



Изготовление и использование дидактических игр и пособий в ДОУ

материалы методической выставки



*Изготовление и использование дидактических игр и пособий в ДОУ: материалы
методической выставки педагогов ДОУ*

Ответственный за выпуск

***Сурина Н.М.** – методист по дошкольному и начальному образованию*

Введение

Игра - один из важнейших видов деятельности ребенка, его самовыражения, способ его совершенствования. В процессе игры развиваются внимание, память, воображение, вырабатываются навыки и привычки, усваивается общественный опыт.

Игра представляет собой воссоздание социальных отношений между людьми, их поведение и принятие решений в условиях моделирования реальных ситуаций, общественной жизни. Разнообразие форм и видов деятельности, освоенных ребенком, определяет разнообразие его игр. Игра носит воспитательно-образовательный и развивающий характер, поэтому ее широко используют в настоящее время в учебно-воспитательном процессе.

Игра является основным видом активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт. Поэтому, важнейшей задачей является: создание единых подходов к разработке и организации дидактических игр для детей дошкольного возраста, создание условий, необходимых для более широкого внедрения дидактических игр в образовательный процесс детей в дошкольных учреждениях.

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования большое внимание уделяется развивающей предметно- пространственной среде. Она должна быть насыщена игровыми материалами, спортивным инвентарём, соответствующими возрастным особенностям и реализуемой программе. Задача детского сада – создать условия для разнообразных игр, для детского творчества, фантазии, конструирования.

В данный сборник вошли материалы из опыта работы педагогов ДОО Сеченовского муниципального района по изготовлению и использованию дидактических игр и пособий, представленные на районной методической выставке.

В нем вы найдете дидактические игры и игровые пособия, изготовленные педагогами ДОО с целью обогатить образовательный процесс методическими разработками и идеями. Представленные игровые пособия носят обучающий, развивающий и воспитывающий характер. Они направлены, на развитие всесторонне развитой личности и раскрытие потенциальных возможностей дошколят.

Игровые пособия содержат методические рекомендации по его использованию, описание самой игры, а также комментарии к ситуациям, используемым в игре.

Применение данных дидактических пособий поможет обеспечить качество реализации программы ДОО, возможность индивидуализации обучения, организацию учебной деятельности с широким использованием современных педагогических технологий по развитию детей дошкольного возраста.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО ПАТРИОТИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ЛЭПБУК «СЕЧЕНОВО - МОЯ МАЛАЯ РОДИНА»

ЗЕЛЕНИНА Е.К.,
ВОСПИТАТЕЛЬ МБДОУ «СОЛНЫШКО»

Лэпбук - это папка, которая состоит из трех частей, скрепленных между собой. Каждая страница лэпбука представлена дидактической игрой: **Первая страница лэпбука – дидактическая игра «Подбери пару»** в форме макета «часов» и шесть вариантов игр с разным наглядным материалом:

- «Достопримечательности села Сеченово»;
- «Достопримечательности Нижнего Новгорода»;
- «Достопримечательности Москвы»;
- «Символика РФ и городов Нижегородской области»;
- «Народные промыслы»;
- «Национальные костюмы».

Вторая страница лэпбука – дидактическая игра «Семейное дерево» в форме плоскостного дерева и два варианта игр:

- «Мое генеалогическое древо»;
- «Составь свое генеалогическое древо и расскажи ...»

(темы для рассказов: «*Моих родителей зовут...*»; «*Как я дома помогаю*»; «*Кем работают мои родители?*»; «*Мой дом, мой адрес*»; «*Мои бабушки и дедушки*»; «*Назови родственные отношения*»; «*Расскажи о членах своей семьи по предложенному плану*»).

Третья страница лэпбука – дидактическая игра «Путешествие по родному селу» с изображением плоскостных кукол в разных национальных костюмах (*национальности, проживающие на территории нашего района – русские, мордва, чуваш, татары*), игровое поле с фотографиями села:

- «Путешествие по родному селу Сеченово»;

На оборотной стороне лэпбука находятся два «кармана» - папки для хранения сменного наглядного материала к дидактическим играм.

Представленные дидактические игры по патриотическому воспитанию позволяют открыть комплекс разнообразной деятельности детей: мысли, чувства, переживания, сопереживания, поиски активных способов решения игровой задачи, подчинение их условиям и обстоятельствам игры.

Данное пособие может широко использоваться в процессе организованной образовательной деятельности (*по темам комплексно-тематического планирования: «Мое село, моя страна», «День защитника Отечества», «Международный женский день», «Народная культура и традиции», «День Победы»*). Включение в занятия дидактических игр делает процесс обучения интересным и занимательным. Также может использоваться и в совместной деятельности взрослого и детей в ходе режимных моментов и в самостоятельной деятельности детей. Наглядный материал дидактической игры «Подбери пару» можно использовать для рассматривания иллюстраций, во время бесед с детьми, организовывать такие дидактические игры и упражнения как: «Чего не стало», «Четвертый лишний», «Назови одним словом», «Найди две одинаковые картинки», «Раз, два, три, символы села Сеченово найди...» (*дымковскую игрушку и т.д.*), «Скажи какой? (*национальный костюм*) и т.д.

С наглядным материалом дидактической игры «Семейное дерево» можно организовать дополнительно словесные игры, такие как: «Назови ласково», «Ответь на вопросы?», «Кто кем приходится?», «Кто, где живет?» и т.д.

Эффективно можно использовать Лэпбук как для групповой, подгрупповой, индивидуальной работы, как воспитателем, так и специалистами детского сада.

Методическое пособие **ЛЭПБУК «Сеченово – моя малая родина»** охватывает все образовательные области ФГОС ДО и соответствует возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста.

Дидактическая игра «Подбери пару»

Цель:

Выявить знания детей о своей малой родине, памятниках и достопримечательностях села Сеченово, города Нижнего Новгорода, столицы нашей родины Москва, народных промыслах Нижегородской области, национальностях людей, проживающих в Сеченовском районе.

