Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение

«Гаврилово-Посадский детский сад № 1»

****

Варламова Ольга Вячеславовна

воспитатель

высшей квалификационной категории

г. Гаврилов – Посад 2019 год

**Содержание**

1. Введение
2. Теоретическая часть 1.цель и задачи 2. структура образовательной технологии 3.игровая деятельность 4.игровая технология
3. Практическая часть
4. Ожидаемые результаты
5. Используемая литература
6. Приложение

**Введение**

 Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.  Среди проблем, обращающих на себя внимание современных исследователей, все большее значение приобретают те, которые связаны с поисками путей повышения качества и эффективности целенаправленного воспитания и обучения в условиях современной кризисной ситуации в экономике, духовной и культурной сферах нашего общества. Одним из таких путей является  игра. Игра – ведущий вид деятельности дошкольника и является средством воспитания, когда она включается в целостный педагогический процесс. Как писал В.А. Сухомлинский: « Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».
 Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным. Поэтому я считаю, что важнейшей задачей в педагогической практике является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольников. Проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание многих исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. Например, в исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, для осуществления психологических замен реальных жизненных ситуаций и объектов. Игровая педагогическая технология - это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности. Концептуальные основы игровой технологии: 1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности. 2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. 3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем. 4. В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

 **Теоретическая часть**

 Так как в образовательный процесс ДОУ происходит внедрение ФГОС и содержание образования со временем усложняется, то закономерно на смену традиционным методам приходят такие методы обучения и воспитания, которые направлены на всестороннее развитие личности ребенка. Для того чтобы человеку быть активным участником общественной жизни, и реализовать себя как личность необходимо постоянно проявлять творческую активность, быть самостоятельным, иметь возможность развивать свои способности, постоянно познавать новое и самосовершенствоваться. **Цель игровой технологии:** создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей. **Задачи:** - достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка; - подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность. Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям: 1. Технологическая схема - описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы. 2. Научная база - опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей. 3. Системность - технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью. 4. Управляемость - предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов. 5. Эффективность - должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам. 6. Воспроизводимость - применение в других образовательных учреждениях.

***Структура образовательной технологии***

Структура образовательной технологии состоит из трех частей: - Концептуальная часть – это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент. - Содержательная часть – это общие, конкретные цели и содержание учебного материала. - Процессуальная часть – совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса. Таким образом, очевидно:если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям. Игровая технология, кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа. Такая организация совместной деятельности педагога и ребенка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей игровой к учебной деятельности. Игра или элементы игры, целесообразно включенные в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра **-** одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

***Игровая деятельность***

 По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. **Функции игры : *- развлекательная***(это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес); ***- коммуникативная*** (освоение диалектики общения); ***- самореализация***(в игре как полигоне человеческой практики); ***- игротерапевтическая***(преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности); ***- диагностическая***(выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры); ***- функция коррекции*** (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей); ***- межнациональная коммуникации*** (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей); ***- функция социализации*** (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития). **Четыре главные черты присущие игре: *- свободная развивающая деятельность,***предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); - ***творческий,***в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»); ***- эмоциональная приподнятость***деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»); ***- наличие прямых или косвенных*** ***правил,***отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.  *Структура игры как деятельности:* - целеполагание, - планирование, - реализация цели, - анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. *Структура игры как процесс:* - роли, взятые на себя играющими; - игровые действия как средство реализации этих ролей; - игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; - реальные отношения между играющими; - сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре. *Игра как метод обучения:* - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; - в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр: - обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; - познавательные, воспитательные, развивающие; - репродуктивные, продуктивные, творческие; - коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие. Типология педагогических игр по характеру игровой методике: - предметные, - сюжетные, - ролевые, - деловые, - имитационные, - игры-драматизации. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны ми средствами передвижения. **Специфика игровой технологии** Игровая среда: - игры с предметами, - без предметов, - настольные, - комнатные, - уличные, - на местности, - компьютерные, - с ТСО, - с различными средствами передвижения.

