

КНИГА С ИГРИ ЗА ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Книгата е съставена от партньорите на Еразъм+ проект “Creating A Learning Love”.

В тази книга са записани различни игри от пет различни страни. Всяка страна добави по две или повече игри, които децата обичат да играят в детската градина – така че ежедневно обучение да бъде по-вълнуващо.

Игрите са разделени на 10 категории според типа на играта.

Някои от игрите имат добавени екстри - видео примери на играта, аудио звукови файлове и/или нотирани страници - с връзки към уеб игрите. Някои игри се повтарят, защото има много начини да се играят, правилата са различни.

Обща цел на нашия проект е създаването на подходяща учебна среда с внимателно организирани игри, при които всяко дете се чувства комфортно чрез трансгранично сътрудничество за повишаване на качеството на предучилищното образование в партньорските институции.

Наши цели също са:

- Разработване на игри с форми за наблюдение, които да подкрепят детската индивидуалност, самочувствие и социализация
- Подкрепа на езиковото развитие на децата чрез игри
- Насърчаване на децата да се чувстват в общество, като си помагат взаимно и се уважават
- Подобряване на креативността на децата и уменията им за решаване на проблеми чрез игри и кодиране
- Развитие на двигателните умения и мускулите на децата чрез игри
- Предотвратяване на неподвижния начин на живот чрез игри

Инструкциите за игри са разписани от:

Испания- M. Pilar Rodríguez Buendía, CEIP M^a LUISA CAÑAS, PEDRO MUÑOZ CR

Турция - İsa REŞBER, Adnan Menderes Ortaokulu, Kütahya/ Merkez

Република Северна Македония- Ljiljana Krstevska, JUDG Detska Radost, Skopje

България - Светла Попова, Детска градина „Латинка”, Шумен

Естония - Anneli Mõtsmees, Lohkva Lasteaed, Luunja vald

Книгата е съставена от Anneli Mõtsmees

Имаме съгласието на родителите да използваме детски снимки и видеоклипове в тази книга.

Картинките са от www.pixabay.com

НАШИТЕ ПАРТНЬОРИ



CEIP MA LUISA CAÑAS

ИСПАНИЯ



CEIP MA LUISA CAÑAS е държавно училище в Испания, разположено на около 200 км от столицата Мадрид. Ние сме 18 учители: 2 - по английски език, 1 терапевт, 1 психолог, 1 учител по литература, 1 физиотерапевт, 1 учител по физическо възпитание, 1 арт учител и 1 учител по музика. Останалите учители са преподаватели в предучилищното и начално училище. В нашето училище има 215 ученици (повечето от нашите семейства са от средна класа) на възраст от 3 до 12 години. Има около 15

ученици от други националности, основно от Румъния. Приблизително 5 или 6 ученици имат специални затруднения в обучението, с увреждания (слепи и зрителни увреждания) SMG, лошо поведение. Тези ученици се обгрижват един час на ден в специална класна стая от нашия екип за допълнително обучение. През останалото време те са интегрирани в класните стаи, с другите ученици на същата възраст. В нашето училище имаме малка градина. За нас е много важно нашите ученици да се научат на ценности, свързани с грижата за околната среда, рециклирането и здравословния начин на живот. Имаме програма за здравословна закуска и участваме в спортни дейности, организирани от нашата местна администрация. Ние също така участваме в дейности, свързани с правилното използване на интернет и социалните мрежи. Работим и по малки проекти, свързани с познаването на емоциите и мирното разрешаване на конфликти. Нашата образователна общност е много мотивирана за участие в международни проекти. Училището ни работи усилено, за да подобри комуникационните умения на английски език и да запознае учениците с Европа от ранна възраст. Семействата на учениците си сътрудничат с нас, за да направим това възможно. Ежеседмично имаме часове за работата с ИКТ. За това отговарят няколко висококвалифицирани специалисти.



ADNAN MENDERES ORTAOKULU

ТУРЦИЯ



[Adnan Menderes primary school](#) е държавно училище, открито през 1994-1995 учебна година, за да предоставя образователни услуги на три квартала на центъра на провинция Кютахя. Училището има 1 директор, 1 заместник-директор, 2 предучилищни учители, 17 учители, 1 държавен служител и 2 хигиенисти. Училището предоставя образователни услуги на 264 ученици: 4-6 годишни и 11-14 г. Социалното и икономическо положение

на родителите е ниско и много родители са безработни или в групата с ниски доходи. Също така средният образователен успех на училището е под средния за центъра на провинция Кютахя. Периодът на задължително обучение в Турция е 12 години, но много от завършилите не продължават формалното си образование и избират дистанционно обучение. Много от учениците са част от рисковата група за ранно напускане на училище. Борбата с ранното напускане на училище е първият приоритет в стратегическия план на нашите училища. От учебната 2019-2020 година предучилищното образование е задължително и ние открихме една паралелка за 4-6 годишни ученици. Училището няма опит с проекти и не е участвало в нито един проект на ЕС през последните 3 години. Общата цел на училището е да подобри качеството на образователните услуги и да засили връзката на учениците с училището.



JUDG DETSKA RADOST

РЕПУБЛИКА СЕВЕРНА МАКЕДОНИЈА



Нашата детска градина има 715 ученици. В рамките на детската градина са 5 сгради на 5 различни места в Скопие. Работим по различни програми, но най-важните са:

програма за развитие на самопознание, за екипна осведоменост, за възпитание в ценности, за развитие на положителни емоции, за развитие на логиката и математическото мислене, езикови програми (работа върху речника), за физическа активност и др. Като част от проект с този мащаб за нас ще бъде наистина важно да разширим проектната си работа, да изградим нови партньорства, да обменим опит и придобием нови знания. Също нашите деца ще бъдат включени в нови дейности, които ще им помогнат да се изградят като личности и да имат по-добър поглед върху европейската култура. Нашите деца са с различен етнически и културен произход. Тази практика помага за спиране на културните бариери, както и за преодоляване на стереотипи спрямо други култури.



Детска градина “ЛАТИНКА”

БЪЛГАРИЯ



Детска градина “Латинка” се намира в близост до центъра на Шумен. Детска градина „Латинка” е основана през 1953 г. Повече от 120 деца на възраст 3-7 години се обучават в нашата детска градина. В детската градина има деца със СОП, които са интегрирани в нашите предучилищни групи. Всички деца са разделени по възраст в 5 групи и са обгрижвани от 10 учители. Директорката на детската градина, както и двама от нашите преподаватели са доктори на науките. Ние предоставяме допълнителни часове за обучение по танци, гимнастика, английски език и творческа работилница.

Основните теми на обучението са опазване на околната среда, чужди езици, създаване на навици за учене. Нашите учители работят усилено, за да насърчат децата да обичат да четат книги. Ние имаме опит в работата с деца, които са неуверени и с деца със специални потребности.

Включваме родителите в "живота" на детската градина, така че те да осъзнаят ролята на учителя и начините за социализация на децата. Играта е в основата на нашия образователен процес. Ние имаме богат опит в използването на игри. Нашите учители са създатели на дидактически игри, които са публикувани в местни и национални списания, в онлайн образователни платформи.



LOHKVA KINDERGARTEN

ЕСТОНИЯ



Lohkva Kindergarten се намира на границата на община Лууня, близо до Тарту. Имаме 108 деца от 2-7 години и 31 души персонал, включително 18 учители в нашата детска градина. В нашата група има 6 групи – Nublud, Sipsikud, Sabatähed, Naerulinnud, Nöbininad ja Naksitrallid. Имената на групите произлизат от герои от детската литература. Ние виждаме нашата работа като отглеждане на дърво. Персоналът на детската градина, околната среда и семействата са корените на дървото.

Силното стъблено дърво – детето - ще израсне от корените. В нашата детска градина дървото има три здрави клона – креативност, иновативност и екологична осведоменост.

Креативността се изразява в създаване на благоприятни условия в учебната среда, където децата могат да се изразяват чрез игра, изкуство, музика, движение, а също и чрез използване технологични устройства.

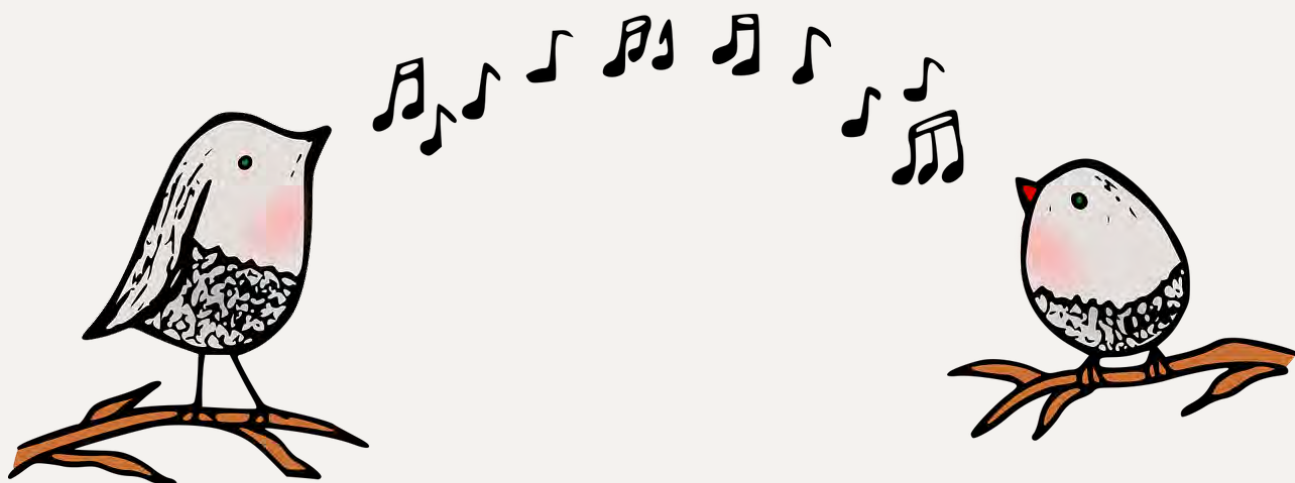
Иновативността се изразява в използването на съвременни техники в обучението в т.ч технологични инструменти, при които детето може да развие STEAM умения и умения на 21 век.

Екологичната осведоменост се изразява в различни теми, системни проучвания на открито и образователни посещения, чрез които детето може да се научи да усеща, поддържа и подобрява своите възприятия в близкото обкръжение чрез пряко преживяване.

Вярваме, че ключът към успеха се крие в сътрудничество с всички страни в детската градина и местната общност.



I. ИГРИ С МУЗИКА



ТАЗИ ГЛАВА ПРЕДСТАВЯ ИГРИ, КОИТО ИЗПОЛЗВАТ МУЗИКА - МУЗИКАТА КАТО ФОН НА ИГРАТА, ЗА ПЕЕНЕ ИЛИ АКТИВНО ВЪЗПРИЕМАНЕ НА МУЗИКА.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ПРИОБЩАВАНЕТО НА ВСЯКО ДЕТЕ В ГРУПАТА, ПРЕСЪЗДАВАНЕ НА ХАРАКТЕРА НА МУЗИКАТА, РАЗВИТИЕ НА УМА И ЕМОЦИОНАЛНАТА ИНТЕЛИГЕНТНОСТ

СТОЛОВЕТЕ

Ceip Ma Luisa Canas, Испания

Времетраене: 20 мин.

Материали: Столове и музика. Устройство за възпроизвеждане на музиката

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще могат да движат малките мускули и в резултат на това ще достигнат двигателно развитие
- Децата ще могат да изпълняват възложените им отговорности
- Ще имат знание как да споделят, ще изпитват радост от играта, ще подобрят „езика на тялото“ си
- Развитие на слуха и опорно-двигателния апарат

Учебен процес:

Поставете определен брой столове, с един по-малко от участниците. Звучи музика като фон, на който децата танцуват около столовете. Когато музиката спре на пауза всеки трябва да си намери стол, на който да седне. Този, който остане без стол, се изключва от игра. Той маха един стол и играта продължава, докато остане само един, който ще бъде победител.



ТАНЦУВАЩИ РАЮЕЛА

Ceip Ma Luisa Canas, Испания

Времетраене: 30 мин.

Материали: Дигитална дъска и начертана дама с цифри на земята, малка плочка. Мобилен телефон или таблет. QR кодове

Цел и резултат от обучението:

- Децата познават числата от 1 до 10
- За координиране на движенията
- За контрол на хвърляния на дълги и къси разстояния
- Развитие на речника на английски език, свързан с частите на тялото

Учебен процес:

Участниците един след друг хвърлят малка плочка, така че да падне на едно от числата на дамата. С електронно устройство и с помощта на учителя децата сканират QR код. На дигиталната дъска ще се появи музикален видеоклип, на който всички момчета и момичета трябва да пеят и танцуват едновременно.



След това се избира друго дете, докато се изредят всички участници. QR може да бъде променен, ако учителят сметне за необходимо.



ЗАМРЪЗНИ!

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: неопределено време

Материали: Любима песен и устройство за възпроизвеждане

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той се движи с музика и ритъм
- Тя/той прави лесни танцови стъпки
- Тя/той танцува на музика и ритъм
- Изпълнява различни ритмични движения едно след друго с музикален съпровод

Учебен процес:

Пуснете любима песен, децата трябва да „замръзнат“, когато музиката е на пауза. Използвайте различни музикални стилове и ритми за насърчаване на различни видове танци и движения. Можете да спрете музиката на пауза, без да предупреждавате децата, така че те трябва да бъдат много внимателни.

ГОРЕЩ КАРТОФ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: неопределено

Материали: топка за тенис, портокал или дори истински картоф ще са достатъчни, музика

Цел и резултат от обучението:

Развитие на моториката

- Тя/той се движи с музика и ритъм
- Тя/той прави лесни танцови стъпки
- Тя/той танцува ритмично с музика
- Той/той изпълнява различни движения едно след друго, ритмично с музика
- Тя/той може да прави движения, които изискват контрол
- Тя/той контролира движенията поотделно и заедно
- Тя/той може да подава малка топка или малки предмети
- Тя/той държи подадената топка с ръцете си

Учебен процес:

Играчите се подреждат в кръг и хвърлят малък кръгъл предмет (тенис топка, портокал или дори истински картоф ще са достатъчни) един на друг, докато свири музика. Играчът, който държи „горещия картоф“, когато музиката спре, се изключва/“изгаря“. Играта продължава, докато остане един играч, този играч е победител.

ТАНЦУВАМЕ ЗАЕДНО

JUDG Detska Radost

Времетраене: 60 мин.

Материали: устройство за възпроизвеждане на музика

Цел и резултат от обучението:

- Когнитивно развитие

Учебен процес:

Когато музиката започне, учителите предлагат прости движения на децата и заедно трябва да създадат хореография. След това децата трябва да запомнят последователността на движенията. Танцът може да се направи много лесен с няколко движения или труден с много движения.



ВЯТЪР – ДЪЖД – ГРЪМ – БУРЯ

JUDG Detska Radost

Времетраене: 10 мин.

Материали: нашето тяло

Цел и резултат от обучението:

- Съсредоточеност на децата - достигане до обща цел
- Създаване на звуци от природата, използвайки само движенията на телата
- Трябва да обясним на децата да внимават за стоящия отляво, и да не започват, докато той не приключи

Учебен процес:

1. Децата трябва да седят в кръг
2. "Лидерът" на дейността ще започне да имитира звука на вятъра, като потрива ръцете си, детето отдясно ще се присъедини и ще копира неговите движения и така нататък, докато кръгът бъде завършен и всички участват
3. Когато кръгът е завършен, лидерът може да промени движенията, за да създаде различни звуци, като: дъждовни капки, гръм, буря

КУКУВИЦА В ГОРАТА – м .Камий Сен-Санс

ДГ “Латинка”



Времетраене: 15 мин.

Материали: пластилин и цветни пера, музика

Цел и резултат от обучението:

- Децата могат да изпълнява специфични движения, изискващи физическа координация
- Пространствена ориентация
- Извършване на определено движение в съответствие със звуков сигнал / кукувичи глас /
- Владее на тялото
- Постигане на конкретна цел чрез имитация на глас на птица, чрез пляскане, телесен контакт...
- Развитие на фината моторика като част от интелектуалното развитие на детето
- Сетивно развитие

Учебен процес:

I вариант: Игра с птици - кукувици

Децата правят птици от пластилин и цветни пера. Под звуците на музиката, децата се разхождат свободно в стаята. Когато чуят гласа на кукувицата, всяко дете се приближава до най-близо стоящите до него деца и кука с глас / кукувиците се поздравяват/.



II вариант: Игра с карти

Има 116 карти на пода. На някои от тях има оранжева точка. Едно детето е избрано да показва/посочва ритмично карта след карта. Музиката звучи, а детето се "разхожда" ритмично по картите. На оранжевите точки всички участници изпяват гласа на кукувицата.

По време на „друга разходка“ по картите с друго дете останалите наблюдатели могат да пляскат с ръце на оранжевата точка, да щракнат пръсти...

ВЛАКЪТ КОЛО

ДГ “Латинка”

Времетраене: 10 мин.

Материали: барабан или дайре, музика

Цел и резултат от обучението:

- Работа със сетива и ответна реакция
- Моторна реакция на слухово възприятие
- Ритмично ходене – за концентрация при изпълнение на задача
- Да може да изпълнява специфични движения, изискващи физическа координация
- Пространствена ориентация
- Ходене на зиг-заг



Учебен процес:

Участниците са в колона с ръце, поставени на гърба на предното дете, като следват водач/“машинист”. Когато машинистът чуе звук (барабан, дайре...) трябва да се пусне от влака и да отиде да се хване на влака последен. Второ дете става машинист. След сигнала третото дете става машинист ...



ИГРА С РИТМИ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 7-10 мин.

Материали: за играта са ви необходими 3 снимки - СЛЪНЦЕ, ЛУНА, ОБЛАК

Значения на картите с картинки:

Слънчице = TI-TI (осмина нота)

Луна = TA (четвъртина нота)

Облак = Shh (четвъртина пауза)

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще развият ритмични умения
- Умения за развитие на паметта

Учебен процес:

Първо научете всички ритми и ги свържете с картинките. След това нека децата пляскаат ритмите един по един. Когато всички ритми са научени и упражнени достатъчно, тогава учителят създава упражнение с картинките и детето пляска или не - на картинките. Децата могат по-късно да измислят упражнения с картинките самостоятелно.



ПЕСЕН "ПРОЛЕТ"

Lohkva Kindergarten

Автор на играта и песента е Laura Väljaots, учител по музика в детска градина „Lohkva“ през 2021

Времетраене: 5 мин.

Материали: Ноти на песента (разположени след описанието на играта) и mp3 файл

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на паметта
- Децата ще работят в екип
- Децата ще развият певчески умения
- Децата ще придобият умения за ритмичен съпровод, като свирят на барабан



Учебен процес: Първо, научете текста и мелодията фраза по фраза. Добавете движения с тялото, докато текстът и мелодията се учат. Ляв крак, десен крак, пляскане – движенията на тялото и звуците ще се правят на фона на песента през цялото време. Пример: Движение на тялото: ляв крак - десен крак – пляскане. Пейте в същото време: „Ще дойде пролетта“. По-късно добавете свирене на барабани в същия ритъм към песента. Палките ще имитират движения на краката.



Пример:

Свирене на барабани: лява палка-дясна палка - двете палки отстрани на барабана. Пейте в същото време: „Ще дойде пролетта ...“

По време на текста „тогава аз карам велосипед“ ръцете с палките ще имитират движението на педалите на

велосипед. В края на песента децата могат да избират с кого искат да отидат на туризъм (например: с майка, баща, сестра, брат или с някой друг).

Spring song

Laura Väljaots

Laura Väljaots

$\text{♩} = 120$

C G C

SPRING WILL CO-ME SI-NG - ING SI-NG - ING SI-NG - ING SPRING WILL CO-ME

11 G D C F C G C

SI-NG - ING SI - NG - ING THEN I RI-DE BI-CY - CLE BI-CY - CLE BI-CY - CLE

25 F C G D C

THEN I RI - DE BI - CY - CLE WITH MY MO - O THER

II. ИНДИВИДУАЛНИ ИГРИ



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, ПОСРЕДСТВОМ КОИТО ДЕЦАТА МОГАТ ДА ИЗСЛЕДВАТ ТЯЛОТО И РАЗВИЯТ УМА СИ.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ДА ПОМОГНЕМ НА ДЕЦАТА ДА РАЗПОЗНАВАТ ЧАСТИ ОТ ТЕЛАТА СИ, ЗА РАЗВИТИЕ НА ВНИМАНИЕТО И СЕТИВАТА.