Задачи:

Образовательные:

- Закреплять название родного села, областного центра и столицы нашей Родины, знать достопримечательности этих населённых пунктов;
- Формировать представления о себе, как о жителе села Сеченово;
- Способствовать закреплению знаний о флаге и гербе своей страны, областного центра, городов Нижегородской области, села Сеченово;
- Продолжать знакомить детей с народными промыслами;
- Прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные изделия народных промыслов Нижегородской области;
- Знакомить детей с людьми разных национальностей, проживающих на территории Сеченовского района (русские, мордва, татары, чуваша) и их национальными костюмами;
- Прививать интерес к национальной культуре;

Развивающие:

- Развивать внимание, память, мышление;
- Развивать связную речь;
- Развивать художественно-эстетическое восприятие;

Воспитательные:

- Воспитывать любовь и уважение к родному селу;
- Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу в ходе совместной деятельности;
- Воспитывать умение выслушивать друг друга, соблюдать правила игры, помогать товарищу, проводить взаимопроверку, оценивать ответы;

Игровая задача:

- Найти картинку – пару;

Игровые правила:

- Выбрать только ту картинку - пару, на которой изображен один и тот же объект;

Игровые действия:

- Искать картинку – пару среди других картин, прикрепленных на макете «часы»;
- Показывать картинку;
- Передвигать стрелочки;

Результат игры:

- «Часы» показывают правильно подобранную пару;

Ожидаемый результат:

- Умеет объяснить самостоятельно правила игры;
- Оценивать ответы, высказывания сверстников;
- Знает названия села, областного центра, столицы нашей Родины и их достопримечательности;
- Знает народные промыслы и основные элементы росписи;
- Знает национальности людей, проживающих на территории района, их национальные костюмы;
- Знает символику страны, областного центра, городов – соседей, родного села;

Материал:

- Ширма, разделенная на три части;
- На первой странице – дидактическая игра «Подбери пару», плоскостное изображение макета «часов», на местах расположения цифр – липучки (для постоянной смены и прикрепления картин (фото), посередине две стрелочки.
- Набор картин (фото) в конвертах по темам: Достопримечательности «Сеченово», «Нижний Новгород», «Москва»; «Символика РФ, Москвы, Нижнего Новгорода, городов Нижегородской области, села Сеченово»; «Народные промыслы», «Национальные костюмы» - по 2 экз.;

Ход игры:

Вариант №1.

«Достопримечательности села Сеченово»

Воспитатель достает из конверта картинку (фото) показывает детям и прикрепляет картинки с достопримечательностями села Сеченово на «часы» хаотично. Детям по очереди, предлагается выбрать одну из картин (фото), поставить на нее одну стрелочку «часов» и подобрать к ней пару. После того как ребенок нашел пару, он ставит на нее вторую стрелку «часов». Выигрывает тот ребенок, который правильно подобрал пару.

- *Можно усложнить игру и предложить назвать объект, рассказать об этой достопримечательности села, на которую показывают стрелки «часов», его историю;*
- *Назвать объекты села, которые находятся между стрелочками «часов»;*
- *Назвать его местонахождение (улицу).*

Вариант №2.

«Достопримечательности г.Нижнего Новгорода»

Воспитатель достает из конверта картинку (фото) показывает детям и прикрепляет картинку с достопримечательностями города Нижнего Новгорода на «часы» хаотично, не называя местонахождения. Детям по очереди предлагается выбрать одну из картин (фото), поставить на нее одну стрелочку «часов» и подобрать к ней пару. После того как ребенок нашел пару, он ставит на нее вторую стрелку «часов». Выигрывает тот ребенок, который правильно подобрал пару.

- Можно усложнить игру и предложить детям назвать объект, местонахождение его (город), составить рассказ об этой достопримечательности города;

- Назвать объекты, которые находятся между стрелочками «часов»;

Вариант №3.

«Достопримечательности г.Москвы»

Воспитатель достает из конверта картинку (фото) показывает детям и прикрепляет картинку с достопримечательностями столицы нашей родины Москвы на «часы» хаотично, не называя местонахождения. Детям по очереди предлагается выбрать одну из картин (фото), поставить на нее одну стрелочку «часов» и подобрать к ней пару. После того как ребенок нашел пару, он ставит на нее вторую стрелку «часов». Выигрывает тот ребенок, который правильно подобрал пару.

- Можно усложнить игру и предложить детям назвать объект, местонахождение его (город), составить рассказ об этой достопримечательности города;

- Назвать объекты, которые находятся между стрелочками «часов»;

Вариант №4.

«Символика РФ и городов Нижегородской области»

Воспитатель достает из конверта картинку с изображением гербов и флагов, показывает детям. Дети рассматривают изображение, воспитатель прикрепляет картинку (герб и флаг РФ, герб и флаг г. Москвы, герб и флаг г.Нижнего Новгорода, герб и флаг г.Б.Мурашкино, герб и флаг г.Княгинино, герб и флаг г.Сергача, герб и флаг с.Сеченово) на «часы». Детям по очереди предлагается выбрать один символ, поставить на него одну стрелочку «часов» и найти к нему пару (например: герб с. Сеченово и подобрать к нему флаг с. Сеченово, т.е. символы с.Сеченово). После того как ребенок нашел пару, он ставит на нее вторую стрелку «часов». Выигрывает тот ребенок, который правильно подобрал пару.

- Можно усложнить игру и предложить ребенку назвать населенный пункт, которому принадлежит герб и флаг, рассказать о том, что на нем изображено;

- Назвать символы города, которые находятся между стрелочками «часов».

Вариант №5.

«Народные промыслы»

Воспитатель достает из конверта картинку с изображением народных промыслов. Воспитатель показывает детям и прикрепляет картинку (Городецкая роспись, Хохломская роспись, Дымковская роспись, Гжель, Полхов – Майдан, Жостов, Каргополь) на «часы». Детям по очереди предлагается выбрать одно из изображений (например: дымковская барышня и т.д.), поставить на нее одну стрелочку «часов» и предложить подобрать пару. После того как ребенок нашел пару, он ставит на нее вторую стрелку «часов». Выигрывает тот ребенок, который правильно подобрал пару.

- Можно усложнить игру и предложить ребенку назвать название народного промысла, название игрушки, рассказать об истории создания народной игрушки, об основных элементах той или иной росписи;

- Назвать народные промыслы, которые находятся между стрелочками «часов».

