

КОРАБЛИК

№ 34

Электронный журнал для дошкольников

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Я рад, что вы обратили внимание на это информационное издание.

В бесплатном электронном журнале «Кораблик» вы найдёте качественный и нужный материал, который поможет вашим детям достойно подготовиться к поступлению в школу, сделать полезным времяпрепровождение дошкольников, обогатить домашнее общение совместным решением творческих заданий.

С уважением Валерий Саченко,
редактор электронного журнала «Кораблик»



Бесплатный электронный журнал «Кораблик» защищён законом об авторском праве и смежных правах. Воспроизведение бесплатного электронного журнала «Кораблик» или любой его части в какой-либо форме и какими-либо средствами (электронные или механические, включая печатные формы, фотокопирование, запись на магнитный, оптический носители) или обращение любым способом в иную форму хранения информации запрещается без письменного согласия издателя данного бесплатного электронного журнала.

Бесплатный электронный журнал «Кораблик» предназначен для личного использования и поставляется в виде «как есть».

Автор и издатель не несут никакой юридической или финансовой ответственности за действия третьих сторон.

Мнение издателя может кардинально отличаться от мнения читателя. Ни издатель, ни авторы материалов не несут любой ответственности за действия, которые будут выполнены читателем после прочтения бесплатного электронного журнала «Кораблик», а также за неверную интерпретацию его содержания.

Читатель бесплатного электронного журнала «Кораблик» принимает ответственность за использование всех его материалов на себя.

Вы МОЖЕТЕ свободно распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» при соблюдении следующих условий:

- распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» бесплатно!
- размещать его на своем сайте для бесплатного доступа к нему, рекомендовать бесплатный электронный журнал «Кораблик» своим друзьям и знакомым, подписчикам вашей рассылки.

Произнеси вслух то, что показано на рисунке.
Соедини стрелками буквы в нужном порядке



А М Л Т
Ё О С



Т А Й М
В Р А



В Л Д П
С Е О И Е



В Р Л Т
Е Т О Ё



Р У В О К
Г З И



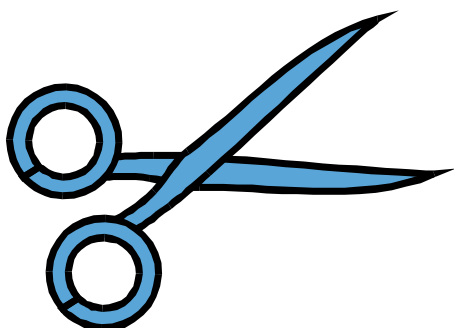
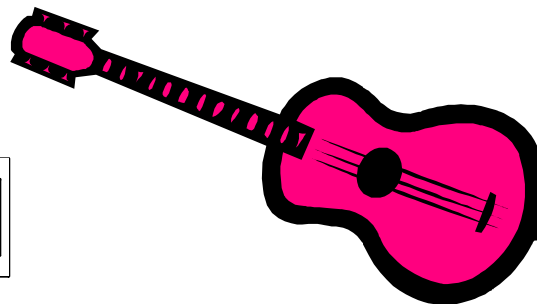
Р А Н
Б А А Б

