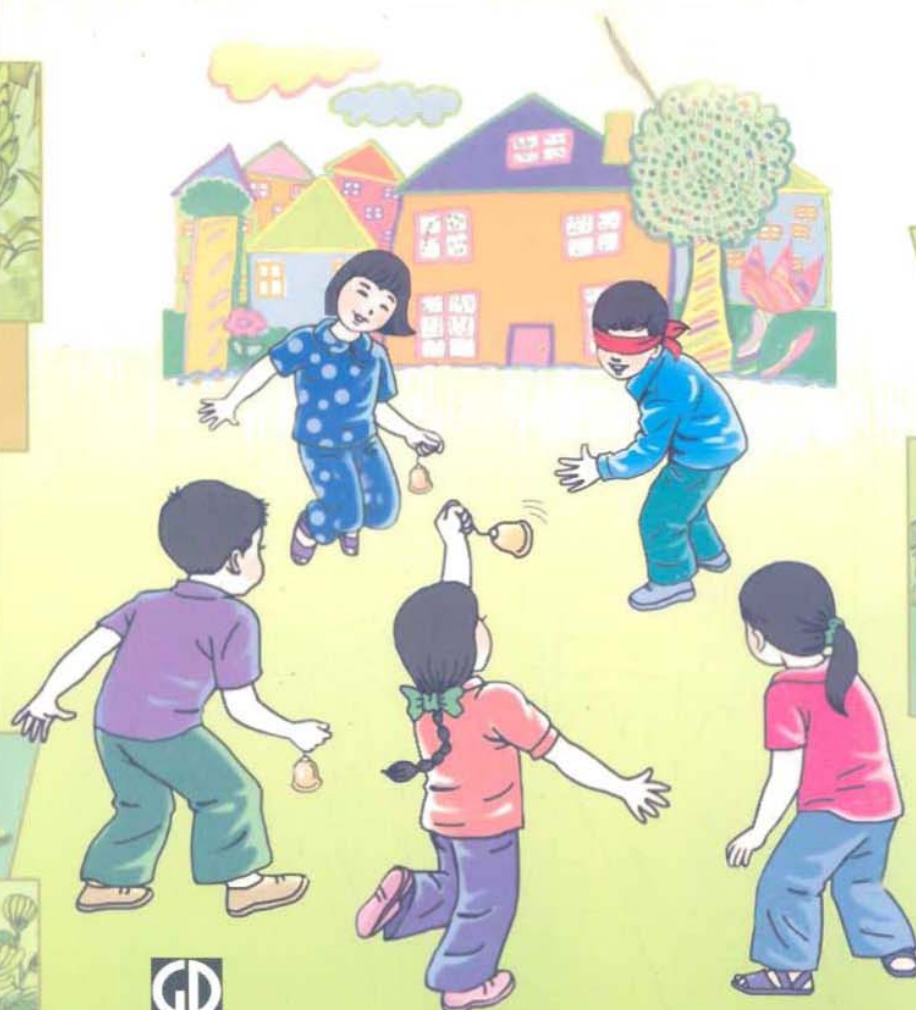


TRẦN THỊ HẰNG

TRÒ CHƠI

DẠY TRẺ MẪU GIÁO
ĐỊNH HƯỚNG TRONG KHÔNG GIAN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Th.s TRẦN THỊ HẰNG

TRÒ CHƠI DẠY TRẺ MẪU GIÁO ĐỊNH HƯỚNG TRONG KHÔNG GIAN



downloadsachmienphi.com

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



downloadsachmienphi.com

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Công ty Cổ phần Sách Dân tộc – Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam giữ quyền công bố tác phẩm.

119–2009/CXB/3–160/GD

Mã số : 0G174 T9–CDT

Lời nói đầu

Trong các nội dung dạy trẻ mẫu giáo làm quen với toán, nội dung dạy trẻ định hướng trong không gian có tầm quan trọng đặc biệt. Định hướng trong không gian là một trong những điều kiện quan trọng của việc lĩnh hội những kĩ năng, kĩ xảo và phát triển trí tuệ của trẻ trong bất cứ dạng hoạt động nào của trẻ ở trường mầm non cũng như trường phổ thông và trong cuộc sống. Trên thực tế, khả năng định hướng trong không gian của trẻ còn nhiều hạn chế, nhiều trẻ tới cuối độ tuổi mẫu giáo vẫn còn nhầm lẫn các phía của bản thân, không định hướng được trên một tờ giấy, điều đó sẽ dẫn đến những khó khăn trong chính cuộc sống hiện tại và khi trẻ vào lớp Một.

Vì khả năng nhận thức của trẻ mẫu giáo còn hạn chế, vốn tri thức còn quá ít ỏi cho nên việc dạy trẻ mẫu giáo các biểu tượng toán nói chung và các biểu tượng không gian nói riêng đều được tổ chức thông qua các hoạt động chơi, trải nghiệm tích cực, sinh động, trực quan phù hợp với nhu cầu, hứng thú của trẻ.

Trong tài liệu này chúng tôi cung cấp cho giáo viên mầm non hệ thống trò chơi học tập, dạy trẻ mẫu giáo định hướng trong không gian. Sách gồm 28 trò chơi được sắp xếp thành 5 nhóm :

I – Trò chơi dạy trẻ định hướng trên – dưới, trước – sau.

II – Trò chơi dạy trẻ định hướng phải – trái.

III – Trò chơi dạy trẻ định hướng khi di chuyển.

IV – Trò chơi dạy trẻ định hướng trên mặt phẳng.

V – Trò chơi ôn luyện, củng cố các mối quan hệ không gian.

Các trò chơi với tính hướng chơi phong phú, đa dạng được thiết kế nhằm tạo cơ hội cho trẻ thực hành, vận dụng vốn hiểu biết ở nhiều lĩnh vực khác nhau nhằm giải quyết nhiệm vụ chơi.

Hệ thống trò chơi gồm nhiều mức độ chơi khác nhau, mỗi mức độ chơi cũng đã là một trò chơi. Vì vậy, giáo viên có thể tách một trò chơi ra thành các trò chơi riêng biệt (có luật tương ứng với từng mức độ) để hướng dẫn trẻ các độ tuổi khác nhau trong mỗi bài của chương trình, cũng có thể tách trẻ trong lớp thành các nhóm nhỏ với khả năng định hướng không gian khác nhau mà lựa chọn mức độ chơi, cách tổ chức, hướng dẫn chơi cho phù hợp.

Các trò chơi đều ghi rõ địa điểm chơi, số trẻ và đội hình chơi giúp giáo viên chọn địa điểm sử dụng phù hợp với điều kiện hoàn cảnh thực tế, dễ dàng khi tổ chức, hướng dẫn trẻ.

Mặt khác, dựa vào luật chơi đã được đặt ra ở từng mức độ, dựa vào phần lưu ý ở cuối mỗi trò chơi, giáo viên có thể thiết kế những trò chơi mới kết hợp các nội dung ôn luyện, củng cố các môn học khác, các biểu tượng khác cho phù hợp với chủ điểm đang thực hiện và tránh nhàm chán cho trẻ.

Đối với một số trò chơi, sau khi hướng dẫn cách chơi cho trẻ, giáo viên khuyến khích, tạo điều kiện để trẻ có thể tự chơi với nhau trong hoạt động góc.

Cuốn sách sẽ không chỉ cung cấp cho giáo viên mầm non trong việc dạy trẻ mà còn giúp các bậc phụ huynh trong quá trình dạy con em mình.

Tác giả

I

TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG TRÊN - DƯỚI, TRƯỚC - SAU



TRÒ CHƠI 1 : TẶNG QUÀ

downloadsachmienphi.com

1. Mục đích

– Nhận biết các hướng trước – sau, trên – dưới của bản thân, người khác, đối tượng khác.

– Hiểu và sử dụng đúng các từ ở trước – ở sau, ở trên – ở dưới.

2. Chuẩn bị : Một số quà tặng là : ba lô, cặp sách, huy hiệu, mũ, nơ, dép.

3. Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ.

4. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Nhận biết các hướng trước – sau, trên – dưới của bản thân.

Cách chơi : Cô nói với trẻ : “Hôm nay, lớp chúng ta được nhận 1 hộp quà tặng, các con có muốn biết món quà này là gì không ?”.

Sau khi cho trẻ đoán, cô mở quà cho cả lớp xem rồi nói : “Bây giờ cô sẽ phát quà cho các con, mỗi bạn sẽ được nhận 1 món quà, nhận quà xong các con hãy đặt món quà vào đúng vị trí trên cơ thể mình nhé ! *Ví dụ* : Nếu có tặng mũ các con sẽ làm gì ? Trẻ trả lời : Phải đội trên đầu ạ...”

[6] TRÒ CHƠI DẠY TRẺ MẪU GIÁO ĐỊNH HƯỚNG TRONG KHÔNG GIAN

Cô chia quà cho trẻ, các trẻ nhận quà rồi đặt món quà vào đúng vị trí của nó, sau khi xong cô hỏi : “Con đã nhận được quà gì ? Con đặt món quà đó ở đâu ?”.

Trẻ trả lời : “Con đã nhận được huy hiệu, con đã đeo ở trước ngực”...

Mức độ 2

Mục đích : Nhận biết các hướng trước – sau, trên – dưới của người khác.

Cách chơi : Cho 1 nhóm trẻ (5–6 trẻ) lên đứng ở các hướng khác nhau làm người nhận quà.

Cho 1 nhóm trẻ khác có số lượng tương ứng làm người tặng quà. Trẻ tặng quà sẽ chọn một món quà bất kì sau đó chạy theo đường zích zắc để mang quà đến tặng 1 bạn nào đó và phải đặt món quà ở đúng vị trí của nó.

Ví dụ : Mũ phải để ở trên đầu của bạn.

Ba lô phải để ở sau lưng của bạn.

Huy hiệu phải gài ở trước ngực của bạn.

Sau đó, cô hỏi trẻ : Con đã tặng quà gì cho bạn, con đã đặt ở đâu ?... Cô yêu cầu các trẻ khác nhận xét về vị trí của các đồ vật ở phía nào của bạn ? Đã phù hợp chưa ? Nếu chưa thì sửa sai như thế nào ?

Mức độ 3

Mục đích : Nhận biết các hướng trước – sau, trên – dưới của đối tượng khác (có sự định hướng).

Cách chơi : Hai bạn Gấu và Thỏ đến thăm lớp, (2 bạn trong tư thế ngồi), Gấu và Thỏ tặng lớp một số tiết mục biểu diễn, còn cả lớp tặng Gấu và Thỏ các món quà nhỏ. Cô cho trẻ tự tặng quà cho 2 bạn Gấu và Thỏ rồi nói về vị trí quà tặng hoặc yêu cầu trẻ đặt quà vào đúng vị trí theo yêu cầu của cô.
Ví dụ : Ba lô ở trên lưng, mũ ở trên đầu,...

TRÒ CHƠI 2 : BƯỚM BAY Ở ĐÂU ?

1. Mục đích

– Nhận biết, phân biệt được các hướng : trên – dưới, trước – sau của bản thân, người khác, đối tượng khác.

– Hiểu và sử dụng đúng các từ : phía trên – phía dưới, phía trước – phía sau.

2. Chuẩn bị

– Một con bướm làm bằng bìa buộc vào đầu 1 que dài khoảng 1m.

– Một khoảng không rộng, sạch sẽ, quang đãng (có thể trong phòng học hoặc ngoài sân).

– Một khăn màu tối hoặc 1 mũ chóp.

3. Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ.

4. *Đội hình* : Ngồi ghế hàng ngang cùng hướng (trong lớp) hoặc đứng hàng ngang cùng hướng ở ngoài sân.

5. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Nhận biết được các hướng trên – dưới, trước – sau của bản thân.

Cách chơi : Cô giáo đặt 1 chiếc ghế ở giữa lớp. Cô gọi một trẻ lên ngồi vào ghế, tư thế ngồi nghiêng, vuông góc với cả lớp và bắt đầu chơi.

Cô giơ que buộc con bướm lên và nói với trẻ : “Bây giờ cô sẽ bịt mắt con, trong lúc đó bạn bướm sẽ bay đi chơi, khi bướm chạm vào con, con sẽ nói xem bướm bay ở phía nào so với bản thân con nhé”.

Cô bịt mắt trẻ bằng khăn quàng (hoặc đội mũ chóp che kín mắt).

Cô di chuyển cho con bướm chạm vào trẻ, để trẻ tìm, rồi hỏi trẻ trả lời về vị trí của con bướm so với bản thân mình. *Ví dụ* : Con bướm bay ở phía nào của con ? Trẻ trả lời : “Bướm bay ở phía sau của con”,...

Mức độ 2

Mục đích : Nhận biết được các hướng trên – dưới, trước – sau của người khác.

Cách chơi : Cô gọi 1 trẻ lên chơi giống như ở mức độ 1. Cô nói với Lan : “Bây giờ bướm sẽ bay nhưng bướm chỉ bay ở gần mà không chạm vào người con, con hãy theo chỉ dẫn của các bạn mà bắt bướm nhé!”

Lúc đầu, cô di chuyển con bướm ở phía trước trẻ lên chơi để trẻ có thể bắt được bướm. Cô hỏi cả lớp về vị trí bay của bướm so với bạn chơi. *Ví dụ :* Bướm bay ở phía nào của bạn Lan ?...

Cô tiếp tục điều khiển cho con bướm di động ở phía khác của trẻ lên chơi sao cho trẻ không thể bắt được bướm rồi yêu cầu cả lớp : “Lan không nhìn thấy nên các con hãy nói giúp bạn xem bướm bay ở phía nào của bạn để bạn có thể bắt được bướm nhé ! *Ví dụ :* Bướm bay ở phía trước của bạn...”.

Cho 2 – 3 trẻ nhắc lại đủ câu về vị trí bay của bướm so với bạn lên chơi. Cô có thể gọi một vài trẻ khác lên chơi và cho ngồi theo các hướng khác nhau để luyện cho trẻ xác định hướng trên - dưới, trước - sau của người khác.

Khi trẻ đã chơi thành thạo, cô cho 1 trẻ lên thay vị trí của cô để di chuyển con bướm theo yêu cầu của một số bạn trong lớp, các trẻ khác theo dõi, sửa sai nếu bạn di chuyển bướm không đúng theo yêu cầu, cô (hoặc trẻ) đưa ra câu hỏi và gọi trẻ nói về vị trí của con bướm so với bạn của mình.

Mức độ 3

Mục đích : Nhận biết được các hướng trên - dưới, trước - sau của đối tượng khác.

Chuẩn bị : Cô chuẩn bị một sa bàn (hoặc bày một số con vật, đồ vật trên bàn. *Ví dụ :* một ngôi nhà, một cây bằng nhựa hoặc bìa, một con chó, một con gà trống).

Cách chơi : Cô di chuyển bướm bay ở các vị trí khác nhau rồi hỏi trẻ. *Ví dụ :* Bướm bay ở phía nào của chó, phía nào của ngôi nhà... Cô động viên trẻ tự đưa ra các câu hỏi. *Ví dụ :* Trẻ đóng giả bướm hỏi : Đố các bạn tôi đang bay ở đâu ?...

TRÒ CHƠI 3 : CÁI GÌ ? Ở ĐÂU ?

1. Mục đích

– Luyện xác định vị trí đồ vật ở các hướng : trên – dưới, trước – sau so với bản thân, người khác, đối tượng khác.

– Hiểu và diễn đạt đúng vị trí của đồ vật so với bản thân, người khác, vật khác bằng các từ : phía trước – phía sau, phía trên – phía dưới.

2. Chuẩn bị : Một quả bóng, một khoảng không gian rộng.

3. Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ.

4. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ



Mức độ 1

Mục đích : Xác định vị trí các đối tượng ở các phía trên – dưới, trước – sau so với bản thân trẻ.

Cách chơi : Cho trẻ đứng thành vòng tròn, cô giáo đứng ở giữa cầm trong tay 1 quả bóng. Khi cô gọi tên 1 vật bất kì ở trong lớp, bạn nào nhận được bóng cô tung đến sẽ phải dùng các từ : phía trước – phía sau, phía trên – phía dưới để trả lời về vị trí của vật đó so với chính bản thân mình.

Ví dụ : Cô giáo tung bóng cho Hà rồi hỏi : “Cái bàn ở phía nào của con ?”... Hà trả lời : “Cái bàn ở phía trước của con” rồi tung bóng ngược lại cho cô. Các câu hỏi có thể là : Cửa ra vào ở phía nào của con ? Bàn cô giáo, tivi,... ở phía nào của con ? Bạn Lan đứng ở phía nào của con ?,...

Cô giáo có thể nói phía nào đó so với trẻ, trẻ sẽ nói tên những đồ vật ở phía đó.

Ví dụ : Cái gì ở phía trước của con ? Cái gì ở phía trên của con ?,...

Mức độ 2

Mục đích : Xác định vị trí các đối tượng ở các phía trên – dưới, trước – sau so với người khác.