Вариант №6.

«Национальные костюмы»

Воспитатель достает из конверта картинку с изображением кукол, одетых в разные национальные костюмы (национальности, проживающие на территории нашего района и области). Воспитатель показывает детям и прикрепляет картинку (с изображением русского народного, татарского, мордовского, чувашского костюмов) на «часы». Детям по очереди предлагается выбрать одно из изображений (например: кукла - мальчик в русском народном костюме), поставить на него одну стрелочку «часов» и предложить подобрать пару. После того как ребенок нашел пару, он ставит на нее вторую стрелку «часов». Выигрывает тот ребенок, который правильно подобрал пару.

- Можно усложнить игру и предложить ребенку назвать национальность, какой национальный костюм, рассказать о любом костюме, об элементах, изображенных на костюмах;

- Назвать национальные костюмы, которые находятся между стрелочками «часов».

Дидактическая игра «Семейное дерево»

Цель:

- Закрепление знаний детей о себе, своей родословной.

Задачи:

Образовательные:

- Расширять представления о семье, о своей родословной;

- Учить ориентироваться в родственных отношениях;
- Учить составлять рассказ о своей семье по плану;
- Формировать представления о домашних обязанностях, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах;
- Закрепить понятие – генеалогическое древо;

Развивающие:

- Развивать внимание, память, мышление;
- Развивать связную речь;

Воспитательные:

- Воспитывать любовь, доброжелательное отношение к членам семьи, желание помогать им, заботиться о них;
- Воспитывать умение выслушивать друг друга, соблюдать правила игры, оценивать ответы;

Игровая задача:

- Собрать «яблоки» на дерево;

Игровые правила:

- Размещать «яблоки на дереве», только снизу вверх, в правильной последовательности.

Игровые действия:

- Выбирать «яблоки – фото»;
- Показывать их место для размещения на дереве;
- Прикреплять «яблоки» на дерево;

Результат игры:

«Яблоки» - собраны на дереве.

Ожидаемый результат:

- Знает членов своей семьи, свою родословную, профессии;
- Ориентируется в родственных отношениях;
- Умеет составить рассказ о своей семье, о членах семьи, о роде занятий;
- Умеет объяснить самостоятельно правила игры;
- Умеет оценить ответы, высказывания сверстников;

Материал:

- Ширма, разделенная на три части;
- На второй странице – дидактическая игра «Семейное дерево»: плоскостное изображение макета дерева (с липучками, для смены фотографий семей);
- «Яблоки» с фотографиями членов семей детей подготовительной к школе группы «Солнечные лучики» (на липучках) в индивидуальных конвертах;

Ход игры:

Вариант №1.

«Мое генеалогическое древо»

В начале игры педагог загадывает загадку:

Это слово каждый знает,

Ни на что не променяет!

К цифре «семь» добавлю «я»

Что получится...? (Семья)

Ведущий показывает дерево. Спрашивает: «Как оно называется?» («Семейное дерево» или «Генеалогическое древо»).

«Вот ветер подул, яблоки рассыпались...»

Ведущий предлагает детям поиграть, собрать яблоки (каждый ребенок по очереди), расположить их на дереве в правильной последовательности.

Дети вспоминают родственников и их имена до самой верхушки древа, то есть до себя.

Игра заканчивается, когда все «яблоки» (фото) собраны (распределены) на дереве в правильной последовательности.

Вариант №2.

«Составь свое генеалогическое древо и расскажи...»

В начале игры педагог загадывает загадку:

Без чего на белом свете

Взрослым не прожить и детям?

Кто поддержит вас, друзья?

Ваша дружная... (Семья)

Ведущий показывает дерево. Спрашивает: «Как оно называется?» .

«Вот ветер подул, яблоки рассыпались...»

Ведущий предлагает детям поиграть, собрать яблоки (каждый ребенок по очереди), расположить их на дереве в правильной последовательности.

После того как генеалогическое древо семьи собрано, можно усложнить игру и предложить составить рассказы на темы:

- «Моих родителей зовут...»;
- «Как я дома помогаю»;
- «Кем работают мои родители?»;
- «Мой дом, мой адрес»;
- «Мои бабушки и дедушки»;
- «Назови родственные связи»;
- «Расскажи о членах своей семьи» (*используя план*):

План рассказа о своей семье

1. Назвать имя, отчество, фамилию членов семьи;
2. Место проживания (адрес);
3. Назвать родственные отношения;
4. Возраст;
5. Чем занимается? (*работают, учатся...*);
6. Назвать профессию, место работы (*место учебы*);
7. Любимое увлечение?
8. Что ребенок любит делать вместе с членом семьи?

Игра заканчивается, когда все «яблоки» (фото) собраны (распределены) на дереве в правильной последовательности и составлен последовательный логический рассказ. Проводится оценка рассказов детьми.

Дидактическая игра
«Путешествие по родному селу»

Цель:

- Закрепить знания о родном селе и его достопримечательностях.

Задачи:

Образовательные:

- Систематизировать знания детей о достопримечательностях родного села;
- Формировать представления о себе, как о жителе села Сеченово (я - сеченовец).

Развивающие:

- Развивать связную речь;
- Развивать интерес к истории родного села и его настоящего;
- Развивать кругозор, речевую культуру, коммуникативные способности;

Воспитательные:

- Вызвать у детей чувство привязанности к своей малой родине и восхищения его красотой, интерес к родному краю;
- Воспитывать умение работать в команде, соблюдать правила игры;

Игровая задача:

- Рассказать гостям о нашей малой родине;

Игровые правила:

- Фишки выставляются на старт;
- Последовательность хода определяется брошенным кубиком, отсчитывается число ходов фишками;
- Ходить по очереди;
- Соблюдение требований всех знаков (*красный кружок - расскажи об этом объекте, желтый кружок – будь внимателен, перейди по направлению стрелки*);

Игровые действия:

- Поставить фишки на старт;
- Бросать кубик;
- Передвигать фишки по игровому полю;

Результат игры:

- Выигравшим считается тот, кто первым дойдет до финиша;

Ожидаемый результат:

- Сформировано понятие о принадлежности к своему селу, осознание себя как личности-гражданина своей «малой» Родины;
- Сформировано уважительное, бережное отношение к достопримечательностям, культуре и истории родного края;
- Пополнен пассивный и активный словарный запас детей;
- Умеют узнавать объект по изображению, по описанию;
- Сформировано умение работать в команде.

