

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Большемуртинский детский сад № 1»

*Современные настольные игры, как одно из направлений клуба по интересам
в ДОУ.*

Составила:

Педагог-психолог

Игнатьева А. Н.

п. Большая Мурта 2021г.

Содержание

I. Целевой раздел	
1.1. Пояснительная записка	2
1.2 Цели и задачи	3
1.3 Качественные показатели	3
II. Содержательный раздел	
2.1 Перспективный план	4
III. Организационный раздел	
3.1 Формы и режим	8
3.2 Техническое обеспечение	8
3.3 Методическое обеспечение	8
3.4 Список литературы	9

Актуальность.

В настоящее время в России настольные игры приобретают популярность и активно представлены на рынке. Настольные игры позволяют увлекательно проводить время, в игровой форме совершенствовать логические и коммуникативные умения, развивать эрудицию, отвлекая от гаджетов и компьютерных игр. Сейчас очень широкий спектр игр, увлекательный процесс, которые можно использовать дома, в детских образовательных учреждениях. Игры формируют и развивают личностные и психологические качества человека. Ребенок развивает свою зрительную координацию, сообразительность, внимание, логическое мышление. Немаловажным выступает аспект межличностной коммуникации среди детей, поскольку большинство игр предполагает участие двух и более детей. Освоив игровую этику, сопереживание проигравшим соперникам и научившись с достоинством принимать поражение.

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка.

Игра занимает особое место в системе деятельности ребенка. В ней формируются личностные качества (мотивация, регуляция, взаимодействие детей) и познавательные способности (логическое, пространственное и образное мышление, память, внимание и др.).

Несмотря на то, что игре придается ведущее значение в развитии ребенка дошкольного возраста, она продолжает сохранять важное место в личностном и познавательном развитии на протяжении младшего школьного возраста и далее. Дети и взрослые с удовольствием играют, проводя таким образом свой досуг. Как форма освоения различных видов культурного и социального опыта игра широко используется в развивающих и образовательных программах для решения задач формирования предметных и метапредметных знаний и умений. Особое место в этом процессе занимают «развивающие игры». Это понятие достаточно широко используется в психолого - педагогической литературе и в практике работы с детьми. К категории «развивающих» мы относим игры, использование, которых при работе с детьми приводит к целенаправленному развитию метакогнитивных умений, включающих овладение когнитивными (логическими, знаково-символическими, пространственными и др.) и личностными умениями (регулятивными, коммуникативными и др.). Это игры настольного типа, в которых знаково-символическими средствами фиксируются требования к процессу и правила действий. Говоря о развивающих играх настольного типа, мы имеем в виду, прежде всего, те из них, которые создаются для познавательного развития (групповые варианты игр), через которое (мотивационный компонент) они влияют и на личностное становление.

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые могут целиком уместиться на столе или в руках. В настольные игры, как правило, играют два и более игроков. В процессе игры может быть использована специальная доска, игровое поле или обыкновенный стол. На доске обычно бывают маркировки и места, которые специально обозначаются и оговариваются в правилах. Дополнительными атрибутами настольных игр могут быть разного рода фишки, карточки, же-тоны и подобные элементы, в ходе игры выполняющие специально отведенную конкретную функцию. играющих .

В новом учебном году (2021 - 2022г) в нашем детском саду принята в реализацию педагогическая технология "Клубный час по интересам", целью которого было воспитывать у детей самостоятельность и ответственность, учить планировать свои действия и оценивать результаты, воспитывать дружеские отношения между детьми разного возраста, уважительное отношение к окружающим, учить решать спорные вопросы и улаживать конфликты.

Одно из направлений клуба по интересам – это настольные игры. В старшем дошкольном возрасте настольные игры наиболее востребованы. Дети могут играть в них командой без участия и с участием взрослого: сами следить за порядком, выполнением правил, очередностью ходов. Обостренное чувство справедливости не даст желающим схитрить ни единого шанса: никто не будет брать в игру ловкачей. Игры в этом возрасте должны быть направлены на развитие тех качеств, которые потребуются детям в школе: самостоятельность, инициативность, уверенность в себе, умения принимать ситуацию успеха или неудачи, умения следовать правилам и не нарушать их, нести ответственность за свои действия, также развивать свою логику.

1.2. Цели и задачи.

Основной целью настольной игры: развитие коммуникативных – личностных и познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Развивать концентрацию внимания, зрительную память, логику мышления, быстроту реакции.
2. Формировать у детей способность уметь принимать ситуацию успеха и неудач.
3. Развивать коммуникативные, личностные способности, умения играть сообща, следовать правилам.
4. Формировать активность, самостоятельность и инициативность.