Cách chơi : Cách tổ chức trò chơi tương tự như mức độ 1. Trẻ nhận được bóng phải xác định vị trí các đối tượng so với 1 bạn được làm chuẩn.

Ví dụ : Cô tung bóng cho Hằng và hỏi : “Cửa ra vào ở phía nào của Tuấn ?” hoặc : “Phía sau Tuấn có gì ?”...

Mức độ 3

Mục đích : Xác định vị trí các đối tượng ở các phía trên – dưới, trước – sau so với 1 đối tượng khác (có sự định hướng). **Ví dụ :** ô tô, gấu, ngôi nhà...

Cách chơi : Cách tổ chức trò chơi tương tự như mức độ 1.

Trẻ nhận được bóng phải xác định vị trí của các đối tượng so với 1 đối tượng trong lớp được chọn làm chuẩn. **Ví dụ :** Tivi ở phía nào của ô tô ? Quả bóng ở phía nào của gấu ?

Lưu ý : Có thể dùng để củng cố, ôn luyện các hướng trên – dưới, trước – sau, phải – trái của bản thân và người khác.

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

TRÒ CHƠI 4 : THỎ TRẮNG TRỐN Ở ĐÂU ?

1. Mục đích

– Củng cố khả năng xác định vị trí đồ vật ở các phía trên – dưới, trước – sau so với bản thân, người khác và các đối tượng khác (có sự định hướng).

- Hiểu và diễn đạt đúng các từ chỉ hướng trên – dưới, trước – sau.
- Hiểu và diễn đạt đúng các từ chỉ vị trí trên – dưới, trước – sau.

2. Chuẩn bị

- Một con thỏ trắng nhỏ (hoặc 1 con thú nhỏ yêu thích, gần gũi với trẻ).
- Một chiếc khăn quàng hoặc 1 mũ chóp.

3. Số lượng trẻ : 20 trẻ

4. **Đội hình :** Trẻ ngồi thành 4 hàng ngang khoảng cách gần nhau.

5. **Hướng dẫn trẻ chơi :** Gồm 2 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Xác định vị trí đồ vật ở các hướng trên – dưới, trước – sau so với người khác, luyện xác định vị trí đồ vật so với bản thân.

Cách chơi : Cô nói với trẻ : “Hôm nay, Thỏ trắng đến chơi với lớp mình, Thỏ trắng muốn chơi trốn tìm với các con, các con có đồng ý không ? Bây giờ 1 bạn sẽ lên chơi cùng Thỏ trắng, bạn lên chơi sẽ bị bịt mắt bằng khăn (hoặc đội mũ chóp), trong lúc bạn bị bịt mắt không nhìn thấy gì Thỏ trắng sẽ đi trốn, khi mở mắt ra bạn đó sẽ phải đi tìm Thỏ trắng, tìm được thì nói xem Thỏ trắng trốn ở đâu. Các bạn còn lại nhận xét xem bạn mình nói có đúng không nhé”.

Cô gọi 1 trẻ lên chơi, bịt mắt trẻ lại rồi để Thỏ trắng trốn ở phía trước của trẻ, sau 1 bạn nào đó. Sau đó, cô bỏ khăn bịt mắt ra để trẻ đi tìm. Trẻ tìm được rồi vẫn đứng tại chỗ, cô đặt câu hỏi : “Con đã tìm thấy Thỏ trắng ở đâu ?”.

Trẻ sẽ phải trả lời : “Con đã tìm thấy Thỏ trắng ở phía sau bạn Hà, phía trước bạn Hùng”... Cô tiếp tục hỏi các trẻ ở trong hàng xem Thỏ trắng trốn ở phía nào so với bản thân trẻ. Ví dụ : Thỏ trắng đã trốn ở phía nào của con ?...

Những lần chơi sau cô có thể cho 1 trẻ trong lớp lên thay vị trí của cô, mang vật đi giấu rồi đưa ra lời chỉ dẫn để bạn đi tìm.

Các trẻ khác có thể sửa sai, bổ sung hoặc đưa ra lời hướng dẫn mới để giúp bạn tìm ra vật.

Mức độ 2

Mục đích : Xác định vị trí các vật so với nhau, sử dụng đúng các từ chỉ vị trí : phía trên, phía dưới, phía trước, phía sau.

Cách chơi : Thỏ trắng đến chơi với các bạn. Thỏ trắng muốn chơi trốn tìm cùng các bạn. Cả lớp sẽ nhắm mắt (hoặc ra khỏi phòng) và Thỏ trắng sẽ đi trốn. Có để Thỏ trắng ở các vị trí khác nhau, dưới gầm bàn, trên tủ, trên giá sách,... trẻ mở mắt đi tìm. Trẻ nào tìm được phải nói rõ chỗ trốn của Thỏ trắng, sử dụng đúng các từ phía trên – phía dưới, phía trước – phía sau. Ví dụ : Tôi thấy Thỏ trốn phía dưới ghế, Thỏ trốn phía sau Gấu,...

Khi trẻ chưa tìm được, cô có thể đưa ra những lời gợi ý, những sự chỉ dẫn để trẻ có thể tìm dễ dàng hơn.

TRÒ CHƠI 5 : AI CHỈ ĐÚNG VÀ NÓI ĐÚNG ?

1. *Mục đích* : Dạy trẻ xác định các hướng trên – dưới, trước – sau trên một đối tượng (là một số con vật) từ đó xác định được các hướng trong không gian từ đối tượng đó.

2. *Chuẩn bị* : Hai con gấu ở 2 tư thế khác nhau, một con đứng trên 4 chân còn 1 con ngồi (có thể thay bằng chó, thỏ,...).

3. *Số lượng trẻ* : 15 – 20 trẻ.

4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 2 mức độ



Mức độ 1

Mục đích : Nhận biết các hướng trên – dưới, trước – sau của các con vật.

Cách chơi : Cô đưa ra cùng một con vật nhưng ở 2 tư thế khác nhau (Ví dụ : Một con gấu đứng trên 4 chân và một con gấu ngồi). Cô nói : Hai bạn Gấu đến thăm lớp, Gấu chào các bạn, Gấu đổ các bạn nói đúng tên gọi các bộ phận trên cơ thể Gấu.

Cô có thể gọi trẻ lên chỉ và gọi tên các bộ phận, hoặc cô chỉ trẻ nói nhanh tên các bộ phận. Sau khi đã nói tên một số bộ phận cơ thể Gấu xong cô yêu cầu trẻ : “Bây giờ cô sẽ chỉ tay vào các bộ phận trên cơ thể của gấu, các con hãy nói đó là phía nào nhé.”

Cô chỉ vào các bộ phận của con vật, trẻ nói các hướng tương ứng.

Ví dụ : Con gấu đứng trên 4 chân : Đầu – phía trước, đuôi – phía sau, lưng – phía trên, bụng – phía dưới. Con gấu ngồi : Đầu – phía trên, đuôi – phía dưới, lưng – phía sau, bụng – phía trước,...

Mức độ 2

Mục đích

Xác định các phía : trên – dưới, trước – sau của các đối tượng có sự định hướng khác nhau trong không gian.

Cách chơi : Cô yêu cầu trẻ đặt đồ vật vào các phía của đối tượng được chọn làm chuẩn. Cô gọi 1 nhóm trẻ lên chơi và nói : “Các con hãy đặt đồ chơi vào đúng phía của Gấu mà cô yêu cầu”.

Ví dụ : Đặt khối cầu vào phía sau của gấu, trẻ sẽ phải đặt phía sau đuôi của con Gấu đứng và phía sau lưng của con Gấu ngồi. Trẻ còn lại theo dõi và sửa sai cho bạn. Khi trẻ đã biết cách chơi cô cho mỗi trẻ chọn cho mình 1 con thú yêu thích rồi dùng các đồ chơi mà cô đã chuẩn bị cho sẵn trong rổ, đặt đúng vị trí theo yêu cầu của cô.

Cô có thể nâng cao mức độ của trò chơi bằng cách kết hợp các nội dung ôn luyện khác. *Ví dụ* : Kết hợp ôn *Biểu tượng số đếm*, ôn *Môi trường xung quanh*,... Cô chuẩn bị thêm một số đồ vật hoặc con vật... cho trẻ đặt vào các vị trí cô yêu cầu. *Ví dụ* : Đặt quả có múi phía trước Gấu, quả 1 hạt phía sau Gấu. Gấu đứng phía sau một con vật 2 chân và phía trước một con vật 4 chân.

Lưu ý : Có thể sử dụng để dạy trẻ định hướng phải – trái, trên – dưới, trước – sau trên một đối tượng. *Ví dụ* : Gà, Vịt, Gấu, Thỏ...

Ví dụ : Cô đưa Gà trống ra, Gà trống đến thăm lớp, chào các bạn, Gà trống đố các bạn nói đúng tên gọi các bộ phận trên cơ thể gà. Trẻ chỉ và gọi tên các bộ phận :

Đây là chân Gà, đây là chân phải, đây là chân trái.

Đây là cánh Gà, đây là cánh phải, đây là cánh trái.

Đây là mắt Gà, đây là mắt phải, đây là mắt trái.

Đây là phía trước của Gà trống.

Đây là phía sau của gà trống....

Sau khi trẻ nói được, cho trẻ giải thích : Tại sao con biết đây là chân phải, cánh trái,... ?

TRÒ CHƠI 6 : AI LÀM ĐÚNG ?

1. Mục đích

– Củng cố việc định hướng trong không gian và vị trí không gian giữa các vật, xác định bằng các từ “phía trước – phía sau”.

– Hiểu và diễn đạt đúng các từ chỉ hướng “phía trước”, “phía sau”.

2. Chuẩn bị

– Đồ chơi dùng làm chuẩn (gấu con...) có số lượng bằng $\frac{1}{4}$ số trẻ của lớp (trên mỗi bàn có bốn chỗ ngồi thì có một đồ chơi làm chuẩn).

– Mỗi trẻ có 2 đồ chơi nhỏ : voi con, thỏ con, nhím con, sóc con...

3. Số lượng trẻ : 20 trẻ.

4. Định hình : Ngồi theo bàn, mỗi bàn 4 trẻ.

5. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 2 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Hiểu và thực hiện đúng các yêu cầu về việc sắp đặt vị trí các vật trong không gian so với nhau về các phía trên – dưới, trước – sau.

Cách chơi : Trước khi chơi, cô cho trẻ định hướng trên vật mà cô chọn làm chuẩn. Ví dụ : Định hướng trên con Gấu ngồi hay con Gấu đứng...

Cô hướng dẫn cho 1 nhóm 4 trẻ chơi trên 1 bàn, các trẻ còn lại trong lớp ngồi xung quanh. Cô cho 4 trẻ ngồi vào 1 bàn, ở chính giữa bàn đặt 1 con gấu (làm chuẩn). Mỗi trẻ có trong tay 1-2 đồ chơi là các con thú nhỏ. (Hình 1)

Cô giáo nói với cả lớp : “Hôm nay Gấu con ở nhà một mình, Gấu mời các bạn thân đến nhà mình chơi. Các con hãy dẫn các bạn đến chơi với Gấu nhé”. Có tiếng gõ cửa. “Hình như các bạn đã đến rồi. Đầu tiên là bạn Thỏ. Tiếp theo là Voi”. Trẻ di chuyển Thỏ, rồi Voi về phía Gấu. Gấu đề nghị : “Hãy để tôi được đứng trước Thỏ, sau Voi”. Các con hãy giúp các bạn đứng đúng theo yêu cầu của Gấu nhé”.

Nhím và Sóc cũng đã đến. Gấu lại nói : “Mời Sóc đứng phía trước tôi, Nhím đứng phía sau tôi”.

Sau khi trẻ đã đặt các con vật vào đúng vị trí, cô hỏi để trẻ trả lời về vị trí của các con vật so với Gấu. Ví dụ : Thỏ đứng ở phía nào của Gấu ? (Thỏ đứng ở phía sau của Gấu). Gấu ở phía nào của Sóc ?,...

Sau khi trẻ đã biết cách chơi, cô cho các trẻ chơi theo từng nhóm 3 trẻ/ 1 bàn, một trẻ ở vị trí của cô đưa ra lời chỉ dẫn, các trẻ khác đặt các con vật vào vị trí theo đúng yêu cầu. Nếu trẻ đưa ra yêu cầu nói chưa chuẩn thì các bạn sửa sai cho. Hết lượt, thay người dẫn trò chơi. Cho trẻ chơi một vài lần với những lời chỉ dẫn của Gấu về vị trí khác nhau cho các bạn của Gấu.

Nâng mức độ của trò chơi bằng cách sau khi trẻ đã chơi thành thạo, có đưa ra 2 yêu cầu cùng một lúc. Ví dụ : Sóc đứng phía trước tôi nhưng đứng sau Voi...



Hình 1

Mức độ 2

Mục đích : Giúp trẻ hiểu sơ đồ về sự sắp đặt không gian giữa các vật.

Cách chơi : Mỗi nhóm 4 trẻ chơi trên 1 bàn có 1 sơ đồ vẽ vị trí con vật làm chuẩn và các con vật khác (các con thú nhỏ) để trẻ chơi. Trẻ nhìn vào sơ đồ có trong tay và sắp đặt vị trí các con vật cho đúng. Cô kiểm tra và hỏi để trẻ trả lời về vị trí các con vật so với nhau.

Lưu ý : Có thể dùng để củng cố việc định hướng và mối quan hệ không gian giữa các vật theo hướng phải – trái (yêu cầu các bạn đứng phía bên trái tôi, bên phải tôi...) hoặc kết hợp cả hướng phải – trái, trước – sau (Gấu đứng giữa, yêu cầu Thỏ đứng sau, Gà đứng phía trái...).

II

TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG PHẢI - TRÁI



TRÒ CHƠI 1 : BẮT TAY

downloadsachmienphi.com

[Download Sách Hay | Đọc Sách Online](#)

1. Mục đích

- Luyện tập phân biệt tay phải – tay trái của bản thân và người khác.
- Tập cho trẻ biết dùng từ : “cảm ơn”.

2. Chuẩn bị

- Một búp bê, tay của búp bê có thể cử động được.
- Các loại đồ chơi nhỏ có sẵn trong lớp hoặc có chuẩn bị để làm quà cho trẻ trong 1 dịp lễ nào đó (có thể gấp bằng giấy).
- Một túi đựng đồ chơi.

3. Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ.

4. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 2 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Luyện tập phân biệt tay phải – tay trái của bản thân.

Cách chơi : Sau khi cho trẻ ngồi theo hình vòng cung, cô giáo cầm Búp bê trên tay và nói : “Hôm nay là Ngày... Búp bê đến thăm các con. Búp bê chào các bạn, các con hãy chào bạn Búp bê đi nào ! Búp bê đến thăm và

muốn cùng các con chơi trò chơi : *Thi xem ai nhanh* các con có muốn chơi cùng Búp bê không ? Khi Búp bê nói về công việc của tay nào các con hãy giơ và nói tên tay đó nhé. *Ví dụ* : Búp bê nói tay cầm bút, các con sẽ giơ và nói “tay phải”... (Cho trẻ chơi 3 – 4 lần).

Cô lại tiếp tục đưa ra yêu cầu : “Bây giờ Búp bê nói tay nào, các con sẽ giơ tay đó lên nhé. *Ví dụ* : Búp bê nói tay trái, các con giơ tay trái lên”. (Cho trẻ chơi 3 – 4 lần).

Còn bây giờ Búp bê sẽ đi quanh lớp để bắt tay các con. Khi bắt tay Búp bê, các con phải giơ tay nào nhỉ ? Đúng rồi, tay phải ! Cả lớp sẽ cùng làm cho Búp bê xem nhé. (Nếu trẻ không biết cô sẽ nói cho trẻ biết, mọi người bắt tay bằng tay phải).

Cô giáo cầm Búp bê đến gần lần lượt bắt tay từng trẻ. Nếu có trẻ đưa tay trái, cô cần hướng dẫn lại, khi hết vòng cô quay lại và nói : “Búp bê thấy các con đã dùng đúng tay phải để bắt tay, nên sẽ tặng mỗi con một đồ chơi, các con hãy đưa tay trái ra để nhận đồ chơi và nhớ nói cảm ơn bạn Búp bê nhé !”.

Cô giáo có thể đặt đồ chơi lên tay Búp bê, đưa đến từng trẻ, hết vòng cô giáo đề nghị cả lớp hát một bài để tặng Búp bê.

Bài hát kết thúc, Búp bê chào các bạn ra về (cô nói và xoay tay Búp bê đưa lên phía đầu Búp bê), các con hãy giơ tay phải lên vẫy chào tạm biệt Búp bê nào.

Trong lúc trẻ thực hiện, nếu nhầm tay hay chưa biết nói cảm ơn cô nhắc nhở, sửa sai ngay cho trẻ.

Mức độ 2

Mục đích : Luyện tập nhận biết tay phải – tay trái của người khác.