**Игровая технология**

 Строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно: - игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; - группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; - группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; - группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и другое. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.

**Практическая часть**

Современные игровые технологии в ДОУ отводят ребенку роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. Позволяют воспитателю развивать самостоятельность, привести в движение внутренние процессы психических новообразований. Используя игровые технологии в образовательном процессе, воспитатель должен обладать доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Игра полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым. Важной особенностью современных игровых технологий, которые воспитатель использует в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра. Игровые технологии, направленные на развитие восприятия заключаются в том, что я организую, к примеру, игровую ситуацию «Что катится?» и использую ее в образовательной деятельности «ФЭМП» для обучения и закрепления понятий «круг», «квадрат». Игровые технологии, направленные на развитие внимания, осуществляют у дошкольников постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение, сосредоточится на задании, даже если оно не очень интересно, но этому воспитатель учит детей, снова используя игровые приемы. Например: в образовательной деятельности «ФЭМП» использую игровую ситуацию «Найди такой же». В образовательной деятельности «Ознакомление с окружающим миром» использую игровую ситуацию «Найди ошибку».
Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. С помощью игровых технологий развиваю творческие способности детей, творческое мышление и воображение. Использование игровых приемов и нестандартных методов, проблемных ситуаций формирует гибкое, оригинальное мышление у детей. Например: на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых историй, сказок) воспитанники получают опыт, который позволяет им играть затем в игры – придумки, игры – фантазирования.

Главной и ведущей деятельностью дошкольного возраста являются творческие игры. Сюжетно-ролевая игра – одна из творческих игр. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка. Самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре – одна из ее характерных черт. Дети сами определяют тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, где развернут игру. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнёров, сами устанавливают игровые правила, следят за выполнением, регулируют взаимоотношения. Но самое главное в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает. Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является - сюжет, который представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (готовит обед, крутит руль машины и другое) – одно из основных средств реализации сюжета. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на: 1. Бытовые (игры в семью, детский сад) 2. Производственные, отражающие профессиональный труд людей (больница, магазин, парикмахерская) 3. Общественные (День рождения, библиотека, школа) Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет. Роль – средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Режиссерская игра является разновидностью творческих игр. Она близка к сюжетно-ролевой, но отличается от нее. Действующими лицами в ней выступают не взрослые или сверстники, а игрушки, изображающие различных персонажей. Ребенок сам дает роли этим игрушкам, как бы одушевляя их, сам говорит за них разными голосами и сам действует за них. Куклы, игрушечные мишки, зайчики или солдатики становятся действующими лицами игры ребенка, а он сам выступает как режиссер, управляющий и руководящий действиями своих «актеров», поэтому такая игра и получила название режиссерской. В жизни ребенка режиссерская игра возникает раньше, чем сюжетно-ролевая. Особенностью режиссерской игры является то, что партнёры (игрушки заместители) – неодушевленные предметы и не имеют своих желаний, интересов, претензий. Ребенок учится распоряжаться своими силами. Важнейшее условий для развития режиссерских игр – создание детям индивидуального пространства, обеспечение места и времени для игры. Обычно ребенок ищет для игры уголок, защищенный от взоров детей и взрослых. Дома дети любят играть под столом, в спальне, поставить вокруг стулья, кресла. Подбор игрового материала для режиссерских игр – необходимое условие для их развития. Например, новую по содержанию игрушку я сначала обыгрываю сама, чтобы показать возможность ее включения в знакомый сюжет.