ПОЗНАЙ... „АЗ ПОЗНАВАМ ТЯЛОТО СИ“

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: неопределено

Материали: 50 карти с гатанка върху тях

Цел и резултат от обучението:

- Да участват в групова игра, зачитайки различни мнения
- Да познават речник, свързан с различни части на тялото, отгатвайки гатанки
- За поддържане на вниманието
- Да се научат как да работят в групи, като спазват правилата и приемат грешките

Учебен процес:

Играта се състои в решаване на различни гатанки. Целта в тази игра е да се отгатнат повече гатанки, работейки в групи. Гатанките са свързани с човешкото тяло. Класът е разделен на две групи. Всяка група има едно дете, което е говорител. Първо отговорът е обмислен от всички членове на групата, след това говорителят казва решението на различните гатанки. Ако отговорът е верен, групата ще продължи да отговаря на следващите гатанки, но ако не успее, другата група ще отгатва гатанки.

МУСКУЛИТЕ, КОИТО СА РАЗПОЛОЖЕНИ В КОРЕМА СЕ НАРИЧАТ ...КОРЕМНИ	ХРАНАТА ДОСТИГА ДО ТЯЛОТО НИ ПРЕЗ ... УСТАТА
О! КАКЪВ МУСКУЛ ИМАМ, КОГАТО СКЪГВАМ РЪКАТА СИ. ТОЙ СЕ НАРИЧА ...БИЦЕПС	ГЛАВАТА И ТОРСА СА СВЪРЗАНИ С ... ШИЯ
В ГЛАВАТА МИ Е... И МИ ПОМАГА ДА МИСЛЯ... МОЗЪК	ТОЙ Е МНОГО ВАЖЕН МУСКУЛ И ДВИЖИ КРЪВТА ... СЪРЦЕ
В ТЯЛОТО СИ НИЕ ИМАМЕ 20 ... ПРЪСТА	ХРАНОСМИЛАНЕТО СЕ ИЗВЪРШВА В ...СТОМАХА
ИМАМ ГРЪДЕН КОШ ОТПРЕД И ОТЗАД НА МОЯ ... ГРЪБНАЧЕН СТЬЛБ	НАЙ-ДЪЛГАТА КОСТ В ТЯЛОТО СЕ НАМИРА В КРАКА, КАЗВА СЕ ... БЕДРЕНА КОСТ

<p>ДА БЯГАМ БЪРЗО С МОИТЕ КРАКАТА МИ ПОМАГА ... ТРИЦЕПСА</p>	<p>КОСТ НА РЪКАТА, КОЯТО СЪБЕДИНЯВА РАМОТО И ЛАКЪТЯ Е .. ХУМЕРУС</p>
<p>ДИШАНЕТО ИМА 2 ДВИЖЕНИЯ: ИЗДИШВАНЕ И... ВДИШВАНЕ</p>	<p>ОРГАНИТЕ ЗА ЗРЕНИЕ СА ... ОЧИТЕ</p>
<p>ОРГАНЪТ ЗА ВКУС Е ... ЕЗИКЪТ</p>	<p>I CAN BEND MY HAND BECAUSE I HAVE... WRIST</p>
<p>НИЕ ДИШАМЕ ПРЕЗ УСТАТА И ПРЕЗ... НОСА</p>	<p>НАЙ-МАЛКИЯТ ПЪРСТ СЕ КАЗВА...КУТРЕ</p>
<p>КОГАТО БЯХМЕ ВЪТРЕ В МАМА, НИЕ СЕ ХРАНИМ ЧРЕЗ НЕЯ... ПЪПНА ВРЪВ</p>	<p>ОБУВАМ ОБУВКИ НА... КРАКАТА СИ</p>
<p>С ТЯХ МОГА ДА ДИШАМ... БЕЛИ ДРОБОВЕ</p>	<p>ДОЛНИТЕ КРАЙНИЦИ СЕ НАРИЧАТ ... КРАКА</p>
<p>ВСИЧКИ КОСТИ НА ЧОВЕШКОТО ТЯЛО ФОРМИРАТ ... СКЕЛЕТ</p>	<p>СВИВАМ КРАКА СИ В ... КОЛЯНОТО</p>
<p>ОРГАНИТЕ, КОИТО ОТГОВОРЯТ ЗА ПРОИЗВОДСТВОТО НА УРИНА СА ... БЪБРЕЦИТЕ</p>	<p>ЧЕРВЕНА ТЕЧНОСТ, ЦИРКУЛИРАЩА ПРЕЗ ВЕНИ И АРТЕРИИ ... КРЪВ</p>
<p>СЧУПИХ СИ ...? , НЕ МОГА ДА ХОДЯ /ГЛЕЗЕНИТЕ/</p>	<p>В КРАЯ НА ПРЪСТИТЕ НИЕ ИМАМЕ НОКТИ</p>
<p>ЧРЕЗ ТЯХ КРЪВТА ЦИРКУЛИРА ... ВЕНИ</p>	<p>ДЪЛГА ТРЪБА, КОЯТО СВЪРЗВА УСТАТА СЪС СТОМАХА ... ХРАНОПРОВОД</p>
<p>ПЪРВИЯТ ПРЪСТ НА РЪКАТА СЕ НАРИЧА ...ПАЛЕЦ</p>	<p>ТЯЛОТО Е РАЗДЕЛЕНА НА 3 ЧАСТИ – ТОРС, КРАЙНИЦИ И ... ГЛАВА</p>

ЧИСТАТА КРЪВ ЦИРКУЛИРА ПРЕЗ ... АРТЕРИИТЕ	ОТПАДЪЦИТЕ ОТ ОРГАНИЗМА СЕ ИЗХВЪРЛЯТ ОТ ... АНУСА
КОСТИТЕ, КОИТО ПРЕДПАЗВАТ СЪРЦЕТО И БЕЛИТЕ ДРОБОВЕ СА ... РЕБРАТА	НАЙ-ГОЛЯМАТА КОСТ НА ГЛАВАТА СЕ КАЗВА ... ЧЕРЕП
РЪЦЕТЕ И КРАКАТА СЕ НАРИЧАТ... КРАЙНИЦИ	ЕЗИКЪТ Е ОРГАНА ЗА ... ВКУС
ИМА ДВЕ, ЕДНОТО Е ДЕБЕЛО, А ДРУГОТО ТЪНКО, ЗА КОЕ ГОВОРИМ? ... ЧЕРВАТА	ДВИГАТЕЛНИЯТ АПАРАТ СЕ ФОРМИРА ОТ КОСТИТЕ И ... МУСКУЛИТЕ
МОЗЪКЪТ ИЗПРАЩА ИНФОРМАЦИЯ ДО КОСТИТЕ И МУСКУЛИТЕ ЧРЕЗ... НЕРВИ	НОСЪТ Е ОРГАН ЗА ... МИРИС
МОМИЧЕТАТА ИМАТ ВУЛВА, А МОМЧЕТАТА ... ПЕНИС	МОМЧЕТА ИМАТ ПЕНИС И МОМИЧЕТА ... ВУЛВА
В УСТАТА ИМА... СЛЮНКА	ТЯЛОТО СЕ СЪСТОИ ОТ ГЛАВА, КРАЙНИЦИ И ... ТОРС
ТРЪБАТА, КОЯТО СВЪРЗВА БЕЛИТЕ ДРОБОВЕ, СЕ НАРИЧА ... ТРАХЕЯ	ОРГАН, В КОЙТО СЕ СЪХРАНЯВА УРИНАТА ... ПИКОЧЕН МЕХУР
НАЙ-ГОЛЕМИЯТ ОРГАН В ТЯЛОТО Е ... ЧЕРЕН ДРОБ	ТО Е ОБРАЗУВАНО ОТ МНОГО ПРЕШЛЕНИ, ТОВА Е ГРЪБНАКА

МИСЛИ И ПОДСКОЧИ

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: неопределено

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на кръстосана латералност
- Идентифицират левия и десния си крак, като ги използват последователно
- Детето ще може да възприема инструкции и да ги обработва правилно
- Развитие на паметта
- Детето ще може да запомни инструкциите и да ги изпълнява многократно

Учебен процес:

Учителят показва цветно кодиран плакат с брой нарисувани човешки стъпки. Стъпките са разпределени в цялото пространство, образувайки верига. Децата скачат от стъпка на стъпка, обикаляйки веригата, в съответствие с цифровия код и латералността – ляво-дясно.

КОЙ Е ТОВА ?

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той познава себе си
- Познава своите физически характеристики
- Разказва за основни характеристики, описващи външен вид
- Може да уважава различията
- Тя/той приема себе си като различен
- Тя/той приема различните външни характеристики на други хора

Учебен процес:

Учителят моли учениците да седнат в кръг. Учителят пита учениците: Виждам едно чернооко и къдраво момче, кой е това? Децата гледат към своя приятел, който учителят също гледа, и казват името на приятеля. Играта продължава, като се задават други функции.

ЧУВСТВА UNO

Adnan Menderes Primary School

Времетраене:

Материали: Uno карти или можете да използвате спинер със същите цветове

Цел и резултат от обучението:

- Изразява емоции, мисли и мечти по оригинален начин
- Тя/той обяснява негативните си емоции с помощта на положителни словесни изрази
- Тя/той показва негативни емоции с положително поведение
- Тя/той вярва в себе си
- Тя/той казва какво харесва и не харесва.
- Тя/той се изразява пред групата
- Тя/той, когато е необходимо, изразява различни мнения

Учебен процес:

Тази игра добавя различен обрат към вашата нормална игра Uno, която всички деца харесват!

Използвайки Uno цветовете, обсъдете какво може да означава всеки от цветовете.

Синьото може да означава, че се чувствате тъжни, уморени, отегчени или болни.

Зеленото означава чувство на щастие, спокойствие, фокусиране и контрол.

Жълтото означава чувство на разочарование, притеснение или нервност.

Червеното трябва да означава ядосан. Всеки път, когато детето играе с тази цветна карта, го научете да използва емоционална дума, която съответства на цвета, споделете момент, в който сте се чувствали по този начин, или обсъдете кога някой може да се почувства по този начин.

ПОЗНАЙТЕ КАКВО СЕ ПРОМЕНИ?

JUDG Detska Radost

Времетраене: 10 мин.

Материали: части от дрехи, аксесоари

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на наблюдателност
- Развитие на способността за селективност на стимулите
- Развитие на вниманието и способността за концентрация
- Обучение и развитие на креативност и спонтанност

Учебен процес:

Инструкции, правила, коментари: Всяко дете в групата ще участва в две ситуации, ще бъде част от кръга или ще бъде в средата на кръга. Децата сядат в кръг и едно от тях отива в средата. Ще представи на останалите как е облечен, как са подредени дрехите, аксесоарите, които носи по себе си (часовник, гривна, колан и др.). След това ще промени нещо в облеклото си, например: той ще запретне ръкава на сакото си, може да събуе чорапа си; седящите в кръга трябва да идентифицират какво се е променило в облеклото му. Играта може да бъде сложна, добавяйки нови елементи към облеклото или две промени, настъпващи по едно и също време, може да се промени позицията на тялото - всичко зависи от възрастта и нивото на разбиране на децата.

КОЛАЖНА СНИМКА С ЖИВОТНИ

JUDG Detska Radost

Времетраене: 30 мин.

Материали: списания, ножици, лепило, хартия

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на колективност в групата

Учебен процес:

Инструкции, правила, коментари: Играта дава възможност на децата да се опознаят по-добре, както и да се запознаят по-добре с животните. Всички деца търсят снимки на животни от списания, изрязват ги и ги залепват върху лист хартия. Заедно с родителите си описват животното, което са намерили, могат да имитират гласа му или как се движи. Това, което се получава като резултат е красив плакат с животни и весело настроение.

ГОВОРИ СИЛНО. ГОВОРИ ТИХО. ГОВОРИ БЕЗ ГЛАС

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

Материали: емотикони

Цел и резултат от обучението:

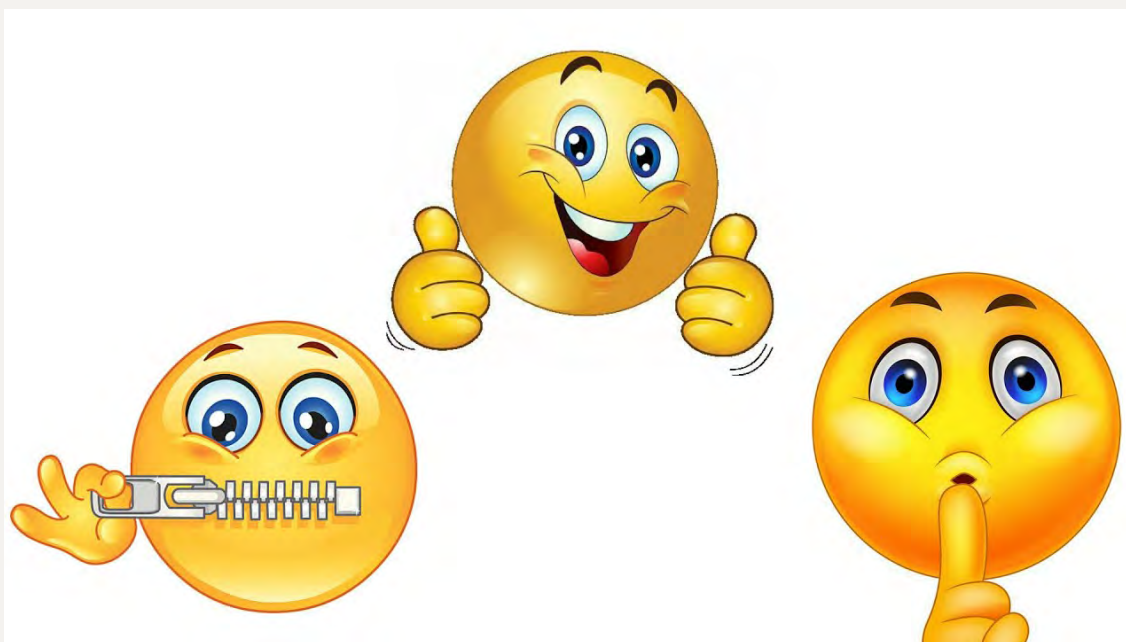
- Съставяне на изявителни и въпросителни изречения по модел
- Определяне на лични местоимения и условни форми
- Регулиране на силата на звука и темпото на говора
- Развитие на умения за проучване и изследване
- Развитие на самоконтрол и спазване на правилата
- Развитие на желание за сътрудничество и работа в екип
- Изграждане на положителна образователна среда

Учебен процес:

Вариант 1

Водещият пита: "Как се чувстваш" и след това избира участника, който трябва да отговори на въпроса, както и емотикона, подсказващ силата на гласа, който трябва да използва:

- ❖ Емотикон „Говори силно“ – детето трябва да каже отговора със силен глас;
- ❖ Емотикон „Говори тихо“ – детето трябва да каже тихо отговора;
- ❖ Емотикон „Говори без глас“ – детето трябва да каже отговора, без да издава никакъв звук, като само движи устните си;



Вариант 2

Водещият задава въпрос на първия участник и моли останалите от групата да отговорят заедно, като използват правилното лично местоимение, в зависимост от пола на участника.

Например: Водещ: Как се чувстваш?

Дете: Чувствам се щастлив.

Водещ: (избира емотикон)

Група: Той/тя се чувства щастлив.

Играта с упражнения завършва, когато всички деца отговорят на въпроса.

Препоръки: Водещият може да усложни правилата, като подбере групи от деца, за да отговорят на въпроса (само момичета, само момчета, всички, които носят тениска, всички, които носят рокля и т.н.). Водещият би могъл да покани някое от децата да бъде водещ.

СЪБИРАНЕ НА СЪКРОВИЩА

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

Материали:

Цел и резултат от обучението:

- Да може да извършва дейности, които изискват концентрация и физическа координация
- Да може да следва инструкциите
- Да може да декодира информация
- Да използва знанията и уменията си
- Да осмисли състезателния елемент на играта

Учебен процес:

Учителят обяснява правилата на играта и накратко обяснява важността на работата в екип. Разделя децата на два отбора. Всеки отбор избира водач, който да помогне на състезателите да преминат от старта до крайната дестинация – торбата със съкровища /различни геометрични фигури/. Препятствията, които трябва да се преодолеят по маршрута са:

- ❖ прескачане на ниско препятствие / дъска, поставена на 20 см от земята/
- ❖ конуси / 2 бр. / със зигзагообразно движение
- ❖ провиране под греда, поставена на 60 см от земята.



Състезаващият се играч е със завързани очи. Преодолява препятствия, като следва инструкциите на водача: „Направи 1, 2...стъпки; повдигни крака, прескочи, продължи напред; спри се; върви наляво, надясно; върви направо; клекни; пълзи; изправи се, намери торбата. В края на трасето се поставя торба, от която

състезателят вади фигура, с опипване трябва да я познае. Фигури, чиито форми са разпознати, се считат за спечелено съкровище. Водачът събира спечелените съкровища. Фигурата, която не е разпозната, се връща в торбата. Играта се печели от отбора, който е събрал повече съкровища.

НАМЕРИ МЯСТОТО СИ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 15-20 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Детето може да види собствените си характерни качества и да се сравнява с другите
- Детето си сътрудничи с децата от групата, за да постигне обща цел
- Детето използва сравнителни прилагателни (по-висок-по-нисък, по-светъл-тъмен)
- Детето знае своя месец и дата на раждане

Участници: 10 - 12 деца

Учебен процес:

Учителят кара децата да образуват редица според различни характеристики. Характеристиките ще се променят и децата ще коригират редицата според тях. Децата трябва да работят заедно, за да направят правилни редици (например: трето дете решава кое от двете деца е по-високо).

Учителят дава задача на едно дете да провери дали другите деца са в реда, според указаните характеристики. Когато редицата е направена правилно, децата ще кажат: Аз съм по-висок от Джон, аз съм най-високият, косата ми е най-късата и т.н.

Децата могат да правят редици според тези команди: Подредете се според височината си от най-високия/най-ниския. Вдигнете ръцете си нагоре. Подредете се според дължината на ръцете си.

Подредете се според дължината на косата си от най-дългата/най-късата. Подредете се според цвета на косата си от най-светлия/най-тъмния. Подредете според дължината на панталоните си (дължина от земята). Момичета! Подредете се според дължината на полите или роклите си.

Подредете се според вашия месец на раждане. При необходимост възрастният помага за припомняне на месеците на раждане.

Тогава те трябва да знаят датите си на раждане. Възрастният може да помогнете .



ИГРА НА ЕМОЦИИ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 30 мин.

Материали: Джобни огледала. Карти за емоции, където детето е разпознаваемо щастливо, тъжно, ядосано, развълнувано, уплашено, наранено.

Ситуационни карти, където са представени различни ситуации:

Щастие- Момчето се наслаждава на сладолед. Момчето се забавлява на пързалката. Момичето спечели игра.

Тъга- Момичето се отдалечава, трябва да напусне дома и приятелите си. Момчето е единственото, което не получава и покана за рожден ден. Птицата на момчето е умряла.

Гняв - Роклята на момичето се е изцапала. Друго дете е грабнало количката на момичето. Друго дете е съборило кулата на момичето.

Страх - Момчето може да види гръмотевична буря, която се случва навън. Момчето се страхува да скочи от дъската за скачане. Предполага се, че момчето трябва да вземе напитки от тъмната изба.

Вълнение- Дядо дойде неочаквано на гости. Момичето е намерило „съкровище“ на детската площадка. В небето се виждат фойерверки.

Болка- Момичето се е спънало и коляното ѝ кърви. Момичето си е ударило главата. Момичето трябва да си направи инжекция.

Участници: 3-5 деца

Цел и резултат от обучението:

- Детето разпознава различни емоции (щастлив, тъжен, ядосан, развълнуван, страх, болка) от картинките
- Детето се опитва да изрази същата емоция, както е показано на снимката
- Детето мисли за различни причини, поради които някой има емоция и използва изречението „Ти си... (щастлив), защото...“ - да познаят какво се е случило.

Учебен процес:

Учителят показва една по една различни карти с емоции. Децата се опитват да отгатнат какви емоции са показани на снимките и кога хората могат да се чувстват по този начин. С всяка емоция децата вземат джобното огледало и се опитват да изразят емоцията в огледалото.

Учителят пита децата кога са се чувствали така, какво ги е накарало да се чувстват по този начин.

Учителят поставя картите с емоциите на земята. Децата избират произволно една карта със ситуация и се опитват да кажат каква ситуация е показана на картинката. След това те заедно обсъждат на коя емоция отговаря ситуацията (например: детето яде сладолед – щастливо).