Cách chơi : Trước khi xác định hướng phải – trái trên cơ thể người khác cần cho trẻ nhận biết tay trái, tay phải của người khác bằng trò chơi *bắt tay*.

Cô đưa Búp bê ra và nói với cả lớp : “Búp bê đến chơi với lớp chúng mình, các con hãy đưa tay phải của mình ra và bắt tay phải của Búp bê nhé !” (cô không điều khiển cho Búp bê đưa tay ra).

Cô cũng chuẩn bị quà (hoặc cho trẻ tự chuẩn bị quà trước khi vào giờ học) để trẻ tặng Búp bê.

Cô đề nghị : “Các con hãy đưa quà vào tay trái của Búp bê nhé !”. Mỗi khi nhận được quà Búp bê đều nói lời cảm ơn các bạn.

Nếu trẻ nào bắt tay hoặc đưa quà cho Búp bê chưa đúng tay, cô sửa sai hoặc cho bạn ngồi gần sửa sai cho trẻ.

TRÒ CHƠI 2 : TẬP TẦM VÒNG

1. *Mục đích* : Luyện tập phân biệt tay phải – tay trái của bản thân và người khác.

2. *Chuẩn bị* : Các loại đồ chơi nhỏ có sẵn trong lớp hoặc hộp, hạt, sỏi... (Trẻ có thể nắm kín được trong lòng bàn tay).

3. *Số lượng trẻ* : 15 – 20 trẻ.

4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 2 mức độ

downloadsachmienphi.com

Mức độ 1

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Mục đích : Luyện tập phân biệt tay phải – tay trái của bản thân.

Cách chơi : Sau khi cho trẻ ngồi theo hình vòng cung, cô giáo nói với trẻ : Cô muốn cùng các con chơi trò chơi : *Tập tầm vòng*, các con có muốn chơi không ? Cô sẽ tặng mỗi bạn 1 hạt na, cô cũng có 1 hạt, cô cháu mình sẽ cùng chơi tập tầm vòng, các con sẽ giấu hạt na trong tay nhé.

Bài hát kết thúc, cô yêu cầu : “Ai giấu hạt trong tay phải thì giơ lên, hoặc ai giấu hạt trong tay trái giơ lên”...

Trong lúc trẻ giơ tay, nếu trẻ nhầm cô cho trẻ nhắc lại chức năng hoạt động của từng tay rồi sửa sai cho trẻ.

Mức độ 2

Mục đích : Luyện tập nhận biết tay phải – tay trái của người khác. (Trước khi xác định hướng phải – trái trên cơ thể người khác cần cho trẻ nhận biết tay trái, tay phải của người khác.)

Cách chơi : Cô phát hạt na cho trẻ và nói với cả lớp : Chúng mình cùng chơi trò chơi : *Tập tầm vòng*, cô và các con sẽ giấu hạt na trong tay phải

(trái), khi kết thúc bài hát các con sẽ cùng đoán xem có, hoặc bạn giấu hạt na trong tay nào nhé. Khi bài hát kết thúc, cô đoán thử 1 – 2 trẻ rồi cho trẻ đoán cô giấu trong tay nào. Cuối cùng, cô cho trẻ chơi từng cặp và tự đoán với nhau.

Nếu trẻ nào đoán chưa đúng, cô cho trẻ nhắc lại về chức năng hoạt động của tay phải và tay trái của mình và vị trí của mình so với bạn (cùng chiều, ngược chiều) sửa sai ngay cho trẻ để trẻ biết cách chơi.

TRÒ CHƠI 3 : THI XEM AI NHANH

1. Mục đích

- Luyện tập nhận biết, phân biệt tay phải – tay trái của bản thân trẻ.
- Luyện tập phân biệt phía phải – phía trái của bản thân trẻ, của người khác, của các đối tượng khác (có sự định hướng).
- Hiểu lời yêu cầu và thực hiện đúng theo yêu cầu.

2. Chuẩn bị : Mỗi trẻ 2 đồ chơi có kích thước, màu sắc, hình dạng, chất liệu khác nhau ; 1 rô nhỏ đựng đồ chơi các loại tùy thuộc vào nội dung cần kết hợp ôn luyện, củng cố.

3. Số lượng trẻ : 20 trẻ.

4. Đội hình : Hàng ngang cùng hướng, ngồi trên sàn.

5. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Luyện nhận biết tay phải – tay trái, phía phải – phía trái của bản thân.

Cách chơi : Cô phát cho mỗi trẻ 2 đồ chơi khác nhau. Ví dụ : 1 hình vuông và 1 hình chữ nhật.

Cô giải thích cách chơi : Khi cô nói tay nào các con sẽ cầm đồ chơi vào tay đó và giơ lên nhé ! Ví dụ : Khi cô nói “tay phải” các con sẽ cầm đồ chơi vào tay phải và giơ lên nhé...

Cô cho trẻ chơi như vậy vài lần rồi nâng cao yêu cầu của trò chơi, cô nói tay nào cầm đồ chơi có dấu hiệu cụ thể nào đó, trẻ cầm đồ chơi đúng tay đó và giơ lên. *Ví dụ* : Tay phải cầm hình vuông hay tay trái cầm hình chữ nhật,...

Sau khi cho trẻ giơ tay theo yêu cầu xong, cô cho trẻ chọn đồ chơi đúng tay và đặt đồ chơi vào đúng phía phải – trái (của bản thân) theo yêu cầu.

Cô nói đặt đồ chơi phía nào của bản thân các con hãy đặt đúng vào phía đó nhé. *Ví dụ* : Mỗi bạn hãy chọn 1 loại rau ăn củ, cầm bằng tay phải, đặt về phía bên phải của các con nhé,...

Mức độ 2

Mục đích : Luyện nhận biết tay phải – tay trái, phía phải – phía trái của người khác.

Cách chơi : Cô cho trẻ tìm bạn thân thành từng đôi, tổ chức cho trẻ chơi theo cả 2 hướng : ngồi cùng chiều và ngược chiều.

Cô phát cho mỗi trẻ 1 rổ nhỏ đựng đồ chơi rồi yêu cầu trẻ :

Các con hãy chọn cho mình 1 chiếc vòng xinh xắn, các con biết không đây là chiếc vòng đặc biệt có tên gọi là chiếc vòng “tay phải” vì vậy, nó chỉ đeo vào tay phải thôi, các con hãy đeo vòng vào đúng tay của bạn mình nhé.

Cho trẻ chơi 2 – 3 lần rồi chuyển sang nội dung chọn đồ chơi, đặt đồ chơi vào phía nào đó của bạn theo yêu cầu của cô.

Khi cô nói đặt đồ chơi phía nào của bạn các con hãy đặt đúng vào phía đó nhé. *Ví dụ* : Hãy đặt con vật sống trong rừng ở phía phải của bạn con nhé!...

Mức độ 3

Mục đích : Luyện nhận biết phía phải – phía trái của đối tượng khác (có sự định hướng).

Cách chơi : Cô cho trẻ ngồi theo nhóm từ 3 – 4 trẻ cùng hướng, chọn 1 đối tượng làm chuẩn cho 1 nhóm. *Ví dụ* : Thỏ bông.

Cô phát cho mỗi trẻ 1 rổ nhỏ đựng đồ chơi. Cô tổ chức cho trẻ chơi ở cả 2 trường hợp : Thỏ bông ở cùng chiều và ngược chiều với trẻ.

Cô yêu cầu : “Bây giờ các con sẽ tặng đồ chơi cho Thỏ, khi cô nói phía nào các con hãy đặt đúng vào phía đó của Thỏ nhé. *Ví dụ* : Các con hãy đặt củ cà rốt vào phía trái của bạn Thỏ khi cô nói phía trái nhé...”

Lưu ý : Ở mức 3, 4 sau khi trẻ làm xong, cô đưa ra các câu hỏi kích thích trẻ giải thích kết quả.

Ví dụ : Sau khi trẻ đặt đồ chơi vào phía phải của bạn hoặc của đối tượng khác cô hỏi : “Tại sao con biết đó là phía phải của bạn ?”.

Trẻ trả lời : “Vì con đứng quay mặt vào bạn, đây là phía trái của con nên là phía phải của bạn.”...

Tuỳ chủ điểm đang tiến hành mà cô có thể sử dụng các loại đồ dùng, đồ chơi khác nhau để kết hợp ôn luyện. *Ví dụ* : Đồ dùng gia đình, các loại rau, phương tiện giao thông,...

Khi trẻ đã chơi thành thạo cô có thể cho 1 trẻ thay vị trí của cô để đưa ra yêu cầu cho trẻ khác thực hiện.

downloadsachmienphi.com

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

TRÒ CHƠI 4 : GỌI TÊN LÁNG GIỀNG

1. Mục đích

- Ôn luyện định hướng phải – trái của bản thân và trên người khác.
- Hiểu và sử dụng đúng các từ : Phía phải, phía trái.

2. Chuẩn bị : Một khoảng không gian rộng.

3. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Luyện xác định tay phải – tay trái của bản thân.

Đội hình : Hàng ngang.

4. Số lượng trẻ

- Nếu trẻ trong lớp không quá 30 cháu thì có thể cho chơi cả lớp, xếp thành 4 – 5 hàng ngang.

– Nếu trẻ trong lớp đông hơn 30 trẻ thì tổ chức chơi từng nhóm 2 – 3 hàng ngang mỗi hàng từ 6 – 7 trẻ.

Cách chơi : Cô cho trẻ xếp thành các hàng ngang rồi nói với trẻ : Chúng ta sẽ chơi trò chơi *Gọi tên láng giềng*, khi cô lăn bóng về phía bạn nào cô sẽ đặt câu hỏi : Láng giềng kề bên tay trái con là ai ? Hoặc láng giềng kề bên tay phải của con là ai ? Con hãy kể tên bạn nhé.

Cô cho trẻ chơi số lần tương đương số trẻ.

Mức độ 2

Mục đích : Luyện xác định phía phải – phía trái của bản thân.

Đội hình : Hàng ngang

Cách chơi : Cô cho trẻ xếp thành các hàng ngang rồi nói với trẻ : Chúng ta sẽ chơi trò chơi *Gọi tên láng giềng*, khi cô tung bóng vào bạn nào cô sẽ đặt câu hỏi về những người bạn láng giềng của bạn ấy. *Ví dụ* : Hãy kể tên những người láng giềng ở phía phải của con, hoặc : Láng giềng phía trái của con có ai ? Các con nhớ phải kể đủ tên láng giềng ở phía đó của mình nhé. Bạn trả lời xong thì tung bóng ngược lại cho cô, cô lại tiếp tục tung cho bạn khác. Cô hỏi các câu hỏi với trẻ khác, nếu trẻ nào trả lời sai cô sẽ cho nhận bóng và trả lời lại.

Cô cho trẻ chơi số lần tương đương số trẻ và thay đổi câu hỏi để trẻ phải tích cực suy nghĩ và hứng thú chơi tiếp. *Ví dụ* : Kết hợp ôn luyện về số lượng : Láng giềng phía phải của con có bao nhiêu bạn ? Bao nhiêu bạn trai ? Bao nhiêu bạn gái ? Láng giềng phía trái của con có bao nhiêu bạn ? Số người láng giềng ở phía nào nhiều hơn ? Ít hơn ?...

Khi trẻ đã chơi thành thạo, cô cho 1 trẻ thay vị trí của cô dẫn dắt trò chơi.

Trẻ tung bóng, hỏi bạn, bạn trả lời đúng sẽ thay vào vị trí người tung bóng và tiếp tục trò chơi. Nếu trẻ không biết đặt câu hỏi cô có thể giúp bằng cách nói nhỏ các câu hỏi gợi ý vào tai của trẻ.

Lưu ý : Nếu khả năng tung bắt bóng của trẻ còn yếu, cô cho trẻ chơi lăn bóng.

Mức độ 3

Mục đích : Luyện xác định phía phải – trái của bạn khác.

Cách chơi : Cô gọi một số trẻ lên biểu diễn, tập luyện một số động tác thể dục với bóng, vòng... Cô cho trẻ xếp thành hàng ngang. Số trẻ còn lại ngồi theo hình vòng cung. Khi trẻ đã biểu diễn xong rồi, cô tung bóng cho 1 trong số trẻ lên biểu diễn, trẻ đó sẽ tự đặt câu hỏi cho các bạn của mình :

- Đố các bạn biết phía phải tôi có mấy bạn ?
- Phía trái tôi có mấy bạn ?
- Số bạn ở phía nào nhiều hơn ? nhiều hơn mấy bạn ?...

Cô và cả lớp cùng kiểm tra, nếu sai thì sửa giúp bạn.

Lưu ý : Số trẻ gọi lên chơi trong phạm vi số lượng mà trẻ đã học.



TRÒ CHƠI 5: TÔI TÊN GÌ ? TÔI Ở PHÍA NÀO ?

bookgiaokhoa.com

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

1. Mục đích

– củng cố khả năng định hướng trong không gian (phía phải, phía trái) đối với bản thân trẻ và đối với người khác.

- Hiểu và sử dụng đúng các từ : phía phải – phía trái.
- Hiểu và thực hiện đúng theo yêu cầu.

2. *Chuẩn bị* : Một khăn bịt mắt hoặc một mũ chóp.

3. *Số lượng trẻ* : 1 nhóm chơi 7 trẻ.

4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 3 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Củng cố khả năng xác định hướng trong không gian (phía phải, phía trái) đối với bản thân trẻ.

Cách chơi : Cho 6 cháu đứng thành 2 hàng ngang quay mặt vào nhau và gọi một trẻ lên chơi đứng ở giữa 2 hàng ở vị trí sao cho 1 hàng ở phía phải và 1 hàng ở phía trái của trẻ đó như sơ đồ sau :

+ + +
 +
 + + +

Vào trò chơi, trước khi bịt mắt trẻ lên chơi, cô giáo nói : “Bây giờ con sẽ không nhìn mà nghe giọng nói hãy đoán xem bạn tên là gì và ở phía nào của con nhé!”.

Cô chỉ vào một trẻ đứng ở trong một hàng bất kì, trẻ đó nói :

“Bạn hãy đoán xem ! Tôi tên là gì ? Tôi đứng ở phía nào của bạn ?”

Trẻ lên chơi phải trả lời được tên bạn vừa nói và bạn đó đứng ở phía nào so với bản thân mình.

Ví dụ : Bạn tên là Linh, bạn đứng ở phía bên trái tôi.

Sau khi đoán xong, cho trẻ đó bỏ khăn bịt mắt ra xem mình đoán có đúng không. Nếu đoán đúng thì cháu Linh vào chơi thay chỗ cho bạn vừa đoán, nếu đoán sai, phải bịt mắt lại đoán tiếp.

Mức độ 2

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Mục đích : Củng cố khả năng xác định hướng trong không gian (phải, trái) đối với bản thân trẻ.

Cách chơi

– Cho 2 trẻ đứng ở 2 hàng đối diện, gọi từng trẻ hát lần lượt, trẻ này hát xong trẻ khác mới hát tiếp. Trẻ lên chơi xác định tên từng bạn và vị trí của bạn so với mình.

– Cho 2 trẻ đứng ở 2 hàng đối diện cùng hát, sau khi hát xong trẻ được gọi lên chơi xác định tên từng bạn và vị trí của bạn so với mình.

Mức độ 3

Mục đích : Củng cố khả năng xác định hướng trong không gian (phía phải, phía trái) đối với người khác.

Cách chơi : Cô nói với trẻ ở trong hàng : “Bây giờ các con ở trong hàng sẽ gọi ý cho bạn về vị trí của mình so với bạn để bạn đoán tên các con nhé”.

Ví dụ : Bạn Hùng sẽ nói : “Tôi đứng ở phía bên phải của bạn, đó bạn biết tôi là ai ?”.

Trẻ lên chơi sẽ qua giọng nói mà đoán ra tên bạn mình. *Ví dụ* : Bạn là Hùng. Các trẻ còn lại theo dõi lời gợi ý của Hùng, nếu Hùng gợi ý sai các bạn sẽ sửa giúp.

Nếu trẻ lên chơi đoán đúng, Hùng sẽ vào chơi thay, còn nếu trẻ đoán sai thì phải bịt mắt và đoán lại.

Lưu ý : Có thể cho trẻ đứng thành 4 hàng là 4 cạnh của hình vuông, trẻ lên chơi sẽ đứng quay mặt về 1 cạnh của hình vuông và xác định mỗi cạnh của hình vuông là các phía trước, sau, phải, trái so với bản thân mình rồi cũng cố khả năng xác định các hướng trước – sau, phải – trái so với bản thân và so với người khác. Các mức độ của trò chơi và cách tiến hành trò chơi tương tự như trên.



TRÒ CHƠI 6 : TÌM CHỖ

downloadsachmienphi.com

1. Mục đích

- Luyện xác định phía phải – phía trái của bản thân, của người khác, của các đối tượng khác (có sự định hướng).
- Hiểu và sử dụng đúng các từ : phía phải – phía trái.
- Hiểu lời yêu cầu và thực hiện đúng theo yêu cầu.

2. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Luyện xác định phía phải – phía trái của bản thân.

Chuẩn bị : Các đồ dùng, cây cối có kích thước tương đối to, các con vật được bố trí, sắp xếp xung quanh lớp. Nếu cho trẻ chơi ngoài trời thì có thể sử dụng luôn các cây cối, đồ chơi ngoài trời như đu quay, cầu trượt....

Số lượng trẻ : Nhóm 6 – 8 trẻ.

Cách chơi

Cho trẻ vừa đi vừa hát khi nghe cô nói : “Tìm chỗ, tìm chỗ” thì trẻ hỏi “Chỗ nào, chỗ nào ?” rồi trẻ chạy nhanh tìm chỗ đứng sao cho vị trí của trẻ phù hợp với hiệu lệnh của cô.

Ví dụ : Trẻ hỏi : “Chỗ nào ?”. Cô nói : “Cây táo sẽ ở phía phải của Hằng và cầu trượt sẽ ở phía trái của Lan nhé !...”. Trẻ sẽ phải chạy về đúng chỗ theo yêu cầu của cô giáo. Sau đó cô hỏi từng trẻ : “Hằng ơi, cây táo ở phía nào của con ?” “Lan ơi, cầu trượt ở phía nào của con ? Tại sao con biết ?”. Cho trẻ chơi 3 – 4 lần.

Lưu ý : Cô có thể đưa ra yêu cầu cho từng nhóm trẻ theo các dấu hiệu đặc trưng. *Ví dụ* : Các bạn tóc dài sẽ đứng sao cho cây táo ở phía phải của các con, các bạn mặc quần bò đứng sao cho cây xoài ở phía trái của các con,...

Mức độ 2

Mục đích : Luyện xác định phía phải – phía trái của người khác.

Chuẩn bị

- Không cần đồ dùng.
- Một khoảng không gian rộng.

Số lượng trẻ : Nhóm 8 – 10 trẻ.

Cách chơi

- Cho trẻ cầm tay nhau đứng thành vòng tròn hát, múa...
- Cô nói với trẻ : “Cô thấy lớp chúng mình vẫn rất hay nhậm lẫn khi nhận biết phía phải – phía trái của bạn, cô có 1 trò chơi rất hay giúp cả lớp nhận biết dễ dàng hơn phía phải – phía trái của bạn. Đó là trò chơi *Tìm chỗ*, cô sẽ luôn có những hiệu lệnh thay đổi, các con hãy chú ý nghe hiệu lệnh và thực hiện đúng yêu cầu của cô nhé. Khi cô nói : “Tìm chỗ, tìm chỗ”, trẻ hỏi : “Chỗ nào, chỗ nào ?” rồi trẻ chạy nhanh về đúng đúng vị trí mà cô yêu cầu.

Ví dụ : Cô yêu cầu

- Các bạn trai đứng phía phải các bạn gái...
- Mỗi bạn trai đứng ở phía phải một bạn gái...
- Các bạn trai đứng phía phải cô...
- Sau khi đã đứng vào chỗ, cô hỏi 1 vài trẻ : “Con đứng ở phía nào của các bạn trai ?”, “Tại sao con biết ?”,...

Mức độ 3

Mục đích : Luyện xác định phía phải – phía trái của các con vật, các đồ vật. (có sự định hướng)

Chuẩn bị : Một số đồ vật có kích thước lớn, có sẵn trong lớp như : ngôi nhà, ô tô tải, gấu bông,...

Số lượng trẻ : Nhóm 8 – 10 trẻ.

Cách chơi

Trước khi tiến hành trò chơi, cô giáo cho trẻ xác định hướng trên vật chọn làm chuẩn. *Ví dụ :* phía phải ô tô, phía trái ô tô... Khi trò chơi bắt đầu cô cho trẻ vừa đi vừa hát, khi nghe thấy cô nói : “Tìm chỗ, tìm chỗ”, trẻ hỏi : “Chỗ nào, chỗ nào ?”. Cô nói : “Lan hãy đứng phía phải gấu bông”, “Hùng hãy đứng phía trái ô tô tải”... trẻ chạy nhanh đứng đúng vào vị trí mà cô yêu cầu. Khi trẻ đã đứng đúng vị trí rồi cô đến gần từng trẻ và hỏi về vị trí của trẻ so với vật chuẩn. *Ví dụ :* Lan ơi, con đứng ở phía nào của gấu bông ? ...

Khi trẻ đã chơi 2 – 3 lần, cô có thể hỏi một vài trẻ khác về vị trí của bạn mình so với vật chuẩn.

Lưu ý : Có thể dùng trò chơi này để luyện xác định phía trên – dưới, trước – sau hoặc ôn tổng hợp các phía. Khi đó sẽ chuẩn bị thêm một số con vật treo phía trên : bướm, chuồn chuồn, chim,... và một số đồ dùng, đồ chơi đặt ở phía dưới : dép, cây cỏ,...

III

TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG KHI DI CHUYỂN



TRÒ CHƠI 1 : CHUÔNG REO Ở ĐÂU ?

downloadsachmienphi.com

1. Mục đích

[Download Sách Hay | Đọc Sách Online](#)

- Xác định và diễn đạt được hướng phải – trái, trước – sau trong không gian đối với bản thân trẻ qua âm thanh.
- Phát triển khả năng phản ứng nhanh nhẹn trước tín hiệu của âm thanh.
- Giúp trẻ có thể di chuyển đúng về phía có tín hiệu âm thanh.

2. Chuẩn bị : Một cái chuông, hoặc một cái trống nhỏ, một khăn che mắt.

3. Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ.

4. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 2 mức độ.

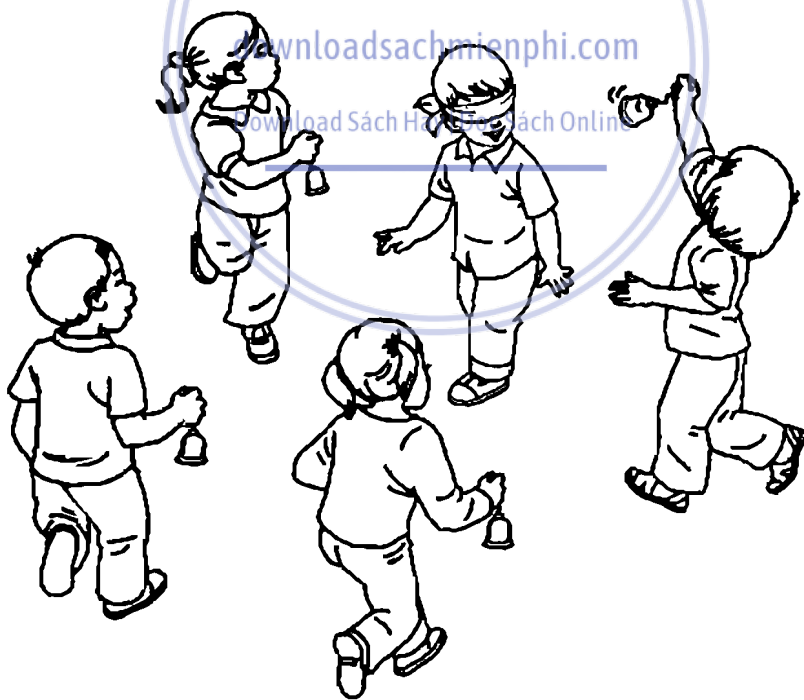
Mức độ 1

Mục đích : Xác định và diễn đạt được hướng phải – trái, trước – sau trong không gian đối với bản thân trẻ qua âm thanh.

Cách chơi : Cho cả lớp ngồi thành vòng tròn, bịt mắt trẻ A ngồi vào giữa tham gia trò chơi (đoán tiếng chuông kêu). Trẻ B cầm chuông để rung (khi mới bắt đầu trò chơi cô giáo nên là người rung chuông). Trẻ A lắng nghe và nói xem tiếng chuông ở phía nào của mình.

Ví dụ : “Tiếng chuông ở phía trước của tôi”. Nói xong trẻ A có thể bỏ mũ che mắt (khăn bịt mắt) ra để nhìn người rung chuông xem mình nói đúng hay sai. Sau mỗi lần rung chuông, trẻ B phải thay đổi vị trí. Mỗi trẻ được hỏi 2 – 3 lần sau đó đổi vai. Lúc đầu, cô cho trẻ định hướng chuông kêu ở phía trên – dưới, trước – sau rồi mới đến phải – trái. Khi trẻ đã được học định hướng trên người khác rồi, sau khi trẻ chơi, trả lời về vị trí chuông kêu cô cho các trẻ còn lại nhận xét xem bạn nói đúng hay sai.

Khi trẻ đã biết định hướng phải – trái, trước – sau của bản thân và chọn thành thạo cô cho 1 trẻ bịt mắt đứng giữa, 4 trẻ đứng 4 hướng (phải, trái, trước, sau) so với trẻ chơi, lần lượt cho từng trẻ rung chuông để trẻ lên chơi đoán xem chuông reo ở hướng nào (Hình 2). Mức độ có thể tăng lên 2 chuông reo một lúc. Các bạn không tham gia chơi nhận xét xem bạn trả lời đúng hay sai.



Hình 2

Lưu ý : Khi trẻ lên chơi trả lời sai, người rung chuông phải rung lại để bạn trả lời lại.

Mức độ 2 : Trò chơi Cho dê ăn cỏ

Mục đích : Phát triển ở trẻ khả năng định hướng phát ra âm thanh và di chuyển về phía có tín hiệu âm thanh.

Chuẩn bị

- Cả lớp đứng thành vòng tròn.
- Một trẻ lên chơi làm người nuôi dê cầm 1 bó cỏ (tranh vẽ bó cỏ hoặc bó cỏ làm bằng len hay giấy màu), mắt bịt bằng khăn.
- 2 – 3 trẻ đóng vai dê.

Cách chơi : Cô yêu cầu : Khi nghe thấy tiếng dê kêu “be, be” thì người nuôi dê phải mang cỏ cho dê ăn. Trẻ chơi phải xác định đúng hướng của con dê cần ăn cỏ và di chuyển đến gần, chỉ cần chạm được bó cỏ vào người dê là coi như đã cho được dê ăn cỏ. Dê chỉ kêu “be, be” lúc đầu rồi dừng lại nhưng khi người cho dê ăn đã đi qua hoặc sang hướng khác thì dê lại kêu “be, be” giúp bạn định hướng. Nếu quá 1 phút mà người nuôi dê không cho dê ăn được thì đổi người chơi khác. Các trẻ còn lại vỗ tay reo hò cổ vũ các bạn. (Nếu chỉ còn 1 con dê thì dê có thể di chuyển các hướng khác nhau và đổi với trẻ 4 - 5 và 5 - 6 tuổi có thể yêu cầu trẻ trả lời về hướng của dê trước khi trẻ cho dê ăn cỏ. Ví dụ : Dê kêu ở phía nào của trẻ ? Dê đang kêu ở phía trước của con).

TRÒ CHƠI 2 : BẠN ĐI ĐÂU VÀ TÌM VẬT GÌ ?

1. Mục đích

- củng cố kĩ năng định hướng trong không gian, luyện khả năng quan sát.
- Có khả năng thay đổi hướng di chuyển theo yêu cầu.
- Hiểu và sử dụng đúng các từ chỉ vị trí trong không gian : ở dưới, ở phía sau,...
- Hiểu và diễn đạt đúng các từ chỉ phương hướng : đi thẳng, rẽ phải,...

2. *Chuẩn bị* : Một số đồ chơi sẵn có ở trong lớp : Con gấu, búp bê, lá cờ,...
3. *Số lượng trẻ* : 15 – 20 trẻ.
4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Củng cố khả năng định hướng trên bản thân khi di chuyển

Cách chơi

Cô giấu đồ chơi ở một số vị trí khác nhau. Ví dụ : Dưới gầm bàn, trên giá đồ chơi, sau cánh tủ,...

Cô nói với trẻ : Hôm nay chúng mình sẽ chơi trò chơi *Đi đâu và tìm vật gì ?* có một số vật được giấu kín trong lớp, một bạn sẽ lên chơi, sau khi nghe cô hướng dẫn, bạn đó sẽ đi tìm, khi tìm được đồ chơi rồi bạn đó sẽ quay về vị trí cũ để nói cho cô và cả lớp biết xem đã đi như thế nào và tìm được vật gì nhé.



Hình 3

Cô gọi một trẻ đến đứng trước cô : “Con hãy đi về phía trước 5 bước, dừng lại, đi tiếp về bên trái tìm búp bê ; đi tiếp về bên phải tìm được gấu bông. Con sẽ đi như thế nào ?”. Trẻ chỉ và nói hướng đi mà mình chọn.

Thời gian dành cho trẻ là một bản nhạc ngắn, trẻ đi theo hướng đã chỉ và tìm được đồ chơi. Khi trở về vị trí cũ trẻ nói cho cô và các bạn biết mình đã đi hướng nào, tìm được vật gì và vật ấy nằm ở đâu. *Ví dụ* : Tôi đã đi lên phía trước 5 bước, rẽ sang phải đi 6 bước tìm được hộp quà trên nóc tủ. Cứ như vậy, cô gọi một số trẻ lên tìm các đồ chơi khác.

Cô có thể yêu cầu trẻ trước khi đi tìm đồ chơi phải nói được hướng mà mình sẽ đi tìm đồ chơi đó. Cô có thể đặt trên đường đi những chiếc đĩa màu xanh, đỏ,... hay đĩa vẽ các nội dung cần ôn luyện. *Ví dụ* : Cô vẽ hình vuông, hình chữ nhật, hình tròn,... để làm các mốc gợi ý về đường đi, hướng đi để tìm được vật. *Ví dụ* : Đi thẳng 5 bước gặp biển vẽ hình vuông thì rẽ phải, đi tiếp 5 bước gặp biển vẽ hình chữ nhật thì dừng lại,...

Mức độ 2 : Trò chơi *Bạn đi đâu và tìm được vật gì ?*

Mục đích

- củng cố khả năng định hướng trên người khác khi di chuyển.
- Diễn đạt đúng các từ chỉ phương hướng, vị trí.

Cách chơi : Cô gọi 1 trẻ lên chơi, cô nói nhỏ vào tai trẻ lời chỉ dẫn cách đi để lấy được quà. Trẻ nghe xong lời chỉ dẫn của cô rồi đi tìm quà trong thời gian 1 bản nhạc. Sau khi lấy được quà, trẻ trở về vị trí cũ, cô yêu cầu các trẻ còn lại trả lời xem bạn mình đã đi theo hướng nào, tìm được vật gì, vật đó nằm ở đâu ?

Mức độ 3 : Trò chơi *Đố bạn*

Mục đích

- củng cố khả năng định hướng trên người khác khi di chuyển.
- Diễn đạt đúng các từ chỉ phương hướng, vị trí.

Cách chơi

Trẻ được gọi lên chơi sẽ ra khỏi lớp học. Trong lúc đó, các trẻ còn lại thống nhất chỗ giấu đồ chơi và cách chỉ dẫn hướng đi tìm cho bạn. Khi bạn quay

lại phòng học 1 trẻ sẽ đại diện cả lớp nói lời chỉ dẫn (nếu nói chưa đúng hoặc chưa rõ ràng cô gọi trẻ khác bổ sung) đề nghị bạn đi tìm.

Trẻ chơi theo lời chỉ dẫn để tìm đồ chơi. Khi đã tìm được đồ chơi rồi sẽ đổi người chơi khác.

Lưu ý : Các chỉ dẫn cho trẻ mẫu giáo bé (3 – 4 tuổi) chỉ đơn giản một hướng và có thể nói từng phần một giúp trẻ dễ dàng định hướng hơn khi thực hiện hành động. *Ví dụ* : Con hãy đi về phía trước,... con hãy lấy quả bóng màu đỏ về đây cho cô. Tăng dần độ phức tạp của các hướng và tăng số vật cần tìm theo độ tuổi của trẻ.

TRÒ CHƠI 3 : AI HIỂU BIẾT NHẤT ?

1. Mục đích

- củng cố khả năng định hướng phải trái, làm quen với việc đi lại trên đường, các luật lệ an toàn giao thông.
- Hiểu và sử dụng đúng các từ chỉ phương hướng, các từ chỉ vị trí.