В театрализованных играх (играх-драматизациях) актерами являются сами дети, которые берут на себя роли литературных или сказочных персонажей. Сценарий и сюжет такой игры дети не придумывают сами, а заимствуют из сказок, рассказов, фильмов или спектаклей. Задача такой игры состоит в том, чтобы, не отступая от известного сюжета, как можно точнее воспроизвести роль взятого на себя персонажа. Герои литературных произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни, изменение детской фантазией – сюжетом игры. Творческое обыгрывание ролей в театрализованной игре значительно отличается от творчества в сюжетно-ролевой игре. В сюжетно-ролевой игре ребенок свободен в передаче изображения ролевого поведения. В театрализованной игре образ героя, его основные черты, действия, переживания определены содержанием произведения. Творчество ребенка проявляется в правдивом изображении персонажа. Чтобы его осуществить ребенок должен, понять каков персонаж, почему так поступает, представить его состояние, чувства. Для исполнения роли ребенок должен владеть разнообразными изобразительными средствами (мимикой, телодвижениями, жестами, выразительной и интонационной речью). Есть много разновидностей театрализованных игр, отличающихся художественным оформлением, спецификой детской театрализованной деятельности: 1. Спектакль – дети как актеры выполняют каждый свою роль. 2. Настольный театр с объемными или плоскостными фигурками. 3. Фланелеграф (показ сказок, рассказов на экране) 4. Теневой театр 5. Театр петрушки 6. Театр – бибабо (на ширме) 7. Театр марионеток (водят по сцене, дергая сверху за нитки, закрепленные на планках) 8. Игрушки – самоделки (из бросового материала, вязаные, сшитые и другие).

Помимо творческих игр существуют и другие виды игр, среди которых обычно игры с правилами (подвижные и настольные). Игры с правилами не предполагают какой-то определенной роли. Действия ребенка и его отношения с другими участниками игры регламентируются здесь правилами, которые должны выполняться всеми. Типичными примерами подвижных игр с правилами служат хорошо всем известные прятки, салочки, классики, скакалки и другие. Настольно-печатные игры, которые сейчас получили широкое распространение, также являются играми с правилами. Все эти игры обычно носят соревновательный характер: в отличие от игр с ролью в них есть выигравшие и проигравшие. Главная задача таких игр - строгое соблюдение правил, поэтому они требуют высокой степени произвольного поведения и, в свою очередь, формируют его. Такие игры характерны в основном для старших дошкольников.

Особо следует упомянуть дидактические игры, которые создаются и организуются взрослыми и направлены на формирование определенных качеств ребенка. Эти игры широко используются в детских садах как средство обучения и воспитания дошкольников.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая заложена в ней, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Дидактические игры с предметами очень разнообразны по игровым материалам, содержанию, организации проведения. В качестве дидактического материала используются: игрушки, реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и другие), объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена). Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи: • Расширять и уточнять знания детей; • Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация); • Совершенствовать речь; • Развивать все психические процессы. Среди игр с предметами особое место занимают сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки, в которых дети выполняют определенные роли, например продавца, покупателя в играх «Магазин». В таких играх воспитывается терпение, настойчивость, сообразительность, развивается умение ориентироваться в пространстве. Настольно-печатные игры разнообразны по содержанию, обучающими задачами, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. Виды настольно-печатных игр: лото, домино, кубики, пазлы, лабиринт, разрезные картинки.

Словесные игры отличаются тем, что процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане на основе представлений и без опоры на наглядность. Поэтому словесные игры проводят в основном с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Среди этих игр много народных, связанных с потешками, прибаутками, загадками, перевёртышами, игры-загадки («Какое это время года? »), игры-предположения («Что было бы, если бы?»).

Однако одним из наиболее актуальных направлений в современных игровых технологиях являются информационные компьютерные технологии. Информационные технологии значительно расширяют возможности родителей, педагогов.
В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами возникают психические новообразования: теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления, которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей. Возможности использования современного компьютера позволяет наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка. ИКТ позволяют развивать интеллектуальные, творческие способности, умение самостоятельно приобретать новые знания. ИКТ дает возможность воспитателю заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Практика показала, что значительно возрастает интерес к занятиям, повышается уровень познавательных возможностей. Использование воспитателем ИКТ позволяет не только обогащать знания, использовать компьютер для более полного ознакомления с предметами и явлениями, находящимися за пределами собственного опыта ребенка, повышает креативность ребенка.
 Таким образом, современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Однако, необходимо отметить, что подобное воздействие игровых технологий на ребенка достигается благодаря комплексному применению достижений педагогики и психологии.