Учителят насочва децата да кажат „Щастливо е, защото яде сладолед“. По този начин всички карти със ситуации се разпределят между различни карти с емоции.

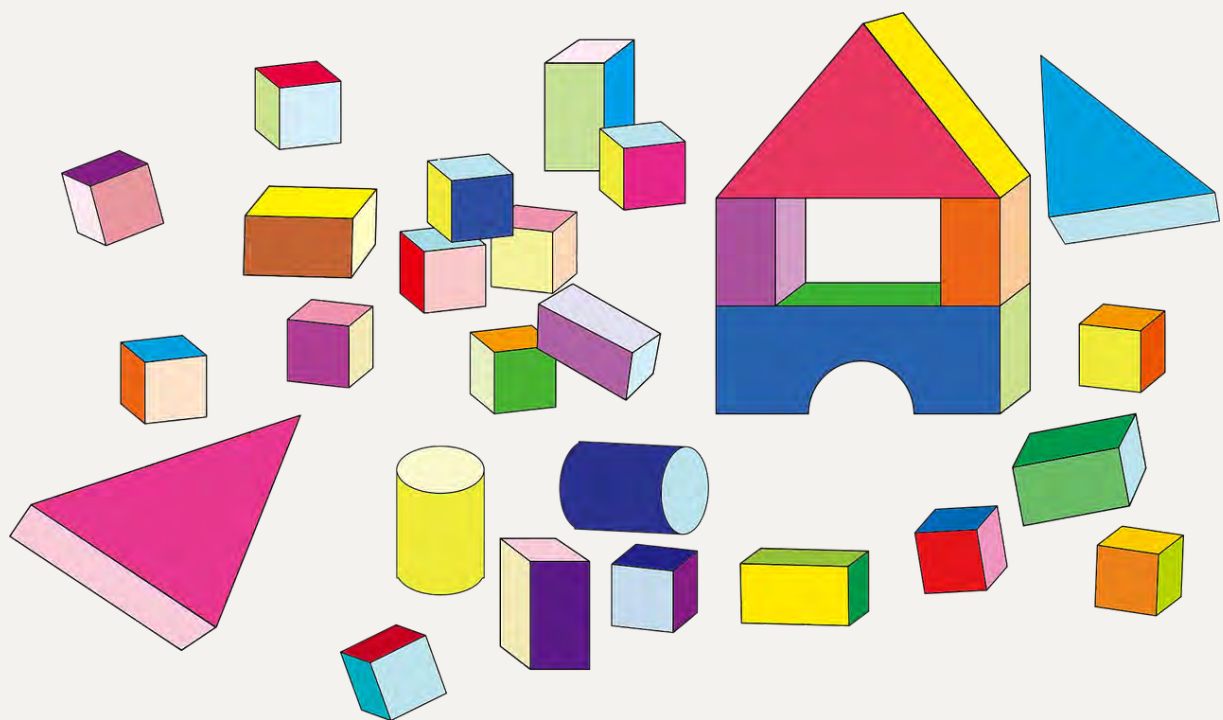
Учителката взема всички карти за емоции и ситуации в ръката си и моли едно от децата да я придружи (далеч от останалите). Учителката му позволява на случаен принцип да избере една ситуация. Детето вижда каква е ситуацията на снимката и каква емоция предизвиква тя. След това детето трябва да отиде при другите и да се опита да покаже тази емоция.

Другите деца трябва да познаят каква емоция пресъздава и да попитат „Ти .. (щастлив ли си, тъжен ли си т.н.)“. Тогава детето отговаря дали е правилно или не. Когато емоцията е отгатната правилно, те трябва да попитат „Ти ... (щастлив ли си), защото ...“ и да посочат различни причини, поради които смятат, че той/тя има това чувство. Когато другите са предложили 3-4 варианта и не са намерили правилната причина, детето само казва „Аз съм ... (щастлив), защото ... (и описва дейността в картината на ситуацията)“.

Ако някой предложи правилния отговор, той или тя ще отиде да избере следващата карта за ситуация. Ако никой не отговори правилно, детето само избира кой следва. Играта се играе, докато не се изиграят всички карти за ситуацияите или докато всички деца имат поне 2 изражения на емоция.



III. ИГРИ БЕЗ ИГРАЧКИ



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, ЧРЕЗ КОИТО
ДЕЦАТА МОГАТ ДА СЕ НАУЧАТ ДА БЪДАТ КРЕАТИВНИ.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ДА РАЗВИВА ТВОРЧЕСТВОТО И ИНОВАТИВНИТЕ
УМЕНИЯ НА ДЕЦАТА.

МИШЛЕНЦЕ, ЩЕ ТЕ ХВАНЕ КОТКАТА

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 10-15 мин.

Материали: музика



Цел и резултат от обучението:

- Децата подобряват двигателните си умения
- Децата се учат да работят заедно
- Децата спазват правилата

Учебен процес:

ПОДГОТОВКА: Може да се играе на закрито и на открито. Имаме нужда от безопасно пространство, където децата могат да стоят в кръг и да се движат свободно.

Децата застават в кръг, хванати за ръце. Пеят песен: „Мишленце, котката ще те хване, Мишленце, котката ще те хване. Ако не те хване тази вечер, ще те хване утре.” Едно дете е избрано за мишка, а друго - за котка. Играта се състои в това, че котката трябва да тича около кръга, за да хване мишката. Другите отварят и затварят кръга, за да защитят мишката.



КАПИТАНЕ, КАПИТАНЕ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Да може да извършва някои дейности, които изискват физическа координация
- Да може да прави загряващи упражнения
- Да може да се движи лесно, да прави движения, които изискват баланс
- Достига конкретна цел чрез скачане
- Да може да върви към целта назад и напред на два или един крак
- Да може да управлява взаимоотношенията си с другите
- Да бъде доброволец в груповите дейности
- Учениците ще могат да изпълняват отговорностите, които са им възложени
- Да може да стане лидер или да следва командите на лидера
- Да може да опише какво точно казват учителите (слушане)
- Да могат да задават въпроси за това, което слушат и да отговарят на въпросите, зададени от учителя

Учебен процес:

Учителят пита децата „Били ли сте някога на море?“. Ако някой каже, че е бил там, учителят моли да опише морето и крайбрежието. Децата разказват техните спомени, а учителят дава повече подробности за морското крайбрежие. След това учителят разяснява правилата на играта. Той казва на всички участници да си представят, че в средата на стаята има голямо море. В началото на играта учителят избира детеза капитан и го изпраща да премине морето. Той застава срещу всички участници. Останалите деца питат капитана:

Деца: Капитане, капитане!

Капитан: Да, чувам ви.

Деца: Можем ли да минем през морето?

Капитан: Да, възможно е, но при едно условие.

Деца: Кажете ни какво е то?

Капитан: /Капитанът им казва да направят едно движение от списъка по-долу:

- скачане с един крак, скок с два крака, прескачане назад с един крак, прескачане назад с два крака, чрез търкаляне и танцуване

Детето, което може да прави конкретното движение правилно и да докосне пръв капитана, става нов капитан. След това игра продължава по същия начин. В края на 30 минути учителят завършва играта.



Българските деца играят играта "Капитане, капитане"

Г-Н, Г-ЖА ВЪЛК?

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Използва инструкции за местоположението
- Тя/той заема позиция в пространството
- Тя/той може да извършва движения за промяна на местоположението
- Тя/той върви в съответствие с инструкциите

Учебен процес:

Едно дете е избрано да бъде г-н (или г-жа) Вълк. Той стои на достатъчно разстояние (3+ метра) от другите играчи с гръб към тях. Другите играчи стоят един до друг в редица, с лице към гърба на г-н Вълк. Всички заедно викат: „Колко е часът, г-н Вълк?“ Г-н Вълк отговаря като избира и извиква определен час (между 1 и 12). Другите играчи правят необходимия брой стъпки към г-н Вълк. Например „3 часа“ би означавало играчите да направят три стъпки към г-н Вълк. Тези две действия се повтарят, а другите играчи се приближават все по-близо до г-н Вълк. Когато г-н Вълк е готов (обикновено когато другите играчи са се приближили много до него), той сменя своя отговор на въпроса от „Колко е часът, г-н Вълк?“ на „Време е за вечеря“! В този момент всички играчи трябва да се обърнат и да се втурнат обратно към началната позиция. Г-н Вълк ги преследва бягайки след тях, като да се опитва да си хване вечерята. Играчът, който е хванат, става следващия г-н Вълк и играта продължава.

ТОПКАТА И АЗ

JUDG Detska Radost

Времетраене: 60 мин.

Материали: 20 топки от пяна, една флашкарта

Цел и резултат от обучението:

- Познават и назовават частите на тялото
- Придвижване в пространството според инструкциите

Учебен процес:

Деца отгатват различните части на тялото от флашкартата. Играта е в три части: в първата част на играта децата играят свободно с топката. Във втората - играят с топка, слушайки инструкциите на учителя. В третата част учителят може да предложи играта като състезание.

Инструкции, правила, коментари: децата слушат инструкциите на учителя да поставят топката в различна позиция: докато е легнало на пода, изправено, седнало, коленичило... Инструкциите са: сложете топката на главата си, сложете топката между краката, на врата, раменете, корема и др. Във втората част на играта децата трябва да тичат из салона, подскачайки или ритайки топката, без да удрят други деца. В третата част на играта децата на четири крака трябва да избутат топката напред с помощта на главата, носа, брадичката или рамото..

ПРИРОДЕН ВЛАК

JUDG Detska Radost

Времетраене: 40 мин.

Материали: въже, знамена, миниатюрни насекоми - играчки, камбанки

Цел и резултат от обучението:

- Откриване и изучаване на природата
- Ходене в колона един по един
- Идентифициране на форми и цветове в природата

Учебен процес:

Учителят носи пълна кошница с миниатюрни насекоми и всяко дете избира едно от тях. Всяко дете хваща въжето, държано от учителя, което символизира влак. По даден знак - камбанката звъни, влакът тръгва и пътуването започва. Учителят държи въжето, на което са хванати децата. Станциите, на които влакът спира, са маркирани с табло, на което има снимки като миниатюрите на децата.

Табела с удивителен знак - Гара, децата слизат от влака с билета, който е изобразен на знамето.

Инструкции: Играта може да се повтори няколко пъти и можете също да изпеете песен за влака, докато той пътува.

ЛАБАДА

ДГ “Латинка”

Времетраене: 10 мин.

Материали: песен Лабада

Цел и резултат от обучението:

- Да слушат текста на песента
- Да изпълняват съответните движения
- Децата участват с желание в играта
- Да могат да разберат правилно текста на полската песен (слушане)



Учебен процес:

Lyrics of the Polish song	Translation
Таńczymy labada, labada, labada tańczymy labada, małego walczyka. Tańczą go harcerze, harcerze, harcerze, tańczą go harcerze i małe zuchy też.	Танцуваме лабада, лабада, лабада, танцуваме лабада във малък кръг. Танцуват го скаути, скаути, скаути. Танцуват го скаути и малки деца.

Децата са подредени в кръг.

1-Поставят ръцете си върху главата на съседните връстници. Те вървят ритмично в кръг.

2-Поставят ръцете си върху раменете на съседни връстници. Те вървят ритмично в кръг.

3-Поставят ръцете си върху корема на съседни връстници. Танцуват ...

4-Поставят ръцете си на коленете на съседните връстници. Танцуват...

5-Поставят ръцете си върху горната част на ходилата на съседните връстници. Танцуват...

6- Те танцуват ритмично в кръг, хванати за ръце



КОЙ СЪМ АЗ?

ДГ “Латинка”

Времетраене: 25 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Да познават връстниците си според облеклото –вътрешни обувки, пантофи
- Да познават връстниците си по външния им вид / коса, прическа, облекло, ръст, пол / без да ги виждат
- Развитие на наблюдателност
- Да се сприятеляват
- За развитие на тактилните сетива
- Да вярват на другите
- Всяко дете е специално

Учебен процес:

Версия - Познай кой съм въз основа на моите обувки / пантофи



А/Дете е обърнато с гръб към своите връстници. То отваря краката си. Друго дете стои зад него. Второто дете поставя своята обувка /пантоф, така че първото дете го вижда. Първото дете се опитва да познае кой стои зад него само по вида на неговата обувка / пантоф. Ако първото дете познае, отива при другия деца. Ако първото дете не познае, играта продължава, с друго дете, което застава зад него.

Версия - Познай кой съм - със завързани очи

Б/ Дете стои със завързани очи пред връстниците си. Пред него/нея стои второ дете. Първото дете докосва косата на второто дете, прическата, дрехите, проверява височината, и определя дали е момче или момиче и назовава името на детето. Ако детето със завързаните очи не познае, играта продължава; друго дете застава пред детето със завързани очи.



МРАЗОВИТА ГОНЕНИЦА

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 20-30 мин.

Материали: Избира се игрална зона и дете-Мраз, което ще започне да преследва другите

Цел и резултат от обучението:

- Детето спазва правилата на играта
- Детето развива вниманието си
- Детето си сътрудничи с другите

Учебен процес:

Децата бягат, а едно от тях е Мраз. Играч, който е докоснат от детето - Мраз, ще замръзне. Другите ще се опитат да го размразят чрез докосване и извиквайки името му, например: „Освободете Мари!“ . Когато играчът бъде размразен, той може да избяга от детето-Мраз отново. Играта приключва, когато всеки един играч е замразен.



МОРЕ И ЗЕМЯ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 20 мин.

Материали: оформяне на линия от децата и избор на водача на играта

Цел и резултат от обучението:

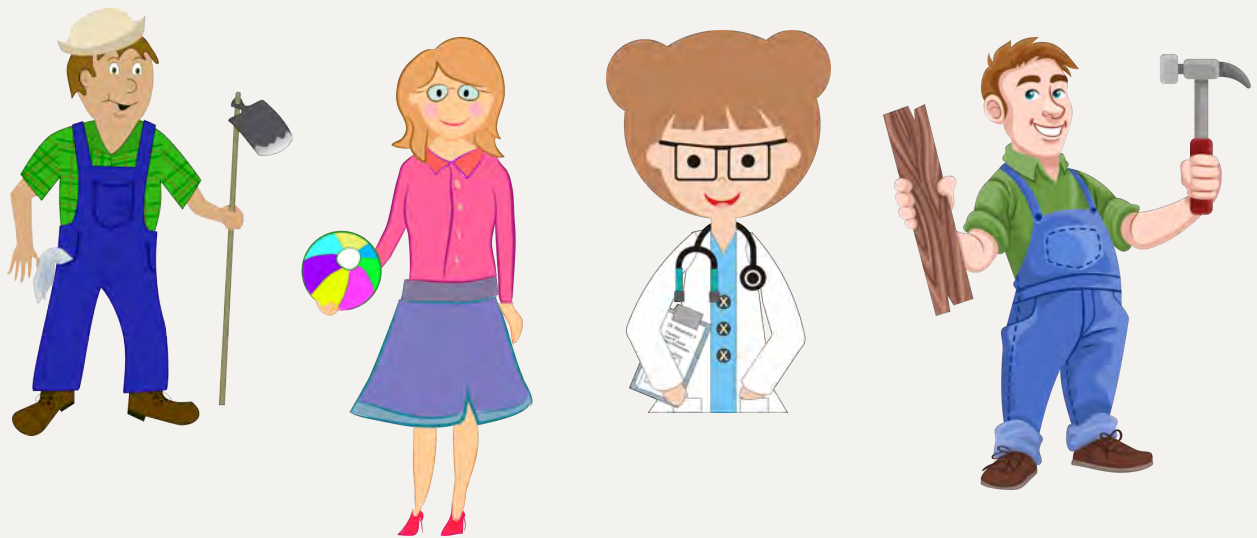
- Детето си сътрудничи
- Детето е способно да образува линия
- Детето развива умения за внимание
- Детето спазва правилата на играта

Учебен процес:

Определяме границите на „море“ и „земя“. Избира се водачът на играта. Игралите ще застанат един до друг на плажа до „морето“. Водачът на играта дава команди: ако каже „море“ всички трябва да скочат в „морето“, ако каже „земя“, всички трябва да скочат обратно на „сушата“. Който сгреша, отпада от играта. Този, който внимава и изпълнява вярно командите на водача, печели.



IV. СЮЖЕТНО-РОЛЕВИ ИГРИ



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, В КОИТО ДЕЦА МОГАТ ДА
ВЛИЗАТ В РАЗЛИЧНИ РОЛИ.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ПОДОБРЯВАНЕ НА СОЦИАЛНИТЕ УМЕНИЯ И
САМООРИЕНТАЦИЯТА НА ДЕЦАТА, СВЪРЗАНА С ПРОФЕСИИ.

В ТЪРСЕНЕ НА ИЗГУБЕНОТО СЪКРОВИЩЕ

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 30 мин.

Материали: карта, детска площадка, оборудване на детската площадка

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на основни двигателни умения, баланс, координация и насоченост
- Работа в екип, способност да се разбират и спазват правилата на играта, знания как да се изчаква, развитие на въображение, децата се забавляват. Участващите в играта се научават да контролират разочарованието си, ако направят грешка
- Въображение, пространствено-времево структуриране
- Определения - бързо, бавно, внимателно, надясно, наляво, нагоре и надолу, над, завъртане...

Учебен процес:

Казваме на децата, че в тази игра те трябва да си представят, че са пирати, които са на остров и че има изгубено съкровище, което трябва да намерят. Показва им се картата, която съдържа маршрута, който трябва да изминат, за да намерят изгубеното съкровище. Разделяме ги на 4 групи и обясняваме как трябва да се изпълни последователността от действия, според картата. Обясняваме им, че ще трябва да търсят съкровището по отбори. Ще го търси само една група, докато останалите трябва да чакат реда си. След като четирите отбора приключат маршрута, ще им зададем въпрос, свързан с пиратите и най-накрая ще могат да отворят съкровището.

ФЕРМАТА

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 15-20 мин.

Материали: животни-играчки или животни на картинки

Цел и резултат от обучението:

- Детето спазва правилата на играта
- Детето развива умения за внимание
- Детето познава животните
- Детето подобрява фонетичните и фонологичните умения

Учебен процес:

Децата са разделени в класната стая. Едно от децата е избрано да познава. Учителят раздава карти със снимки на животни и техните имена на пода с лицето надолу – това са 4 категории животни. Подготвя се кош/кошара за играта или определени ъгли в класната стая за всяка група животни. Броим до три. Тогава всяко дете се опитва да имитира звук и движение на животно. Детето, което трябва да ги познае трябва да групира животните от една и съща категория в съответната кошара или в определения ъгъл. Играта приключва, когато всички животни са прибрани.

ОТ СИМВОЛИ КЪМ ПРОФЕСИИТЕ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

Материали: карти с професии, пастели, лепило, хартия А4, изображения

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той различава обекти според тяхната принадлежност към определена професия
- Тя/той съставя граматически правилно изречение
- Казва името и фамилията на родителите си
- Тя/той разказва за професията на родителите си
- Речник - Стетоскоп, чук, микрофон

Учебен процес:

Учителят разговаря с децата за различни професии и казва, че ще играят игра, свързана с тях. Преди това представя различни предмети, свързани с професии - стетоскоп, чук, писмо, тенджера, книга, микрофон, ножици и т.н.), които са толкова, колкото е броя на децата. Учителят казва на децата, че ще играят игра за намиране на двойки. Той поставя разпръснато предметите на пода. Музиката звучи и децата започват да танцуват. Когато музиката спре, всяко дете получава карта с човек с определена професия и я съотнася към предметите на пода. Играта продължава, докато всички деца намерят двойката – картинката и съответния на професията предмет. След играта децата сядат в кръг. Учителят пита децата към кои професии може да принадлежат изображенията на картинките. Учителят ги моли да опишат характеристиките на съответната професия. Децата разказват за професиите на родителите си. Освен това учителят пита децата каква професия искат да упражняват, когато пораснат. Децата сядат на масите. Те рисуват какви желаят да станат, когато пораснат. Децата разказват на приятелите си за картината, която са нарисували.

УЧА С БУТИЛКИ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

Материали: Бутилки с номера и вътре картинки - изображения на различни професии, топки, хартия, молив

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той преразказва за обекта/ситуацията/събитието след известно време
- Той/той защитава собствените си права и тези на другите
- Тя/той прави движения, които изискват контрол
- Тя/той умее да ритне топка в цел
- Отговаря на въпроси относно визуалните материали
- Речник - събиране, точки, професия, мярка, плат, шият, числа 1-20

Учебен процес:

Деца седят в полукръг и учителят им задава гатанки за професиите:

- Той е и майка, и баща, и брат, и сестра. Не се уморява да преподава, раздава любовта си на всички (отговор - учител)
- С голяма шапка на главата и черпак в ръката. На вкусната храна той е дегустатор (отговор - готвач)
- Избира платове. Реже с ножици. Взема мярка. След това шие дрехи (отговор - шивач)

След като децата отговорят, учителят поставя пет малки бутилки, номерирани от 1 до 5, съдържащи изображения на професии, познати преди това на децата, ситуирани в определен ъгъл на стаята. Учителят насочва вниманието на децата към този ъгъл. Той пита децата какво може да има в бутилките и децата се опитват да отгатнат. Учителят казва на децата, че в бутилките има изображения на различни професии.