Материал:

- Ширма, разделенная на три части;
- На третьей странице – дидактическая игра «Путешествие по родному селу» с изображением плоскостных кукол разных национальностей (*гости*);
- Панно (игровое поле), с фотографиями села Сеченово;
- Фишки (4 шт.);

- Кубик – 1 шт;

Ход игры: В игре могут принимать участие от 2 до 4 человек.

Ребята, сегодня к нам в детский сад приехали гости (*рассматривание панно*). Это куклы в национальных костюмах. Куклы, каких национальностей у нас в гостях? (*ответы детей*). Они приехали к нам впервые и хотят узнать о нашем родном селе, посетить интересные места. Как называется село, в котором мы живем? (*ответы детей*). Я предлагаю вам отправиться в небольшое путешествие по нашему родному селу Сеченово и рассказать гостям о нашей малой родине и ее достопримечательностях (*воспитатель показывает игровое поле*).

Игроки ставят фишки на старт (*оранжевый большой кружок*). Поочередно бросают кубик, считают число ходов, двигаются по направлению стрелочек на игровом поле. Если на пути фишка встает на красный кружок, игрок останавливается, рассказывает гостям о том, что он видит на этой картинке (фото), называет объект (достопримечательность) села. Если фишка попадает на желтый кружок, будь внимателен, перейди по направлению стрелки и расскажи гостям об этом объекте (достопримечательности).

Если выпадает картинка, уже занятая фишкой другого игрока, следует предложить ребенку дополнить рассказ.

Выигравшим считается тот, кто первым дойдет до финиша (*оранжевый большой кружок*) и правильно назовет все объекты и расскажет о них гостям. Игра заканчивается, когда все игроки дойдут до финиша.



«Волшебная коробочка игры»

О.В. Флегонтова, Н.В. Грыжина-
воспитатели МБДОУ Алые Паруса

Описание: игровое пособие изготовлено с учетом возрастных особенностей детей, в зоне ближайшего развития. Пособие включает в себя коробку большого размера, несколько коробок поменьше, ткань больших размеров разных цветов, коробки разных размеров, цветов, мячи-прыгуны, игрушки от «Киндер-сюрприз» (смысловые), материал для творчества (цветная бумага, картон, клей, ножницы), лоскутки ткани (с неровным краем), природный и бросовый материал, безликие куклы, пластилин, трубочки, объемные и плоскостные геометрические фигуры (разных размеров), липкая лента и др.

Назначение: это пособие служит переходом на качественно новую организацию игры. Игра создана в зоне ближайшего развития, т.е. раскрывает самостоятельные игровые способности и навыки. Игра дает возможность выбора детьми материалов, создает условия для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей. Сюжет игры основывается на личном опыте детей. В этой игре обеспечивает вариативность, свободный выбор и пресекает возможность тупиковой бессмысленной предметной деятельности.

Цель: развитие детской самобытной игры в контексте ФГОС ДО, с учетом интеграции образовательных областей и индивидуальных возможностей детей.

Задачи:

- развивать ролевые взаимодействия
- закреплять цвет, форму, название геометрических фигур
- умение свободно работать ножницами, клеем, бросовым материалом, материалом для творчества
- формировать навыки конструирования по замыслу

- умение планировать последовательность действий
- развивать мышление, память, внимание, воображение, творчество
- развивать оригинальность и произвольность (дети самостоятельно придумывают)
- развивать речь детей
- развивать детскую самостоятельную игровую деятельность, основанную на личном опыте воспитанников
- обеспечивать перенос событий из реального мира в мир игры и обратно.



Многофункциональная игровая зона «Развивашка»

А. В. Дашина,
воспитатель МБДОУ «Алые Паруса»



Описание: многофункциональная игровая зона изготавливалась с учетом возрастных особенностей детей. При непосредственном участии родителей под руководством и контролем воспитателей группы. Она сделана из пластиковых труб и 2 х. листов пеноплекса, которые обшиты тканью. В ней три поля, их можно использовать с двух сторон. В оформлении зоны использовались яркие, но не люминесцентные цвета. Ткань мягкая приятная на ощупь. Все детали съемные, за которыми легко ухаживать.

Назначение: игровая зона «Развивашка» предназначена для ООД «Социально коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие» и самостоятельной игровой деятельности детей в течение дня.

Данная игровая зона будет полезна для детей младшего дошкольного возраста, их взаимодействия с педагогами и родителями.

Цель: оптимизация предметно - пространственных условий в группе. Всестороннее развитие детей.

Задачи:

- * развивать мелкую и общую моторику рук, сенсорное восприятие цвета и формы;
- * воспитывать любознательность, обогащать словарный запас;
- * развивать самостоятельную игровую деятельность детей в течение дня;
- * осуществлять качественный переход от предметной деятельности детей раннего возраста к более совершенной сюжетно-ролевой игре.

Игровая зона готова для игры:

Игровое поле в центре может служить, как и для игровой цели, так и для театрализованной.

На первом поле расположены грядки и овощи, которые изготовлены из фетра, каждый овощ на липучке. Ниже в виде заборчика на тонкой резинке подвешены контейнеры изпод киндер сюрприза, которые наполнены бусинками, их можно передвигать также они играют роль игрушки погремушки, шумелки.

На обратной стороне первого поля к ткани пришит фетр четырёх основных цветов (красный, синий, зелёный, жёлтый), к которому на липучках крепятся геометрические фигуры. Это поле может использоваться как лоскутная мозаика.

На втором поле к основе пришито «дерево» из ткани, на которое с помощью липучек крепятся яблоки и груши. Фруктами и овощами так же можно взаимодействовать и в сюжетно-ролевых играх.

С обратной стороны второго поля к ткани пришиты разноцветные ленты, которые можно завязывать в бант, косички, узлы, что способствует развитию мелкой моторики.