1.3. Качественные показатели.

Качественные показатели, характеризующие эмоциональную сферу и поведение ребенка:

- эмоциональная реакция на ситуацию успеха и неудач;
- эмоциональная подвижность;
- особенности общения;
- реакция на результат.

Качественные показатели, характеризующие деятельность ребенка:

- наличие и стойкость интереса к играм;
- понимание и следование инструкции;
- проявление самостоятельности и инициативности.
- характер деятельности (целенаправленность и активность);
- умение концентрировать свое внимание, проявлять, быстроту, логику, смекалку.
- умения контролировать эмоции, принимать поражение и успех.

Качественные показатели, характеризующие особенности познавательной сферы и моторной функции ребенка:

- особенности внимания, восприятия, памяти, мышления, воображения, речи;
- особенности моторной функции.

Участвуют в играх дети старших дошкольных групп в количестве от 2 до 7 детей. Игра проводится 1 – 2 раза в неделю.

II. Содержательный раздел

2.1 Перспективный план.

Месяц	Название игры	Задачи	Правила игры
Октябрь	1. Отвечай и выполняй	Развивать, ловкость, быстроту реакции, внимание, логическое мышление, речь, общую осведомленность, жесты и мимику.	В наборе карточки и жетон «Отвечай-выполни». Игрок подбрасывает вверх жетон, если выпадает отвечать, то нужно ответить на вопрос, если выполняй, то выполнить задание. Карточки с заданиями берутся из общей колоды по часовой стрелке. Если задание выполнено, карту забирает себе, если нет сбрасывается в общую колоду. Игра повторяется со следующим игроком. Участвуют от 2-х и больше игроков.
	2. Крокодил		Требуется минимум 6 игроков. Участвуют по одному игроку от каждой команды и меняются. В наборе карточки и кубик с цветными точками. Один из участников команды бросает кубик и смотрит, какой цвет выпал, после чего тянет верхнюю карту из колоды. И находит цвет который выпал. После показывает игрокам своей команды слово с помощью мимики и жестов. Отвечать на вопросы отгадывающих жестами «да» или «нет», следующее слово идет показывать игрок от второй команды. Побеждает та команда, которая отгадала больше слов.
Ноябрь	1. Мемори	Развитие зрительной памяти, общей осведомленности, концентрации внимания, умения принимать проигрыш.	Количество игроков от 1 до 10. В игре 50 карточек 25 пар. Карточки раскладываются картинками вниз. Начинает игру самый младший. И по часовой стрелке. Игроки
	2. Развивающее лото (домашние животные)		

			<p>переворачивают по две карточки, чтоб все могли видеть их изображение и запомнить их место. Если находит пары забирает себе. Выигрывает тот, кто собрал больше пар.</p> <p>Количество игроков от 2 до 6 . В наборе мешок с фишками домашних животных и карточки 6 шт. начинается с младшего игрока и по часовой стрелке. Вытягивает фишку и кладем на то лото, где есть такая картинка. Выигрывает тот игрок чье поле быстрее всех закрылось.</p>
Декабрь	1. «Кто ты? что ты?»	Развивать общую осведомленность, умение договариваться, логическое мышление, быстроту реакции. Развивать концентрацию внимания, соморегуляцию, контроль действий.	Количество игроков от 2 до 10. В наборе колода карт с изображением разных предметов, ободки. Каждый вытягивает карту и не смотрит, что изображено, карточка размещается на лоб, чтоб всем было видно, кроме игроку. Каждый видит карту соседа. По очереди каждый задает наводящие вопросы соседним игрокам, о себе. Отвечают только «да» или «нет». Например: «я живой?», «я сладкий?» выигрывает тот, кто первым себя узнал. Продолжить можно, пока не останется один человек.
	2. «Мэтч»		