Учителят изважда изображението от бутилка номер едно и пита коя е тази професия. Учителят насочва децата да намерят правилния отговор, като дава съвети, когато е необходимо. Учителят гарантира, че децата достигат до правилните отговори по отношение на всички визуални елементи в бутилките. След това учителят казва, че те ще играят игри с тези бутилки и обяснява правилата на играта.

Деца се разделят на две групи. Бутилките се подреждат на определени интервали по смесен начин и топката се поставя на определено разстояние. Деца се редуват, опитвайки се да съборят бутилката или бутилките, като ритат топката с крака. Те получават толкова точки, колкото числото, изписано на бутилката. При падане на повече от една бутилка, точките се сумират.

Отчитане на резултатите: Изразява се графично чрез поставяне на определени символи върху сметала, с мъниста или се изписват на хартия. Учителят поздравява всички деца за старанието им. Играта продължава в съответствие с интереса на децата.

БИНГО В ПРИРОДАТА

JUDG Detska Radost

Времетраене: 30 мин.

Материали: работен лист със снимки на това, което може да се намери в природата

Цел и резултат от обучението:

- Тази игра влияе върху развитието на сетивата
- Подобрява функцията на сетивните органи
- Разширява знанията за природата

Учебен процес:

Предварително учителят провежда разговор с децата за природни материали, които могат да бъдат намерени в заобикалящата ни среда. След това на децата се дава работен лист с тях. Те отиват на разходка, където могат да се намерят природните материали от снимките. Всяко дете получава по един лист и търси изобразените елементи в природата. Когато го намери, го слага на определеното от учителя място.

Играта се играе, докато децата не могат да намерят повече материали. По време на търсенето децата могат да си помагат, да се консултират, да се веселят.



ЕЗИКЪТ НА ТЯЛОТО

JUDG Detska Radost

Времетраене: 25 мин.

Материали: реквизит, костюми, сцена и др., списания, ножици, лепило, хартия

Цел и резултат от обучението:

- развитие на двигателни умения

Учебен процес:

Упражнението може да се играе по няколко различни начина и след всяко изпълнение следва разговор за това как са се чувствали по време на упражнението. Учителката дава инструкции на децата как да правят движения по време на упражнението, докато тя също участва:

- Покажете здраво стиснати зъби, спуснете веждите си – коя емоция показваме така?
- Повдигнете веждите си, усмихнете се – коя емоция е това?
- Изплезете езика си, вдигнете ръце и скочете – коя емоция е?

ИГРА С ОЗОБОТ „Аз се движа безопасно“

ДГ „Латинка“

Времетраене: 20 мин.

Материали: Ozobot, снимка на кръстовище, пътни знаци, хартиени шаблони за пътя на Ozobot, маркери, Ozobot кодове

Цел и резултат от обучението:

- Може да обяснява визуални материали /пътни знаци/
- Може да задава въпроси относно пътни ситуации
- Да отговаря на въпроси
- Съсредоточеност и внимание
- Забелязване на предмети или ситуации
- Фокусиране върху обекти или събития
- Познаване на основни пътни знаци за движение по пътищата

Учебен процес:

Учителят показва на децата кръстовище без пътни знаци. Пита ги могат ли безопасно да стигнат до детската градина. Децата обясняват, че това кръстовище не е безопасно, защото няма пътни знаци. Учителят изважда пътни знаци и заедно ги поставят на определени места. Учителят обяснява, че с помощта на играчка озобот, могат да преминават безопасно по определен маршрут до детската градина. Заедно подготвят шаблони за път на озобота, като се съобразяват с поставените пътни знаци. Децата трябва да програмират озобота, използвайки кодовете. Той трябва да пресича на обозначените места. Децата насочват озобота и стартират преминаването му. Учителят променя местата на пътните знаци, което означава, че децата трябва да го препрограмират. По този начин се затвърдяват знанията им за безопасно поведение на улицата.



ИГРА С ВЕЕ БОТ

ДГ "Латинка"

Времетраене: 30 мин.

Материали: Игручка Вее Вот и игрово поле с квадратна решетка, снимки

Цел и резултат от обучението:

- формиране и развитие на мисленето
- развитие на уменията за ориентиране в пространството
- формиране на умения за изготвяне на проект
- развитие на логическото мислене
- развиване на свързана реч
- концентрация и внимание
- намиране на обект
- фокусиране върху обекти

Учебен процес:

Образователният продукт "Вее Вот" включва интерактивна игручка Вее Вот и игрово пространство с квадратна решетка. Пчелата се управлява с помощта на няколко бутона, разположени в горната част. След натискане на бутона "Go", пчелата следва предварително зададен маршрут.

Учителят е подредил 2 маси за 2 отбора. На всяка маса е поставена квадратна решетка с различни изображения. Използваните картинки са познати на децата. Всеки капитан получава различна задача за своя отбор. Задачата е да се намерят думи, които започват с един и същ звук. Във всяка квадратна решетка има 5 картини, но само 3 започват със същия звук.



Децата трябва да програмират пчелата, така че тя да ги намери, без да спира движението си. Играта започва, когато децата застанат около масата и разгледат местоположението на картинките. След това те трябва да програмират пътя на пчелата. Екипът, който изпълни задачата по-бързо, е победител. Втората задача за

всеки отбор е да произнесе думата правилно и да опише за какво се използва обектът на картинката.

ДЕТЕКТИВ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 -15 мин.

Материали: лупа, пример за модел, геометрични фигури

Цел и резултат от обучението:

- Детето формира шаблон с дадени форми
- Детето намира подходящи форми, за да продължи линията на шаблона
- Детето разпознава форми

Учебен процес:

В тази игра децата са детективи. Те решават загадка с помощта на лупа. Децата предварително познават геометричните фигури и използват лупа, за да изследва дадена последователност от форми. Детето намира правилните фигури, за да образува тази линия на шаблона, дадена като пример. В дадената линия на шаблона има едно празно място и детето намира правилната геометрична фигура, за да продължи правилно. Детето назовава фигурите, с които е направил линията и цветовете им.

* Забележка: Тази игра се фокусира върху формите, а не върху цветовете.

Ако линията на шаблона е направена правилно, детето получава награда - значка на полицаи (направена преди това)!

Пример за модел на линия (трябва да бъде къса, за да могат децата да я изследват с лупата)

A)



B)



ОБАДЕТЕ СЕ НА СПЕШНА ПОМОЩ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: .

Материали: лекарско облекло, телефон

Цел и резултат от обучението:

- Децата се учат как да действат правилно, когато се случи инцидент
- Децата си сътрудничат, за да успеят

Учебен процес:

Учителят възлага роли на деца: оператор за спешни повиквания, две играещи деца, случаен минувач. Ролевата игра започва със сцена, в която две деца играят в парка. Изведнъж едното дете пада тежко и вече не може да се изправи. Другото дете иска помощ от случаен минувач. За съжаление минувачът е чужденец и говори чужд език. Детето иска телефона му, за да се обади на Спешна помощ. Детето набира спешен телефонен номер. Операторът от Спешния център пита какво се е случило и детето спокойно обяснява ситуацията. Операторът пита за местоположението на произшествието. Детето обяснява, че те са в парка, който е близо до тяхната детска градина (име на детската градина). Операторът изпраща линейка. Детето с телефона знае, че не трябва да го затваря, докато пристигне помощта.



V. ИГРИ В СТАЯТА ИЛИ В САЛОНА



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, КОИТО МОЖЕТЕ ДА
ИГРАТЕ ВЪТРЕ В СТАЯТА.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ДА СЕ ПОВИШИ ОСВЕДОМЕНОСТТА ЗА ВАЖНАТА РОЛЯ
НА ПРАВИЛАТА. УЧИТЕЛИТЕ ЩЕ НАСЪРЧАТ ДЕЦАТА САМИ ДА
ОПРЕДЕЛЯТ ПРАВИЛАТА НА ИГРАТА

МУЗИКАЛНИ СТАТУИ

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: според интереса на децата

Материали:

- устройство за възпроизвеждане на музика
- Инструментална музика или песни

Цел и резултат от обучението:

- Контрол на тялото и движенията
- Децата се радват на успеха си, подобряват самочувствието си
- Могат да изпълнява специфични движения, изискващи физическа координация
- Внимание, креативност и координация

Учебен процес:

В стаята звучи музика, а децата танцуват. Учителят спира музиката от време на време и всеки трябва да замръзне в точното положение, в което е бил, когато музиката спира. Има много варианти, които предоставят различни опции за постигане на редица цели. Например, децата могат да бъдат помолени да танцуват, използвайки само лявата или дясната половина от тялото си, така че фокусът да е върху латералността. Друг вариант е да помолите децата да използват и други части от тялото си, танцувайки. Това ще им помогне да идентифицират човешкото тяло. Следователно тази игра може да бъде адаптирана към различен училищен контекст.

ВИЖДАМ, ВИЖДАМ ...

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 15-20 мин.

Материали: изображения-картинки към определен речник от думи

Цел и резултат от обучението:

- Детето спазва правилата на играта
- Детето развива умения за съсредоточеност и внимание
- Детето подобрява фонетичните и фонологичните умения
- Детето подобрява речника си

Учебен процес:

Учителят показва няколко картинки на децата, свързани с определен речник. В началото той казва: - Виждам, виждам ...

Децата отговарят: - Виждаш ли?

Учителят: - Виждам нещо...

Децата: - С коя буква започва?

Учителят, който преди това е избрал една от картинките, но не я посочва, казва буквата, с която започва името на изображението.

Децата ще се опитват да отгатнат.



ВЗРИВЯЩИ СЕ БАЛОНИ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Материали: балони

Цел и резултат от обучението:

- Да може да прави упражнения за загряване в съответствие с вербалните инструкции
- Да може да скочи назад или напред
- Достигане на конкретна цел чрез скачане
- Да може да върви към целта назад и напред на два или един крак
- Да може да ходи / танцува с естетични движения на тялото

Учебен процес:

Учителят дава накратко информация на децата за затлъстяването. След това разяснява правилата на играта. Учителят връзва надути балони на двата крака на децата. Когато музиката започне, те - танцуват. Докато танцуват те се опитват да пукнат нежно балоните на другите деца с краката си.

СТЪПКА, СТЪПКА

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Да може да извършва някои дейности, които изискват физическа координация
- Да може да прави загряващи упражнения
- Да може да се движи лесно, да прави движения, които изискват баланс
- Достига конкретна цел чрез скачане
- Да може да върви към целта назад и напред на два или един крак
- Да може да управлява взаимоотношенията си с другите
- Да бъде доброволец в груповите дейности
- Могат да изпълняват отговорностите, които са им възложени.
- Да може да стане лидер или да следва командите на лидера
- Да може да опише какво точно казват учителите (слушане)
- Да могат да задават въпроси за това, което слушат и да отговарят на въпросите, зададени от учителя

Учебен процес:

Учителят дава кратка информация за ползите от физическите дейности за човешкото тяло.

След това децата правят леки загряващи упражнения - 3 минути. Той ги разделя на две групи.

Групите са подредени в колона пред дъските за стъпване. Пред всяка група има по 4 дъски.

Учителят казва на децата, че ще направят различни движения, и дава командата за старт. Тези движения може да са скачане върху дъската с един крак, прескачане на дъската с два крака и комбинация от тези движения. Групата, която първо премине от другата страна се аплодира.

ПЪЛЗЕТЕ, ХОДЕТЕ И СКАЧАЙТЕ ... КАТО ЖИВОТНИ

JUDG Detska Radost

Времетраене: 30 мин.

Материали: широко цветно тиксо

Цел и резултат от обучението:

Трениране на всички части на тялото, за подобряване координацията на движенията

Учебен процес:

Описание на дейността: учителят определя маршрут с помощта на цветно тиксо. След това приканва децата да следват маршрута всеки път по различен начин според командата, например:

ходете на четири крака, като куче;

скачайте като кенгуру;

изправете се и ходете на пръсти с изпънат врат, като жираф; ...

Инструкции, правила, коментари: за да направи играта по-забавна, учителят може да раздели децата на две групи и да проведе състезание.



КРЪГЪТ НА ПРИЛИКИТЕ

JUDG Detska Radost

Времетраене: 30 мин.

Материали: стая със столове

Цел и резултат от обучението:

Групиране на участниците в играта по определени критерии; Развитие на паметта, вниманието и скоростта на реакция.

Учебен процес:

Описание на дейността: Играта включва идентифициране на подобни характеристики сред участниците и групирането им според дадени критерии. Участниците са подредени в кръг, седнали на столове и се изправят по определен признак. Учителят обяснява правилата, които трябва да се спазват.

Инструкции, правила, коментари:

Задача 1: За стартиране всеки участник казва фамилията си. Задачата на играта е всеки да запомни фамилията и името на детето, което седи отдясно. Децата, които изпитват затруднения, се подпомагат от учителите.

Задача 2: Да направят крачка напред всички участници, чието фамилно име започва с буквата А. След изпълнение на задачата се връщат в първоначалната си позиция.

Задача 3: Да направят крачка напред всички, които имат руса коса. След изпълнение на командата всички се връщат в изходна позиция.

Задача 4: Да направят крачка напред всички, които носят сини дрехи. След изпълнение на командата всички се връщат в изходна позиция.

Задача 5: Да направят крачка напред всички, които имат черни обувки. След изпълнение на командата всички се връщат в изходна позиция.

Задача 6: „Изпълнете чутата команда! Когато чуete червено трябва да стоите на един крак. Когато чуete синьо, ще сложите ръце на главата. Когато чуete, жълтото ще пляскате с ръце.“

ВЕЛИКАНИ И ДЖУДЖЕТА

ДГ “Латинка”

Времетраене: 15 мин.

Материали: музика

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на концентрация и памет
- Комуникация на тялото с музиката
- Двигателно развитие
- Физическа координация

Учебен процес:

1-ви вариант: Децата възприемат бързо и бавно темпо на музика. На бавната част на мелодията, момчетата влизат в ролята на великани и с тежка широка стъпка, бавно и тромаво вървят. Момичета стоят неподвижно. На бързата част, великаните спират, а джуджетата - момичета се движат с малки стъпки, бързо и весело покрай великаните-момчета.



2-ри вариант: Рисуване на лист времетраенето на нотите и темпото на музиката. Всяко дете има пред себе си лист хартия и молив. На листа предварително са нарисувани великан и джудже в двата срещуположни края. На бавната част от музиката, децата рисуват дълги линии от великана до джуджето. На бързата част, децата рисуват малки точки / стакато/ от джуджето до великана.

SIETE SALTOS

ДГ “Латинка”

Времетраене: 15 мин.

Материали: музика

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на концентрация и двигателна памет
- Двигателно развитие
- Физическа координация
- Развитие на въображение
- Общуване на тялото с музика



Учебен процес:

Децата са подредени в кръг. В първата част на мелодията те танцуват, хванати за ръце. Във втората част те изпълняват различни движения, представени от учителя. Целта е да се запомни последователността на движенията:

- ❖ ръцете нагоре, след това на кръста на детето,
- ❖ повдигане на левия крак, свит коляно,
- ❖ повдигане на десния крак, свит коляно,
- ❖ колянка на лявото коляно,
- ❖ колянка на двете колена,
- ❖ поставяне на лявата ръка под брадичката,
- ❖ поставяне на двете ръце под брадичката.

Различните движения се изпълняват с различна времева продължителност. Децата правят движенията докато музикалният тон звуци.



КЪЛБОТО С ПРЕЖДАТА НА БАБА

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 15 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Децата спазват правилата на играта
- Децата могат да образуват кръг със своите връстници
- Децата работят в екип

Учебен процес:

Подготовка: Децата образуват кръг със своите връстници и избират дете, което ще бъде „Баба“.

Играта: Децата са в кръг и се държат за ръце. „Бабата“ стои с гръб към тях. Децата трябва да „оплетат“ кълбо, като се промушват под ръцете си или ги прескачат. Когато заплитането приключи („Кълбото с прежда е готово“), бабата може да се обърне и да започне да го размотава. Децата не трябва да пускат ръцете си.



ЯЙЦЕ С ИЗНЕНАДА

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 15 мин.

Материали: лисчета с фамилните имена на деца, празни яйца-изненади, отпечатани букви, малки картинки

Цел и резултат от обучението:

- Децата се учат как да образуват думи от букви
- Децата развиват умения за четене
- Децата могат да четат думите

Учебен процес:



Децата намират кошница с яйца, които учителят изсипва на пода. Всяко дете търси яйцето с фамилията си. Децата отварят яйцата-изненади и намират букви. Те трябва да образуват дума от тях. Полезно е да се добави малка картина на думата, която трябва да се изпише. Отначало децата могат да се опитат да образуват думата, без да гледат картинката. Ако е необходимо, учителят помага на децата поотделно.



VI. ИГРИ С ИГРАЧКИ



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, В КОИТО ДЕЦА
ИЗПОЛЗВАТ РАЗЛИЧНИ ИГРАЧКИ И ОБОРУДВАНЕ.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е РАЗВИТИЕ НА ОТГОВОРНОСТ И
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИТЕ УМЕНИЯ НА ДЕЦАТА.

БЕЕ БОТ

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: неопределено, според способността на детето да играе и броя на участниците

Материали: работно поле за пчеличка и маркери, ДУМИ: Горe, долу, от едната страна (вляво, в зависимост от нивото), от другата страна (вдясно, в зависимост от нивото)

Цел и резултат от обучението:

- Ще се развие фината моторика, координацията ръка-око, скорост на реакцията и насоченост
- Работа в екип, изпълнение на поставена задача, способност за изчакване и зачитане на правилата. Толерантност към разочарованите, ако не се постигне целта
- Развитие на памет, пространствено структуриране, времево структуриране и маршрутен дизайн
- Броене: брой пъти за натискане
- Структуриране: дясно, ляво, отпред, отзад, завой, дясно, ляво

Учебен процес:

На килима се поставя квадратна мрежа с различни рисунки, всяка в квадрат от 10 сантиметра, за да може БееВот да изпълни задачата, дадена на децата. Децата проектират на масите на лист хартия маршрута, по който БееВот ще трябва мине, и след това се дават команди на БееВот, за да ги изпълни. Децата маркират командите на бутоните на БееВот, за да мине по маршрута и да стигне до желаната крайна точка.



ЦВЕТНО ПРЕДСТАВЛЕНИЕ С ПИПЕТА/СЛАМКА

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Материали: кръгове от цветни хартии, пипета или сламка

Цел и резултат от обучението:

- За съсредоточеност и внимание
- Забелязване на предмет или ситуация, или събитие
- За фокусиране върху обект или ситуация, или събитие
- За групиране на обектите според техните цветове
- За координация на очите и ръцете
- Да използва инструменти, служейки си с ръката

Учебен процес:

Учителят показва на децата основните цветове, които са изрязани от цветни хартии във форма на кръг. Той ги пита дали са готови да играят забавна игра. Учителят казва на децата че ще правят дихателни упражнения. Той показва, а децата ги повтарят. След това те се разделят на две групи.

Учителят подготвя две маси. Учителят поставя цветните кръгове върху тях. Той дава по една пипета/сламка на всеки участник и обяснява правилата на играта. Всяка двойка деца избира цвят, който да носи с пипета от двете маси. Децата се опитват да пренесат цветния кръг в една и съща цветна кутия, поставена на трета маса, намираща се в средата на стаята. Ако участникът пренесе кръг с грешен цвят, това

не се счита за верен отговор.

Играта започва, като децата са застанали до масата в средата.

След командата за стартиране, те се опитват да пренесат цветните кръгове с пипета от съседните две маси и да ги поставят в кутията със съответния цвят на средната маса. Падащите на земята цветни кръгове не се отчитат като резултати. Групата, която завърши първа задачата се аплодира за награда.