Универсальные игровые маркеры

**Садриева Е.А., воспитатель
МБДОУ детский сад «Алые Паруса»**

Описание: универсальные игровые маркеры предназначены для детей дошкольного возраста (от 3 до 7 лет). Маркеры изготовлены при непосредственном участии родителей воспитанников. Для изготовления маркеров использовались листы поликарбоната, которые разрезали на прямоугольники и соединили их между собой скотчем. Получились многофункциональные конструкции игрового пространства, которые легко складываются и переносятся. В сложенном состоянии маркеры занимают мало места, а в разложенном трансформируются в разнообразные объекты. Они доступные, легкие, безопасные, яркие.

Назначение: игровые маркеры предназначены для самостоятельной игровой деятельности детей, других режимных моментов при взаимодействии с педагогами и родителями, а также для проведения ООД.

ЦЕЛЬ: маркеры позволяют создавать условия для творческой деятельности детей, развивать умственные способности, фантазию, формировать игровые умения, реализовывать игровые замыслы, воспитывать дружеские взаимоотношения в детском коллективе и взаимодействие со взрослыми.

Используя маркеры, дети самостоятельно организуют и преобразовывают любое пространство в зависимости от игровой цели.

Стабильные тематические зоны постоянной тематики (кухня, магазин, аптека) в группе уступают место универсальным маркерам игрового пространства, которые легко перемещаются с места на место, могут служить выносным оборудованием для игры на улице (легко моются и обрабатываются). Маркеры в группе детей будут меняться по мере взросления детей в итоге все они должны стать «безликими».

Маркеры можно комплектовать и дополнять друг другом. Так на базе идеи универсального маркера игрового пространства мной разработан многофункциональный игровой куб. Мягкий модуль на гранях которого оформлены элементы с/р игры (газовая плита, якорь, машина и др). для наведения ребёнка на игровую идею. Несколько полей оставлены пустыми для действия детей в зоне ближайшего развития.



Развивающее панно «Сказочная полянка»

**Автаева А.Н., Кулагина И. В.,
педагог-психолог, воспитатель МБДОУ «Солнышко»**

Яркое игровое панно – это возможность создать вокруг ребенка маленький мир, полный удивительных и полезных вещей. Наше развивающее панно представляет собой мобильный, многофункциональный набор дидактических игр развивающей направленности. Такое пособие предназначено для работы с детьми раннего и младшего дошкольного возраста. Для изготовления «Сказочной полянки» были использованы следующие материалы: небольшие отрезки ткани, фетр, различные виды застежек (пуговицы, клепки, молния, крючки), разноцветные остатки пряжи, лента-липучка, атласная лента, пищалка, шнуровка, наполнения для озера (бусы, ракушки, рыбки). Им можно играть на столе, на полу, а так же повесить на стену. Можно использовать как, с группой детей, так и для индивидуальной работы. Может служить для обыгрывания сказочных сюжетов, а также может быть элементом предметно пространственной развивающей среды групповой комнаты. Развивающее панно помогает в решении многих обучающих и развивающих задач. Это и развитие активной речи, изучение цвета, формы, размера предметов, развивает навыки счёта. Обогащение сенсорно-тактильного опыта, развитие мелкой моторики, знакомство с окружающей природой и ее явлениями. Расширяет кругозор ребёнка, способствует развитию познавательных процессов, развивает воображение. Самая популярная функция, которую выполняет панно, – развитие мелкой моторики. Именно для этого на нем расположены - шнуровки, липучки, пуговицы, крючки, клепки. Не секрет, что развитая мелкая моторика способствует становлению речи. Кроме того, при хорошо развитой тонкой моторике ребенку не составит труда держать в руке ручку, карандаш, выполнять штриховку, писать буквы и цифры.

Цель: развитие мелкой моторики рук у детей раннего и младшего дошкольного возраста.

Задачи:

- учить соотносить предметы по величине;
- закреплять понятия «большой», «поменьше», «маленький», «больше», «меньше»;
- знакомить с названием основных цветов, учить различать цвета при наложении предметов один на другой;
- развивать мелкую моторику рук, тактильное, зрительное, слуховое восприятие;
- развивать речь, расширять и обогащать словарный запас; развивать мышление, память, внимание.
- закреплять названия цвета и величины геометрических фигур;
- воспитывать у детей интерес к русским народным сказкам.

Варианты использования панно:

1. Драматизация сказок «Колобок», «Теремок», «Курочка Ряба», «Репка»
2. Самостоятельная игровая деятельность
3. Игра « Цветок для бабочки»
4. Игра «Грибная поляна»

5. Игра «Собери ёлочку»
6. Игра «Собираем урожай»
7. Игры на развитие мелкой моторики.

Материал для игры:

- коврик-основа;
- яблоки на крючках;
- фигуры сказочных героев (дед, бабка, колобок, зайчик, волк, медведь, лиса, мышка);
- грибы (разной величины);
- елочка (три вязаных треугольника зелёного цвета);



- бабочки (четыре вязаных бабочки основных цветов);
- цветочки (четыре вязаных цветочка основных цветов);
- шнуровка.

Вариант 1.

В группу входит бабушка с корзиной (воспитатель в костюме бабушки).

Воспитатель: Здравствуйте! Очень рады мы гостям, приглашаем в гости к нам.

Воспитатель предлагает детям сесть на стульчики. Затем показывает им корзинку, в которой спрятан коврик.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, какой у меня интересный коврик. *(Дети с бабушкой рассматривают панно).*

Воспитатель: Что вы видите?

Дети: Домик.

Воспитатель: Покажи, где домик (Ребенок подходит к коврику, показывает домик).

Дети: Дерево, солнышко, облако, елочка, озеро (дети подходят, показывают).

Воспитатель: Молодцы! Хотите послушать сказку?

Дети: Да.

Сказка «Колобок»

Задачи:

- развивать зрительное восприятие, умение подражать героям сказки;
- формировать способность детей к пересказыванию;
- воспитывать желание детей самостоятельно действовать с предметами развивающего панно.

Ход игры

1 этап: воспитатель показывает, как пользоваться панно и рассказывать сказку с последующим пристегиванием нужных героев сказки

2 этап: воспитатель предлагает детям сказку. Дети выбирают нужные модули, рассказывают сказку и пристегивают модули.