**Ожидаемые результаты**

**Для детей.** Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

**Для педагогов.** Найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребенка к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий детям эффективно и качественно усваивать программный материал.

**Используемая литература:**

1. Касаткина Е. И. «Игра в жизни дошкольника». - М. , 2010.
2. Касаткина Е. И. «Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ». Управление ДОУ. - 2012. - №5.
3. Пенькова Л. А. , Коннова З. П. «Развитие игровой активности дошкольников».
4. Селевко Г.К. «Современные образовательные технологии», М. 2006

**Картотека игр.**

**Дидактические игры**

**«Когда это бывает?»**

**Цель:**закрепить знание детей о частях суток,  развивать

 речь, память.

        **Ход игры*:***  Воспитатель раскладывает картинки,

       изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика,

      завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку,

      рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают

      картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор.

      Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный

      ответ дети получают фишку.

 **«Найди предмет такой же формы»**

**Цель:**учить различать предметы по форме, различать и

называть некоторые  геометрические фигуры;

        развивать зрительное восприятие, память, воображение,

        мелкую моторику, речь.

**Оборудование:** игровое поле, карточки с предметными

 картинками.

**Ход игры:**

Воспитатель рассматривает с ребенком игровое поле,

 обсуждает картинки: «Смотри, арбуз. По форме он

 напоминает круг. Арбуз круглый!» и т.д. Объяснить

 ребенку смысл игры: «Вот арбуз, он круглый. Найди

 подходящую карточку и положи ее сверху. Теперь

 давай найдем карточки, на которых изображены

 предметы круглой формы и закроем пустые клеточки.

Какие рисунки ты выберешь? Правильно! Это арбуз,

колесо, мяч и пуговиц». Можно усложнить задание.

Попросить ребенка подобрать карточки с подходящими

картинками к геометрическим фигурам.

В процессе игры ребенок запомнит геометрические

фигуры, научится различать их, сравнивать

окружающие предметы по форме.

**«Катится – не катится»**

**Цель игры:** познакомить с объемными геометрическими

телами – кубом шаром.

**Оборудование:** кубики и шарики разного размера и цвета.

**Ход игры:** покажите детям шар, затем кубик, сопровождая

действия словами: «Это шар, он катится - вот так.

Шары гладкие. Потрогайте. А это кубик. Кубик может катиться?

Нет, не может. Зато у него есть углы, потрогайте их».

Дайте детям по одному кубику и шарику и предложите поиграть

с ними: поставить на пол, на стол, друг на друга, покатать и т. д.

Затем попросите разложить предметы по коробкам:

шары в одну коробку, а кубики в другую.

 **«Чудесный мешочек»**

**Цель игры:**

Упражнять детей определять, что это за предмет,

по характерным внешним признакам, то есть по форме.

Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

**Ход игры:** Для игры понадобится тканевой мешочек из плотной

непрозрачной ткани, в который помещаются разные по

форме и фактуре предметы. Предлагаю определить на

ощупь каждый предмет, не заглядывая в мешочек.

Также вы можете спрятать в него геометрические фигуры,

ребенок должен угадать на ощупь, какая фигура  спрятана.

 **«Золушка»**

**Цель игры:**

Развивать у детей моторику рук.

**Ход игры:**

Перед детьми положить перемешанные семена гороха, фасоли и

киндер  – игрушки. За 30 секунд, вы должны их рассортировать.

Когда ребенок научиться делать это достаточно быстро,

можно усложнить задание: например, завязать ему глаза.

**«Найди пару»**

**Цель игры:** научить детей определять назначение предметов;

 устанавливать причинно-следственные связи между явлением

окружающей жизни и предметов; устанавливать связь между

предметом и пользой от его использования.

**Материал к игре:**набор карточек, разделенных на две

половины: на одной половине – предмет, на другой –

изображение (например: мороз-шуба и т.д.).