ДА НАПРАВИМ ТЕГЛИЛКА/КАНТАР

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

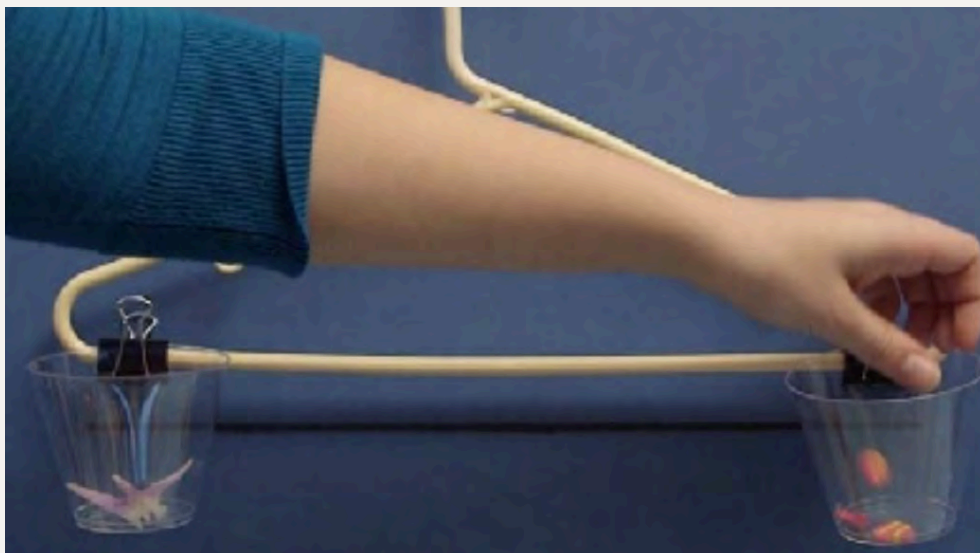
Материали: закачалка, 3 малки щипки за свързване, 3 големи скоби за свързване, 2 прозрачни пластмасови чаши, хартия, кабарчета, маркер

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той сортира обекта или обектите според техните характеристики
- Тя/той сортира обекта/обектите по тегло
- Тя/той предвижда резултата от измерването
- Тя/той измерва в нестандартни единици
- Тя/той казва резултата от измерването
- Тя/той сравнява резултатите от измерването с прогнозираните резултати
- Тя/той назовава стандартните измервателни инструменти

Учебен процес:

Използвайте закачалка и пластмасови чаши, за да изградите елементарен кантар за претегляне. Децата ще пускат предмети в чашите, за да видят кой тежи повече или по-малко. Превърнете го в игра, като ги накарате да се опитат първо да отгатнат кой обект тежи повече или колко от един предмет се равнява на друг.



ИГРА С ЩИПКИ ЗА ПРАНЕ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Материали: цветни щипки за пране

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще могат да движат слабите и малки мускули и като следствие ще имат двигателно развитие
- Децата ще могат да събират предметите/щипки, да ги пренасят от едно място и да ги закачат на определена целта (върху дрехите на друго дете)
- Децата ще могат да изпълняват отговорностите, които са им възложени
- Децата ще имат желание да поемат отговорност и да развият чувство за отговорност

- Децата ще могат да броят обекти (от 1 до 10)
- Децата ще могат да преброяват последователно обектите един по един
- Децата ще могат да назовават бройката на определен брой обекти
- Децата ще могат да кажат колко обекти са преброили

Учебен процес:

Учителят носи цветни щипки за пране и пита децата за какво се използват. Те изследват формата и цвета им. Учителят окуражава всички участници да разкажат идеите си как може да украсим дрехите си с тях. След като идеите им се приемат, децата се разделят на две групи от учителя. Той разяснява правилата на играта.



Единият участник само стои, без да прави нищо, а вторият - закача щипките на дрехите на партньора си. Двойката, завършила първа с пълен набор висящи щипки на дрехите, печели играта. Учителят дава по десет щипки на всяка двойка деца. Децата поставят щипките на килима. Когато учителят даде команда за стартиране, играта започва. Двойката деца, която първо завърши играта, се аплодира и поздравява от групата като награда.

КЪБЛО

JUDG Detska Rados

Времетраене: 10 -15 мин.

Материали: кълбо с навита прежда

Цел и резултат от обучението:

- Добро познаване между децата в група, изразяване на положителни аспекти от характера или външния вид на участниците

Учебен процес:

Описание: Участниците седят в кръг. Кълбото ще бъде предадено на всички играчи и те ще трябва да изпълнят изискването, дадено от лидера на играта. Тази игра помага на учениците да се опознаят и да създадат приятелства.

Инструкции, правила, коментари: Лидерът на играта подава кълбото на един от участниците, заявявайки нещо, което той обича да прави „Харесва ми ...“. Всеки участник ще развие нишката, ще каже нещо, което обича да прави и ще предаде кълбото на следващия. Когато кълбото „мине“ през ръцете на всички ученици, то ще се върне по същия маршрут и всеки участник ще трябва да разкаже история или да говори за любим герой от приказките.

ОВЦЕ И КОТКИ

JUDG Detska Rados

Времетраене: 60 мин.

Материали: училищни материали, фитнес уреди

Цел и резултат от обучението:

- Насърчаване на разрешаването на проблеми
- Придобиване на топологична концепция

Учебен процес:

Създайте различни комплекти животни в ъгъла на занималнята или фитнес салона. Децата застават в кръг със затворени очи; едно дете се избира да ги докосва по рамото. Ако той докосне дясното рамо, то докоснатото дете трябва да изблее като овца и да изтича в ъгъла за овце. Ако се докосне лявото рамо, детето трябва да измюка като котка и да изтича в ъгъла на котките.

В края на заниманието учителят пита къде има най-много овце или котки.

КОЙ КАК ГО ПРАВИ?

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

Материали: топка

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на уменията за подаване и хващане на голяма плътна гумена топка
- Развитие на двигателни умения
- Децата ще могат да изпълняват задачите, които са им възложени
- Емоционално удовлетворение от игровата двигателна дейност
- Развитие на правилно произношение
- Затвърждаване на знанията на децата за животните

Учебен процес:

Децата образуват кръг, учителят застава в центъра на кръга. Учителят подава топката на всяко дете последователно и казва имена на различни животни. Детето хваща топката и издава звуци, които са глас на съответното животно. В ролята на хвърлящ топката може да бъде и дете от групата, но учителят ще даде инструкции за имената на животните. Така играта е по-интересна и разнообразна. Само животните, с които децата са се запознали по време на уроците по околна среда трябва да бъдат включени в играта - котка, куче, врабче, пиле, жаба...



ИГРА С БАЛОНИ

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

Материали: различни цветове балони, музика

Цел и резултат от обучението

- За фокусиране и съсредоточеност
- Фокусиране върху обект, ситуация или събитие
- Групиране на обектите според техните цветове
- Координиране на движения на очите и ръцете
- Двигателни умения

Учебен процес:

На пода има балони в различни цветове. Децата слушат текста на песента и вземат в ръце балон, чийто цвят е свързан с думи. Те изпълняват движения с тях – люлеене, познаване на цвета на балона/ и ходене ритмично в кръг. Когато балоните се спукат – според текста в песента, децата подскачат и клякат на пода.



In Bulgarian	Translation
Сега деца ще надуваме балони	Now children we will inflate balloons
с различни цветове.	in different colors.
Вземаме жълт балон.	We take a yellow balloon.
1. Жълт балон /2	1. Yellow balloon /2
жълт е като слънцето.	yellow like the sun.
Балонът се надува/2	The balloon inflates /2
Надувайте го всички силно	Inflate it all of you
момичета, момчета – надуйте /3	girls, boys – inflate /3
Пук! Хайде, стана на парчета!	Pop! Come on, the balloon burst into pieces!
А сега какво? Ще вземем друг балон!	Now what? We'll get another balloon!
Ето, с цвят зелен...	Here it is, with the color green...
Готови ли сте да надуем зеления балон?	Are you ready to inflate the green balloon?
2. Зелен балон /2	2. Green balloon /2
зелен е като тревата.	green like the grass.
Балонът се надува/2	The balloon inflates /2
Надувайте го всички силно	Inflate it all of you
момичета, момчета – надуйте /3	girls, boys – inflate /3
Пук! Хайде, и зеленият балон се спуска!	Pop! Come on, the green balloon burst!
А сега какво? Ще вземем друг балонсин балон и ще го надуем.	Now what? We'll get another balloonblue balloon and we will blow it.
Готови ли сте?	Are you ready?
3. Син балон /2	3. Blue balloon /2
син като небето.	blue like the sky.
Балонът се надува/2	The balloon inflates /2
Надувайте го всички силно	Inflate it all of you
момичета, момчета – надуйте /3	girls, boys – inflate /3
А така! И синият се спуска!	And so! And the blue one burst!
Това е!	That's it!

ИГРА СЪС СТОЛОВЕ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 мин.

Материали: столове

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на вниманието
- Децата подобряват скоростта си на отговор
- Децата знаят как да се справят със загубата

Учебен процес:

В средата на стаята, са разположени в кръг столове. Трябва да има толкова столове, колкото са децата без 1 стол. Докато музиката звучи, децата се движат около столовете. Когато музиката спре, всички играчи трябва да седнат на столовете. Който не може да седне, трябва да напусне играта. Всеки път се отнема по един стол. Играчите остават същия брой.



ИГРА - ОГЛЕДАЛО

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 мин.

Материали: 5 различни двойки от еднакви предмети

Цел и резултат от обучението:

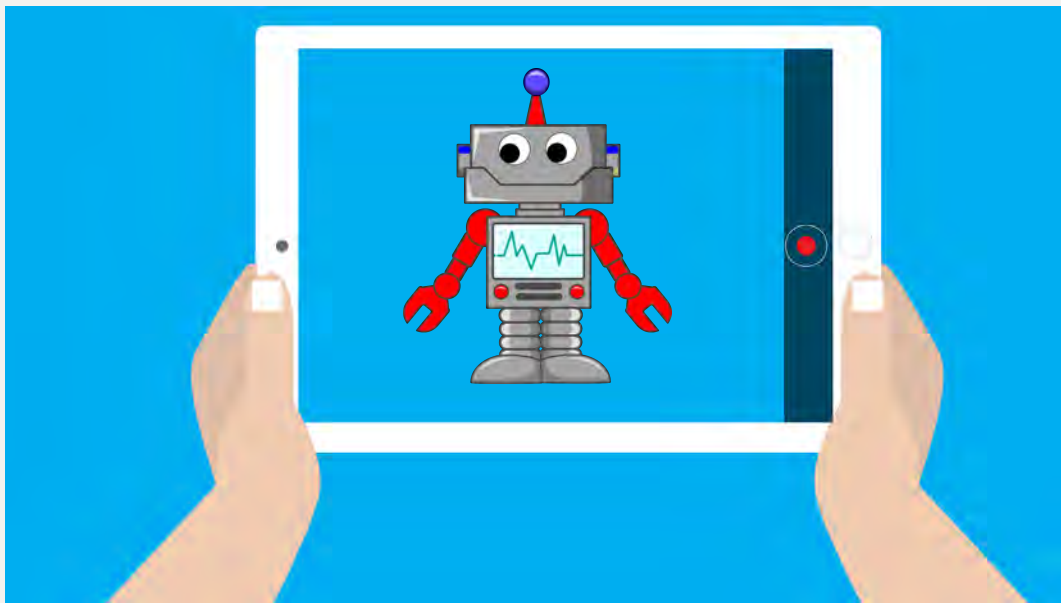
- Децата поставят различни предмети според модел
- Децата усъвършенстват уменията си за съсредоточеност и внимание

Учебен процес:

Учителят разделя децата на двойки и им дава 5 различни двойки подобни неща (например 2 молива, 2 еднакви играчки- животни, 2 лего части и т.н.). Играч 1 прави модел от нещата (поставя ги един до друг). Играч 2 трябва да копира този шаблон - като в огледало. За да се направи по-трудно упражнението учителят може да скрие модела на първия играч, след като вторият играч го запомни. Тогава вторият играч трябва да направи модела по памет.



VII. ИГРИ С ОБОРУДВАНЕ



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, КОИТО
МОЖЕТЕ ДА ИГРАТЕ ВЪТРЕ В СТАЯТА.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ПОВИШАВАНЕ НА МЕДИЙНАТА ГРАМОТНОСТ
И ИНФОРМАЦИОННИ УМЕНИЯ НА ДЕЦАТА.

ПАМЕТ

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: Няма определено време за игра, зависи от това колко време отнема намирането на двойките

Материали: Карти с изображения. Броят на картите зависи от възрастта на децата

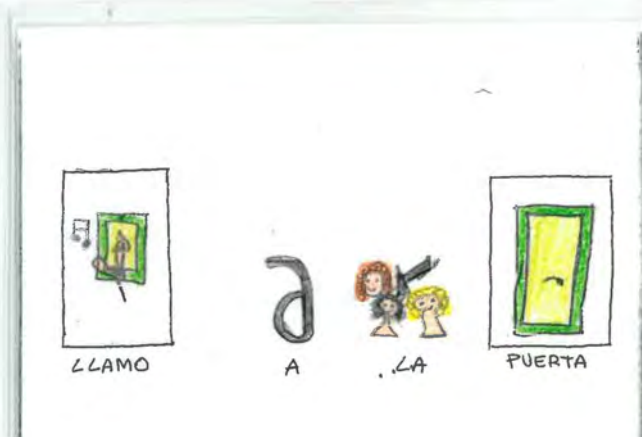
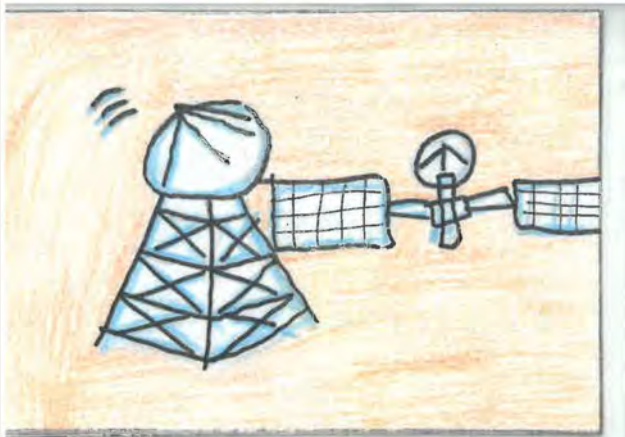
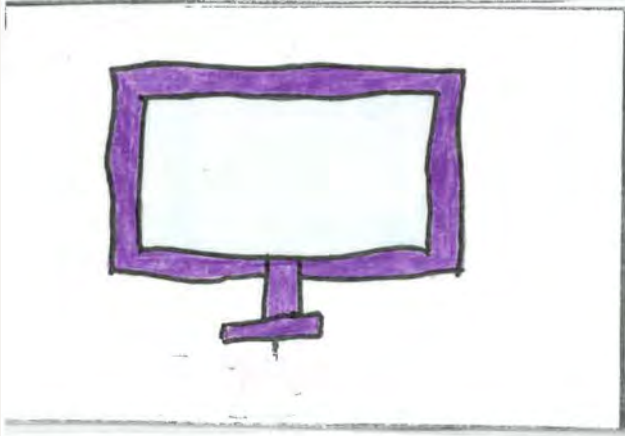
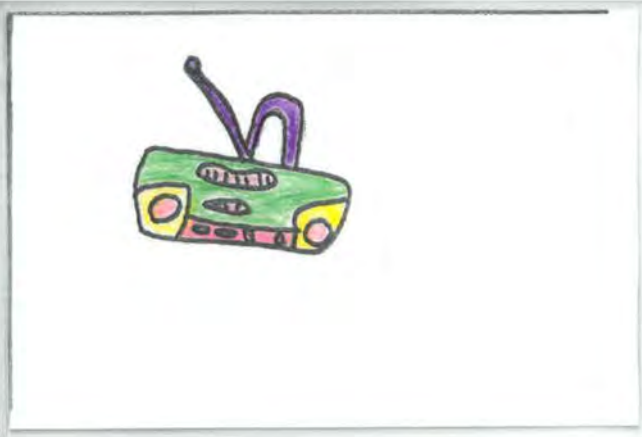
Цел и резултат от обучението:

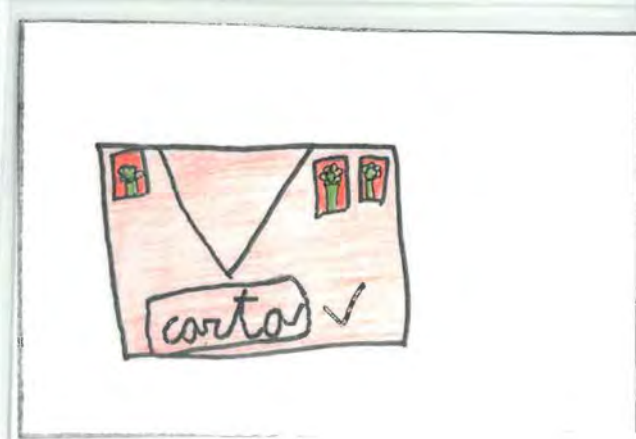
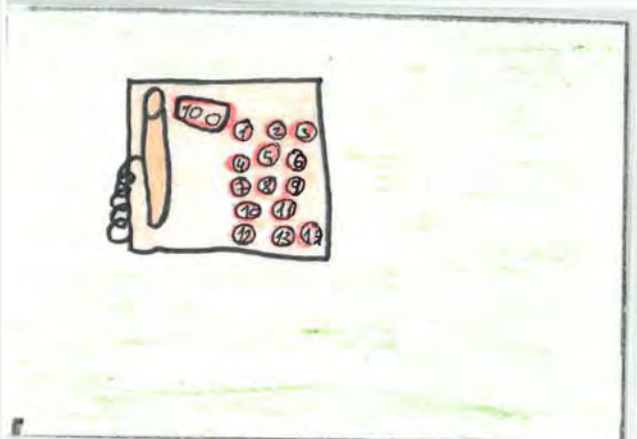
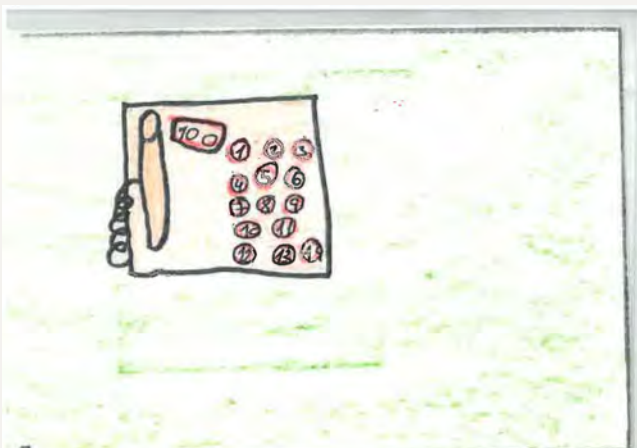
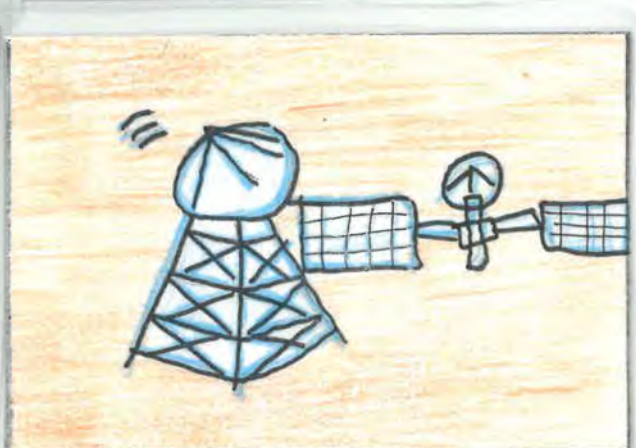
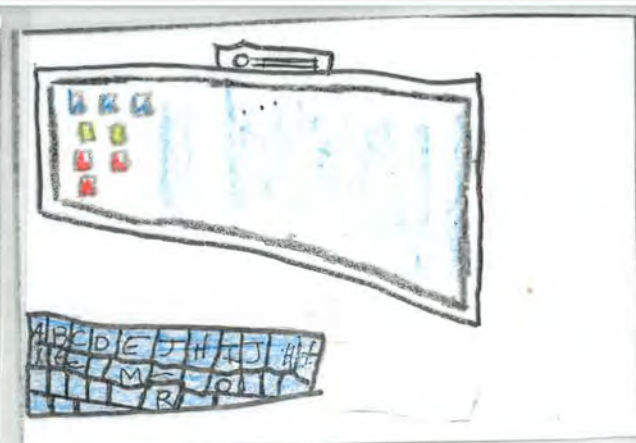
- Развитие на концепцията за пространство и местоположение на картите
- Развитие на фината моторика
- Контрол на времето за изчакване
- Уважение към чувствата на връстниците - радост, тъга, чрез игра в група
- Краткотрайна памет
- Идентифициране на обекти и вербализиране