3 этап: самостоятельная деятельность детей.

Воспитатель: Вам понравилась сказка?

Дети: Да.

Воспитатель: А сейчас мне пора уходить. Завтра я к вам приду, и мы вместе поиграем с ковриком. До свидания.



Настольная игра – ходилка «Путешествие по селу»

Дунаева Ю.А.,
воспитатель МБДОУ «Солнышко»

Игра-ходилка — одна из старейших классов настольных игр. В период компьютерного бума, казалось, бумажным играм придет конец. Однако они выжили, сейчас их великое множество, и обращаются к ним дети самых разных возрастов.

Многие скажут, что «бродилками» можно лишь скоротать досуг, но это вовсе не развивающие игры. А вот и нет! Игры с кубиками и фишками очень полезны, причем развивают они самые разнообразные умения и навыки:

- во-первых, это социальные навыки;
- во-вторых, настольные игры отлично развивают мелкую моторику и координацию движений;
- третий плюс – развитие концентрации и внимания;
- в-четвертых, кидая кубик и отсчитывая ходы, малыш между делом знакомится с понятием количества, осваивает навыки порядкового и количественного счета, учится соотносить количество (в данном случае, точек на кубике) со знаком (цифрами);

Описание игры:

Предлагаемая настольная игра - ходилка «Путешествие по селу» приглашает детей в увлекательное путешествие по родному селу. На игровом поле располагаются иллюстрации, по которым дети закрепят знания о зданиях, строениях и памятниках села.

Правила настольной игры-ходилки:

В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков.

Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них.

Если фишка остановилась на точке зеленого цвета - игрок должен рассказать о картинке на которой он остановился, после чего двигается дальше, если игрок не может дать описание картинке он пропускает ход.

Если фишка попадает на кружок красного цвета, игрок возвращается назад по пунктирной линии.

Выигрывает тот кто быстрее всех окажется на фишке «Финиш».



Лото «Родное село»



Задачи:

- 1) Расширять представления детей о своей малой родине.
- 2) Закреплять знания детей о строениях, зданиях, памятниках села.
- 3) Формировать толерантность, чувство уважения к своей малой родине.

Описание игры:

Игра представляет собой набор карт формата А 5, на которых расположены по 6 картинок, относящихся к видам села Сеченова по следующим категориям:

1. Памятники
2. Символика
3. Здания
4. Природа

В набор также входят 48 разрезных карточек, дублирующих изображения на больших картах.

Правила игры:

В игре принимают участие 3-6 человек, ведущий берет карточку, называет, что на ней изображено, и показывает игрокам. Тот игрок, у которого на большой карте есть такая же картинка, забирает маленькую карточку себе и закрывает ею соответствующую картинку. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не закроет всю большую карточку.

Дидактическая игра «Запомянай-ка».

Кутырева Л.П.
учитель-логопед МБДОУ «Мальш»

Детские писатели.

Описание игры:

Игра «Запомянай-ка» - действительно интересная и удивительно полезная! Она с легкостью поднимет настроение большой и маленькой компании.

«Запомянай-ка» - игра с простыми правилами, одна из тех редких игр, где успех чаще зависит от способностей и стараний игрока, чем от удачи.

Игра состоит из карточек с парными изображениями, в данном случае детских писателей. Также можно подготовить карточки с изображениями, например, букв, животных, растений и других. Всего 20 пар (40 карточек). Вы и не заметите, как запомните всех, кто изображен на карточках. Эта игра расширяет кругозор, развивает внимание, тренирует память.

Игра «Запоминай-ка» подходит для детей и взрослых. Возрастная категория: для детей и взрослых от 4-х лет.

Цель игры: познакомить детей с портретами детских писателей, прививать любовь к их творчеству, формировать у детей устойчивый интерес к чтению; побуждать детей в свободное время самостоятельно обращаться к книге как источнику содержательного и занимательного проведения досуга.

Задачи игры:

1. Развитие памяти, внимания, расширение кругозора;
2. Развитие интереса к творчеству детских писателей;
3. Создание условий для совместной деятельности детей, их родителей, педагогов.

Правила игры:

Эта игра поможет вам развить вашу память. Вам необходимо собрать как можно больше пар карточек, т.е. две карточки с одинаковой картинкой. Разложите карточки на столе картинками вниз. Начинает игру самый младший игрок и ход переходит по часовой стрелке. Игроки по очереди переворачивают по две карточки таким образом, чтобы все могли видеть изображенные на них картинки. Если картинки на карточках одинаковые, то игрок забирает их. Он может продолжать игру до тех пор, пока он находит карточки с одинаковыми картинками. Если картинки на карточках не совпадают, то игрок кладет карточки обратно картинками вниз и ход переходит к следующему игроку, сидящему слева. Выигрывает тот игрок, который к концу игры наберет большее количество парных карточек.

Список детских писателей:

Алексей Толстой, Геннадий Успенский, Александр Блок, Николай Носов, Александр Пушкин, Юнна Мориц, Астрид Линдгрен, Эмма Мошковская, Софья Прокофьева, Агния Барто, Даниил Хармс, Ирина Токмакова, Борис Заходер, Корней Чуковский, Вера Чаплина, Марина Бородинская, Александр Волков, Ганс Христиан Андерсен, Сергей Есенин, Саша Черный.

Не спешите выбрасывать старые игры!

Грунцова О.В.
воспитатель МБДОУ «Малыш»

Дидактические игры изготовлены из старых кубиков, которым дана вторая жизнь. Идея изготовления подобных игр использована из книги З.А. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников».

Игры могут использоваться детьми самостоятельно, в основном во вторую половину дня, когда детям в режиме дня отведено больше свободного времени. Также могут использоваться воспитателем при проведении педагогической диагностики (развитие зрительного восприятия, логического мышления). Аналогичные игры можно рекомендовать изготовить родителям для использования в кругу семьи.

Творческое дополнение к игре изготовление дополнительных схем сборки объемных фигур.

Дидактическая игра на составление картинки, упорядочивания по признаку (для детей 5-6 лет).

Цель игры состоит в восстановлении картинки передвижением частей, используя пустую клетку.

