

*Наглядно - дидактическое пособие  
«Игрокуб» по лексической теме  
«Семья»*



Выполнила воспитатель:  
Майраслова С.Ю.

## **Наглядно - дидактическое пособие «Игрокуб» по лексической теме «Семья»**

**Цель:** формирование понятия «семья» и повышение роли семейных ценностей в становлении личности ребенка.

### **Задачи:**

- расширять представление о семье, знания о ближнем окружении;
- формировать у детей представление о нравственном отношении к семейным традициям;
- формировать интерес к семье, ее членам, учить разбираться в родственных связях, побуждать детей называть имя, отчество, фамилию членов семьи;
- воспитывать уважение к труду и занятиям членов семьи, к семейным традициям и ценностям;
- помочь понять значимость семьи, воспитать у детей любовь и уважение к её членам, прививать чувство привязанности к семье и дому;
- развивать логическое мышление, внимание и память, зрительное и слуховое восприятие, связную речь и умение составлять описательный рассказ.

Пособие «Игрокуб» - отличный вариант для развития творческих, познавательных и умственных способностей ребенка внутри темы «Семья». За счет большого количества игр, их содержания и разнообразия, данное пособие можно использовать в работе с детьми с младшего дошкольного возраста. Формат куба позволяет компактно хранить и использовать игры, не перегружая предметно-пространственную развивающую среду.

Игрокуб «Моя семья» полифункционален. Полифункциональность обеспечивается за счет наличия съемных элементов. Он является отличным дополнительным материалом в ходе недели «Моя семья», может использоваться в образовательной, игровой и самостоятельной деятельности детей, а также в коррекционной работе. Пособие изготовлено из безопасных материалов, поддается влажной уборке, не представляет угрозы для жизни и здоровья детей.

### **Грань 1 «Этапы жизни человека»**

**Цель:** знакомство с этапами развития человека.

### **Задачи:**

- знакомить с понятием семья, возраст, гендерные различия человека;
- развивать умение анализировать, обобщать и сравнивать, делать выводы;
- обогащать словарный запас;
- развивать мелкую моторику;
- воспитывать уважение к старшему поколению.

### **Ход игры:**

– Расскажите ребенку понемногу о каждом этапе жизни человека.

- 1) Младенчество – младенец. На данном этапе жизни человек учится доверять миру. Ему нужна особенная еда – материнское молоко, специальные смеси.
- 2) Дошкольное детство – дошкольник(ца). Ведущей деятельностью является игровая. Через игру ребенок познает окружающий мир.
- 3) Юность – юноша, девушка. Человек ищет себя в профессиональной сфере, выбирает, кем хочет стать в жизни
- 4) Зрелость – мужчина, женщина. Человек работает, создаёт.
- 5) Старость – дедушка, бабушка. Человек уже менее активен, обычно не работает.

Объясните малышу, как человек меняется на протяжении жизни: меняется внешность, потребности, интересы, рост, рацион питания.

Чтобы активизировать речь, задавайте малышу наводящие вопросы.

Например, «Кто лучше делает, мальчик или дедушка? – Катается на скейтборде, бегают, получает пенсию, лазает по деревьям, делится опытом».

«Кто больше любит, девочка или мальчик? Играть в куклы, играть в машинки, носить брюки, делать косичку»

### **Грань 2 «Семейное дерево»**

**Цель:** закрепление знаний детей о себе, о свое генеалогическом древе, родословной.

#### **Задачи:**

- закрепить понятие – генеалогическое древо, расширять представления о семье, о своей родословной, учить ориентироваться в родственных отношениях;
- формировать представления о домашних обязанностях, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах и т. д. ;
- воспитывать любовь, доброжелательное отношение к членам семьи, желание помогать им, заботиться о них.

#### **Ход игры:**

Собрать дерево, прикладывая к нему изображения членов семьи. В ходе занятия можно провести беседу на тему «Семья». Объясните малышу, что семья может быть большая или маленькая. В каждой семье могут жить люди разного возраста. Дети похожи на своих родителей или на бабушку с дедушкой.

Попросите малыша составить из картинок свою семью, назвать каждого члена семьи (мама, папа, бабушка, дедушка), назвать их имена.

Предложите ребенку распределить домашние обязанности между всеми членами семьи.

Попросите рассказать о семье опираясь на вопросы:

- 1) Как тебя зовут? 2) С кем ты живешь? 3) Как зовут членов твоей семьи?
- 4) Кто самый старший, младший? 5) Как ты помогаешь взрослым, младшим?
- б) Ты любишь свою семью?