**Ход игры:**воспитатель выкладывает все карточки изображением

 вниз. Участники игры набирают одинаковые количество карточек

и договариваются об очерёдности. Первый участник игры

выкладывает любую карточку изображение вверх. Следующие

участники игры по очереди выбирают  из имеющихся у них

карточек такую, на которой изображен подходящий предмет,

и поясняют удобство от его использования.

Например: «на улице идёт дождь, поэтому нужен зонтик».

        Игра заканчивается, когда один из участников

 выложит все свои карточки.

**«Найди такую же».**
**Цель игры:**  Учить детей сравнивать предметы; находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.
**Материал к игре:**разнообразные игрушки
**Ход игры.** Для данной игры подбирают разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые. В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.
- Дети, сегодня мы будем с вами учиться быстро, выполнять задание; здесь стоят на столе игрушки. Я сосчитаю до трех, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые игрушки. Будьте внимательны! Раз-два-три! Одинаковые найди!
Дети, увидевшие две одинаковые игрушки, поднимают руки, а затем подходят к взрослому и называют их. Чтобы усилить внимание играющих, взрослый ставит игрушки (почти одинаковые) среди других (например, две матрешки, одинаковые по размеру, но в разных платочках). Затем дает сигнал:
- Раз-два-три! Одинаковые найди!
Дети сразу же пытаются назвать двух матрешек, но взрослый напоминает о том, что игрушки должны быть совсем одинаковые.
Дети молчат. Далее взрослый переставляет игрушки и незаметно ставит к грузовой машине, у которой зеленый кузов, такую же машину, у которой красный кузов, а матрешек ставит одинаковых, только подальше друг от друга.
- Раз-два-три! Одинаковые найди!
Дети внимательно смотрят на все игрушки и находят двух одинаковых матрешек. К этой игре чаще нужно привлекать детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав.

**«Вкусные овощи»**

**Цель**: закрепить умение детей различать овощи

по вкусовым качествам и запаху.

**Правила игры**: правильно определять название овощей

 по вкусовым качествам, запаху.

**Описание дидактического материала**: корзинка с луком,

горохом, репой, капустой, огурцами; баночки с тертыми

 овощами (по количеству детей), ножи, чистые тарелочки,

 миска, дощечки, передники, косынки.

**Сюжетно-ролевые игры.**

**«Магазин»**

**Цель:** научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

**Оборудование:** все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

**Возраст:** 3–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

**«Библиотека»**

**Цель:** расширить кругозор детей, научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, закрепить знания о профессии библиотекаря, воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».

**Оборудование:** книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть повнимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.