Впиши в словах-полосках нужные буквы, соедини с подходящим рисунком

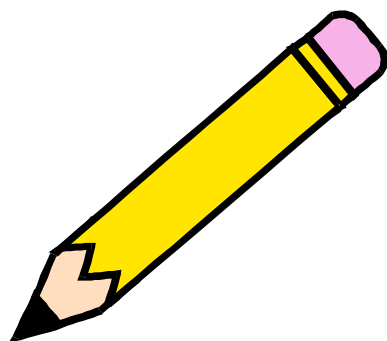


С	А					А	Р
---	---	--	--	--	--	---	---

	А	А				А	Ш
--	---	---	--	--	--	---	---



		О	Ж				Ц	Ы
--	--	---	---	--	--	--	---	---

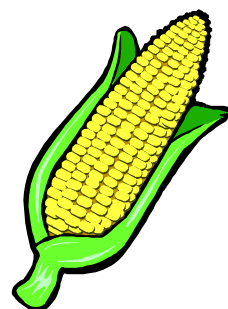


		И		А		А
--	--	---	--	---	--	---



	О		О	Ж		Н		
--	---	--	---	---	--	---	--	--

К	У				У		А
---	---	--	--	--	---	--	---



Найди слова в цепочках

ЛИНЕЙКАКАРАНДАШТЕТРАДЬКРАСКИКНИГА

КУРТКАБРЮКИЮБКАМАЙКАКЕПКАПАЛЬТО

ГРУШАБАНАНАНАНАСАРБУЗКИВИСЛИВА

БОКСФУТБОЛТЕННИСХОККЕЙБАСКЕТБОЛ

ТЫКВАРЕДИСЛУККАПУСТАГОРОХПЕРЕЦ

РОЗАФИАЛКАБУКЕТВАЗАРОМАШКАЛИЛИЯ

МУХАПЧЕЛАКОМАРКРЫЛЬЯОСАУЛЕЙМЕД

ПОЕЗДКАТЕРСАМОЛЕТЛОДКАРУЛЬКРЫЛО

Перенеси каждую букву в нижнюю ячейку при помощи дорожек и прочитай слово

О	А	К	М	Т	Н	А

В	О	З	Д	А

Л	О	К	А	П

О	К	Т	О	Д	Р

Ы	В	Т	А	К

О	Т	Н	К	Б	И	О

Найди в таблице эти слова:
“ПАЛКА”, “РУЧЕЙ”, “КОЗА”, “ПЧЕЛА”, “ТИГР”, “СЛОН”

Л	П	А	К	А	С	Л	М	К	А
П	И	Р	У	Ч	Е	Й	Л	О	Н
З	Р	У	Б	П	Т	И	Г	З	Й
Б	П	К	О	З	А	Е	Л	А	Ч
О	З	О	Р	С	Л	О	Н	О	Г
Т	Р	С	Л	Р	Й	П	Ч	А	А
П	Ч	П	А	Л	О	К	З	А	Е
И	З	П	Ч	Е	Л	А	Л	И	М
З	А	Г	Р	Т	И	Г	Т	Ч	Е
О	Т	И	Г	Р	Н	К	Ч	П	А
Л	З	П	П	А	Л	К	А	Е	Й
С	Л	О	В	О	И	К	О	З	К

Прочитай первый слог, допиши слова

ЩУ _____ КО _____ ЖА _____ ЗА _____

КО _____ ЗИ _____ ДЯ _____ БУ _____

МУ _____ РО _____ ШИ _____ МО _____

ЖЕ _____ ДИ _____ ВО _____ БА _____

ГУ _____ РУ _____ ША _____ ТЕ _____

Прочитай слова

тума
каба
бана
бато
ваго
бара

Н

тор
пор
бан
бол
мос

Т

замо
носо
лото
като
кусо

К

С

тол
лон
тон
тул
оль

Г

лаз
ном
ром
рад
иря

П

лот
рут
лан
лач
иль

Прочитай слова, зачеркни неправильные буквы

мышк	е о а	ножниц	ы у а	черепах	я а ё
шари	к л у	горо	к ф д	ворон	ю к а
колбас	ы и а	автобу	д з с	носоро	г х п
чайни	г х к	дворе	с ц з	замо	с г к

Соедини линией подходящие друг другу по смыслу слова

корова ручка морковь

колесо книга

дрова

очки

машина

сено

туфли

носки

тетрадь

заяц

костер

ФОРМИРУЕМ И РАЗВИВАЕМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О КОЛИЧЕСТВЕ, СЧЕТЕ, ЧИСЛАХ И ЦИФРАХ

Играем с детьми до 3 лет.

ОДИН И МНОГО**Ход игры.**

Вариант 1. Вам понадобятся: игровое поле, разделенное на две части, раскрашенные в разные цвета. Это могут быть два листа бумаги, например, зеленый и синий. Можно взять один лист, разделенный пополам, одна половина которого раскрашена, например, зеленым, а вторая — желтым цветом (зеленым и синим или желтым и синим цветами). Также необходимы мелкие игрушки (например, много маленьких уток и одна большая утка, или одна собачка и много цыплят и т. п.) или их изображения. Подбор поля и игрушек взаимосвязан придуманным вами игровым сюжетом: например, если мы хотим рассказывать и показывать, как утки купались в речке и грелись на песочке, то возьмем синее и желтое поля.