Поиграйте в игры: 1) «Назови ласково» Мама-мамочка, сестра – сестренка и т.д. 2) «Скажи наоборот» Взрослый – ребенок, молодой – старый, старший – младший, высокий – низкий, большой – маленький и т. д.

3) «Отгадай, кто это» (отгадывание членов семьи по данным признакам):  
– заботливая, трудолюбивая, самая красивая – (мама)  
– сильный, строгий, большой – (папа) 4) «Кто кем приходится?»  
Кто девочка для мамы? (дочка), Кто мальчик для мамы? (сын) и т.д.

### **Грань 3 «Хорошо-плохо»**

**Цель:** формирование у детей представления о хороших и плохих поступках, поведении, умении правильно оценивать себя и других.

**Задачи:**

- учить детей отличать хорошее поведение от плохого;
- содействовать накоплению у детей опыта доброжелательных взаимоотношений с окружающими людьми и природой;
- воспитывать отрицательное отношение к грубости, жадности;
- воспитывать внимательное отношение и любовь к людям и окружающему миру.

**Ход игры:**

В игру можно играть как коллективно, так и в парах или даже одному ребенку.

Детям нужно рассмотреть картинки; подумать, какие из них иллюстрируют хорошие поступки, а какие – плохие; распределить картинки на две группы «хорошо» и «плохо», прикрепляя на карточки зелёные(хорошо) или красные (плохо) кружки. Дети мимикой и жестами выражают свое отношение к хорошему и плохому поведению (плохое поведение - делают сердитое лицо, грозят пальцем; хорошее - улыбаются, одобрительно кивают головами).

Отвечают на вопросы воспитателя. Примерный тест. Сегодня Сережа опять ел снег. Ребята, это хорошо или плохо? Дети мимикой и жестами показывают, что это плохо. Что может случиться с Сережей? Дети отвечают.

### **Грань 4 «Бабушкин огород»**

**Цель:** закрепление знаний детей о фруктах и овощах, умение узнавать их по внешнему виду.

**Задачи:**

- формировать представления о выращивании овощей фруктов;
- формировать умение группировать фрукты и овощи по месту их произрастания;
- формировать первоначальное представление о труде взрослых;

- развивать речевую активность;
- развивать мелкую моторику;
- воспитывать желание помогать взрослым.

#### **Ход игры:**

Дети называют фрукт или овощ, рассказывают где растет и размещают в соответствии с местом его произрастания.

#### **Варианты игры:**

«Собери урожай» Дети подбирают варианты хранения урожая к конкретным овощам и фруктам: консервация, сушка, заморозка, засолка и т. п.

#### **«Вершки -корешки»**

Педагог уточняет, что съедобный корень овоща дети будут называть корешками, а съедобный плод на стебле —вершками. Объясняет; что отвечать можно только двумя словами вершки и корешки. Педагог называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно —вершки или корешки.

«Что едят в сыром виде, а что в вареном?» Педагог показывает детям поочередно овощи и спрашивает, что можно есть в сыром виде, а что нельзя. Дает образец ответа: «Огурец можно есть в сыром виде», «Картофель надо варить». Затем педагог предлагает хлопать в ладоши, если овощ можно есть в сыром виде, и сидеть тихо, если нельзя.

#### **«Найди по описанию»**

Педагог подробно описывает один из представленных овощей или фруктов (форма, цвет, величина, окраска, вкус, какой на ощупь, какой снаружи и внутри) и предлагает детям его назвать и показать. Описательный рассказ может составлять ребенок, а взрослый отгадывать.

#### **«С какой ветки детки»**

Педагог задает детям вопрос, например: «Как называется дерево, на котором растут яблоки?» Дети отвечают, отыскивают среди множества фруктов яблоки и «подвешивают» их к веточкам дерева.

### **Грань 5 «Подбери одежду для всей семьи»**

**Цель:** Формирование представлений детей об одежде, головных уборах и обуви; обучение навыкам выбора одежды в соответствии с сезоном и половой принадлежностью.

#### **Задачи:**

- формировать представления детей о предметах одежды;
- учить группировать предметы одежды и обуви (по сезону, взрослая и детская, мужская и женская);
- способствовать обогащению сенсорного опыта детей: определять цвет, форму, размер;
- обогащать и активизировать словарный запас детей;

- учить решать разнообразные мыслительные задачи, описывать одежду, выделяя их характерные признаки, находить сходство и различие;
- развивать умение выделять детали и части предметов одежды (рукава, воротник, карманы и т.д.)
- воспитывать бережное отношение к предметам своей одежды.