**«Семья»**

**Цель:** Закреплять представления детей о семье, об обязанностях членов семьи. Развивать интерес к игре. Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет. Побуждать детей к творческому воспроизведению в игре быта семьи. Учить действовать в воображаемых ситуациях, использовать различные предметы – заместители. Воспитывать любовь и уважение к членам семьи и их труду.
**Игровой материал:** Мебель, посуда, атрибуты для оборудования домика, «детского сада», крупный конструктор, игрушечная машина, кукла – младенец,  игрушечная коляска, сумки, различные предметы – заместители.
**Игровые роли:** мама, папа, бабушка, дедушка, старшая дочка, дети-дошколята, кукла – младенец.
**Разыгрываются сюжеты:**
«Утро в семье»
«Обед в семье»
«Стройка»
«Папа – хороший хозяин»
«У нас в семье – младенец»
«Вечер в семье»
«Мама укладывает детей спать»
«Выходной день в семье»
«В семье заболел ребенок»
«Помогаем маме стирать белье»
«Большая уборка дома»
«К нам пришли гости»
«Переезд на новую квартиру»
«Праздник в семье: мамин день, Новый год, день рождения»
**Игровые действия:**
*Мама-воспитатель* собирается и идёт на работу; готовит всё необходимое для занятий с детьми; принимает детей, занимается с ними; играет, гуляет, рисует, учит т т.д.; отдаёт детей родителям, убирает рабочее место; возвращается с работы домой; отдыхает, общается со своими детьми и мужем; помогает бабушке, укладывает детей спать.
*Мама-домохозяйка* собирает и провожает дочку в детский сад, мужа на работу; ухаживает за младшим ребёнком (кукла), гуляет с ним, убирает в доме, готовит еду; встречает ребёнка из детского сада, мужа с работы; кормит их, общается, укладывает детей спать.
*Папа-строитель* собирается на работу, отводит ребёнка в детский сад, идёт на работу; строит дома, мосты; возвращается с работы, забирает ребёнка из детского сада, возвращаются домой; помогает жене по дому, играет с детьми, общается.
*Папа-водитель*собирается на работу, отводит ребёнка в детский сад, идёт на работу; подвозит грузы (кирпичи) на стройку, разгружает их, едет за новыми; забирает ребёнка из детского сада, возвращается домой; помогает жене по дому; приглашает соседей в гости на чай; провожает соседей; общается с детьми, играет с ними, укладывает их спать.
*Бабушка*собирает и провожает внуков в детский сад и школу; убирает в доме; обращается за помощью к старшей внучке; забирает из детский сад внучку, интересуется у воспитателя о ее поведении; готовит обед, печёт пирог; спрашивает у членов семьи как прошёл рабочий день; предлагает пригласить на чай (ужин) соседей, угощает всех пирогом; играет с внуками; даёт советы.
*Дедушка*помогает бабушке, папе, читает газеты, журналы; играет с внуками, общается с соседями.
*Старшая дочка* помогает бабушке готовить еду, мыть посуду, убирать в доме, гладить бельё; играет и гуляет с младшей сестрой, общается.
*Дети-дошкольники* встают, собираются и идут в детский сад; в детском саду занимаются: играют, рисуют, гуляют; возвращаются с детского сада, играют, помогают родителям, укладываются спать.

**«Детский сад»**

**Цель:** расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.

**Оборудование:** все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

**Возраст:** 4–5 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

**«Парикмахерская»**

**Цель:** познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

**Оборудование:** халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера – расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен.

**Возраст:** 4–5 лет.

**Ход игры:** стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

**«Правила движения»**

**Цель:** продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

**Оборудование:** игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, технические талоны.

**Ход игры:** детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

**«Мы – спортсмены»**

**Цель:** дать детям знания о необходимости занятий спортом, совершенствовать спортивные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Развивать физические качества: быстроту, ловкость, координацию движений, глазомер, ориентировку в пространстве.

**Оборудование:** медали победителям, рекламный щит для демонстрации количества заработанных баллов, спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям провести соревнование по разным видам спорта. По желанию детей выбирают судей, организаторов соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

**«Школа»**

**Цель:** уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспитать желание учиться в школе, уважение к труду учителя, расширить словарный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики» и т. д.

**Оборудование:** ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и другие.

**«Космическое приключение»**

**Цель:** научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».

**Оборудование:** космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

**Ход игры:** ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

**«В кафе»**

**Цель:** учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.

**Оборудование:** необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

**Ход игры:** в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригасить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

**«Поликлиника»**

**Цель:**Вызвать у детей интерес к профессии врача. Формировать умение творчески развивать сюжет игры.  Закрепить названия медицинских инструментов: фонендоскоп, шприц, шпатель. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.
**Игровой материал:**халат и шапочка врача, халаты и шапочки для медсестёр, медицинские инструменты (градусник, шприц, шпатель) бинт, зелёнка, вата, горчичники, карточки пациентов, витамины.
**Игровые роли:**Врач, медсестра, больной.
**Разыгрывают сюжеты:**
«На приеме у врача»,
«Вызов врача домой»
«Поранили пальчик»
«Болит горлышко»
«Ставим укольчик»
«Делаем прививку»
**Игровые действия:**
*Врач* принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает, смотрит горло, делает назначение.
 *Медсестра* делает уколы, дает лекарство, витамины, ставит горчичники, смазывает ранки, забинтовывает.
*Больной* приходит на приём к врачу, рассказывает, что его беспокоит, выполняет рекомендации врача.