2. Chuẩn bị

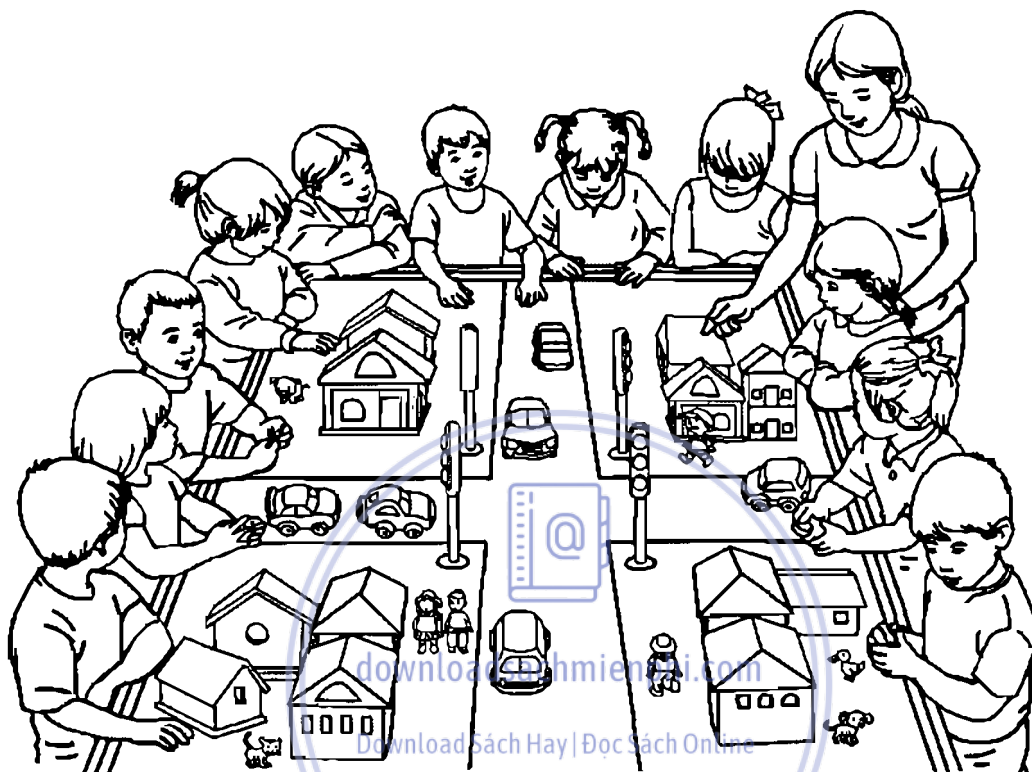
- Kẻ (hoặc dán) một ngã tư đường phố có bụi tròn ở giữa, cột đèn hiệu giao thông, vạch sang đường dành cho người đi bộ,... trong sân trường (hoặc trong lớp học).
- Các loại phương tiện giao thông, những mô hình người, con vật (có thể nặn bằng đất nặn), các loại vỏ hộp cũ ghép thành các ngôi nhà,...

3. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Trẻ nhận biết và tự nói được về vị trí các vật trong không gian.

Cách chơi : Trẻ đứng xung quanh sa bàn. Cô hỏi trẻ về những nội dung vẽ, dán trên sa bàn : “Các con hãy cho cô và các bạn biết : Những vạch trắng này là gì nhỉ ? Đây là biển báo gì ?” Sau đó cô yêu cầu trẻ : “Các con hãy nhận xét về vị trí các phương tiện trên sa bàn xem phương tiện nào đi đúng (sai) ? Nếu sai thì sửa như thế nào ?”... (Hình 4).



Hình 4

Mức độ 2

1. Mục đích : Trẻ biết tự sắp xếp các vật trong không gian ở các vị trí khác nhau theo yêu cầu của người khác.

Cách chơi : Cô gọi một số trẻ lên đặt người, các con vật, các phương tiện vào sa bàn theo yêu cầu của cô. Ví dụ : “Có 1 xe tắc xi đi phía bên phải gần đèn ngã tư, ngay sau nó là 1 chiếc xe máy rồi đến 1 chiếc xích lô. Đèn đỏ rồi, có một bạn gái đang sang đường, tay trái bạn ấy dắt 1 con chó nhỏ”...

Cô và các trẻ còn lại cùng kiểm tra và sửa sai cho bạn.

Khi trẻ đã đặt được các loại phương tiện giao thông, người và vật vào sa bàn cô nói : “Bây giờ các con hãy nói cho cô và các bạn biết về vị trí của người và các phương tiện đi trên đường nhé”.

Cô đưa ra các câu hỏi. Ví dụ : Con chó nhỏ ở phía nào so với bạn gái ? Bạn gái ở phía nào so với chiếc tắc xi ?... Cô động viên, khuyến khích trẻ tự

đặt ra câu hỏi cho bạn trả lời hoặc nhìn vào sa bàn rồi tự kể về vị trí của các phương tiện, người...

Mức độ 3

1. Mục đích : Dạy trẻ kĩ năng đọc hiểu sơ đồ về định hướng trong không gian.

Cách chơi : Cho trẻ xác định vị trí trong quá trình chuyển động.

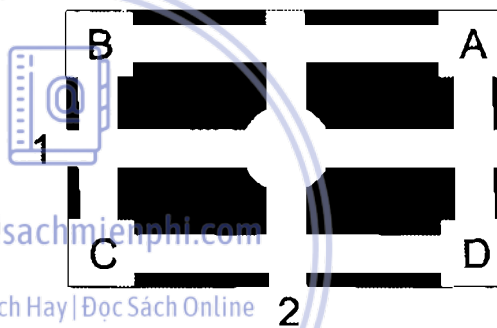
Cô đưa cho trẻ một sơ đồ đã chuẩn bị sẵn, yêu cầu trẻ nhìn vào sơ đồ và tìm hướng đi đến một địa điểm xác định nào đó. *Ví dụ :* Làm thế nào để đi từ (1) hoặc (2) đến (A)...

Lưu ý : Số lượng phương tiện, người, vật,... trên sa bàn tham gia giao thông phải phù hợp với trẻ, tăng dần trong quá trình chơi.

Khi trẻ đã biết cách chơi cô cho trẻ chơi trong góc theo nhóm 3 – 5 trẻ.

Trẻ tự đưa ra yêu cầu cho bạn đặt vào

đúng vị trí trên sa bàn (sử dụng các từ chỉ vị trí trong không gian). tự kiểm tra và sửa sai cho nhau.



TRÒ CHƠI 4 : ĐI VỀ PHÍA NÀO ?

1. Mục đích

- củng cố khả năng định hướng phải – trái khi di chuyển.
- Làm quen với việc đi lại trên đường và tuân theo các luật lệ về an toàn giao thông.

2. Chuẩn bị

- Một khoảng rộng và sạch (có thể trong lớp hoặc ngoài sân) có vẽ một ngã tư đường phố, giữa là vòng tròn làm bục giao thông.
- Vô lăng ô tô và ghi đông xe đạp được vẽ hay cắt dán từ bìa các tông (hoặc các loại phương tiện giao thông khác nhau được cắt từ bìa các tông).

3. *Số lượng trẻ* : 15 – 20 trẻ.

4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 2 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Hiểu và di chuyển đúng theo lời chỉ dẫn của người khác.

Cách chơi : Cô chia cả lớp thành 2 tổ, mỗi trẻ của tổ 1 cầm 1 vô lăng, mỗi trẻ của tổ 2 cầm 1 ghi đông xe đạp. Khi chuyển động ô tô kêu như thế nào ? Ô tô khi chuyển động sẽ kêu “bim bim bim bim”. Còn xe đạp kêu thế nào ? - “Xe đạp kêu kính coong, kính coong”. Ô tô đi ở đâu ? Xe đạp đi ở đâu ? Người đi bộ đi ở đâu ? Người đi bộ đi trên vỉa hè và đi ở bên phải, ô tô đi ở dưới lòng đường và đi ở phần đường bên phải, xe đạp đi ở dưới lòng đường và sát mép vỉa hè...

Cô hướng dẫn trẻ cách chơi : “Bây giờ các con sẽ là những người đi lại trên đường phố, những người cầm vô lăng sẽ là những người lái xe ô tô, còn những người nắm ghi đông sẽ là người đi xe đạp, nhóm còn lại là những người đi bộ”.

Xe cộ sẽ đi lại theo sự chỉ dẫn của chú cảnh sát giao thông. Bây giờ cô sẽ đóng vai chú cảnh sát giao thông. Khi cô hô : “Ô tô rẽ phải” thì các con lái ô tô sẽ giơ ngang cánh tay phải hoặc giơ tay trái nếu cô hô “rẽ trái”. Khi cô hô : “rẽ trái” thì không được rẽ trái ngay mà phải vòng qua bụi để sang trái. Khi cần đoàn nào dừng lại để nhường cho đoàn kia đi thì cô sẽ giơ ngang 2 tay.

Cho trẻ chơi từ 3 – 4 lần.

Mức độ 2

Mục đích : Hiểu và di chuyển đúng theo kí hiệu của các biển báo giao thông.

Cách chơi : Cô giáo cầm trong tay các loại biển báo, cô hỏi trẻ về các kí hiệu biển báo. nếu trẻ chưa biết cô hướng dẫn để trẻ nắm được kí hiệu của các biển báo. *Ví dụ* : biển rẽ phải, rẽ trái, đèn xanh, đèn đỏ,... Các loại phương tiện đi lại trên đường, phải theo dõi các biển báo trong tay cô và rẽ trái, phải hay dừng lại theo đúng kí hiệu.

Lưu ý : Khi trẻ đã biết cách chơi cô cho 1 trẻ trong lớp đóng vai nhân viên cảnh sát giao thông cầm đèn xanh, đèn đỏ hoặc gậy chỉ đường chỉ dẫn cho các bạn.

TRÒ CHƠI 5 : TÌM KHO BÁU

1. Mục đích

- củng cố định hướng phải – trái, trước – sau và vận dụng vào thực tế...
- Hiểu và thực hiện đúng theo yêu cầu.
- Diễn đạt đúng các từ chỉ hướng di chuyển như : rẽ phải, rẽ trái...

2. Chuẩn bị

- Một số đồ chơi đẹp, quý để giấu vào “kho báu” ở một góc lớp, trong tủ đồ chơi hay một góc sân, vườn.
- Một khoảng rộng, sạch.

3. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Giúp trẻ hiểu các từ chỉ định hướng trong không gian, định hướng khi di chuyển và thực hiện đúng theo chỉ dẫn.

Cách chơi : Cô chia lớp thành các tổ 5 – 6 trẻ, mỗi tổ đứng theo 1 hướng quy định. Xác định vị trí cho mỗi tổ là 1 vòng tròn ở phía nào đó của lớp học hoặc sân vườn rồi giao nhiệm vụ cho trẻ. *Ví dụ :* “ Để tìm được kho báu, tổ 1 phải đi về phía trước 5 bước, rẽ sang phải đi tiếp 3 bước... ; (tổ 2, tổ 3 tùy vào vị trí giấu đồ chơi đã được xác định mà cô hướng dẫn đi về phía trước hay phía sau, rẽ phải hay rẽ trái). Tổ nào tìm được kho báu trước sẽ là người thắng cuộc. Khi đã tìm được kho báu rồi các con nói xem đã tìm được đồ vật gì ? và tìm như thế nào nhé !”.

Những lần chơi đầu cô đưa ra yêu cầu về vị trí của kho báu đơn giản có thể chỉ đi 1 – 2 hướng sau đó tăng dần độ khó để hấp dẫn trẻ. Khi trẻ đã chơi thành thạo, cô có thể chia cả lớp thành 2 – 4 đội, 1 đội giấu đồ chơi rồi đưa ra lời chỉ dẫn, đội còn lại sẽ đi tìm.

Mức độ 2*Mục đích*

Dạy trẻ bước đầu biết “đọc hiểu” sơ đồ định hướng trên mặt phẳng, biết miêu tả bằng lời hướng đi trên sơ đồ...

Chuẩn bị : Cô lập nên các sơ đồ vị trí của kho báu riêng theo vị trí của từng đội, vẽ bằng các mũi tên chỉ dẫn hướng đi và vẽ 1 số vật đặc trưng tiêu biểu phải đi qua trên đường. (Có thể vẽ cụ thể số bước chân bằng số các bàn chân hay món đồ quý nằm trong cái gì để trẻ dễ tìm thấy)

Cách chơi : Cô chia lớp thành các nhóm từ 5 – 6 trẻ, mỗi nhóm đứng theo 1 hướng quy định.

Xác định vị trí cho mỗi nhóm à 1 vòng tròn ở phía nào đó của lớp học hoặc sân. Cô giao sơ đồ cho mỗi nhóm, yêu cầu nhìn vào sơ đồ, cùng bàn bạc để tìm ra cách đi tìm kho báu. Nhóm nào tìm được trước là thắng cuộc. Sau khi tìm được thì nói cho cả lớp biết mình đã hiểu sơ đồ như thế nào và đi tìm ra sao.

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Mức độ 3

Mục đích : Dạy trẻ bước đầu biết vẽ sơ đồ định hướng không gian.

Cách chơi : Cô chia lớp làm 2 – 4 đội.

Một đội đem đồ chơi đi giấu rồi cùng nhau vẽ lại sơ đồ để các bạn đội khác đi tìm. Sau khi tìm được đội đi tìm phải nói về hướng đi, vị trí đồ chơi đã được giấu. Nếu đội giấu đồ chơi vẽ sai hoặc không rõ khiến cho các bạn không tìm được kho báu là thua cuộc, còn nếu đội giấu đồ chơi đã vẽ đúng nhưng đội còn lại không tìm được kho báu thì đội đi tìm sẽ thua cuộc.

Những lần chơi đầu cô là trọng tài trò chơi còn sau đó cho trẻ tự cử người làm trọng tài các trò chơi.

IV

TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG TRÊN MẶT PHẲNG



TRÒ CHƠI 1 : AI VẼ ĐÚNG ?

downloadsachmienphi.com

1. Mục đích

- Luyện xác định vị trí các vật trên mặt phẳng.
- Hiểu và sử dụng tích cực các từ mô tả vị trí sắp đặt của các vật trên mặt phẳng.

2. Chuẩn bị

- Một số bức tranh trên bìa cứng khổ A3, trên tranh vẽ (hoặc dán) các hoạ tiết ở các vị trí khác nhau trên mặt tờ bìa.
- Giấy trắng, bút màu các loại.

3. Số lượng trẻ : Cá nhân.

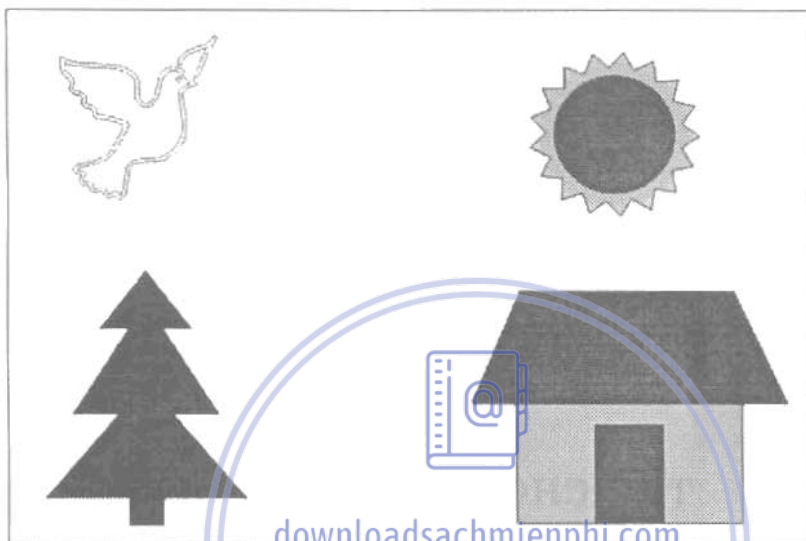
4. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 2 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Luyện xác định vị trí các vật trên mặt phẳng, tăng khả năng ghi nhớ có chủ định.

Cách chơi : Cô cho trẻ xem tranh vẽ của cô. (Hình 5). Cô nói với trẻ : “Đây là bức tranh cô vẽ. Các con có nhận xét gì về bức tranh này ?... Hôm nay, cô muốn

các con vẽ những bức tranh giống tranh của cô. Các con hãy kĩ xem trong tranh cô vẽ gì và ở các vị trí như thế nào trên tờ giấy rồi ghi nhớ để vẽ lại nhé”.



Hình 5
Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Cô cất tranh mẫu trước lúc trẻ vẽ. Sau khi trẻ đã vẽ xong các bức tranh của mình cô lại đưa mẫu ra rồi nói với trẻ : “Các con hãy cùng kiểm tra và nhận xét xem chúng mình vẽ có vẽ đúng vị trí hay không, nếu sai thì sai ở chỗ nào nhé”.

Cho trẻ từng cặp nhận xét về tranh của nhau, cô giúp trẻ sửa sai hoặc bổ sung nếu thiếu.

Mức độ 2

Mục đích : Trẻ hiểu lời chỉ dẫn và thực hiện được các yêu cầu về định hướng trên mặt phẳng.

Cách chơi : Cô yêu cầu trẻ : “Hôm nay cô sẽ cho các con vẽ tranh, nội dung tranh sẽ giống bức tranh của cô, nhưng cô sẽ không cho các con xem tranh mà cô sẽ tả cho các con nghe thôi. Các con hãy chú ý lắng nghe cô tả về các hoạ tiết trên bức tranh, đặc biệt là các vị trí của chúng trên tờ giấy rồi vẽ lại cho đúng nhé”.