#### **Ход игры:**

Детям предлагается одеть семью на прогулку по сезону; в гости; на дачу и т.д. Стало солнце припекать,

Всей семьей пойдем гулять

- Прыгать по дорожкам

В ботинках да сапожках.

#### **Варианты игры:**

**«Собери костюм»** Предложите ребенку подобрать для каждого члена семьи второй предмет костюма. Попросите ребенка назвать каждый предмет костюма, его величину и цвет. Например: большие желтые брюки, большая желтая кофта, большая желтая шапка. Предложите ребенку помочь маме, папе, дочке выбрать обувь для прогулки. Попросите ребенка назвать все предметы обуви и их величину.

**«Надо — не надо»** Попросите ребенка составить предложение по образцу. Весной надо надевать ... (куртку, резиновые сапоги, вязаную шапку) — демисезонные предметы одежды. Весной не надо надевать ... (шубу, валенки, зимнюю шапку) — зимние предметы одежды. Зимой надо надевать ... (шубу, валенки, зимнюю шапку) — зимние предметы одежды. Зимой не надо надевать ... (куртку, резиновые сапоги, вязаную шапку) — демисезонные предметы одежды.

**«Сложи одежду»** Где лежит его одежда? Кто помогает ему складывать одежду на место? Предложите малышу разложить одежду в шкафы. Попросите его положить одежду на разные полки. Скажите, что зимнюю одежду нужно положить на верхнюю полку; демисезонную — на нижнюю полку. Когда ребенок выполнит задание, попросите его рассказать о том, где лежат предметы зимней одежды. Затем рассказать, где лежат предметы демисезонной одежды. Предложите малышу вспомнить и назвать мамины и папины предметы демисезонной одежды. Попросите его рассказать о том, где они хранятся.

### **Грань 6 «Фразовый конструктор»**

**Цель:** расширение и уточнение словарного запаса, формирование грамматического строя речи.

#### **Задачи:**

- учить составлять фразы, предложения;
- формировать лексико-грамматические представления;

- упражнять в составлении предложений с предлогом, уточнять знания о пространственных отношениях;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, связную речь.

### **Ход игры:**

Педагог предлагает картинки фразового конструктора и просит составить предложение. Дети составляют предложение по данным картинкам.

Например: мама, папа, бабушка, дедушка, сестра, брат. Ест, видит, собирает, дает, дарит...Фрукты, банан, лук...

### **Варианты игры:**

«**Мостик**» Педагог выкладывает перед ребенком по очереди две карточки. Задача ребенка – найти слово, которое связало бы эти два изображенных на карточках предмета, являясь как бы «мостиком» между ними. Выбор слов следует обосновать. Например, даются слова: «бабушка» и «торт». «Мостиком» могут быть следующие слова: «купила», «испекла», «принесла» и т.д.

«Добавь слова» - игра на распространение предложений. Педагог предлагает ребенку послушать предложение, например, «Мама шьет платье». Далее педагог спрашивает: «Как ты думаешь, что можно сказать про платье, какое оно (шелковое, легкое, красивое и т.д.)? Если мы добавим эти слова, как изменится предложение?»

«Кто? Что?» Педагог предлагает составить пир помощи картинок предложения по разным моделям. Например, составь такое предложение, в котором будет говориться о том, Кто? Что делает? Что? ( Маша поливает помидоры») и т.д.

«**Выложи по порядку**». Педагог читает рассказ и просит ребенка самостоятельно подобрать и расставить картинки. Далее педагог повторяет текст и проверяет правильность выбранных картинок и их последовательность. Затем просит ребенка самостоятельно повторить рассказ.

«**Скажи, где...**» Перед началом игры вспомнить предлоги, как они изображены на картинках фразового конструктора.

1 вариант. Педагог предлагает сюжетную картинку, просит рассказать, где находится девочка и составить предложение, используя маленькое слово - предлог. Дети называют, где девочка и составляют предложение.

2 вариант. Педагог просит детей послушать предложение и вставить пропущенный предлог. Дети составляют предложение, проговаривают его. Например: мама пошла...магазин; подарок лежит...коробке...

3 вариант. Педагог предлагает детям предложение с неправильным применением предлога, дети исправляют ошибку, заменив предлог.