**«Почта»**

**Цель:** Формировать у детей представления о труде работников почты. Расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции. Развивать воображение, мышление, речь. Воспитывать самостоятельность, ответственность, желание приносить  пользу   окружающим.
**Игровой материал:**столик для отправки и получения посылок, почтовый ящик, сумка почтальона, конверты с бумагой, марки, открытки, коробки для посылок,  детские журналы и газеты, атрибуты к персонажу «голубь»,  деньги, кошельки, печать, машина.
**Игровые роли:**Почтальон, сортировщик, приемщик, шофер, посетители.
**Разыгрываются сюжеты:**
«Пришло письмо, открытка»
**«**Почтовый голубь принес письмо»
«Отправить поздравительную открытку»
«Покупка журнала на почте»
«Отправить посылку своей бабушке»
«Посылка от сказочного героя»
«Шофер везет почту»
**Игровые действия:**
*Почтальон*берет на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по адресам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик.
*Посетитель* отправляет письма, открытки, посылки, упаковывает их; покупает конверты, газеты, журналы, открытки; соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь; получает письма, газеты, журналы, открытки, посылки.
*Приемщик* обслуживает посетителей; принимает посылки; продает газеты, журналы.
*Сортировщик*сортирует письма, газеты, журналы, посылки, ставит на них печать; объясняет шоферу куда ехать (на железную дорогу, в аэропорт…).
*Шофер*вынимает из почтового ящик письма и открытки; подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки, письма; привозит посылки; доставляет письма и посылки на почтовых машинах до поездов, самолётов, и теплоходов.

**Театрализованные игры**

**«Игра на имитацию движений»**

Воспитатель обращается к детям:

— Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— Как ходит Старичок-Лесовичок?

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

**«Зеркало»**

**Цель:**развивать монологическую речь.

**Игровые действия:**Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

Что же это?(Зеркало.)

В группу (зал) вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды.

**Игра-пантомима «Был у зайца огород»**(В.Степанов.)

**Цель:** развивать пантомимические навыки.

**Игровые действия:**Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород,                      Зайка с радостью идет.

Ровненьких две грядки.                Но сначала всё вскопает,

Там играл зимой в снежки,          А потом всё разровняет,

Ну а летом — в прятки.                 Семена посеет ловко

А весною в огород,                         И пойдет сажать морковку.

Ямка — семя, ямка — семя,

И глядишь, на грядке вновь

Вырастут горох, морковь.

А как осень подойдет,

Урожай свой соберет.

**«Моя Вообразилия»**

**Цель:**развивать навыки импровизации, фантазию, творческое воображение.

**Игровые действия:**В моей Вообразилии, в моей Вообразилии Там царствует фантазия во всем своем всесилии; Там все мечты сбываются, а наши огорчения. Сейчас же превращаются в смешные приключения; Воспитатель достает из волшебного мешка маски «Рак» и «Лягушка». Разыгрывание по ролям мини-сценки «Рак-бездельник».

**Ведущий:** Жил у речки под корягой Старый рак-отшельник. Был он соня, белоручка, Лодырь и бездельник. Он позвал к себе лягушку:

**Рак:** Будешь мне портнихой,

Белошвейкой, судомойкой, прачкой, поварихой.

**Ведущий:** А лягушка-белогрудка Раку отвечает:

**Лягушка:** Не хочу я быть служанкой глупому, лентяю!

Мини-сценку дети разыгрывают несколько раз различными группами. А затем предлагается придумать и разыграть продолжение диалога. В игру включаются воспитатель и родители.

**Воспитатель:** Я взмахну своей волшебной палочкой, и вы больше не сможете говорить, а будете только двигаться.

(Звучит текст, дети имитируют движения.)

—  Только в лес мы пришли, появились комары.

—  Вдруг мы видим: у куста птенчик выпал из гнезда.

Тихо птенчика берем и назад в гнездо несем.