Trẻ thực hiện xong, cô treo tranh của cô ở giữa và tranh của trẻ ở xung quanh. Trẻ quan sát, so sánh với tranh của cô rồi tự đưa ra nhận xét về các bức tranh của mình, của bạn.

Lưu ý

– Ở mẫu giáo bé (3 – 4 tuổi) cô chỉ yêu cầu vẽ phía trên và phía dưới. *Ví dụ* : phía dưới là mặt đất, phía trên là ông Mặt Trời. Sau đó dần dần nâng cao yêu cầu, tăng số chi tiết và các vị trí sắp xếp các chi tiết trên bức tranh tùy thuộc vào khả năng của trẻ. *Ví dụ* : Mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi), yêu cầu vẽ các chi tiết ở góc trên bên phải, góc dưới bên phải, góc trên bên trái, góc dưới bên trái. *Ví dụ* : Góc dưới bên trái là ngôi nhà, góc dưới bên phải là cây thông. Góc trên bên trái là đám mây, góc trên bên phải là Mặt Trời.

– Có thể thay hoạt động vẽ bằng tô màu, dán các chi tiết theo mẫu có sẵn hoặc theo yêu cầu của cô (của 1 bạn).

– Nội dung các hoạ tiết trong tranh có thể thay đổi tùy thuộc vào nội dung cần củng cố cho trẻ. *Ví dụ* : Vẽ cây thông cao hơn ở phía dưới, vẽ cây thông thấp hơn ở phía trên hay dán 2 con vật nuôi trong gia đình ở hàng trên, dán 4 con vật sống trong rừng ở hàng dưới,...

TRÒ CHƠI 2 : HÃY TÌM BỨC TRANH GIỐNG NHAU

1. Mục đích

- Dạy trẻ xác định vị trí các đối tượng trên mặt phẳng.
- Hiểu và sử dụng tích cực các từ mô tả vị trí sắp đặt của các vật trên mặt phẳng.

2. *Chuẩn bị* : Một số thẻ có kích thước 20 x 15cm, là những bức tranh nhỏ vẽ hoặc dán các nội dung theo các vị trí không gian mà cô cần ôn luyện, củng cố cho trẻ.

3. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 2 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Hiểu các từ mô tả vị trí sắp đặt của các vật trên mặt phẳng. Phát triển khả năng quan sát, tập trung chú ý.

Cách chơi : Chia lớp thành từng nhóm 5 – 6 trẻ. Kê ghép thành bàn lớn cho trẻ ngồi mỗi nhóm 1 bàn và ngồi xung quanh bàn. Mỗi trẻ có 1 rổ đựng vật và vị trí không gian của chúng so với nhau. Ví dụ :

- Ngôi nhà ở giữa, trên nóc nhà có 1 con chim đậu, trước nhà là một trong những bức tranh cô đã chuẩn bị. Cô cầm từng bức tranh rồi miêu tả cho trẻ.
- Cậu bé đứng trước cửa nhà, con chó đứng phía trái cậu bé, con mèo đứng phía phải cậu bé...

Trẻ sẽ tìm tranh theo sự miêu tả của cô. Ai tìm được nhiều tranh đúng với sự miêu tả của cô là thắng cuộc.

Lưu ý : Khi đã biết cách chơi trẻ có thể tự chơi với nhau trong góc Học tập, 1 trẻ miêu tả, 1 trẻ tìm rồi đổi vai cho nhau, cùng kiểm tra, sửa sai cho nhau.

Mức độ 2

Mục đích : Rèn luyện sự tập trung chú ý, phát triển khả năng quan sát, luyện tập so sánh để tìm ra và diễn đạt đúng các điểm khác nhau về vị trí sắp đặt các vật trên mặt phẳng.

Chuẩn bị : 10 – 12 thẻ khổ 15 x 20cm, trên thẻ dán các hình vuông, tròn, tam giác, chữ nhật, ô van ở các vị trí khác nhau : 1 hình ở chính giữa, 4 hình còn lại ở xung quanh với các vị trí trên – dưới, trái – phải.

Cách chơi : Trên bảng dán sẵn 4 – 6 thẻ theo 1 hàng dọc, các thẻ còn lại. (Số lượng nhiều hơn số thẻ trên bảng và sắp đặt ở nhiều vị trí khác nhau) nằm ở dưới mặt bàn kê sát bảng.

Cô giới thiệu tên trò chơi và hướng dẫn cách chơi cho trẻ : Chúng ta sẽ chơi trò chơi *Hãy tìm những bức tranh giống nhau*. Trên bảng cô đã dán sẵn những bức tranh vẽ các hình, hình học với các vị trí khác nhau, còn dưới bàn là các bức tranh giống như vậy. Bây giờ cô gọi tên bạn nào, bạn đó sẽ lên bảng, nhặt lên 1 thẻ, nói xem trong thẻ đó có dán hình gì, ở các vị trí như thế nào, tìm trên bảng trong số các thẻ đã dán thẻ giống y như vậy rồi

dán vào bên cạnh. Khi tìm được hết các cặp tranh vẽ giống nhau chúng ta sẽ cùng kiểm tra lại nhé. Cô gọi lần lượt các trẻ và khi còn lại 2 – 3 thẻ cô bổ sung thêm các cặp thẻ mới để trẻ tìm. Kết thúc trò chơi cho các bạn cùng quan sát những thẻ đã được tìm thấy và đưa ra nhận xét.

Khi trẻ đã biết cách chơi rồi cô cho trẻ chơi trong góc, chơi từng đôi, 1 trẻ đặt ra 1 số tranh. *Ví dụ* : 3 tranh, trẻ kia tìm trong số tranh của mình các tranh giống 3 tranh của bạn, miêu tả vị trí sắp xếp, đổi vai cho nhau, kiểm tra, sửa sai cho nhau.

Lưu ý : Số lượng các hình hình học hoặc hoạ tiết tăng dần theo độ tuổi và khả năng của trẻ. *Ví dụ* : mẫu giáo bé (3 - 4 tuổi) cô chơi cùng 1 nhóm 3 – 4 trẻ và chỉ cần những bức tranh với các hoạ tiết đơn giản : cây cỏ ở phía dưới, ông Mặt Trời ở phía trên hoặc ngôi nhà ở phía dưới, ông Mặt Trời ở phía trên.

Có thể thay 5 hình, hình học bằng các hình vẽ, hoạ tiết khác tùy vào nội dung chủ điểm hoặc nội dung cần ôn. *Ví dụ* : 5 con vật sống dưới nước, 5 loại phương tiện giao thông,...

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

TRÒ CHƠI 3 : AI TÍNH MẮT HƠN ?

1. Mục đích

- Luyện xác định vị trí các đối tượng trên mặt phẳng.
- Hiểu và sử dụng tích cực các từ mô tả vị trí sắp đặt của các vật trên mặt phẳng.
- Rèn luyện sự tập trung chú ý, phát triển khả năng quan sát, luyện tập so sánh để tìm ra các điểm khác nhau.

2. *Chuẩn bị* : Một số bức tranh khổ A4 (vẽ hoặc cắt dán), từng cặp vẽ cùng 1 nội dung nhưng có các chi tiết khác biệt về vị trí không gian. *Ví dụ* : Tranh vẽ ngôi nhà, ông Mặt Trời, cây bàng,... một tranh ông Mặt Trời ở góc trên bên trái, 1 tranh ông Mặt Trời ở phía trên bên phải ; 1 tranh con chim đậu trên tán lá bàng phía bên trái, 1 tranh con chim đậu trên tán lá bàng phía bên phải,... Một số tranh khổ Ao.

3. *Số lượng trẻ* : Nhóm nhỏ.

4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 2 cách chơi.

Cách chơi 1

Mục đích

Rèn luyện sự tập trung chú ý, phát triển khả năng quan sát, luyện tập so sánh để tìm ra và diễn đạt được các điểm khác nhau về vị trí sắp đặt giữa các vật trên mặt phẳng.

– Phát huy tính đoàn kết, khả năng hợp tác của trẻ.

Cách chơi : Chia lớp thành 3 – 4 nhóm 5 – 6 trẻ. Chuẩn bị cho mỗi nhóm 1 tờ tranh lớn khổ Ao, vẽ vào 2 nửa của tờ tranh những nội dung như trên, tranh có thể treo trên bảng vừa tầm nhìn của trẻ hoặc đặt trên mặt bàn.

Cô nói với trẻ : “Hôm nay cô đã chuẩn bị cho mỗi đội 1 tờ tranh lớn, trên đó là 2 bức tranh nhỏ với các nội dung giống nhau nhưng có một số điểm khác nhau về vị trí của các họa tiết. Trong thời gian một bản nhạc các con hãy cùng nhau tìm ra các điểm khác nhau, đánh dấu vào các điểm khác nhau đó, đếm số lượng điểm khác nhau giữa 2 bức tranh rồi tô màu vào số chấm tròn hoặc chữ số tương ứng. Khi bản nhạc kết thúc các con phải dừng lại ngay nhé”.

Cô mở nhạc và cho các nhóm thực hiện. Khi bản nhạc kết thúc cô treo tranh của các đội lên, yêu cầu mỗi đội cử 1 bạn đại diện lên chỉ, nói cho cô và cả lớp biết những điểm khác nhau mà đội mình đã phát hiện ra.

Cô yêu cầu : “Các con nhớ phải dùng đúng các từ chỉ vị trí không gian để nói về các điểm khác nhau nhé. Ví dụ : Ở góc trái – ở góc phải,... Các đội khác theo dõi, kiểm tra và bổ sung nếu bạn mình chưa phát hiện hết điểm khác nhau hoặc nói chưa đúng các từ chỉ vị trí sắp đặt các vật trên mặt phẳng.

Cách chơi 2

Mục đích : Rèn luyện sự chú ý, phát triển khả năng quan sát, luyện tập so sánh để tìm ra các điểm khác nhau về vị trí sắp đặt của các vật trên mặt phẳng.

Cách chơi : Cô cho các cháu chơi trên bàn, trong góc Học tập. Mỗi trẻ có 2 bức tranh là 1 cặp. Cô hướng dẫn trẻ cách chơi, luật chơi : “Mỗi cháu có 2 bức tranh, trong thời gian 1 bản nhạc, các cháu phải chú ý quan sát để phát hiện ra những điểm khác biệt giữa 2 bức tranh, đánh dấu vào những điểm khác biệt đó rồi tô màu vào những chấm tròn hoặc chữ số nằm ở dưới cùng của tờ giấy sao cho số lượng chấm tròn, chữ số phù hợp với số điểm khác biệt. Khi kết thúc bản nhạc các con sẽ dừng lại ngay nhé”.

Kết thúc bản nhạc cô cho trẻ tự kiểm tra kết quả của nhau, yêu cầu trẻ phải dùng các từ chỉ vị trí sắp đặt các vật trên mặt phẳng để nói về sự khác nhau giữa 2 bức tranh.

Người thắng cuộc là người phát hiện ra đầy đủ các điểm khác biệt giữa 2 bức tranh, tô màu đúng số lượng chấm tròn và nói được chính xác các điểm khác biệt bằng các từ chỉ không gian.

Lưu ý

– Số lượng các chi tiết trong tranh tăng dần, số lượng các điểm khác biệt cũng sẽ tăng dần theo độ tuổi và khả năng của trẻ. Ví dụ : Ở độ tuổi Mẫu giáo bé (3 – 4 tuổi) trong tranh chỉ cần từ 4 – 5 hoạ tiết và từ 1 – 2 điểm khác biệt.

– Khi trẻ đã chơi thành thạo trẻ tự tìm bạn chơi cùng nhau, tự kiểm tra, sửa sai cho nhau.

TRÒ CHƠI 4 : TRANG TRÍ CÂY THÔNG NÔ - EN

1. *Mục đích :* Luyện tập xác định vị trí không gian trên mặt phẳng. Sử dụng các từ chỉ không gian và các mối quan hệ không gian.

2. *Chuẩn bị*

- Hai cây thông được vẽ trên giấy khổ lớn (hoặc cắt trên thảm rập).
- Những món quà tự làm, có thể cắt, gấp bằng giấy màu hoặc vẽ, bôi rồi cắt rời có thể gắn dính. (Nếu là cây thông thật thì các món quà tặng có thể là những con thú bông nhỏ, những gói quà bọc sẵn,... có thể treo lên cành cây).

3. *Cách chơi* : Gần đến ngày lễ, cô cho trẻ trò chuyện về ngày Nô – en rồi tự chuẩn bị những món quà tặng bạn. Trong lúc trẻ chuẩn bị quà, cô chuẩn bị 2 cây thông treo trên 2 cái bảng ở cách nhau khoảng 2m, kẻ 1 đường thẳng cách 2 bảng chừng 1,5 – 2m.

Trẻ chơi chia làm 2 đội đứng thành 2 hàng dọc sau vạch kẻ, đối diện 2 cây thông. Mỗi trẻ cầm trên tay 1 món quà. Trước khi cho chơi, cô hỏi trẻ xem mỗi đội có bao nhiêu bạn ? Cô yêu cầu trẻ của từng đội hãy đính những món quà của mình lên cây để trang trí cây thông của cho mình thật đẹp. Khi có tín hiệu của cô, 2 bạn đứng đầu của 2 đội sẽ chạy đến cây thông rồi gắn món quà của mình lên cây, chạy về đập tay vào tay bạn tiếp theo rồi đứng về phía cuối hàng. Bạn tiếp theo chạy lên tiếp tục gắn món quà của mình lên cây...

Đội thắng cuộc là đội gắn được toàn bộ các món quà lên cây sớm hơn và không có món quà nào rơi xuống.

Sau khi 2 đội đã gắn xong những món quà lên cây cô có thể đưa ra các câu hỏi sau : Các con thử nhìn xem, trên cây thông nào có nhiều món quà tặng hơn và vì sao ? Có những món quà nào đang được treo trên cây ? Quà của bạn nào treo trên cùng ? Quà của bạn nào treo dưới cùng ? Quà của bạn nào treo ngoài cùng bên phía trái của cây thông đội 1 ?... Có tất cả bao nhiêu món quà treo trên 2 cây thông ?

Lưu ý

– Số lượng quà treo trên mỗi cây thông phải nằm trong phạm vi số đã học.

– Yêu cầu trẻ tìm ra cách trả lời cho câu hỏi có bao nhiêu món quà trên cây, hay cây thông của đội nào có treo nhiều quà tặng hơn mà không cần đếm.

– Những món quà tặng có thể là những gói quà bọc bằng các hình hình học, các khối khác nhau cho mỗi trẻ hay thay quà tặng bằng những con chim đậu trên 2 cây bằng tránh nắng... tùy nội dung cần kết hợp ôn luyện, thời điểm diễn ra trò chơi hay nội dung chủ điểm đang thực hiện trong chương trình.

TRÒ CHƠI 5 : CÓ GIỐNG NHAU KHÔNG ?

1. *Mục đích* : Hiểu và có thể mô tả được vị trí sắp đặt của các vật trên mặt phẳng.

2. *Chuẩn bị* : Các tờ bìa khổ A4, các hình hình học hoặc các con giống bằng bìa,...

3. *Số lượng trẻ* : Trẻ chơi từng cặp trong góc Học tập.

4. *Hướng dẫn trẻ chơi* : Gồm 3 mức độ



Mức độ 1

Mục đích

- Luyện xác định vị trí các đối tượng trên mặt phẳng.
- Phát triển vốn từ về định hướng không gian cho trẻ.

Cách chơi : Trẻ chơi từng cặp trong góc Học tập.

Trước mặt mỗi trẻ là 1 bảng hoặc 1 tờ bìa khổ A4 và các hình, hình học có màu sắc và kích thước khác nhau. Hai trẻ chơi tự chọn hình rồi đặt ở các vị trí khác nhau trên mặt tờ giấy. Ví dụ : Ở các góc, dọc theo các cạnh, ở giữa,... rồi sau đó so sánh với nhau, kể cho nhau về cách sắp đặt các hình trên tờ bìa của mình, sử dụng các từ chỉ vị trí không gian.

Ví dụ : Cửa tổ hình vuông nằm ở góc trên cùng bên trái, thế còn cửa cậu ? Hình tam giác của mình nằm phía trên, ở giữa hình vuông và hình chữ nhật, còn của cậu thì sao ?... Trẻ sẽ lần lượt đưa ra câu hỏi cho nhau, nghe câu trả lời rồi cùng nhau kiểm tra lại, sửa sai cho nhau (nếu có).

Mức độ 2

Mục đích : Rèn khả năng quan sát, chú ý, so sánh, phát hiện và diễn đạt về sự thay đổi vị trí các vật trên mặt phẳng.

Cách chơi : Hai trẻ chơi trong góc Học tập.