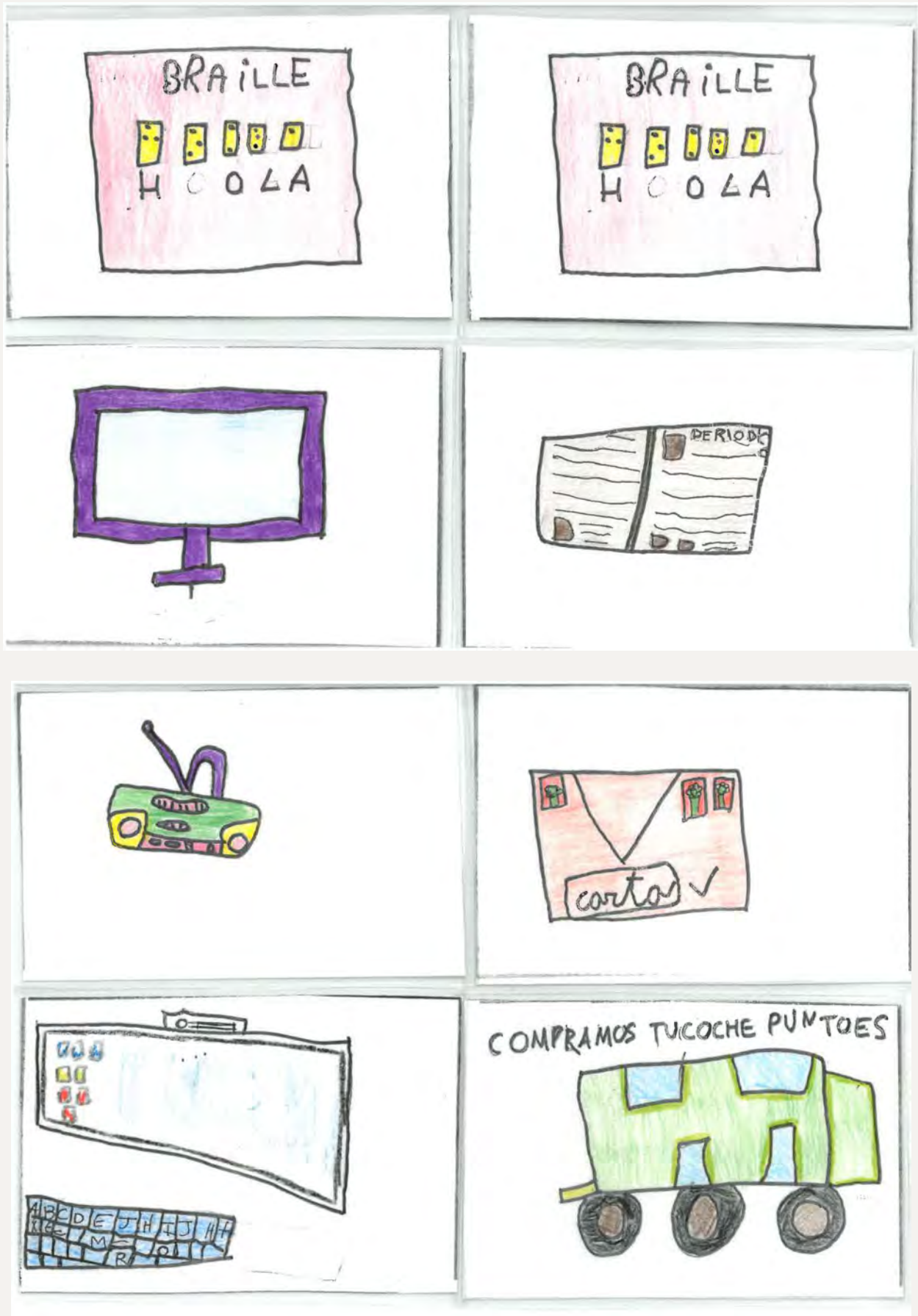
Учебен процес:

Целта на играта е да се намерят 2 еднакви карти. Те са поставени с лицето надолу по определен начин, така че по-лесно да се запомни позицията им. Те се обръщат 2 по 2 при всяко хвърляне.

След като се разкрие чифт - двойка, играчът ги взема и продължава да играе. Ако не се открие двойка карти, друг играч продължава играта.







ТЕЛЕВИЗИОННИ ЗНАЦИ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Материали: ТВ символи и знаци

Цел и резултат от обучението:

- Да може да чете визуални материали
- Да може да изследва визуалните материали
- Да може да задава въпроси относно визуални материали
- Да може да отговаря на въпросите за визуалните материали
- Да може да обясни визуалните материали
- Да разпознава основните телевизионни знаци, използвани в ежедневието
- Да може да каже значението на показания знак
- Да може да посочи подходящия телевизионен знак по неговото описание

Учебен процес:

Учителят носи телевизионни знаци, които децата вече познават. Учителят и децата повтарят какво означават те. Учителят казва на децата, че ще играят игра, използвайки тези знаци. На всеки знак се реагира със специфично движение - като затваряне на очите, обръщане назад, обаждане на родителите и ръкопляскане с ръце. Например, ако знакът е подходящ за възраст от 7 години нагоре, децата затварят очи. Ако знакът е за широката аудитория, децата аплодират. Ако знакът е за 13 години и нагоре, децата обръщат гръб. Ако знакът е за насилие и страх, те се обаждат на родителите си.



МЕДИЙНА ИГРА

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Материали: Телевизионни табели, снимки

<https://drive.google.com/drive/folders/1yDKjbZPKd6RvQkT0DJHMIYYE4pwl2JQ>



Цел и резултат от обучението:

- Да може да чете визуални материали
- Да може да разглежда визуални материали
- Да може да задава въпроси относно визуални материали
- Да може да отговаря на въпросите за визуалните материали
- Да може да обясни визуалните материали
- Да разпознава основните телевизионни знаци, използвани в ежедневието
- Да може да каже значението на показания знак
- Да може да посочи подходящия телевизионен знак по неговото описание

Учебен процес:

Учителят разказва, че лошото поведение на децата се дължи на това, че подражават на герои от филми (от телевизията, таблета или компютъра). Учителят изготвя предварително 16 снимки, които включват 8 добри поведения и 8 лоши поведения. Трябва да има по две копия на тези снимки. Групата се разделя на два отбора. Учителят поставя визуалните материали на 2 екипни маси. Той моли децата да разделят тези снимки на правилно и грешно поведение. В края на играта всеки отговор се проверява. Отборът, който правилно е разделил визуалните изображения, се аплодира от всички.

ИГРА В ЧЕТИРИ ЪГЪЛА

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 20 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Да може да усеща движенията коректно
- Да може да управлява отношенията с другите
- Да участва доброволно в груповите дейности
- Децата ще могат да изпълняват отговорностите, които са им възложени
- Участниците ще могат да преброяват обекти един по един
- Децата ще могат да кажат колко обекта могат да преброят

Учебен процес:

Играта може да се играе с всички деца. Ако те не знаят числата, можем да именуваме четирите ъгъла по цвят като червен ъгъл, жълт ъгъл и т.н. Учителят пита дали децата са готови да играят забавна игра.

Той определя всеки ъгъл на класната стая с номера от едно до четири. След като даде номерата на ъглите, учителят казва на децата да не забравят числата, тъй като числата няма да се променят по време на играта. Те ще трябва да ги запомнят. Учителят избира доброволец, който да бъде „ИТ“ и ще стои в средата на стаята.

Учителят ще затвори очите на доброволеца и той / тя ще брои до десет. Докато „ИТ“ брои, всички останали деца безшумно се придвижват до ъглите на класната стая. Всеки може да избере ъгъл по желание.

Когато приключи с броенето, „ИТ“ държи очите си затворени и се опитва да отгатне в кой ъгъл има най-много деца според шума, който е чул, докато брои. Тя / той ще каже напр., че е чул/а много шум в ъгъл номер 4 и ще каже колко деца има там.

„ИТ“ ще отвори очите си, за да види дали е познал. Ако той / тя е прав, децата от този ъгъл ще седнат на местата си. Играта продължава за останалите. Ако „ИТ“ греша, никой няма да седне. ИТ ще преброи до десет, децата ще се преместят отново по желание. Игра продължава. В края на играта последните деца стават новите ИТ .

ХУДОЖНИК В ПРИРОДАТА

JUDG Detska Rados

Времетраене: 20 мин.

Материали: блок, тръбичка/сламка, темперна боя, чаши за вода

Цел и резултат от обучението:

- Да се насърчи независимостта на детето за извършване на художествени изследователски дейности
- Децата умеят да комуникират

Учебен процес:

Описание на играта: Всяко дете получава лист от блокче, тръбичка/сламка и разтворени темперни цветове. Детето трябва да има четка в чашата. Детето трябва да духа през тръбичката, за да разпръсне боята на листа.

Инструкции: Детето „рисува“ само с тръбичката

ЦВЕТЕН ПРЪСТЕН

JUDG Detska Rados

Времетраене: 60 мин.

Материали: боя и креп хартия

Цел и резултат от обучението:

- Разпознават основен и вторичен цвят, Изразителност на тялото

Учебен процес:

Описание на дейността: Преди играта децата научават чрез рима и песен основните и вторичните цветове и показват на практика как основните цветове могат да се смесват, за да се получи вторичен цвят, чрез разбъркване на бои в контейнери. След това учителите дават на всяко дете цветна гривна с различен вторичен цвят.

Инструкции, правила, коментари: Децата стоят неподвижни в класа на случаен принцип, когато учителят пляска с ръце, обикалят и когато учителят спре, трябва да се съберат в група от един и същ цвят.

ИГРА С ТРИ ОБЪЧА

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

Материали: обръчи, музика, различни музикални инструменти

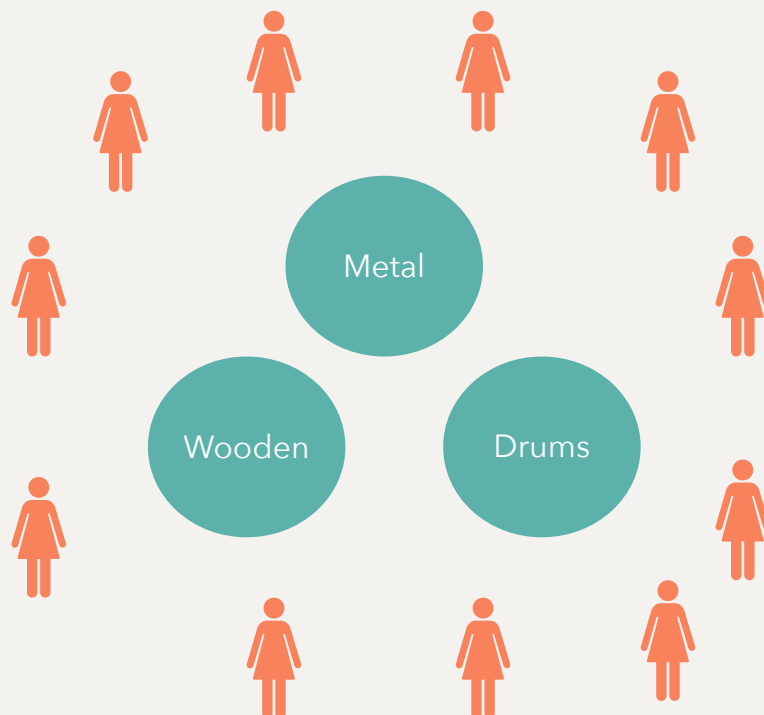


Цел и резултат от обучението:

- За фокусиране на вниманието
- Да си сътрудничат с други деца
- За синхронизиране на координация на очите и ръцете
- Да реагира с инструмент
- Усещане за музикална форма и фрази

Учебен процес:

На пода има 3 обръча. Във всеки обръч има различни музикални инструменти – дървени, метални и ударни. Всички деца седят около обръчите и имат в ръцете си музикални инструменти – дървени, метални и ударни. За диригент се избира едно дете. Диригентът стъпва в кръговете един след друг и групата отговаря/свири, като прави звуков/ритмичен аранжимент на мелодията. Диригентът може да стъпи в два или три обръча едновременно.



ЦИФРИТЕ, СТРОЕНИ В РЕДИЦА

ДГ “Латинка”

Времетраене: 10 мин.

Материали: цветни карти с цифри

Цел и резултат от обучението:

- Децата познават числата от 1 до 10
- Децата ще могат да броят от 1 до 10
- Децата ще могат да групират предмети според техните цветове.
- Ще могат да управляват взаимоотношенията си с другите
- Постигане на конкретна цел, чрез използване на различни начини на движение, инициирани от самите деца
- Могат да вървят към целта напред, назад, на два крака, на един крак, скачайки
- Ще могат да изпълняват възложените им отговорности

Учебен процес:

Децата са подредени в две редици – два отбора. В средата има празно пространство с карти в два различни цвята. Учителят обяснява, че на картите са изписани числата от 1 до 10. Всеки отбор трябва да вземе от пода числата от 1 до 10 с цвят, предварително определен от учителя, като числата трябва да бъдат подредени последователно във възходящ ред. Цветните карти с числата се вземат от земята, всяко дете измисля оригинални движения, за да стигне до съответната карта - танц, скачане и въртене назад... всяко движение трябва да е различно от предишното. Движенията са на фона на музика. Детето което е взело карта с поредното число отива обратно на мястото си в реда/отбора. Победата е за отборът, който правилно подреди числа от 1 до 10

от един цвят. Не се изисква скорост на изпълнение.



ВЕЕВОТ РИСУВА ФЛАГОВЕ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 45 мин.

Материали: Veebot / BlueBot, Помощно средство за рисуване на Veebot, филц, хартия А3, пастели

Цел и резултат от обучението:

- Детето познава знамената на различни държави
- Детето описва своите дейности
- Детето си сътрудничи със своите съотборници
- Детето използва технология за решаване на задачата
- Детето програмира движението на робота с команди за насочване
- Детето знае как да използва линейка
- Детето познава цветовете

Учебен процес:

1. Учителят показва знамената на различните държави. Децата трябва да кажат името на държавата и цветовете на знамето. Всяка група избира по един флаг.
2. Учителят пита каква форма има флага и какво ни трябва, за да нарисуваме знамето с Veebot. Помощникът /флумастер, молив/ за рисуване е прикрепен към Veebot.
3. Учителят пита - как да разберем кои команди трябва да дадем на Veebot, за да можем да нарисуваме правоъгълник. Децата рисуват първата линия с Veebot на хартията и обсъждат заедно следващата стъпка. (пчелата трябва да направи 2 стъпки)
4. Учителят помага на децата да разделят задачите, така че всеки да може да вземе участие.
5. Учителят напомня на децата да изчистят паметта на Veebots преди следващата стъпка. Децата трябва да върнат Veebot обратно към началната точка.
6. Децата решават колко стъпки трябва да предприеме Veebot, за да нарисува правоъгълник, а не квадрат (1 стъпка).
7. Децата продължават да рисуват, докато страните на знамето са готови. Децата трябва да се уверят, че VeeBot се движи по права линия (ъглите трябва да са 90 градуса). Децата трябва да използват линейка, за да коригират линиите.
8. Когато правоъгълникът е готов, всяка група решава дали може да завърши знамето с помощта на Veebot, или трябва да го дорисува на ръка (със символи и т.н.).
9. Децата оцветяват и изрязват флаговете заедно.



НА ЛОВ ЗА БУКВИ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 30 мин.

Материали: отпечатани цветни QR кодове, смарт устройство с приложение за четене на QR код, хартия и молив, национални знамена



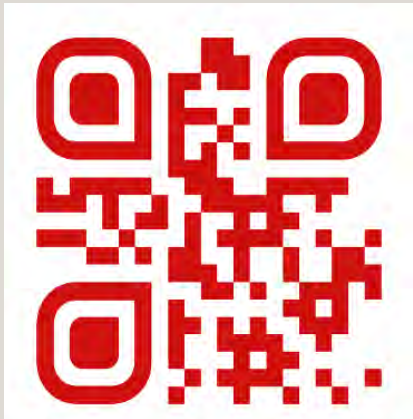



Цел и резултат от обучението:

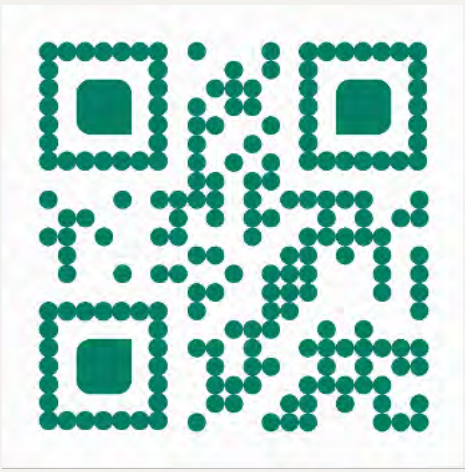
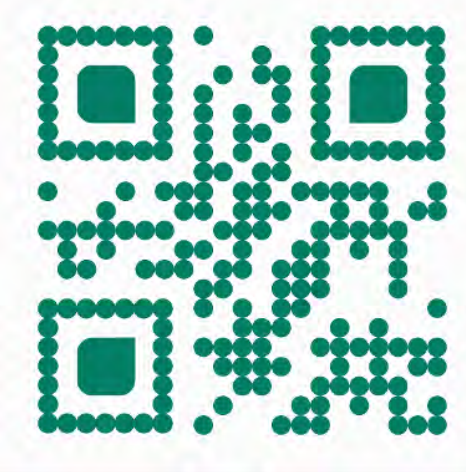
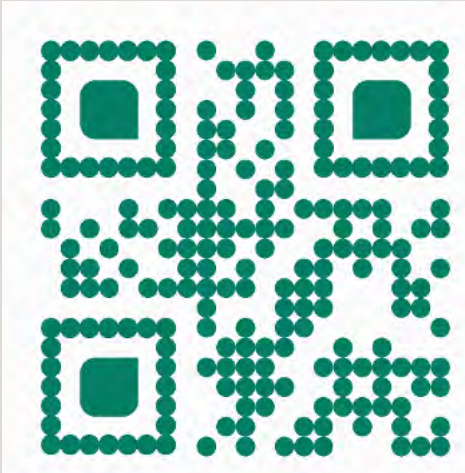
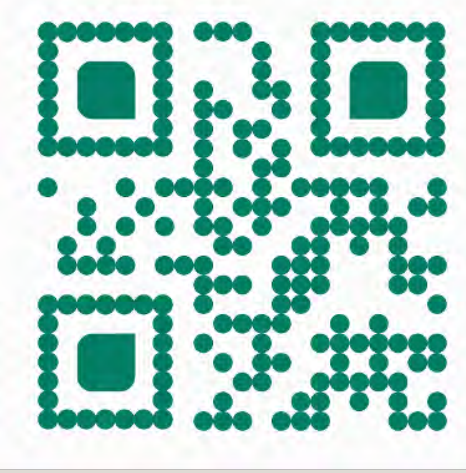
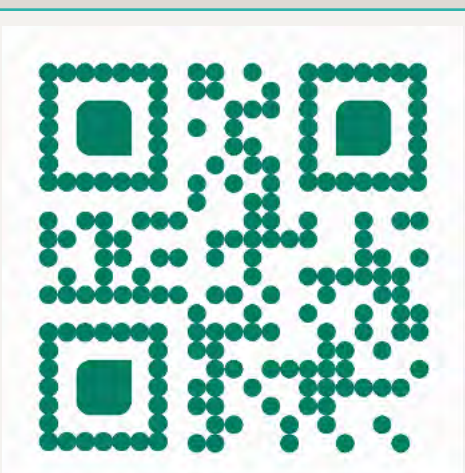
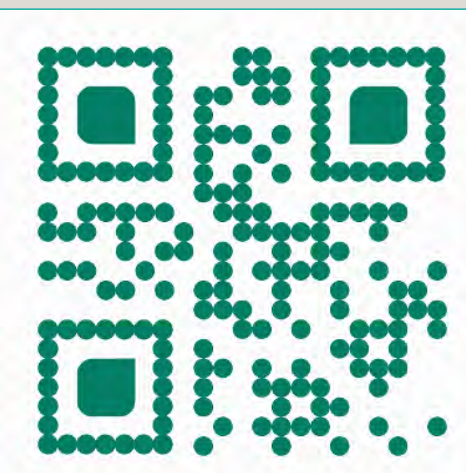
- Децата познават буквите
- Децата правят дума от буквите
- Децата знаят как да използват смартфон или таблет за сканиране на QR кодове
- Децата си сътрудничат помежду си
- Децата познават имената на познати европейски държави на английски и знаят как изглеждат техните знамена
- Децата познават цветовете