			«Мэтч» и показывает его, наложив карты друг на друга. Игра с усложнениями до 3 и 5 совпадений возможно.
Январь	1. «Гляди в оба?»	Развитие ловкости и быстроты реакции, коммуникации и ситуации успеха и не удач.	Количество игроков от 2 до 10. 50 круглых карточек. Все карточки в стопке выкладываются рубашкой вверх. Начинает игру старший. Садятся игроки в круг. Берем карту читаем, что написано и называем ассоциацию эту карту передает следующему, тот говорит свою ассоциацию, до тех пор пока игрок не сможет придумать. Дается время. Если не придумал, карточка отдается предыдущему игроку. Задача больше набрать карт. В игре есть 2 варианта игры.
Февраль	1. «Буба - Веселые фанты»	Развитие внимания, быстроты реакции и логическое мышление, координации, ловкости, саморегуляции.	Набор карточек 32. Количество игроков от 2-х. Исполнение шуточных заданий. Каждый из колоды вытаскивает фант и театрально выполняет его. Выигрывает тот кто больше набрал карт.
	2. «Блоки»		Набор из 8 блоков и карточки с заданиями 60 шт от сложного до простого уровня. От 2 до 7 игроков. Из колоды карт выбирается карточка с заданием и по очереди выстраивается башня. Главное поймать баланс. Тот игрок, который нарушил баланс и башня упала проиграл и карточку себе. Выигрывает тот у кого нет ни одной карты.
Март	1. «Крекс – пекс»	Развивать внимательность, зрительное восприятие и реакцию.	Игроков от 2 до 6 . кубики 5 шт и 36 шт карточек. Все игроки за круглым столом. В цент круга выкладываются кубики. Карты в колоде рубашкой

			<p>вверх. Начинает игру младший. Берет карту с колоды и кладет чтоб все видели изображение. Задача первым схватить кубик , предмет, который нарисован на карточке совпадает по цвету с предметом на кубике. Например, коробка на карточке зеленого цвета совпадает с зеленой коробкой на кубике. Если на карточке нет ни одного предмета правильного цвета, нужно схватить тот кубик, героя которого нет на карточке и цвет которого тоже отсутствует. Выигрывает тот у кого больше совпадений.</p>
	«Гляди в оба» - 2 вариант.		<p>Ведущий берет карточку из колоды. Вслух читает, что написано. Задача игроков отыскать вокруг предмет, который больше всего подходит под описание. Тот кто увидел кричит: «Знаю» если правильно забирает карту себе.</p>
Апрель	<p>1. Мемори 2. «Гляди в оба – 3 вариант»</p>	<p>Развитие зрительной памяти, общей осведомленности, концентрации внимания, умения принимать проигрыш.</p>	<p>Количество игроков от 1 до 10. В игре 50 карточек 25 пар. Карточки раскладываются картинками вниз. Начинает игру самый младший. И по часовой стрелке. Игроки переворачивают по две карточки, чтоб все могли видеть их изображение и запомнить их место. Если находит пары забирает себе. Выигрывает тот, кто собрал больше пар.</p> <p>Карты тщательно перемешиваются и раздаются всем игрокам поровну. Первый участник смотрит в свои карточки и придумывает ассоциацию к</p>

			любой. Если правильно, то карта уходит в общий сброс, если нет, то остается у игрока и так по часовой стрелке. Победит тот, кто избавится от всех своих карт.
Май	1. «Метч»	Развивать, ловкость, быстроту реакции, внимание, логическое мышление, речь, общую осведомленность, жесты и мимику	Найди как можно больше совпадений. От 2 – 6 игроков. Набор прозрачных карточек 60 шт. Выкладываем от 6 до 10 карт на стол. Задача игроков найти глазами две карточки накладывая их друг на друга, чтобы каждый квадрат был помещен в кольцо такого же цвета. Игрок нашедший совпадение выкрикивает «Мэтч» и показывает его, наложив карты друг на друга. Игра с усложнениями до 3 и 5 совпадений возможно
	2. «Квест игра»		

III. Организационный раздел

3.1 Формы и режим игры.

Основная форма – игра в небольших группах от 5 до 7 участников. Продолжительность каждой игры от 30 до 60 минут. Зависит от количество игроков и продолжительности игры. В процессе игры обязательно следим за настроением детей, самочувствием, учитываем эмоциональное состояние. Игра может меняться, от составленного плана.

3.2. Техническое обеспечение

- Кабинета педагог-психолога;
- Круглый стол;
- Стулья по количеству детей.

3.2. Методическое обеспечение

Набор настольных игр:

1. Игра на внимание и скорость реакции «Крекс -пекс».

2. Развивающая игра «Гляди в оба».
3. Игра увлекательные животные «Мемо».
4. Развивающая игра «Лото» с животными домашними.
5. Увлекательная игра для всех «Кто ты?», «Что ты?»
6. Детская развивающая игра «Детский крокодил».
7. Развивающая игра «Отвечай или выполняй».
8. Развивающая игра «Буба – веселые фанты».
9. Игра на скорость и внимание «Метч».
10. Игра на саморегуляцию «Блоки».

3.3 Список литературы.

1. Салмина Н. Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр. //Психологическая наука и образование , 2011.
2. Иванов И. С. Настольная игра, как не стандартный интерактивный метод. Научно-методический электронный журнал «Концепт», 2017.