Предлагаем детям показывать то, про что будет рассказывать взрослый. Например, взрослый рассказывает: «Было очень тепло и мама-уточка решила поплавать в теплой речке. Поставь большую уточку на синий лист — это наша речка. Сколько уток плавает? Ей очень понравилось плавать и она позвала одного утенка. Поставь рядом с мамой-уточкой одного утенка. А на песочке остались греться много маленьких утят. Поставь на желтый лист — это наш песочек, много маленьких утят. Они тоже захотели плавать и пошли в водичку. Сколько плавает теперь маленьких утят? А мама-утка пошла на песочек отдыхать: поставь на желтый лист одну большую маму-утку». Таким образом можно давать разные задания, связанные с постановкой, перестановкой одного и много предметов на разные листы.

Вариант 2. Даем задания малышу: принеси много кубиков, один шарик, много шариков и один кубик. Положи в корзинку много пуговиц и одну катушку, много карандашей и одну кисточку и т. д. Хлопни в ладоши один раз, топни ногой много раз, присядь один раз, постучи в барабан много раз и т. д.

Следует отметить, что для ребенка до 3 лет слово «много» ассоциируется с количеством предметов более трех.

Вариант 3. Играем с пальчиками. Предлагает показать один пальчик, много пальчиков на одной руке, на двух руках. Сказать, сколько пальчиков показал взрослый (много, один).

БУКЕТЫ

Играть можно на прогулке, собирая разноцветные листья в два букета, листья двух пород деревьев в два букета, букет из травинки и букет из цветов, букет из ромашек и букет из васильков (или других цветов) и т. д.

Ход игры. Взрослый рассказывает ребенку, что цветочки (листочки) грустились, потому что не знают каких цветов (листьев) больше, а каких меньше. Предлагает определить, в каком букете цветов (листьев) больше, а в каком меньше. Можно составить пары; можно разложить в ряд цветы из одного букета, а под каждым цветком положить по одному цветку из другого букета; можно наложить один цветок из одного букета на один цветок из другого букета.

В эту игру можно играть и с детьми от 3 до 5 лет, но при этом сравнивать количества уже не накладывая и прикладывая предметы друг к другу, а сосчитывая количество предметов в каждой группе и сравнивая полученные числа.

ЛАДУШКИ-ОЛАДУШКИ

Вам понадобятся наборы кругов (овалов, пуговиц, каштанов).

Ход игры. Взрослый объясняет ребенку, что большие пуговицы (круги, овалы, каштаны) — это оладушки, которые бабушка испекла для своего внука (внучки). Говорит текст потешки и дает предметы в соответствии с текстом ребенку, себе, а затем спрашивает сколько дать ему оладушек, сколько дать маме. Предлагает это сделать. Например:

Бабушка, бабушка

Испекла оладушки.

Один (два, три) — Анечке,

Один (два, три) — ее мамочке.

Здесь взрослый сам дает предметы.

Бабушка, бабушка
Испекла оладушки.
Ну же, внучка (внучек), не зевай,
Оладушками угощай!
Сколько Анечке дала? (Один, два, три.)
Сколько мамочке дала? (Один, два, три.)

Читая эту потешку, можно предложить ребенку угощать оладушками свои игрушки: куклу, медвежонка, зайчика, котенка и т. д., раздавая им по одному, два, три предмета.

Когда ребенок освоит счет (от 3 до 5 лет), можно предлагать угощать кого-нибудь большим количеством предметов-оладушек.

Играем с детьми от 3 до 5 лет.

ОДИН И МНОГО

Вариант 1. Можно предложить ребенку назвать те предметы в комнате, которых «один» и «много».

Вариант 2. Предложить рассмотреть картинку, иллюстрацию в книге и назвать предметы, которых на картинке много, которых — один.

Вариант 3. Предложить раскрасить в книжке-раскраске те предметы, которых много одним цветом, а которых по одному — другим цветом.

МАГАЗИН

Игра в магазин — одна из лучших для формирования и развития навыков счета. Ее можно организовать с любыми предметами, которые есть дома. Взрослый и ребенок могут меняться ролями продавца, кассира и покупателя. Здесь все подвергается счету: покупаемый и продаваемый товар, игрушечные деньги, нарисованные на чеках точки — обозначение количества заплаченных денег.

ХЛОПАЙ-ТОПАЙ

Ход игры.

Вариант 1. Взрослый предлагает ребенку быть очень внимательным и топнуть ногой (правой, левой, двумя ногами) столько раз, сколько он (взрослый) хлопнет в ладоши. Или наоборот: хлопнуть в ладоши столько раз, сколько топнет ногой взрослый.

Можно предлагать хлопать на один больше, на один меньше.

Вариант 2. Взрослый предлагает ребенку хлопать в ладоши столько же раз, сколько и он, но при этом соблюдать определенный ритм или определенную скорость.