Задачи:

- развивать у детей образное и логическое мышление;
- упражнять в смекалке и находчивости, в умении планировать ход поисков,
- развивать зрительное восприятие и внимание.

Методика освоения игры. Показать ребёнку картинку – образец и предложить составить такую же из частей, меняя их местами. При затруднении помочь ребёнку выбрать возможные варианты передвижения квадратов.

Правила игры: перестановку квадратов осуществлять передвижением фигур; нельзя брать их в руки и перекладывать.



Игра «Куб – хамелеон»

Игра изготовлена для уголка занимательной математики (для детей 5-6 лет).

Цель игры состоит в составлении объёмных фигур из кубиков.

Задачи:

- упражнять детей в преобразовании фигур по заданному образцу и по собственному замыслу;
- развивать конструктивные умения;
- вырабатывать усидчивость.

Методика освоения игры. Показать ребёнку картинку – образец и предложить составить такие же фигуры объёмные. Побуждать путём подбора кубиков по цвету складывать различные мозаики, постройки, фигуры: самолёт, ворота, башню, домик, буквы. При затруднении помочь ребёнку сначала построить куб одного цвета (красный или голубой), а затем более сложный вариант (чередование цвета в шахматном порядке).



Игра «Уголки»

Игра изготовлена для уголка занимательной математики (для детей 5-6 лет).

Цель игры состоит в составлении объёмной фигуры из уголков трёх цветов (красный, зелёный, голубой).

Задачи:

- упражнять детей в способности комбинировать, конструировать;
- развивать у детей пространственное представление, образное мышление;
- упражнять в умении сочетать форму и цвет, складывать объёмную фигуру.

Методика освоения игры. Рассмотреть кубики – уголки, форму, цвет. Объяснить правила: складывать из кубиков – уголков разные пространственные фигуры, сочетая цвет. В период освоения игры складывать постройки из неполного набора, в зависимости от постройки. В дальнейшем, по мере набранного ребёнком опыта, использовать для работы полный набор кубиков – уголков для постройки большого куба, а так же для реализации своего замысла в комбинировании формы и цвета.



Игра «Составь узор». (для детей 4-7 лет).

Цель: побуждать детей составлять композицию узора на предметах домашнего обихода, разного силуэта.

Задачи:

- познакомить с различными стилями росписи посуды;
- развивать цветовое восприятие;
- упражнять самостоятельно составлять композицию узора, согласуя форму и расположение цветочных гирлянд с формой и величиной украшаемых изделий;
- развивать у детей инициативу, мышление, самостоятельно решать поставленные задачи.
- формировать у детей эстетический вкус.

Методика освоения игры. В течение года знакомить детей с разными стилями росписи посуды (растительный и геометрический орнамент), разными предметами домашнего обихода, разнообразного силуэта. Объяснить, что такое симметрия в рисунке, упражнять в комбинации цветов и оттенков.



Методическое пособие «Чудо- дерево»

Деева И.Г.,
воспитатель МБДОУ «Малыш»

Цель: Формирование представлений детей о сезонных изменениях в природе.

Задачи:

- расширение и обогащение представлений детей об изменениях, происходящих в природе в разные сезоны года;
- обогащение словарного запаса;
- активизация в речи прилагательных.
- развитие умения соотносить явления природы с сезонными изменениями;
- формировать устойчивый интерес к познавательной деятельности.
- воспитывать доброжелательные отношения в процессе взаимодействия со сверстниками;
- воспитывать любовь и бережное отношение к окружающему миру.

Методическое пособие предназначено для познавательного, речевого, социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста (от 1,5 до 7 лет).

Методическое пособие может использоваться педагогами при проведении педагогической диагностики и организации образовательной деятельности. Оно может использоваться как со всей возрастной группой, так и индивидуально. Его можно использовать в качестве создания игровой мотивации перед занятием. Пособие может использоваться в свободной самостоятельной деятельности детьми от 3 до 7 лет.

Эффективность использования методического пособия может быть продемонстрирована на родительском собрании родителям, показаны варианты игр с его использованием и предложены способы его самостоятельного изготовления в домашних условиях.

Основные достоинства методического пособия «Чудо-Дерево»

- Доступность;
- Мобильность;
- Многофункциональность.

Методическое пособие может быть использовано при организации различных видов детской деятельности и решении с детьми проблемных ситуаций.

Варианты использования:

- ✓ рассматривание и обсуждение произошедших изменений в природе после прогулки или экскурсии;
- ✓ ознакомление с сезонными изменениями в природе после чтения художественных произведений;
- ✓ формирование элементарных математических представлений: различение понятий много, один, по одному, ни одного, закрепление умения ориентирования в пространстве после занятия ФЭМП;
- ✓ закрепление названий цвета, формы, величины; осязаемых свойств предметов (твердый, мягкий, пушистый) развитие умения выделять свойства предметов, группировать однородные предметы по нескольким признакам после организации с детьми познавательно-исследовательской деятельности;

Используя методическое пособие «Чудо- дерево», можно предложить следующие варианты игровых занятий.

Образовательная область «Познавательное развитие»

ФЭМП

Игра: «Спелые фрукты»

Цель: Побуждать детей узнавать и называть фрукты. Закреплять счет, ориентировку в пространстве: выше – ниже, вверху, в низу.

Ход игры: Предложить детям посчитать фрукты (яблоки, груши, вишню)

Сколько яблок на дереве? Сколько груш? А чего больше яблок или груш? Какая вишня висит выше, а какая ниже?

Игра: «Гусенички»

Цель: Упражнять детей ориентировке в пространстве, различении понятий длинный и короткий.

Ход игры. Куда ползет эта гусеница. (Вверх). А другая вниз.

Сколько гусениц? (Две). Какого они цвета? (зеленого). Какая из них длинная, а какая короткая.

Игра: «Веселые геометрические фигуры»

Цель: Побуждать детей различать и называть геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник. Развивать память, речь, внимание, воображение. Обследовать их зрительным путем.

Ход игры: На волшебном дереве росли разные фрукты. Назови их, на какую геометрическую фигуру похож каждый фрукт?

Убрать один фрукт: Какого фрукта не стало? Какого он цвета? На какую геометрическую фигуру он похож?