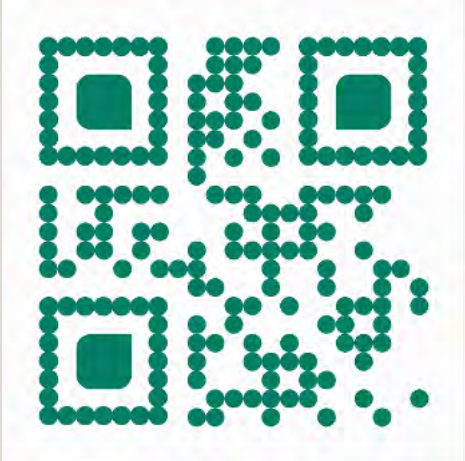
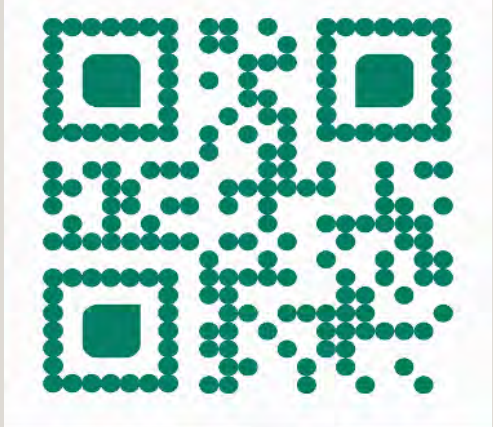
Учебен процес:

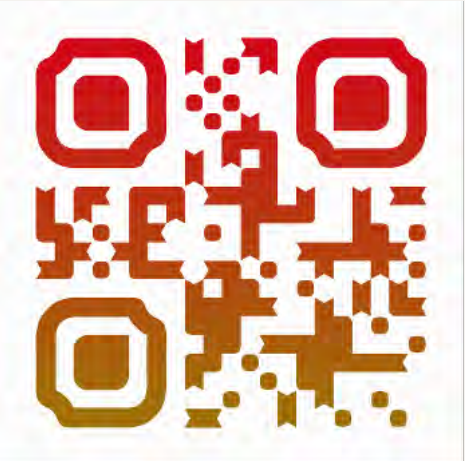
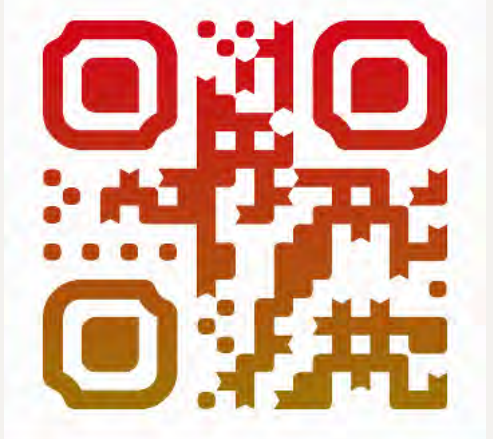

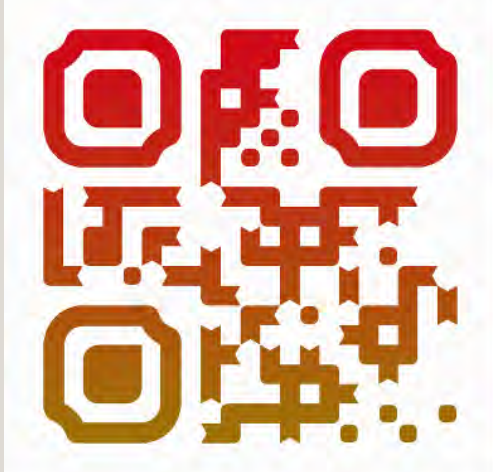
Учителят поставя QR кодове в различни части на стаята. Децата са разделени на двойки или по-малки групи. Всяка група/двойка има смарт устройство, хартия и химикал. Учителят казва на децата кои цветни QR кодове трябва да търсят и колко букви трябва да намерят. Децата търсят кодовете и пишат всички букви на хартията. След като намерят всички букви, децата трябва да назоват държавата и да я поставят под правилния флаг. Примери за изписани имена на страните могат да бъдат полезни.








Turkey			
T		U	
R		K	
E		Y	






Bulgaria			
B		U	
L		G	
A		R	







Bulgaria			
I		A	

Spain			
S		P	
A		I	

Spain		
N		

Macedonia			
M		A	
C		E	

Macedonia			
D		O	
N		I	
A			

Estonia			
E		S	
T		O	
N		I	

Estonia

A



ПЪЗЕЛ С ЛОГОТО НА ПРОЕКТА

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 мин.

Материали: смарт дъска или компютър

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=31836f838e82>

Цел и резултат от обучението:

- Децата познават логото на проекта
- Децата сглобяват картина от елементи
- Децата знаят как да използват ИКТ инструмент

Учебен процес:

Отворете линка на играта и оставете децата да сглобяват пъзела.



СВЪРЗВАНЕ ПО ДВОЙКИ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 мин.

Материали: смарт дъска или компютър

<https://learningapps.org/display?v=p268e5evn21&fbclid=IwAR15FmAXa-clcE3vHEDtltSQjh0rIYW77AQD-TgAcljN7fbLe1zFksATD2s>

Цел и резултат от обучението:

- Децата разпознават цветовете и имената на страните - партньори по проекта
- Децата свързват знамена с имена им
- Децата знаят как да използват ИКТ инструмент

Учебен процес:

Отворете линка на играта и оставете децата да намерят двойките – да свържат знамената с имената на държавите.



VIII. ИГРИ ЗА РАЗВИТИЕ НА ВЪОБРАЖЕНИЕТО



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ ИГРИ, В КОИТО ДЕЦА МОГАТ ДА
ИЗПОЛЗВАТ ВЪОБРАЖЕНИЕТО СИ.

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ДА СЕ РАЗВИЕ ВЪОБРАЖЕНИЕТО ИМ ЧРЕЗ ИЗПОЛЗВАНЕ НА
ПРЕДМЕТИ С РАЗЛИЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА

БАБО, КОЛКО Е ЧАСА?

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 30 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на творческото мислене
- Познаване на елементи от околната среда

Учебен процес:

Момче или момиче влиза в ролята на "баба". Тя застава пред останалите деца, с гръб към финална линия, на разстояние около 15 метра от децата. Групата момчета и момичета ще бъдат разположени в редица пред бабата зад стартова линия. Едно по едно момчетата и момичетата се редуват да питат бабата: „Бабо, колко е часа?“

Бабата ще отговори по различен начин: напр. - 1 гигантска стъпка; - 10 стъпки на мравка; - 5 стъпки на пръсти,

По този начин децата се придвижват по посока към финалната линия, където се намира "бабата". Победителят ще бъде момчето или момичето, което точно изпълнява заповедите на "бабата", и пристигане първо на финала.

СЛУЖИ ЗА...

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 30 мин.

Материали: различни предмети

Цел и резултат от обучението:

- Развива творческото мислене
- Познаване на елементи от околната среда
- За подобряване на комуникационните умения

Учебен процес:

Учителят е подготвил непрозрачен чувал с различни предмети. Един по един учителят вика децата при себе си. Те избират на случаен принцип един от предметите в торбата. След като обектът е избран, момчето или момичето ще назове за какво ни служи предмета. Трябва да назове не повече от пет приложения. Учителят записва името на обекта и отговорите. Няма победител, това е съвместна игра, в която всички отговори са валидни.

ПЪТУВАНЕ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: неопределено време

Материали:

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той разказва за чувствата, мислите и мечтите си
- Тя/той изразява емоции, мисли и мечти по оригинален начин
- Тя/тя почиства у дома и използва внимателно предмети вкъщи и в училище
- Тя/тя подрежда предмети вкъщи/училище
- Тя/тя сгъва предмети в дома/училището
- Тя/тя окачва предмети вкъщи/училище
- Тя/тя поставя предмети на местата им в дома/училището

Учебен процес:

Учителят разговаря с децата за пътуване и казва, че ще играят игра за опаковане на куфарите. Учителят започва с фразата „Отивам на път и сгъвам чорапите“ и иска от децата да допълнят изречението с нови неща, които могат да се поставят в куфара. Следващото детето повтаря "Отивам на път и си опаковам багажа" и казва ново нещо (слагам плажна кърпа, фотоапарат, дрехи, шампоан и др.), от което се нуждае по време на пътуването. Учителят дава няколко съвета на деца, които не могат да измислят различен предмет. Играта продължава, докато последното дете не каже ново нещо, което може да се постави в куфара.

БИЗНЕС

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: неопределено време

Материали: листи, моливи

Цел и резултат от обучението:

Тя/той разказва своите чувства, мисли и мечти. Тя/тя създава сюжети като събития и истории, използвайки визуални материали. Тя/той изразява емоции, мисли и мечти по оригинален начин.

Учебен процес:

Учителят разговаря с децата за бизнес и казва, че ще се играе игра за откриването на нов бизнес. Учителят ги моли да създадат свой собствен ресторант (или магазин за сладолед) и да им дадат креативни имена. След това децата създават менюта, които включват предястия, десерти и напитки, заедно с цени за всеки артикул. Децата оцветяват и украсяват менютата според темата на ресторанта им. След като приключат с менютата си, децата начертават етажнен план за това как биха подредили ресторанта. Учителят посещава децата често и вижда как децата надграждат или променят бизнеса с течение на времето.

Най-важният елемент в насърчаването на въображението на детето е да му позволим да взема решения. Играта с въображение не само укрепва емоционалните и социални умения като импровизация и съпричастност, но също така дава на децата шанс да изградят способности за решаване на проблеми.

КОЛАЖ С ЖИВОТНИ

JUDG Detska Rados

Времетраене: 30 мин.

Материали: списания, ножици, лепило, хартия

Цел и резултат от обучението:

- По-добра комуникация в групата

Учебен процес:

Играта дава възможност на децата да играят с други деца, както и да се запознаят по-добре с животните.

Описание: Всички деца търсят снимки на животни, изрязват ги и ги залепват върху лист хартия.

Заедно с родителите си те описват животното, което са намерили, могат да имитират как звучи или как се движи. Това, което излиза накрая, е красив плакат с животни и весело настроение.

ВЕСЕЛО СЕ УСМИХНИ, УСМИВКАТА ПРЕДАЙ

JUDG Detska Rados

Времетраене: 10 мин.

Материали: подходяща пространство

Цел и резултат от обучението:

- релаксиране, преодоляване на напрежението чрез смях, увеличаване на близостта сред децата

Учебен процес:

Учителят трябва да е измислил по-рано нещо, което ще се разсмее първото дете.

Едно дете ляга на пода. Второ дете също ляга и слага главата си на корема на първото дете. След това трето дете слага главата си върху корема на второто и продължава по този начин до последното дете. Когато са готови, учителят прошепва нещо смешно на първото дете и стомахът му се вдига и от реакцията на стомаха на първото дете, второто ще се усмихне, а след това - третото и продължава така до края на играта.

ТЕЛЕВИЗОР

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20-25 мин.

Материали: макет на телевизор от картон, илюстрации от познати приказки

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на устната изразителна реч
- Да може смислено и граматически правилно да изразява своите мисли
- Да използва коректни словесни средства и речеви фрази
- Да се провокират желания за изразяване на собствено отношение чрез измисляне на различен край
- Да преразказва приказката, като използва изрази от нея
- Да разпознава епизоди от приказката
- Да разказва с разбиране
- Да умее да се концентрира и съсредоточава
- Развитие на въображението на децата

Учебен процес:

Учителят поставя „телевизора” и обявява, че днес с децата ще гледат предаването „Приказки по телевизора”. Поставя на екрана картина с епизод от „Вълкът и седемте козлета”. Децата разпознават приказката. Припомнят си кои са героите в нея. На екрана се сменят последователно картини с моменти от приказката – края на приказката не се показва. На децата се поставя задача да измислят различен край. Учителят докосва последователно с вълшебна пръчка деца от групата, а те съчиняват края на историята.



МАГИЧЕСКАТА ТОЧКА

ДГ “Латинка”

Времетраене: неопределено време

Материали: голям бял лист с жълта точка, пастели, флумастери или водни бои

Цел и резултат от обучението:

- развитие на творческото мислене чрез пресъздаване на образи в обща композиция
- затвърждаване на знанията за околната среда
- подпомагане развитието на фината моторика и говорните умения
- изграждане на самочувствие
- изграждане на умения за работа в екип и удовлетвореност от цялостния резултат

Учебен процес:

Учителят разказва за любимия си сезон – лятото. Провокира децата да споделят своите преживявания и места, които са посетили. Учителят предизвиква децата, като поставя голям бял лист пред тях с жълта точка, нарисувана върху него. Кани децата да трансформират спомените, които разказват, като рисуват върху лист хартия и могат да добавят различни изображения. Това ще създаде обща композиция, която „разказва” за любимите моменти на децата и пресъздава нови. Децата ще подобрят уменията си за работа в екип – пространствено подреждане на елементите в картина, ще изградят самочувствие чрез личния си принос към цялостната дейност, независимо от нивото на техните умения за рисуване.



ГОРЕЩ КАРТОФ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10мин.

Материали: специален парашут, топка

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще работят в екип и ще развиват креативността си
- Децата ще реагират според ситуацията
- Децата ще подобрят фината си моторика

Учебен процес:

Децата стоят в кръг и държат парашута за игра с две ръце.

Учителят поставя топка на парашута и децата ще се опитат да я задържат там, за да не падне. Когато топката е близо, те вдигат ръце, когато топката е по-далеч от тях, те слагат ръце надолу или клякат. Можете да направите това с два парашута и да накарате два отбора да се състезават.



ЦВЕТОВЕТЕ НА ДЪГАТА

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 -15 мин.

Материали: парашут за игра

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще подобрят уменията за внимание и скорост на отговора
- Децата ще изпитват радост и ако се наложи, да приемат провал.

Учебен процес:

Учителят ще избере и ще каже един от цветовете на парашута и децата (макс. 12 общо) трябва да го намерят и да хванат парашута от там.



След като учителят каже имена на децата, държащи определени цветове, те трябва да пуснат парашута, да направят кръг около парашута и да се върнат на мястото си

Развитие на играта:

- парашутът се движи в същата посока
- парашутът се движи в обратна посока
- парашутът ще бъде повдигнат нагоре и надолу
- парашутът е в движение, върти се в определена посока и се повдига нагоре и надолу



IX. ОТБОРНИ ИГРИ



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ ИГРИ, ЧРЕЗ КОИТО ДЕЦАТА
ТРЯБВА ДА РАЗРЕШАТ ЗАЕДНО ПРОБЛЕМНА СИТУАЦИЯ

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ДА РАЗВИВА УМЕНИЯ ЗА РАБОТА В ЕКИП ЧРЕЗ
СЪСТЕЗАНИЯ И ИГРИ ЗА ТЪРСЕНЕ НА КОЛЕКТИВНИ РЕШЕНИЯ

ВЗРИВЯЩИ СЕ БАЛОНИ

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 20 мин.

Материали: балони

Цел и резултат от обучението:

- Да може да прави упражнения за загряване в съответствие с вербалните инструкции
- Да може да скочи назад или напред
- Достигане на конкретна цел чрез скачане
- Да може да върви към целта назад и напред, на два или един крак
- Да може да ходи / танцува с естетични движения на тялото

Учебен процес:

Учителят дава накратко информация на децата за затлъстяването. След това разяснява правилата на играта. Учителят връзва надути балони на двата крака на децата. Когато музиката започне, те - танцуват. Докато танцуват те се опитват да пукнат нежно балоните на другите деца с краката си.

ОБЩА СНИМКА

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: неопределено време

Материали: карти с ключови думи, хартия, молив

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той показва това, което слуша/гледа чрез рисуване
- Тя/той рисува с различни материали
- Тя/той казва предположението си, като комбинира думи
- Тя/той сравнява прогнозната с реалната ситуация

Учебен процес:

Учителят разговаря с децата за отборните игри и казва, че ще играят игра за разпознаване на думи от рисунки. Учителят разделя децата на две групи. Всеки отбор избира художник, който ще рисува за своя екип. Учителят подготвя картите, които включват ключови думи /преди играта/. Художниците избират карти и учителят тихо казва ключовите думи на художниците. Художниците започват да рисуват заедно. Уловката е, че художникът може да рисува само изображения, и да не пише думи под тях, така че членовете на екипа трябва да работят заедно, за да измислят това, което художникът рисува. Екипът, който пръв познае какви са били ключовите думи, печели! Играта може да продължи отново и отново, като трябва да бъдат избрани различни художници от групата.

ГЪСЕНИЦА

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: неопределено време

Материали: различни предмети, обръч

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той върви в съответствие с инструкциите
- Тя/той събира предмети
- Тя/той прави движения за баланс индивидуално и по двойки

Учебен процес:

Учителят разговаря с децата за отборните игри и казва, че ще играят игра "Гъсеница" за съвместно придвижване към една и съща цел. Учителят разделя децата на три или четири групи. Всеки отбор застава в една колона, като всяко дете стои в обръч, поставен на земята (обръчите трябва да се докосват). Всеки отбор се нарича гъсеница. Целта на играта е да се съберат колкото се може повече предмети от земята, като гъсеницата се движи напред. За да се движи гъсеницата напред, последният играч в редицата, който е в обръч, го вдига над главата си и го подава отпред. След това първият играч поставя обръча на земята и стъпва в него. Всеки играч се премества напред по този начин и така гъсеницата се движи напред. Само предният играч може да взема предмети, но работата на отбора е да носи събраните предмети през цялата игра със себе си. Играта приключва, когато няма повече предмети на земята.

ИЗКУСТВО В ПРИРОДАТА

JUDG Detska Rados

Времетраене: 40 мин.

Материали: природни материали, с които може да се играе и твори

Цел и резултат от обучението:

- Тази игра влияе върху развитието на сетивата
- Подобряване на функцията на сетивните органи - поглед и допир
- Насърчава креативността и фантазията

Учебен процес:

Играта се реализира на място с всички естествени материали, които децата намерят. Те ще създадат свои собствени произведения на изкуството. За играта не е необходима предварителна подготовка. Децата първо събират всичко, което може да се използва, а след това творят.



СЛУШАЙТЕ ДОБРЕ

JUDG Detska Rados

Времетраене: неопределено време

Материали: топки

Цел и резултат от обучението:

- Развиване на интерактивна връзка между децата, за внимание и бързина
- Подобряване на функцията на сетивните органи - зрение и допир
- Подобряване на знанията за нашето тяло

Учебен процес:

Децата са разделени на две успоредни линии, обърнати един към друг (всяко дете от първата линия има двойка от втората линия) и разстоянието между тях е един метър. В празното пространство между линиите има топка (има топка за всяка двойка). Учителят заповядва: „Слушайте добре“ и казва определена част от тялото, например: глава, а децата трябва да докосват главите си. Учителят казва: „дясна ръка“, децата докосват десните си ръце. Когато учителят казва: "Слушай добре, топка!" децата трябва да вземат топката. Детето, което улови топката по-бързо, е победител и печели точка. Играта продължава с различни команди и продължава, докато децата проявят интерес.

Командите могат да бъдат от различен вид. По-бързото дете от една двойка може да продължи играта с друго по-бързо дете от друга двойка. Така ще се обяви двойка – победител.

КОЙ ЩЕ СТИГНЕ ПЪРВИ

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

Материали: купа с ябълки, маса, поднос

Цел и резултат от обучението:

- Да могат да правят движения, които изискват физическа координация
- Да могат да синхронизират движенията си
- Постигане на конкретна цел с помощ
- Да могат бързо да стигнат до целта
- Да създават добри взаимоотношения
- Да изпълняват възложените им задачи
- Да осмислят състезателния елемент в играта

Учебен процес:

Учителят дава информация за значението на работата в екип и състезателното естество на играта. След това разделя децата на два отбора. Пред всеки отбор има маса. Целта на играта е да се балансират 3 ябълки върху поднос и да се пренесат на маса по възможно най-бързия начин. Първият участник бяга, оставя ябълките на масата и се връща с празен поднос. Вторият участник бяга с празен поднос, взема ябълките от масата и ги балансира, бягайки на връщане. И така докато всички участниците са минали своя ред. Играта се печели от най-бързия и точен отбор.

Наградата е купа ябълки, които децата ще ядат като следобедна закуска.