ИГРАЕМ С ДЕТЬМИ ОТ 5 ДО 6 ЛЕТ.

ОДИН И МНОГО

Вариант 1. Во время прогулки можно спрашивать ребенка о том, чего в окружающем много, а чего один. Сколько звезд на небе? Сколько перышек у птички? Сколько светит солнц? Сколько облаков на небе?

Можно предложить ребенку придумать вопросы, на которые можно ответить словами «много», «один», «мало».

Вариант 2. Для игры вам понадобится мяч.

Ход игры. Ведущий бросает мяч каждому из детей, и просит назвать те предметы, которых у него дома: по 1; по 2; по 3; по 4; по 5; много; кого в доме много; кто в доме один.

СЧИТАЙ ДАЛЬШЕ

Вам понадобится мяч или любой маленький предмет.

Ход игры. Взрослый перебрасывается с ребенком мячом (или передают друг другу предмет), на каждый бросок (передачу) называя число от 1 до 10 или от 10 до 1. Со временем надо убыстрять темп.

БОЛОТО

Вариант 1. Играем дома. Вам понадобятся карточки с цифрами от 1 до 10. Они раскладываются, например, перед диваном в произвольном порядке, но на расстоянии друг от друга не дальше шага ребенка.

Ход игры. Взрослый объясняет ребенку, что вокруг болота и добраться до дивана можно только по кочкам, которые обозначены цифрами. Прыгать надо от кочки к кочке по порядку цифр (можно задать прямой или обратный порядок). Когда ребенок доберется до дивана и сядет на него отдыхать, карточки с цифрами меняются местами и взрослый предлагает вернуться назад, перескочив болото по кочкам с цифрами.

Вариант 2. Играем на улице. Определяется цель (куда надо добраться), например, скамейка, куст или песочница и т. п. На земле, на «территории болота», взрослый палочкой рисует цифры. Игра проводится так же, как и в варианте 1.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Вам понадобятся несколько овощей, фруктов, игрушек, зверюшек, цветов, предметов посуды и т. п. Можно использовать игрушки, муляжи или картинки. Их количество не должно превышать пределов освоенного ребенком количественного и порядкового счета. Каждый элемент определенного понятия должен быть представлен единично.

Ход игры. На столе перед ребенком выставляются предметы. Взрослый спрашивает: «Сколько предметов? На котором по счету месте стоит тот или иной предмет?». Просит запомнить это и закрыть глаза. Затем два (и только два!) предмета меняются местами. Когда ребенок открывает глаза, взрослый спрашивает: «Что изменилось?». Ребенку надо назвать порядковое место, которое стали занимать предметы.

МЕТКИЙ БРОСОК

Вам понадобится лоток с ячейками для яиц. На каждой ячейке напишите цифры от 1 до 10. Коробку можно поставить на пол или на стол. Еще вам понадобится маленький шарик. Можно использовать кубик или любой маленький предмет.

Ход игры. Играют взрослый и ребенок или все члены семьи. Выбирается судья, который будет складывать результаты бросков шарика. Каждому играющему предоставляется право трех попыток. Результаты попадания суммируются судьей и объявляется победитель.

СОСТАВЬ БУКЕТ

Вам понадобятся разноцветные круги (например, красные и желтые), обозначающие разные цветы (красные гвоздики и желтые тюльпаны).

Ход игры. Взрослый рассказывает о том, что кому-нибудь (бабушке, маме или какому-нибудь сказочному персонажу) надо подарить букет цветов. В букете должно быть, например, 5 цветов. Предлагает ребенку составить букет из двух видов цветов. Объясняет, что цветы в букете должны быть разными. Вначале состав называет взрослый. Если ответ правильно показан, состав чисел задает ребенок.

В КАКОЙ РУКЕ СКОЛЬКО?

Вам понадобятся 10 маленьких камешков (бусинок, семечек, горошин, зерен фасоли).

Ход игры. Взрослый распределяет камешки в две руки (произвольно) и предлагает ребенку угадать, в какой руке сколько, если вместе их 10. Затем открывает ладони и они вместе сосчитывают камешки в каждой руке. Если ребенок угадал состав, они меняются ролями.

Начинать играть в эту игру следует не с состава числа 10, а с состава числа 3, постепенно увеличивая общее количество предметов до 10.

ФОРМИРУЕМ И РАЗВИВАЕМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ВЕЛИЧИНЕ ПРЕДМЕТОВ

Играем с детьми до 3 лет.