Hai trẻ có 1 bảng (hoặc 1 tờ bìa khổ A4) cùng với 1 rổ các hình, hình học, các con giống, phương tiện giao thông,...

Hai trẻ sẽ cùng sắp xếp các hình lên mặt bảng rồi cùng nhau nói về vị trí các hình. Sau đó một trẻ sẽ bịt mắt lại, trong lúc đó trẻ còn lại sẽ đổi vị trí của 1 – 2 hình, hình học trên mặt tờ bìa. Khi mở mắt ra trẻ phải kiểm tra lại rồi nói về sự thay đổi đó bằng các từ chỉ vị trí trong không gian và các mối quan hệ không gian. Hết lượt chơi trẻ đổi vị trí cho nhau.

Mức độ 3

Mục đích : Hiểu và sắp xếp đúng theo yêu cầu về vị trí các vật trên mặt phẳng.

Cách chơi : Trẻ chơi theo nhóm trong góc Học tập.

Mỗi nhóm gồm 4 trẻ, 2 trẻ chơi và 2 trẻ là người giám sát. Trước mặt 2 trẻ là 1 tấm bìa cứng, gấp rồi dựng lên giống mái nhà để ngăn không cho trẻ nhìn thấy nhau, mỗi trẻ có 1 bảng hoặc 1 tờ bìa và 1 rổ đựng các hình, hình học hoặc các chi tiết rời.

Một trẻ sẽ đặt các chi tiết rời lên bảng trước, trẻ này sẽ nhìn vào tranh rồi nói về vị trí không gian của các vật trong tranh để trẻ còn lại đặt các chi tiết vào tranh của mình. (Cũng có thể không xếp toàn bộ nội dung tranh trước, mà 1 trẻ sẽ vừa đặt vừa nghĩ các vị trí tiếp theo, yêu cầu trẻ kia đặt giống mình). Kết thúc cuộc chơi, 2 trẻ cùng nhau gấp tấm bìa lại rồi so sánh 2 bức tranh với nhau và sửa sai nếu có.

Các bạn còn lại sẽ giám sát cuộc chơi và sửa cho bạn nếu bạn sử dụng từ về không gian chưa chuẩn hay đặt sai vị trí. Hết mỗi cặp chơi sẽ thay bằng cặp chơi khác.

Lưu ý

– Giáo viên có thể thay các hình, hình học bằng các con giống nhỏ, các loại rau, quả, hoa,... để kết hợp ôn luyện cho trẻ những kiến thức về Môi trường xung quanh và phù hợp với các chủ điểm đang thực hiện.

– Số lượng các hình, hình học hoặc các con giống... tăng dần theo khả năng của trẻ.

TRÒ CHƠI 6 : ĐỘI NÀO XÂY ĐÚNG NHẤT ?

1. Mục đích

- Luyện tập cho trẻ định hướng trên mặt phẳng.
- Giúp trẻ đọc hiểu sơ đồ vị trí các đối tượng trong không gian.
- Tập cho trẻ bước đầu có kĩ năng sơ đồ hoá.

2. Chuẩn bị

- Một số bức tranh vẽ mô phỏng 1 công trình xây dựng bằng các kí hiệu.

Ví dụ : 1 khu vườn thú, 1 công viên, 1 trường mầm non,...

- Các đồ chơi xây dựng, lắp ráp.

3. Số lượng trẻ : 10 – 15 trẻ.

4. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Luyện cho trẻ cách đọc hiểu sơ đồ định hướng không gian.

Cách chơi : Trước khi chơi cô hỏi trẻ : Các con có biết kiến trúc sư là ai không ? Kiến trúc sư làm công việc gì ? Ai có người thân là kiến trúc sư ?... Công nhân xây dựng làm những công việc gì ?...

Cô chia lớp thành các nhóm 5 – 7 trẻ. Giao cho mỗi nhóm 1 bản vẽ thiết kế của kiến trúc sư và trẻ sẽ là công nhân xây dựng dùng “nguyên vật liệu” xây dựng công trình theo mẫu thiết kế đó.

Cô mở nhạc trong lúc các đội xây dựng. Khi bản nhạc kết thúc thì các đội dừng lại. Đại diện của các đội sẽ mô tả lại sự sắp xếp không gian giữa các đối tượng trên công trình xây dựng của đội mình. *Ví dụ :* Các lớp học ở chính giữa, góc trên phía bên phải là vườn hoa, góc trên phía bên trái là khu vui chơi, góc dưới phía bên trái là bể bơi,... Các bạn khác trong nhóm sẽ bổ sung thêm nếu còn thiếu. Cô và các trẻ khác sẽ kiểm tra đối chiếu với sơ đồ mẫu.

Đội thắng cuộc là đội xây đúng với sơ đồ mẫu và trình bày lưu loát, sử dụng đúng các từ chỉ không gian, các mối quan hệ không gian.

Mức độ 2

Mục đích : Luyện cho trẻ cách đọc hiểu sơ đồ, rèn khả năng tập trung chú ý.

Cách chơi : Cô chuẩn bị sẵn mô hình các công trình xây dựng và một số mẫu thiết kế. Cô chia trẻ trong lớp thành các nhóm nhỏ 3 – 5 trẻ rồi giao nhiệm vụ cho trẻ : “Các con là những kiến trúc sư, các con đã vẽ nên những bản thiết kế của một số công trình và đưa cho các công nhân xây dựng xây nên những công trình đó, bây giờ công trình đã xây xong, trong thời gian 1 bản nhạc các con hãy quan sát kĩ công trình đã xây dựng so sánh với bản vẽ thiết kế xem những người công nhân có xây đúng theo mẫu không nhé. khi bản nhạc kết thúc tất cả chúng ta sẽ cùng xem các nhóm đã phát hiện ra những sai sót gì khi công nhân xây dựng công trình nhé.”

Khi bản nhạc kết thúc cô cho người đại diện của mỗi nhóm nêu những sai sót của công trình xây dựng so với bản vẽ, yêu cầu trẻ sử dụng đúng các từ mô tả sự sắp xếp trong không gian và mối quan hệ không gian giữa các vật để giải thích, các trẻ còn lại trong nhóm sẽ bổ sung hoặc sửa sai cho bạn.

Cuối cùng các thành viên của các nhóm tự sửa lại cho đúng bản vẽ thiết kế.

Mức độ 3

Mục đích : Dạy trẻ kĩ năng sơ đồ hoá.

Cách chơi : Cô chuẩn bị các vị trí cách xa nhau cho các nhóm, mỗi nhóm một số đồ chơi xây dựng, lắp ráp. Chia lớp thành các nhóm 5 – 6 trẻ. Cô yêu cầu các nhóm trẻ cùng bàn bạc rồi tự xây dựng công trình của mình. Xây xong mỗi trẻ sẽ tự vẽ lại sơ đồ công trình xây dựng của nhóm mình. Các bạn trong nhóm sẽ cùng kiểm tra bản vẽ của nhau, sửa cho nhau nếu có sai sót trong bản vẽ.

Mỗi nhóm cử 1 đại diện vẽ về công trình của nhóm mình đúng nhất sẽ trình bày trước cả lớp. Cô và các bạn nghe, đặt câu hỏi để trẻ phải dùng các từ chỉ không gian trả lời. Nếu sai các bạn trong nhóm sẽ sửa giúp.

Lưu ý : Các đối tượng trong công trình xây dựng và vị trí của chúng sẽ phức tạp dần tùy thuộc vào khả năng của trẻ.

V

TRÒ CHƠI ÔN LUYỆN, Củng cố CÁC MỐI QUAN HỆ KHÔNG GIAN



TRÒ CHƠI 1 : DU LỊCH TRONG LỚP

downloadsachmienphi.com

1. Mục đích

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

– Luyện xác định vị trí đồ vật ở các hướng trên – dưới, trước – sau, phải – trái so với bản thân, người khác, đối tượng khác.

– Hiểu và diễn đạt đúng vị trí của đồ vật so với bản thân, người khác, vật khác bằng các từ : trước – sau, trên – dưới, phải – trái.

2. Số lượng trẻ : Nhóm 8 – 10 trẻ.

3. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích : Luyện xác định vị trí đồ vật ở các hướng trên – dưới, trước – sau, phải – trái so với bản thân.

Cách chơi : Cho trẻ đi chơi cùng cô trong phòng học, khi đến gần cửa sổ cô cho trẻ dừng lại, nhìn về phía cửa sổ rồi hỏi : “Cửa sổ ở phía nào của con ?” – “Cửa sổ ở phía trước con ạ...” sau đó cô cho trẻ quay lưng lại thì cửa sổ ở phía sau, có lúc cửa sổ ở phía trái lúc lại ở phía phải,... Khi đứng quay mặt về phía cửa sổ cô hỏi trẻ : “Cái tivi ở phía nào của con ?” - “Phía bên phải

của con” ; “Cái bảng ở phía nào của con ? Khi đứng quay lưng lại phía của sổ thì tivi ở phía trái của con... Tại sao lại như vậy ?...

Cứ như vậy, cô cùng trẻ đi du lịch trong lớp, cho trẻ thay đổi hướng, giữ nguyên vị trí đồ vật hoặc giữ nguyên vị trí trẻ còn thay đổi vị trí vật để giúp trẻ hiểu về quan hệ tương đối giữa các đối tượng trong không gian.

Mức độ 2

Mục đích : Luyện xác định vị trí đồ vật ở các hướng trên – dưới, trước – sau, phải – trái so với người khác.

Cách chơi : Cách tổ chức trò chơi tương tự như mức độ 1, nhưng khi đi quanh lớp cô hỏi trẻ về vị trí đồ vật so với các bạn khác ở trong lớp hoặc so với cô. *Ví dụ* : Tivi ở phía nào của cô ? Cửa sổ ở phía nào của cô ? Tivi ở phía nào của Lan ?,...

Sau đó lại đi tiếp trong lớp và tiếp tục hỏi về vị trí của các đồ vật so với các bạn khác nhau, cô thay đổi hướng để trẻ xác định lại vị trí của tivi, của sổ so với cô,...

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Mức độ 3

Mục đích : Luyện xác định vị trí đồ vật ở các hướng trên – dưới, trước – sau, phải – trái so với đối tượng khác.

Cách chơi : Cách tổ chức trò chơi tương tự như ở mức độ 1, nhưng khi đi xung quanh lớp cô hỏi trẻ về vị trí các đồ vật đồ chơi so với nhau. *Ví dụ* : Lọ hoa ở phía nào của tivi ? Quả bóng ở phía nào của gấu ?,...

Lưu ý

- Trò chơi diễn ra với tốc độ nhanh dần.
- Khuyến khích trẻ tự đặt câu hỏi.

TRÒ CHƠI 2 : CÁI GÌ THAY ĐỔI ? (AI ĐÃ ĐỔI CHỖ ?)

Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Củng cố khả năng xác định mối quan hệ không gian giữa các đối tượng.

Chuẩn bị : Một số đồ vật cây, gấu, thỏ, vịt, gà, lợn hoặc ô tô, búp bê, bóng,...

Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ

Cách chơi : Cô giáo giơ đồ chơi đã chuẩn bị cho trẻ gọi tên, sau đó cô đặt các vật vào vị trí. Ví dụ : Ở giữa bàn là ngôi nhà, phía trước là vịt, phía sau là gà, bên phải là gấu, bên trái là thỏ.

Trẻ quan sát và diễn đạt bằng lời mối quan hệ không gian giữa các vật. Có yêu cầu trẻ ghi nhớ vị trí các vật đã bày. Trẻ nhắm mắt, cô đổi chỗ 1 – 2 đồ chơi. Trẻ mở mắt và nói xem có gì thay đổi, thay đổi vị trí như thế nào, cho trẻ xác định lại và diễn đạt bằng lời mối quan hệ không gian giữa các vật đó.

Cô có thể nhắm mắt để trẻ đổi vị trí đồ chơi, khi mở mắt ra cô cũng trả lời về những đồ vật đã bị đổi vị trí, cô có thể cố tình nói sai để trẻ sửa lại...

Mức độ 2

Mục đích : Củng cố khả năng xác định vị trí không gian của các đối tượng.

Chuẩn bị : Các nhân vật (em bé, con mèo, con gà...), các mô hình nhà, cây hoặc các nhân vật trong một số câu chuyện gần gũi với trẻ : *Nhổ củ cải, Tích Chu*,...

Cách chơi : Cô yêu cầu 1 trẻ lên bày các nhân vật, con giống theo yêu cầu của cô. *Ví dụ :* Gà ở giữa, bên phải gà là vịt, bên trái gà là mèo, phía sau gà là thỏ,... Cho trẻ nhận xét xem bạn đặt đúng hay sai, nếu sai cho 1 trẻ khác lên đặt lại. Cho trẻ nhắm mắt, cô đổi vị trí 1 – 3 vật, trẻ mở mắt ra, nói xem có gì thay đổi, thay đổi như thế nào, gọi 1 trẻ sắp lại như cũ.

Mức độ 3

Mục đích : Luyện khả năng định hướng không gian trước sau, phải trái trên bản thân và người khác.

Cách chơi : Gọi 1 nhóm trẻ lên chơi, đứng theo hàng ngang (ôn luyện định hướng phải trái của bản thân, phải trái của người khác), hàng dọc (ôn luyện định hướng trước sau của bản thân và người khác) hoặc 1 trẻ đứng giữa 4 trẻ đứng xung quanh theo các phía phải trái trước sau so với bạn. Cô hỏi các trẻ khác về vị trí của các bạn so với nhau. *Ví dụ :* Bạn Lan đứng ở đâu ? Bạn Lan đứng ở trước bạn Hà, sau bạn Hùng,...

Sau khi đã hỏi trẻ về vị trí của các bạn xong, cho trẻ nhắm mắt, cô thay đổi vị trí một vài trẻ. Khi mở mắt ra trẻ phải nói được : Ai đã thay đổi vị trí ? Đổi chỗ cho ai ? Đổi như thế nào ?... Trẻ phải trả lời được. *Ví dụ :* Hà đã đổi chỗ cho Nhung. Lúc này bạn Hà ở phía phải bạn Hùng còn bây giờ bạn Hà ở phía sau bạn Hùng....

Lưu ý

– Số đồ vật, hình hình học cô đưa vào trò chơi cũng như số đồ vật cô thay đổi vị trí trong lúc chơi tăng dần theo khả năng của trẻ. Cô có thể thay đồ chơi bằng một vật khác ở trong lớp, trẻ phải nói xem vật nào biến mất, thay bằng vật nào và vào vị trí nào.

– Có thể kết hợp ôn về các biểu tượng, số lượng, kích thước hay ôn các nội dung về môi trường xung quanh và văn học.

– Mức độ 3 : Số trẻ tham gia trò chơi trong phạm vi số trẻ đã học.

TRÒ CHƠI 3 : BÁN HÀNG

1. Mục đích

– củng cố khả năng xác định vị trí của một vật so với các vật khác (có sự định hướng).

– Trẻ hiểu nghĩa của các từ chỉ vị trí trong không gian : trong, ngoài, ở giữa,... có thể sử dụng chúng một cách tích cực.

2. Số lượng trẻ : 15 – 20 trẻ.

3. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.



Mức độ 1

Mục đích

– củng cố khả năng xác định vị trí của một vật so với các vật khác. (có sự định hướng)

– Trẻ có thể tự nói về vị trí của các đồ vật so với nhau.

Chuẩn bị

– Một giá đựng đồ chơi có 3 ngăn, trên các ngăn có đặt các đồ chơi quen thuộc với trẻ.

– Mỗi trẻ 1 lần hoặc túi để đi mua hàng.

– Các loại tiền có mệnh giá từ 1 – 10 (cô photo và ép giấy bóng kính, có thể sử dụng chấm tròn nếu trẻ chưa nhận biết được chữ số).

Cách chơi

Khi mới bắt đầu chơi cô đóng vai người bán hàng, trẻ là những người mua hàng.

Cô giới thiệu luật chơi, cách chơi : “Đây là cửa hàng bách hoá. Cô là người bán hàng còn các con sẽ là người mua hàng. Người mua hàng sẽ phải xếp hàng, phải nói đúng tên hàng và vị trí đặt hàng, phải lấy đúng số tiền

phải trả cho đồ vật cần mua thì người bán sẽ giao hàng”. Ví dụ : “Tôi muốn mua cái ô tô, cái ô tô ở ngăn trên cùng, giữa máy bay và xe tăng”, “Tôi muốn mua quả bóng, quả bóng ở ngăn dưới cùng, ở giữa chai nước gội đầu và cái làn màu đỏ”, “Tôi muốn mua cái chảo rán, chảo ở ngăn giữa, ở ngoài cùng phía trái”,...

Cô cho trẻ mua hàng lần lượt, nếu trẻ nào khó khăn khi nói về vị trí món hàng cô cho bạn nói giúp hoặc cô đưa ra gợi ý cho trẻ. Nếu trẻ lấy nhầm số tiền cô cho bạn giúp đỡ.

