав не проснётся лишь в том случае, если ребёнок не наступит на линию.

# По камешкам

Нарисуйте на разном расстоянии друг от друга круги и предложите ребёнку перебраться по ним от старта к финишу, словно по камешкам через реку или по кочкам через болото. Прыгая из кружка в кружок, ребёнок не должен оступиться, чтобы не попасть «в воду».

# Попади!

*В цель* – предложите ребёнку с заранее обозначенного расстояния кидать в песчаную горку и вырытую в песке ямку маленькие камушки, шишки.

*В круг* – нарисуйте круг диаметром не менее 1м. Предложите ребёнку попасть мячом в круг. Бросать мяч надо так, чтобы он попадал в центр круга.

# Оставь свой след

*Шаг в шаг* – взрослый идёт по песку, оставляя на нём свои следы. Ребёнок, делая широкие шаги, проходит по следам взрослого. Затем, наоборот, ребёнок прокладывает свою дорожку, а взрослый передвигается по ней мелкими шажками.

# Канатоходец

Попросите ребёнка пройти по нарисованной на песке линии, как будто по канату. Линия может быть прямой или извилистой, это зависит от возраста ребёнка. При этом ступни надо ставить вплотную одна к другой. Руки разводятся в стороны, спина держится прямо - так легче удержать равновесие. Когда же «канатоходец» пройдёт весь путь и ни разу «не упадёт», то конечно заслужит похвалу взрослого.

# Кот и воробушки

На площадке чертится круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться на его окружности. Один из игроков- кот- встаёт в центр круга, а остальные игроки-воробушки- за кругом у самой черты. По сигналу взрослого «воробушки» начинают впрыгивать и выпрыгивать из круга, а «кот» старается поймать кого-нибудь в том момент, когда он находится внутри круга. Пойманный становится «котом», а «кот»- «воробушком» и игра повторяется.

# Зайцы и морковь

До начала игры на песке чертится круг диаметром 3-4 м. В круг кладутся 10 предметов - это морковь. А круг - это огород. Считалкой выбирается сторож. По сигналу взрослого остальные игроки - «зайцы», должны пытаться, прыгая на двух ногах, украсть морковку. «Сторож» должен поймать «зайцев», которые лезут в огород. Ему разрешается ловить «зайцев» только в пределах круга.

**Лиса и зайцы**

До начала игры на песке чертится круг диаметром 10м. Выбирается водящий «лиса», все остальные игроки - «зайцы». Лиса остаётся за пределами круга, а зайцы располагаются в круге. Ведущий даёт сигнал, лиса вбегает в круг и пытается поймать зайцев. Выбегать за пределы круга зайцам не разрешается. По сигналу ведущего лиса выскакивает из круга. Подсчитывается число пойманных зайцев. Выбирается новая лиса. Побеждает та лиса, которая поймет больше зайцев.

**Наполни ведерко**

Команды выстраиваются на старте рядом с песочницей или песочной горкой. У первого игрока команды совочек. На финише установлено ведерко. По сигналу судьи игрок набирает в совок песочек, бежит к финишу и высыпает песок из совочка в ведро. Затем возвращается к своей команде и передает совок следующему игроку. Играют до тех пор, пока чья-нибудь команда не наполнит ведро полностью. После этого песок высыпают в песочницу и по желанию повторяют эстафету. Сложность игры зависит от размеров наполняемой тары, расстояния от старта до ведерка и формы совка.