ПРЯТКИ

Вам понадобятся два круга, изображающих мячи: большой и маленький. Для игры используются любые картинки (в книге, отдельные картинки. Они могут быть предметными или сюжетными).

Ход игры. Вы предлагаете спрятать изображение животного или предмета, закрыв его большим или маленьким кругом-мячом: большое изображение — большим мячом, маленькое — маленьким.

Играем с детьми от 3 до 5 лет.

ТРИ МЕДВЕДЯ

Для игры вам понадобятся любые предметы разного размера (по 3), которые имеются у вас в квартире. Например, по 3 ленточки, шарфика, линейки и т. п. (от самой короткой до самой длинной или от самой широкой до самой узкой), по 3 ложки, вилки, чашки, кастрюли, коробки, тарелки и т. п. (от самой большой до самой маленькой), по 3 вазочки, баночки, стаканчика, стула и т. п. (от самого низкого до самого высокого).

Ход игры. Взрослый предлагает вспомнить сказку «Три медведя», уточнив, что медведи отличались величиной: самый большой, поменьше и самый маленький. Предлагает каждому медведю дать предмет согласно его величине: самому большому — Михайло Потаповичу — самый большой, тому, который поменьше — Настасье Петровне — предмет поменьше, самому маленькому — Мишутке — самый маленький. Следующие предметы можно раздавать тогда, когда ребенок расскажет о размерных отношениях между величинами предметов.

Во время игры при определении размеров следует избегать слова «средний».

Играем с детьми от 5 до 6 лет.

МОЙ ДОМ

Ход игры. Взрослый просит ребенка назвать самый высокий (низкий, большой, маленький, толстый, тонкий) предмет, который есть у тебя дома? Назвать все высокие (большие, низкие и др.) предметы в доме.

За каждый правильный ответ ребенок может получать приз или накапливать фишки. За их определенное количество также можно получить приз.

ГОТОВИМ (ШЬЕМ, МАСТЕРИМ) ВМЕСТЕ

Ребенка старшего дошкольного возраста можно привлекать к приготовлению любых блюд, выпечке кулинарных изделий, раскрою ткани, конструированию, другим делам и превратить этот процесс в увлекательную игру. Особенно детям полезно будет при этом измерять с помощью условной мерки (ложки, стакана), а затем и с помощью весов сыпучие и жидкие продукты (крупы, муку, молоко, соль, сахар и т. д.), длину и ширину предметов с помощью линейки, сантиметра.

ГИГАНТСКИЕ И ЛИЛИПУТСКИЕ ШАГИ

В эту игру можно играть как на прогулке, так и дома.

Вариант 1. Взрослый предлагает определить на глаз сколько надо пройти гигантских шагов до какого-либо предмета (желательно, чтобы это расстояние не превышало 10 самых длинных шагов ребенка). Ребенок выдвигает версию, а затем они вместе идут самыми длинными шагами и считают, затем сравнивают результаты.

Далее предлагается узнать, сколько надо сделать лилипутских шагов до какого-либо предмета. Действия повторяются. Можно придумывать другие названия шагов: муравьиные, заячьи, львиные, беличьи и т. д.

Вариант 2. Можно предложить ребенку дойти до какого-либо предмета, двигаясь разными шагами. Например, взрослый командует: сделай 2 гигантских шага. Ребенок выполняет. Взрослый продолжает: сделай 10 муравьиных шагов. Ребенок выполняет. Так продолжается до тех пор, пока ребенок не придет к предмету. Затем взрослый и ребенок меняются ролями.

(Продолжение следует.)

ИГРЫ-ЗАГАДКИ, РАЗВИВАЮЩИЕ ТВОРЧЕСТВО ДЕТЕЙ

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ

Дети идут по кругу и произносят слова: "Море волнуется — раз, море волнуется — два, море волнуется — три, морская фигура, на месте замри!" На последние слова дети останавливаются и "замирают" в позе морского животного. Воспитатель (или ребенок) пытается отгадать название этих животных.

ВОЛШЕБНИК

Выбирается Волшебник. Он стоит в стороне и ждет детей, которые обсуждают, что будут делать. Например: собирать ягоды, купаться в реке, загорать и т.п. Договорившись, дети подходят к Волшебнику и произносят: "Добрый день, Волшебник!". Волшебник отвечает: "Добрый день, дети! Где вы были?" Дети отвечают: "В лесу!" — и начинают показывать те движения, о которых договорились. Волшебник отгадывает.