—  На полянку мы заходим, много ягод мы находим.

 Земляника так душиста, что не лень и наклониться.

—  Впереди из-за куста смотрит рыжая лиса.

 Мы лисицу обхитрим, на носочках побежим.

—  Лесорубами мы стали, топоры мы в руки взяли.

 И руками сделав взмах, по полену сильно — БАХ!

—  На болоте две подружки, две зеленые лягушки

 Утром рано умывались, полотенцем растирались,

 Лапками шлепали, лапками хлопали.

Лапки вместе, лапки врозь, лапки прямо, лапки вкось,

 Лапки здесь и лапки там, что за шум и что за гам!

(Включается веселая плясовая мелодия. Дети произвольно пляшут.)

Воспитатель читает стихотворение:

В мою Вообразилию попасть совсем несложно,

 Она ведь исключительно удобно расположена!

 И только тот, кто начисто лишен воображения, —

 Увы, не знает, как войти в ее расположение!

**Пальчиковые игры**

**«Овощи»**

У девчушки Зиночкики овощи в корзиночке

**(Дети делают ладошки «корзинкой».)**

Вот пузатый кабачок

Положила на бочок,

Перец и морковку

Уложила ловко,

Помидор и огурец.

**(Сгибают пальчики, начиная с большого.)**

Наша Зина – молодец!

**(Показывают большой палец.)**

**«Фруктовая ладошка»**Этот пальчик – апельсин,
Он, конечно, не один.
Этот пальчик – слива,
Вкусная, красивая.
Этот пальчик – абрикос,
Высоко на ветке рос.
Этот пальчик – груша,
Просит: «Ну-ка, скушай!»
Этот пальчик – ананас,
**(Поочередно разгибают пальчики из кулачка, начиная с большого.)**
Фрукт для вас и для нас. **(Показывают ладошками вокруг и на себя.)**

**«Хлеб»**

Муку в тесто замесили,
**(Сжимают и разжимают пальчики.)**
А из теста мы слепили:
**(Прихлопывают ладошками, «лепят».)**
Пирожки и плюшки,
Сдобные ватрушки,
Булочки и калачи -
Всё мы испечем в печи.
(**Поочередно разгибают пальчики, начиная с мизинца. Обе ладошки разворачивают вверх.)**
Очень вкусно!
**(Гладят живот.)**

**«Помощник»**Посуду моет наш Антошка.
**(Потирают ладошки друг о друга)** – «моют посуду».
Моет вилку, чашку, ложку.
Вымыл блюдце и стакан,
**(Разгибают пальцы из кулачка, начиная с мизинца.)**
И закрыл покрепче кран.
**(Выполняют имитирующее движение.)**

**«Кто спит зимой?»**

Медведь в берлоге крепко спит,
Всю зиму до весны сопит.
Спят зимою бурундук,
Колючий ежик и барсук.
**(Сжимают пальцы в кулачок, начиная с мизинца.)**Только заиньке не спится -убегает от лисицы.
**(Показывают большой палец, вращая им.)**Мелькает он среди кустов, напетлял – и был таков!
**(Соединяют большой палец правой руки с указательным пальцем левой и наоборот.)**

**«Круглый год»**
Круглый год, круглый год!
**(Сжимают в кулачок пальцы правой руки и вращают большим пальцем.)**
За зимой весна идет,
А за весною следом,
Торопится к нам лето.
И у кого не спросим -
Идет за летом осень.
А за осенью сама,
Вновь идет, спешит зима.
**Поочередно соединяют большой палец с остальными (на каждое время года). Повторяют другой рукой.**

**«В гостях у сказки»**Раз, два, три, четыре, пять -
Любим сказки мы читать.
Царевна-Лягушка, Конек-Горбунок,
Мышка-норушка и Колобок.
Курочку Рябу назвать еще надо -
Героев из сказок вспомнить мы рады!
**(Разжимают пальцы из кулачка, начиная с мизинца. Сжимают пальцы в кулачок, начиная с большого пальца.)**