Khi trẻ mua bớt đồ chơi trên giá cô lại xếp tiếp đồ chơi khác vào khoảng giữa các đồ chơi khác (không để ở vị trí cũ của đồ chơi đã lấy đi) để các trẻ khác tiếp tục mua. Trẻ nào nói sai tên đồ chơi hay nói sai vị trí đặt đồ chơi, cô giúp trẻ xác định lại và nói được vị trí đặt đồ chơi để các trẻ đều có thể mua được hàng.

Khi trẻ đã chơi thành thạo cô có thể cho trẻ thay cô đóng vai người bán hàng.

Mức độ 2 : Trò chơi *Siêu thị ngăn nắp*

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Mục đích

- Trẻ hiểu và làm đúng theo yêu cầu của cô.
- Trẻ có thể tự nói về vị trí của các vật so với các vật khác.

Chuẩn bị

- 1 – 2 giá đựng đồ chơi.
- Các loại đồ dùng, đồ chơi có sẵn ở trong lớp.

Cách chơi

Cô nói với trẻ : “Cô là người bán hàng, cửa hàng của cô đang có rất nhiều đồ cần phải xếp lên giá cho ngăn nắp, gọn gàng và dễ tìm được hàng khi bán cho khách. Cô cần sự giúp đỡ của các con, các con có đồng ý giúp cô không?”.

Cô gọi lần lượt từng trẻ và đưa ra các yêu cầu. Ví dụ : Con hãy đặt giúp cô đặt con thỏ bông này ở chính giữa ngăn cao nhất, hãy đặt con vịt bằng nhựa cùng ngăn với thỏ bông và ở trong chậu nhựa màu xanh,...

Sau khi các đồ dùng đồ chơi đã được sắp lên giá xong cô có thể cho trẻ nói về vị trí của chúng trên giá, so với nhau.

Mức độ 3 : Tên trò chơi *Siêu thị ngăn nắp*

Mục đích : Trẻ hiểu sơ đồ vị trí các đồ vật và có thể sắp đặt đồ vật đúng theo sơ đồ.

Chuẩn bị

- Ba giá chưa có đồ chơi.
- Một số đồ chơi để bày lên giá.
- Ba sơ đồ vẽ về sự sắp xếp, bố trí đồ chơi trên giá.

Cách chơi : Chia lớp thành 3 nhóm, mỗi nhóm khoảng 5 – 7 trẻ. Cô đưa ra yêu cầu : “Chúng ta là những người bán hàng, hôm nay chúng ta sẽ sắp xếp khu vực bán hàng của chúng ta thành siêu thị ngăn nắp. Chúng ta sẽ có 3 tổ, mỗi tổ có một bản vẽ các đồ vật đã được sắp xếp lên giá. Trong thời gian 1 bản nhạc, các tổ hãy bày đồ chơi lên giá theo đúng sơ đồ nhé”.

Sau khi các tổ đã bày xong đồ chơi lên giá, cho trẻ tự nêu cách sắp xếp các đồ vật trên giá, kiểm tra lẫn nhau và bày lại nếu có sự sai sót, hỏi trẻ về một số vị trí của trò chơi trên giá, khuyến khích trẻ tự đặt câu hỏi.

Lưu ý

- Số lượng đồ chơi xếp trên các ngăn tầng dần theo khả năng nhận thức của trẻ.
- Có thể kết hợp ôn : Đồ dùng gia đình, phương tiện giao thông, động vật, rau,... tùy thuộc vào chủ điểm trẻ đang học.
- Có thể sử dụng để củng cố xác định trên – dưới, trước – sau, phải – trái của các đối tượng.

TRÒ CHƠI 4 : HÃY LÀM ĐÚNG LỜI TÔI**1. Mục đích**

- Luyện định hướng trên các các đối tượng khác, định hướng trên mặt phẳng.
- Trẻ hiểu nghĩa của các từ chỉ vị trí trong không gian, có thể sử dụng chúng một cách tích cực.

2. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 2 mức độ

Mức độ 1

Mục đích : Trẻ biết định hướng trên các đối tượng khác, hiểu và sử dụng đúng các từ định hướng trong không gian

Chuẩn bị : Một số đồ chơi có sẵn trong lớp như ô tô, búp bê, ngôi nhà, con thú nhỏ,...

Số lượng trẻ : Trẻ chơi từng cặp, một người chỉ dẫn và một người thực hiện. Chơi trong góc học tập.

Cách chơi : Cô hướng dẫn trẻ chơi bằng cách cho cả lớp ngồi thành hình chữ u, phía trước trẻ là một chiếc bàn. Trên bàn cô đặt một ngôi nhà, cô gọi một trẻ lên chơi, đứng cùng chiều với ngôi nhà, trẻ cầm trong tay một con gấu nhỏ, cô là người chỉ dẫn. Cô yêu cầu : “Gấu đứng phía trước ngôi nhà”, “Gấu đi sang phía trái ngôi nhà và đứng ở bên trái ngôi nhà,... Khi trẻ đã biết cách chơi cô cho trẻ chơi từng cặp trong góc. Trẻ chơi trong vài phút rồi đổi vai cho nhau.

Mức độ 2

Mục đích : Trẻ biết định hướng trên các đối tượng khác, hiểu và sử dụng đúng các từ định hướng trong không gian, kết hợp ôn các nội dung về số đếm, môi trường xung quanh,...

Chuẩn bị

– Mỗi trẻ 1 tranh khổ A4 hoặc A3 vẽ phong cảnh khu vườn (hoặc ngôi nhà) với cây bàng, ghế đá, bụi hoa, luống rau...

– Một số con chim sâu cắt rời.

– Trẻ chơi trong góc theo từng nhóm nhỏ 2 – 4 trẻ.

Cách chơi : Một trẻ đưa ra yêu cầu và 1 trẻ thực hiện (hoặc 1 trẻ đưa ra yêu cầu và làm trọng tài còn 2 trẻ thực hiện). *Ví dụ :* Chim sâu ở dưới ghế đá, bắt sâu trên tán lá bàng, ở trong bụi hoa,... Chim sâu đậu ở gốc cây bàng, bay phía trên luống rau,...

Lưu ý : Lúc đầu mỗi trẻ chỉ chơi với 1 con chim sâu, sau số chim sâu tăng dần với các chỉ dẫn cũng tăng dần. *Ví dụ :* Một con chim sâu đậu trên ghế đá, 3 con chim sâu đang bắt sâu cho rau,...

TRÒ CHƠI 5 : TẬP HỢP

1. Mục đích

- Luyện tập, củng cố kĩ năng định hướng trước – sau, phải – trái, kết hợp củng cố thứ tự các đối tượng trong 1 dãy.
- Hiểu và thực hiện đúng yêu cầu của cô.
- Hiểu và sử dụng đúng các từ : Phía trước, phía sau, ở giữa, phía phải, phía trái.

2. Chuẩn bị

- Không cần đồ dùng.
- Một khoảng không gian rộng, sạch (có thể trong lớp học hoặc ngoài sân trường).

3. Số lượng trẻ : Nhóm 5 – 10 trẻ.

4. Đội hình : Hàng dọc, hàng ngang.

5. Hướng dẫn trẻ chơi : Gồm 3 mức độ.

Mức độ 1

Mục đích

- Luyện xác định các hướng trước – sau của bản thân trẻ.
- Luyện xác định các hướng phải – trái của bản thân trẻ.

Cách chơi : Cô gọi khoảng 10 – 12 trẻ lên chơi và chia ra làm 2 nhóm, cho trẻ đếm số lượng của mỗi nhóm, sau đó nói với trẻ : “Bây giờ các con hãy cùng nhau đi chơi, khi nào cô hô “tập hợp” các con hãy đứng vào hàng đúng theo yêu cầu của cô nhé”. Cô cho trẻ vừa đi vừa hát rồi hô : “Tập hợp thành 2 hàng dọc”.

Khi trẻ đã đứng vào hàng rồi cô hỏi trẻ. Ví dụ : “Lan hãy trả lời cô : phía trước con là những bạn nào ? Phía trước con có mấy bạn ? Con đứng sau bạn nào ? Theo con thì phía sau con còn mấy bạn ?,...”

Chơi tương tự với đội hình hàng dọc để ôn luyện, củng cố định hướng phải – trái.

Mức độ 2

Mục đích

- Luyện xác định các hướng trước – sau của người khác.
- Luyện xác định các hướng phải – trái của người khác.

Cách chơi 1

Cô cho khoảng 5 – 6 trẻ lên chơi, vừa đi vừa hát, khi hô “tập hợp” cô đưa ra yêu cầu :

Hạnh đứng sau cô.

Lan đứng trước Hà.

Mai đứng giữa Lan và Hà,...



Sau khi trẻ đã đứng đúng vị trí theo yêu cầu của cô, cô hỏi và trẻ tham gia trò chơi trả lời câu hỏi : Hương hãy nói cho cô và các bạn biết con đứng ở phía nào của Lan? Phía trước con là những bạn nào ?,... Con đứng sau Lan, trước Hà,... Nếu trẻ gặp khó khăn cô có thể trả lời mẫu cho 1, 2 trẻ làm ví dụ hoặc gợi ý giúp, để trẻ có thể trả lời được câu hỏi. Sau đó cô chuyển cho nhóm trẻ khác được tham gia trò chơi.

Cách chơi 2

Trẻ đứng ngoài, không tham gia trò chơi trả lời các câu hỏi của cô : Hạnh hãy nói cho cô và các bạn biết : “Lan đứng phía nào của Hùng và Thắng ?” “Bạn Lan đứng ở phía trước bạn Hùng và phía sau bạn Thắng.”..

Phía trước bạn Lan có 2 bạn, phía sau bạn Lan có 4 bạn. Bạn Lan đứng thứ mấy từ dưới lên ? Tại sao ? Thứ mấy từ trên xuống ?,...

Để luyện định hướng phải – trái trên người khác cô tổ chức chơi tương tự với yêu cầu về vị trí của các trẻ như : Lan đứng bên phải cô, Hà đứng bên trái cô, Hùng đứng bên phải Lan,... rồi cho các trẻ không tham gia chơi trả lời về vị trí của các bạn so với nhau. Ví dụ : Phía trái bạn Lan có mấy bạn ? Phía phải bạn Lan có mấy bạn ? Bạn Lan đứng thứ mấy từ trái sang phải ? Thứ mấy từ phải sang trái ?,...

Sau đó, nhóm trẻ khác được tham gia trò chơi.

Mức độ 3

Mục đích : Luyện xác định các hướng trước – sau, phải – trái của bản thân và người khác.

Cách chơi : Chơi theo nhóm tùy theo số lượng và chữ số mà trẻ đã được học để kết hợp ôn chữ số và vị trí các số trong dãy số tự nhiên. Cô phát cho mỗi trẻ 1 thẻ số, cho trẻ đi chơi, vừa đi vừa hát. Khi hô “tập hợp” với yêu cầu : Hàng ngang từ trái sang phải hoặc từ phải sang trái (hàng dọc từ trên xuống dưới, từ dưới lên trên) chữ số từ nhỏ đến lớn hoặc từ lớn đến nhỏ... Các trẻ không tham gia trò chơi nhận xét về việc các bạn thực hiện yêu cầu của cô và vị trí của các bạn so với nhau.

Lưu ý

– Khi trẻ đã chơi thành thạo cô cho 1 trẻ thay cô điều khiển trò chơi, đưa ra yêu cầu về vị trí đứng của các bạn.

– Số lượng trẻ tham gia trò chơi có thể tăng dần đến 10 trẻ.



downloadsachmienphi.com

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

MỤC LỤC

Trang

Lời nói đầu

3

I - TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG TRÊN - DƯỚI, TRƯỚC - SAU

Trò chơi 1 : Tặng quà

downloadsachmienphi.com

5

Trò chơi 2 : Bướm bay ở đâu ?

7

Trò chơi 3 : Cái gì ? ở đâu ?

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

9

Trò chơi 4 : Thỏ trắng trốn ở đâu ?

10

Trò chơi 5 : Ai chỉ đúng và nói đúng ?

12

Trò chơi 6 : Ai làm đúng ?

13

II - TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG PHẢI - TRÁI

Trò chơi 1 : Bắt tay

16

Trò chơi 2 : Tập tầm vông

18

Trò chơi 3 : Thì xem ai nhanh

19

Trò chơi 4 : Gọi tên láng giềng

21

Trò chơi 5 : Tôi tên gì ? Tôi ở phía nào ?

23

Trò chơi 6 : Tìm chỗ

25

III - TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG KHI DI CHUYỂN

Trò chơi 1 : Chuông reo ở đâu ?	28
Trò chơi 2 : Bạn đi đâu và tìm vật gì ?	30
Trò chơi 3 : Ai hiểu biết nhất ?	33
Trò chơi 4 : Đi về phía nào ?	35
Trò chơi 5 : Tìm kho báu	37

IV - TRÒ CHƠI DẠY TRẺ ĐỊNH HƯỚNG TRÊN MẶT PHẲNG

Trò chơi 1 : Ai vẽ đúng ?	39
Trò chơi 2 : Hãy tìm bức tranh giống nhau	41
Trò chơi 3 : Ai tình mắt hơn ?	43
Trò chơi 4 : Trang trí cây thông Noel	45
Trò chơi 5 : Có giống nhau không ?	47
Trò chơi 6 : Đội nào xây đúng nhất ?	49



V - TRÒ CHƠI ÔN LUYỆN, Củng cố CÁC MỐI QUAN HỆ KHÔNG GIAN

Trò chơi 1 : Du lịch trong lớp	51
Trò chơi 2 : Cái gì thay đổi ? (Ai đã đổi chỗ ?)	53
Trò chơi 3 : Bán hàng	55
Trò chơi 4 : Hãy làm đúng lời tôi	57
Trò chơi 5 : Tập hợp	59

Chịu trách nhiệm xuất bản :

Chủ tịch HĐQT kiêm Tổng Giám đốc **NGÔ TRẦN ÁI**
Phó Tổng Giám đốc kiêm Tổng biên tập **NGUYỄN QUÝ THAO**

Tổ chức biên tập và chịu trách nhiệm nội dung :

Phó Tổng biên tập **LÊ HỮU TỈNH**
Giám đốc Công ty Cổ phần Sách Dân tộc **CẦN HỮU HẢI**

Biên tập nội dung và sửa bản in :

NGUYỄN THANH HUYỀN

TRẦN THỊ MAI

Trình bày bìa :

TRỊNH LÝ

Chế bản :

CÔNG TY CỔ PHẦN SÁCH DÂN TỘC

TRÒ CHƠI DẠY TRẺ MẪU GIÁO ĐỊNH HƯỚNG TRONG KHÔNG GIAN

Mã số : OG174T9-CDT

In 3.000 bản, khổ 17 x 24cm. In tại Công ty Cổ phần In và TM Hà Tây.

Địa chỉ : 15 Quang Trung - Hà Đông - Hà Nội

Số ĐKKH xuất bản: 119-2009/CXB/3-160/GD

In xong và nộp lưu chiểu tháng 08 năm 2009.



CÔNG TY CỔ PHẦN SÁCH DÂN TỘC - NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM.
Địa chỉ : 25 Hàn Thuyên, Hà Nội.
Website : <http://www.sachdantoc.com.vn>



VƯƠNG MIỆN KIM CƯƠNG
CHẤT LƯỢNG QUỐC TẾ

Các bạn tìm đọc :

- Trò chơi giúp bé làm quen với số và phép đếm
- Trò chơi, thí nghiệm tìm hiểu môi trường thiên nhiên (trẻ 5-6 tuổi)
- Trò chơi vận động và bài tập thể dục sáng cho trẻ từ 2-6 tuổi
- Trò chơi với chữ cái và phát triển ngôn ngữ
- Giáo dục sức khỏe qua trò chơi, câu đố, thơ ca
- Giúp bé bảo vệ môi trường - Tập 1, tập 2

downloadsachmienphi.com

Download Sách Hay | Đọc Sách Online

Giáo viên và học sinh có thể mua tại :

Công ty cổ phần sách Dân tộc - Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, tầng 2, 25, Hàn Thuyên, Hà Nội.

Điện thoại : 04. 6663 7332 - 3972 5583 - 3824 6923 ; Fax : 04. 3824 6923

hoặc tại các Tổng đại lí của Công ty :

● **Tại TP.Đà Nẵng :** Công ty Cổ phần Sách Giáo dục tại TP. Đà Nẵng, 78 Pasteur, quận Hải Châu.

Điện thoại : 0 511. 3889 326 - 0511. 3886 497 ; Fax : 0511. 3887 793.

● **Tại TP.Hồ Chí Minh :** Công ty Cổ phần Sách Giáo dục tại TP. Hồ Chí Minh, 240 Trần Bình Trọng, quận 5.

Điện thoại : 08. 3832 3557 ; Fax : 08 3830 7141.

Các công ty Sách - Thiết bị trường học ở các địa phương.



8 934980 198079 8



Giá: 8.500đ