КЪЩИ ЗА ПРИЯТЕЛИ

ДГ “Латинка”

Времетраене: неопределено

Материали: цифри от 1 до 5, къщи, музика

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на внимание, свързано с координацията на слуховия и двигателния апарат
- Разпределение на вниманието според изискванията
- Фокусиране върху ключова информация
- Развиване на наблюдателност
- Развиване на бързина на реакцията
- Способност за създаване на двигателна изразителност чрез танцови движения
- Познават числата от 1 до 5

Учебен процес:

Деца са в стаята, където е осигурено достатъчно широко пространство за танци. Тук са позиционирани 5 къщи с номера от 1 до 5. На фона на музика, децата танцуват с числа от 1 до 5 в ръце. Когато музиката спре, всяко дете трябва да намери своята къща, съответстваща на номера в неговата ръката. Победител е отборът, който пръв е "напълнил" къщата с деца със същото число. Отново звучи музика. Докато танцуват, децата трябва да си разменят числата, които държат в ръцете си. Музиката отново спира. Децата трябва да намерят своята нова къща. Играта се играе, докато има интерес, и може да се разнообрази с различен жанр музика.



МОРСКИ ФАР

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 15 -20 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще си сътрудничат за постигане на обща цел
- Децата ще участват в обща игра
- Децата ще спазват правилата
- Децата ще се ориентират в пространството
- Децата ще реагират според ситуацията

Учебен процес:

На първо място трябва да постигнете споразумение кое дете ще бъде „Фар“ и кой ще бъде „Кораб“. Всички останали играчи ще бъдат „Рифове“. Те ще си изберат произволно място в зоната за игра и ще застанат там неподвижно. Очите на „Кораба“ ще бъдат завързани. „Фарът“ и „Корабът“ ще бъдат ситуирани в противоположните краища на игралната зона.

„Корабът“ трябва да намери пътя до „Фара“. „Фарът“ трябва да издава непрекъснат звуков сигнал „бийп-бийп“ (или друг звук). „Рифовете“ стоят произволно по пътя на „кораба“ и той трябва да ги избягва. „Рифовете“ трябва да започнат да издават звук „Сссс“, когато „Корабът“ се приближи до един от тях на 2 стъпки. „Корабът“ трябва да промени курса си, когато чуе звука на „рифовете“. Когато „Корабът“ достигне „Фара“, той ще бъде новия „Фар“ и ще бъде избран нов „Кораб“. За „Кораба“ е много по-лесно да се движи, когато рифовете стоят неподвижни на едни и същи места. Важно е всички да разберат това правило.



ИГРА СЪС СТОЛОВЕ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 10 мин.

Материали: столове, музика

Цел и резултат от обучението:

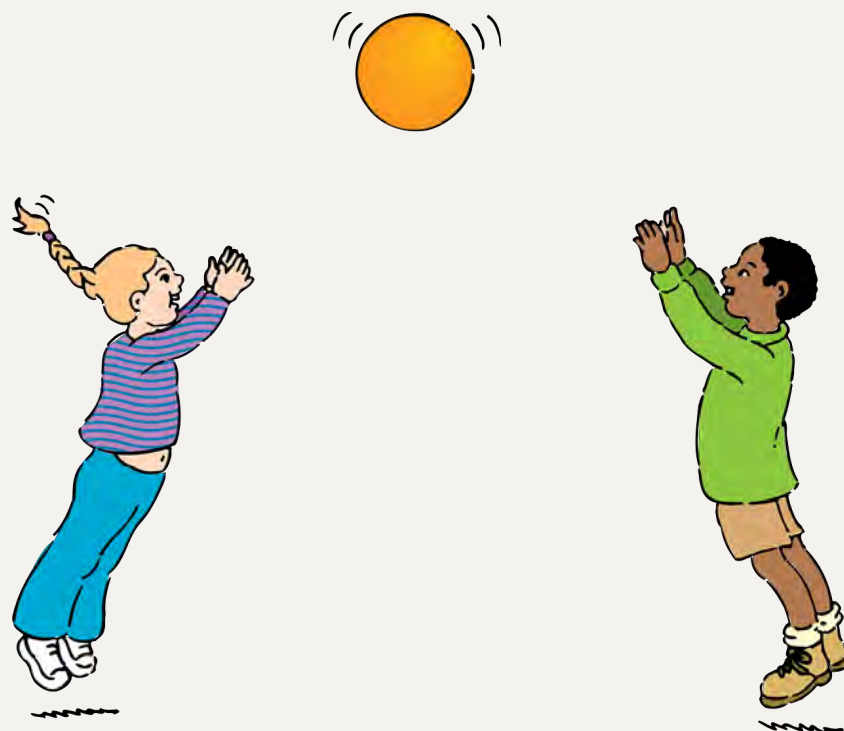
- Детето се грижи за другите и предлага помощ, когато е необходимо
- Детето си сътрудничи за постигане на обща цел
- Детето участва в съвместни игри
- Детето спазва правилата

Учебен процес:

В средата на стаята, са разположени в кръг столове. Трябва да има толкова столове, колкото има деца без 1 стол. Докато музиката звучи, децата се движат около столовете. Когато музиката спре, всички играчи трябва да седнат на столовете. Който не може да седне, трябва да напусне играта. Всеки път се отнема по един стол, но броят на децата остава същия.



Х. ИГРИ НА ОТКРИТО



В ТАЗИ ГЛАВА ЩЕ НАМЕРИТЕ РАЗЛИЧНИ ИГРИ, КОИТО МОЖЕТЕ
ИГРАЕТЕ НАВЪН

ЦЕЛ НА ИГРИТЕ Е ДА РАЗВИВА КООРДИНАЦИЯТА НА ДЕЦАТА

ПАСЕ МИСИ, ПАСЕ МИСА

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 10 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще могат да контролират силата си
- Ще уважават своите съотборници
- Ще вземат бързо решения
- Ще се научат да не се ядосват
- Ще развиват паметта си

Учебен процес:

Две деца се хващат за ръце едно срещу друго, правейки дъга, под която останалите участници ще преминат. Всеки един си избира дума: напр. цвете или плод. Всеки един участник от останалите ще бъде попитан какво избира: цвете или плод, или каквото друго пожелаете. Пее се следната песен:

Когато се пее тази песен, другите деца обикалят в кръг и минават под дъгата. В края на песента ще бъде хванато дете, което минава точно в този момент под ръцете на тези, които формират дъгата. Тримата ще се отдалечат, за да не бъдат чути от другите и ще попитат дали хванатото дете иска плод или цвете. Детето ще се хване зад онова дете от дъгата, чиято дума е избрало. Играта продължава, докато минат всички деца под дъгата и изберат една от двете думи. Когато са оформени две колони, децата ще се хващат за кръста. Децата от дъгата се хващат за ръце. На пода се начертава линия. Децата се дърпат. Тази колона, която премине чертата е победен отбор.

In Spanish	Translation
Pase-misí, pase-misá, por la Puerta de Alcalá, los de alante corren mucho, los de atrás se quedarán Pase-misí, pase-misá, por la puerta de Alcalá, los de alante corren mucho, los de atrás se quedarán	„Минете, минете през вратата на Алкала, тези отпред бягат много, тези отзад ще бъдат тъжни след това.“

КИТАЙСКА СТЕНА

Ceip Ma Luisa Canas, Spain

Времетраене: 10 мин.

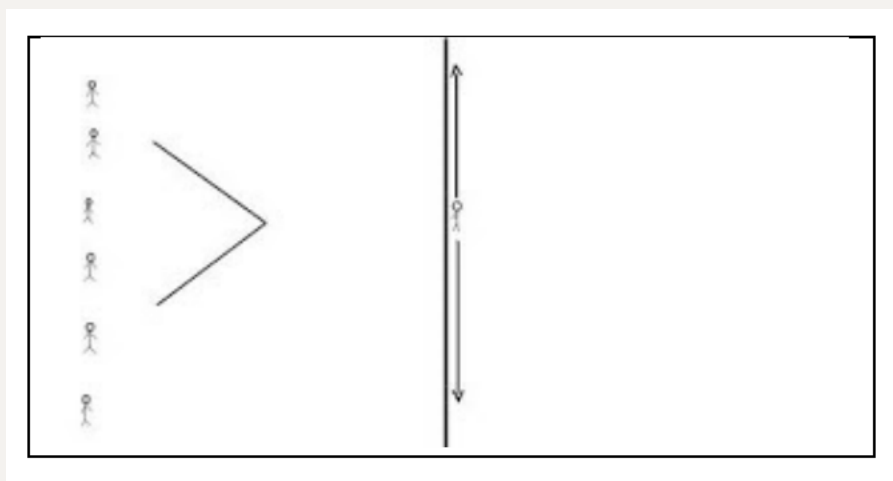
Цел и резултат от обучението:

- Стимулиране на движението
- Насърчаване на слушането
- Да си сътрудничат с други деца

Учебен процес:

Основната цел е децата да се забавляват. Можете да направите загряване с някакво упражнение, при което се изисква активиране на учениците, тъй като в тази игра те ще се движат постоянно. Всички деца са разположени в единия край на занималнята, с изключение на едно дете, което стои на централната линия („стената“).

По негов сигнал всички деца трябва да преминат към другия край на занималнята, без да бъдат докосвани от „стената“, която може да се движи само по линията, която разделя пространството, тоест перпендикулярно на посоката на останалите деца. Онези, които са докоснати от „стената“, се присъединяват към нея с мисията да си сътрудничат. Играта завършва, когато всички деца са превърнати в стена.



ПЪТНА ПОЛИЦИЯ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: 30 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той показва символа, отговарящ на даденото описание
- Тя/той казва значението на показания символ
- Тя/той изпълнява устни инструкции
- Тя/той обясняват какво слушат/гледат
- Тя/той прави коментари за това, което слушат/гледат
- Тя/той казва, че правилата са необходими. Той/тя действа в съответствие с правилата, когато нейните/неговите искания са в противоречие с тях
- Тя/той разказва за опасните ситуации
- Тя/той казва какво трябва да се направи, за да се предпази от опасности и злополуки
- Тя/той знае основните правила за движение. Тя/той търси помощ в случай на опасност или злополука

Учебен процес:

Учителят разговаря с децата за основните правила за движение. Казва, че ще играят игра, свързана с пешеходната пътека. Най-добро място за тази игра е на улица с малък или нулев трафик или на място с достатъчно пространство. Имате нужда от светофари и пешеходци. Ако играта ще се играе в училищния двор, учителят трябва да подготви светофари (можете да използвате картон и цветна хартия) и пешеходна пътека (можете да използвате бял картон или тебешир) и „знак за спиране“. За да изиграе тази игра, е необходим един помощник. При необходимост учителят може да поиска помощ от местната служба на КАТ.

Преди играта децата гледат кратки филми за правилата за преминаване на пешеходци. Учителят дава информация за пресичането на улиците. Детето-помощник е пътна полиция и стои от другата страна на улицата (или от другата страна на децата) с учителя или родител. Учителят напомня правилата и децата пресичат улицата според светлините на светофарите. Ако дойде превозно средство на улицата, детето-катаджия и учителят/родителят показват на водача на превозното средство знак „стоп“. Играта приключва, когато всички деца пресекат улицата.

КОСТЕНУРКИ И ЗАЙЦИ

Adnan Menderes Primary School

Времетраене: вие избирате продължителността на играта

Материали: бели и зелени прежди

Цел и резултат от обучението:

- Тя/той прави движенията за загряване и отпускане с водач
- Тя/той върви в съответствие с инструкциите.
- Тя/той бяга според инструкциите
- Тя/той скача от определена височина
- Тя/той скача на определена височина
- Тя/той се изкачва до определена височина
- Тя/той слиза от изкачената височина
- Тя/той прескача препятствието
- Тя/той тича и прескача препятствие
- Тя/той събира предмети

Учебен процес:

Преди играта нарежете бяла и зелена прежда на ленти с определена дължина / за „Костенурките“ и „Зайците“ / и ги скрийте в открито пространство на различни места. Изведете децата и ги разделете на два отбора- Костенурки (зелени) и Зайци (бели). Определете двама капитани за всеки отбор.

Капитаните ще останат в базата, за да помагат на деца, които са по-малко мобилни. Останалите играчи във всеки отбор ще бъдат Търсачи. Когато извикате „Търси“, търсещите ще бягат в определената зона и ще потърсят своите цветни ленти от прежда. След като намерят такава, те ще я върнат в базата на своя отбор и ще я дадат на капитаните. Работата на капитаните е да завързват парчетата прежда заедно. Задайте определен период от време. В края на времето отборът, който има най-дългата лента от завързана прежда печели играта.

МИНИСТЕРСТВО НА СМЕШНОТО ХОДЕНЕ

JUDG Detska Rados

Времетраене: 10 мин.

Материали: реквизит, костюми, сцена и др.

Цел и резултат от обучението:

- стимулиране на пасивни групи, стимулиране на креативността, релаксация

Учебен процес:

Учителят участва в играта задължително, участието на учителя в играта стимулира срамежливите деца. В крайна сметка някое от тези деца може да бъде обявен за „най-успешния министър“ и това дете да започне забавната разходка в следващия кръг.

Играта се играе на открито или в широко затворено пространство, където няма бариери. Едно от децата започва да ходи забавно/смешно и цялата група го следва. Всички деца трябва да участват в играта и поне веднъж да бъдат „министър“. Играта приключва, когато всички деца поне веднъж поемат ролята „министър“.

ПРИБЕРЕТЕ ПРАСЕТАТА В КЪЩАТА

JUDG Detska Rados

Времетраене: неопределено

Материали: розови балони, черен маркер, картонени кутии

Цел и резултат от обучението:

- Подобряване на координацията на опорно-двигателния апарат и развитие на сетивата
- Развитие на синхрон между окото и ръката
- Развиване на любов и грижа за животните

Учебен процес:

Играта се играе на голямо открито пространство. „Къщите“ се правят от картонени кутии и се поставят в центъра на детската площадка на земята, така че балоните да могат да се вмъкнат вътре. На всеки балон е нарисувано прасе. Учителят хвърля балоните на площадката. Децата са разделени на две групи и по даден знак трябва да избутат балоните в определена „къща“. Играта завършва, когато всички балони се вкарат в кутиите.

Победител е групата, която ще вмъкне повече балони в тяхната „къща“.

Дама

ДГ “Латинка”

Времетраене: 20 мин.

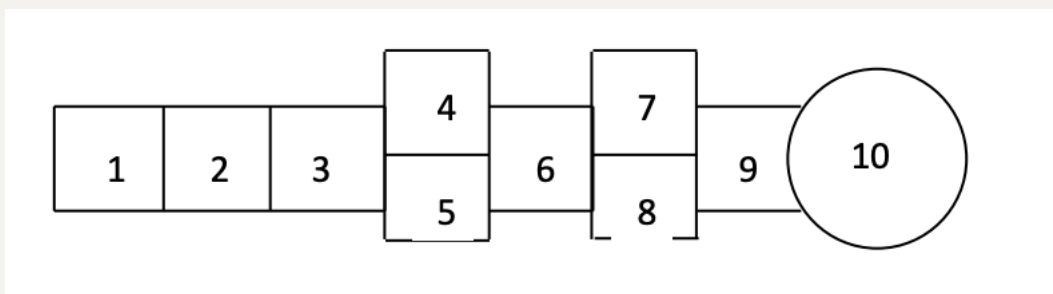
Материали: тебешир, камъче или друг плосък предмет

Цел и резултат от обучението:

- Скачане на един крак
- Скокове на два крака
- Хвърляне в цел
- Баланс
- Децата познават числата от 1 до 10

Учебен процес:

Всичко, от което се нуждаете, е тебешир и малко камъче. Дамата се чертае на улицата - обикновено от 1 до 10 квадрата, но може да е по-къса или по-дълга.



Първият трябва да хвърли камъчето в квадрат с цифра 1, след което трябва да скочи последователно с единия крак и да стъпи във всяко поле/квадрат, а където има два квадрата един до друг - с двата крака. В последния квадрат той се обръща и се връща обратно, като спира пред полето с камъчето и докато е на един крак, той трябва да се наведе и да го повдигне. След това се връща в началото на дамата и продължава към квадрат с цифра 2 - хвърля камъчето. Той се връща по същия начин. След това той продължава да хвърля към квадрат с цифра номер 3... И така, докато стигне до цифра 10. Ако направи грешка (стъпи на линия или стъпва с два крака, където трябва да бъде на един) - започва следващият играч .

ДЪРПАМ, ДЪРПАМ КЪРПА

Детска градина "Латинка"

Времетраене: 20 мин.

Материали: кърпичка

Цел и резултат от обучението:

- Да могат да извършват някои дейности, които изискват физическа координация
- Да могат да правят движения, които изискват синхронизиране
- Хвърляне в цел
- Да могат да координират тялото си
- Да могат да изпълняват задълженията, които са им възложени
- Да могат да се насочват един друг за достигане на целта
- Да могат да управляват взаимоотношенията си с другите

Учебен процес:

Деца са в кръг и седят. Избира се едно дете, което тича около кръга с кърпа в ръце. Всички пеят: "Пускам – пускам кърпа, кучето я дърпа. Мама ми се скара, че съм я съдрала." Детето тича с кърпата - от време на време лъже децата от кръга, че уж пуска кърпата зад някого. И когато наистина пусне кърпата, то това дете, зад когото е кърпата, трябва да разбере това и да тича след първото дете около кръга. Детето, което е изпуснало кърпата бяга, а второто дете го гони. Който пръв достигне мястото, където кърпата е изпусната, сядат там. Другият продължава играта с кърпата.

Текст на песента:

Пускам, пускам кърпа
кучето я дърпа.
Мама ми се кара,
че съм я съдрала.



ХЕРИНГА – ХЕРИНГА, ЕДНО, ДВЕ, ТРИ!

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 15-20 мин.

Цел и резултат от обучението:

- Развитие на вниманието
- Децата ще развият общи двигателни умения (баланс, скорост)
- Децата ще се научат да бъдат наблюдателни и да забелязват подробностите

Учебен процес:

За да изиграете играта, трябва да намерите стена, дърво или ограда - място, където лидерът на играта може да застане. Това място бележи финалната линия. Лидерът е обърнат към стената. Другите играчи застават зад стартовата линия.

Водачът/Лидерът на играта казва „Херинга-херинга, едно, две, три!“, а по това време останалите се приближават по-близо към него. Когато лидерът се обърне, всички те трябва да замръзнат.

Този, който се движи, трябва да се върне на стартовата линия. Когато никой не се движи, водачът на играта отново се обръща с гръб и казва „Херинга-херинга, едно, две, три!“. Първото дете, което пристигне до стената /пипне лидера/, е новият лидер.



РАЗВАЛЕНО ЯЙЦЕ

Lohkva Kindergarten

Времетраене: 30-40 мин.

Материали: топка, тебешир

Цел и резултат от обучението:

- Децата ще се научат как да хвърлят топката нагоре и как да я хванат
- Децата ще развият общи двигателни умения (баланс, скорост, точност на хвърлянето)
- Децата ще работят в екип и ще развият креативност

Учебен процес:

На земята е нарисувано „яйце“ (един малък кръг, около него по-голям). Водачът на играта е вътре в малкия кръг, а другите около него - в по-големия.

Лидерът на играта (играчът с топката) подхвърля топката и извиква името на някой, който трябва да я хване. Останалите играчи побягват извън кръга. Играчът, чието име е извикано трябва да хване топката, казва „СТОП!“ и всеки трябва да спре да бяга. След това играчът с топката се връща към малкия кръг.

Тогава той има две възможности:

- 1) Да извика „Свободна земя“, тогава другите играчи трябва да се върнат обратно в големия кръг, избягвайки да бъдат ударени от топката.
- 2) Вторият вариант е да избере един играч извън кръговете и да се придвижи към него с една малка и една голяма стъпка:
 - a) „Дърво“ (играчът трябва да стои прав, без да се движи),
 - b) „Лист“ (той трябва да стои на едно място, като може да движи тялото и ръцете си),
 - c) „Кош“ (той прави кош с ръцете си, лидерът на играта трябва да хвърли топката вътре в нея)

Когато лидерът е избрал една от тези опции, се опитва да удари с топката детето/децата или да я хвърли в „кош“, образуван от ръцете на най-близкото дете. Когато лидерът пропусне, всички се връщат в кръга. Лидерът на играта трябва да хване топката бързо и да се опита да удари някой друг с нея. Когато лидерът на играта не е ударил нито един играч, тогава той получава първото „яйце“ и трябва да хвърли топката повторно и да извика друго име.

Дете, което получи три „яйца“, получава псевдоним, който е избран тайно от другите. След като бъде избран новият псевдоним, той се извиква, когато топката отново бъде хвърлена нагоре към небето.

Когато лидерът на играта удари някого, тогава играта започва от самото начало. Този, който хване топката, е новият лидер на играта и никой не получава „яйце“.



ПРИЯТНИ ЗАБАВЛЕНИЯ С НАШИТЕ ИГРИ!