ЧТО ДЕЛАЕШЬ?

Дети выбирают "хозяйку дома" и, став в круг, чертят вокруг себя кружочки-домики. "Хозяйка" обходит играющих и каждому из них задает работу. Например: рубить дрова, косить сено, стирать белье, печь пироги и т.п. Дети выполняют задания. "Хозяйка" становится в центр круга и говорит: "А сейчас будем все вместе забивать гвозди!". Дети выполняют все, что задает "хозяйка". Неожиданно "хозяйка" показывает рукой на кого-нибудь из детей и спрашивает: "Что делаешь?". Ребенок должен назвать работу, которую ему поручили выполнить в начале игры. После этого "хозяйка" всем дает новые задания.

ФИГУРЫ

Один из игроков назначается водящим. Дети разбегаются по залу, по сигналу останавливаются, изображая застывшую фигуру — спортсмена, работающего человека, животного, птицы и т.п. Водящий ходит среди фигур и выбирает наиболее удачную. Отмечаются дети, принимавшие самые трудные позы.

УПРЯМЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ

Воспитатель показывает отдельные движения или жесты, а дети "не хотят" выполнять движения по образцу педагога. Они изображают непослушных обезьянок и выполняют свои движения, которые придумывают самостоятельно (могут выполнять движения противоположного характера).

ВЫСТАВКА КАРТИН

Воспитатель назначает трех "посетителей", остальные дети — "картины". По сигналу "Подготовить выставку!" дети советуются друг с другом, какие картины они будут изображать (лыжника, конькобежца, пловца, конника, вратаря). Картину можно изобразить вдвоем или втроем: елочка, под ней зайчик; сказку "Репка" и т.п. Через несколько секунд воспитатель объявляет: "Открыть выставку!" Дети становятся вдоль площадки и принимают задуманные позы. "Посетители" осматривают "выставку" и отмечают наиболее удачные "картины". По команде "Выставка закрыта!" дети принимают свободные позы.

РОВНЫМ КРУГОМ

Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево-вправо по кругу, дети произносят слова:

*Ровным кругом, друг за другом.
Эй, ребята, не зевать!
Все, что Коля нам покажет,
Будем дружно повторять!*

Водящий показывает какое-либо движение (подпрыгивает, вращает руками, приседает и др.). Дети должны в точности повторить его. После этого назначается новый водящий, и игра повторяется.

ТРИ ДВИЖЕНИЯ

Воспитатель говорит, обращаясь к детям: "Запомните три движения, которые я вам покажу". (Показывает три упражнения.) Дети повторяют их, стараясь запомнить номер каждого. Затем начинается игра — воспитатель показывает одно упражнение, а называет номер другого. Дети должны выполнять то упражнение, которое соответствует названному, а не то, которое показывает воспитатель.

ВОЗДУХ, ВОДА, ЗЕМЛЯ, ВЕТЕР

Дети образуют круг, водящий — в середине. Подойдя к кому-либо из детей, водящий говорит одно из четырех слов: — "воздух", "вода", "земля", "ветер" — и считает до 5. Ребенок должен за это время придумать и показать (в зависимости от слова, которое ему задано) птицу, рыбу, зверя или же покружиться на месте (ветер). Кто не успел это сделать, выходит из игры.

ПОВТОРИ-КА!

Один из играющих показывает движения какого-либо зверя, например, зайчика. Следующий повторяет их и от себя прибавляет движения другого животного — лисы. И так каждый следующий игрок, выполнив движения всех показанных ранее животных, прибавляет от себя еще одно новое. Список зверей растет. Побеждает тот, у кого лучшая память и воображение.

ТЕНЬ

Дети строятся парами — один впереди, другой сзади на шаг от первого. Первый ребенок выполняет разные движения, другой копирует их.

СОВУШКА

Из числа играющих назначается "совушка". Ее гнездо в стороне от площадки. По сигналу воспитателя "День наступает, все оживает!" дети начинают бегать, прыгать, подражая полету бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По сигналу "Ночь наступает, все замирает — сова вылетает!" играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берет его за руку и уводит в свое гнездо. Игра повторяется.

ПУТАНИЦА

Одна часть детей надевает маски (зайчик, кошка, лиса, петух) и заранее договаривается, кого они будут изображать. Например, кошка изображает зайчика, лиса — петуха и т.д. Другие дети внимательно наблюдают и говорят, кто из зверей ошибается.