Игра: «Птички прилетели»

Цель: Закрепление у детей элементарных математических представлений (счет, количество)

Ход игры: На дерево прилетели воробьишки и синички. Сколько птичек прилетело на дерево? Птички сидят рядом друг с другом? (Воробьишки сидят выше, чем синичка.) Посади синичку рядом с воробьишкой.

Игра «Веселый счет»

Цель: упражнять детей в счете до 10

Ход игры: на дереве яблоки-числа от 1 до 10 показать их последовательность в порядке возрастания, а затем в порядке убывания.

Сколько их всегда мы знаем

Хорошо мы все считаем.

Подобрать из коробки с яблочками (грушами, листочками) числовые примеры, сумма или разность которых равна определенному числу.

Игра «Геометрические фигуры»

Цель: закрепить у детей знания о геометрических фигурах, побуждать узнавать их в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур.

Ход игры: угадать геометрическую фигуру, загаданную в загадках, предложить найти предмет похожий на геометрическую фигуру на Чудо-дереве.

Игровое упражнение «Весёлая математика»

С помощью методического пособия «Чудо-дереве» можно закреплять у детей умение решать задачи.

Например: «На дереве сидело три птички, к ним прилетела ещё одна. Сколько птичек на дереве?» (Прикрепить на дерево сначала три птички, затем ещё одну.) Так же можно попросить ребёнка придумать с помощью карточек свою задачу, как на сложение, так и на вычитание.

Образовательная область «Речевое развитие»

РАЗВИТИЕ РЕЧИ

Игра : «Один - много»

Цель: закреплять у детей умение образовывать существительные множественного числа именительного и родительного падежей.

Ход игры:

Мы волшебники немного

Был один, а станет много

Воробей-воробьи-воробьев; сорока-сороки-сорок; Синица-синица-синиц и т.д.

Игра «Веселые Зайчата»

Цель: Побуждать детей определять предметы по величине: большой, маленький, средний. Продолжать упражнять в ориентировке в пространстве, используя предлоги: Под, за.

Ход игры: Предлагаются детям пять зайчиков на поляне, дети могут посчитать их.

Какой зайчик самый большой, какой маленький? Где зайчик стоит? Спереди дерева, позади дерева. Справа, слева?

Игра «Рассортируй овощи и фрукты»

На столе перед деревом расположены карточки с изображением фруктов и овощей.

Педагог: Прикрепи к дереву только то, что растёт на дереве. Как можно назвать это одним словом? (Фрукты.)

Прикрепите на одну сторону дерева – фрукты, а на другую – овощи.

«Дикие и домашние животные»

На столе перед деревом расположены карточки с изображением диких и домашних животных. Педагог просит прикрепить к одной стороне дерева только диких животных, к другой – домашних.

Игра «Назови дерево»

Педагог загадывает детям загадки про деревья, а дети находят лист соответствующего дерева и прикрепляют его на пособие.

«Зимующие и перелётные птицы»

На столе перед деревом расположены карточки с изображением зимующих и перелётных птиц. Педагог просит прикрепить к одной стороне дерева только зимующих птиц, к другой – перелётных.

Игровое упражнение «Подбери картинку по времени года»

Педагог размещает картинку с изображением одного времени года на одну сторону Чудо-дерева.

Педагог: Какое время года изображено на картинке? Назовите первые приметы этого времени. Расскажите о жизни птиц и зверей в это время года. Назовите игры и забавы в это время года. Дети должны назвать это

время года и выбрать из предложенных фрагментов картины то, что соответствует данному сезону, расположив картинки на другой стороне чуда-дерева в определённом порядке. Затем можно предложить детям составить рассказ по полученной картине.

Игровое упражнение «Сравни разных зверят»

Педагог предлагает детям рассмотреть мишку и мышку.

Педагог: Мишка большой, а мышка... (Маленькая.) Какой еще мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый.) А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит мишка? (Мёд, малину.) А мышка любит... (Сыр, сухарики.) Лапы у мишки толстые, а у мышки... (тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки... (короткий). Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и белку, волка и зайца.

Игровое упражнение «Найди по цвету»

На столе перед деревом расположены карточки овощей и фруктов разного цвета.

Педагог: Прикрепи, пожалуйста, к дереву карточки одного цвета (только красные, жёлтые или зелёные). Для детей младшего дошкольного возраста можно прикрепить на дерево образец с цветом и попросить ребёнка найти и прикрепить карточки такого же цвета.

Игровое упражнение «Найди звук»

На столе перед деревом расположены карточки с изображением различных предметов.

Педагог просит прикрепить к дереву только те картинки, в названии которых есть звук «А». Или прикрепить на дерево карточку с буквой и попросить ребёнка найти ту картинку, в названии которой есть такой звук. Также можно разделить: на одной стороне картинки, начинающиеся с этого звука, а на другой – картинки, где звук находится в середине или в конце.



Дидактическое пособие Лэпбук
«Развивай-ка»

Деева О.А.,
педагог-психолог МБДОУ «Малыш»

Цель: повышение интереса детей дошкольного возраста от 4 до 7 лет к получению знаний, развитие умственных творческих способностей.

Задачи:

- Способствовать развитию познавательных и психических процессов – восприятия, памяти, внимания, мышления.
- Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков;
- Способствовать развитию речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.
- Обогащать активный словарь детей: существительными, обозначающими названиями предметов; прилагательными и наречиями.

Также, опираясь на задания психологической диагностики дошкольников, к пособию были подобраны дидактические игры.

В лэпбуке собраны материалы для развивающих занятий с детьми дошкольного возраста.

В него входит 12 развивающих заданий:

1. Кармашек - игра «Сложи картинку»
2. Кармашек – игра «Четвертый лишний»
3. Кармашек – игра «Назови одним словом»
4. Кармашек – игра «Сложи из счетных палочек»
5. Кармашек – игра «Времена года»
6. Кармашек – игра «Заштрихуй, обведи, раскрась»

7. Кармашек – игра «Танграм»
8. Кармашек – игра «Найди отличия» («Найди два одинаковых»)
9. Кармашек – игра «Измени ряд»
10. Кармашек – игра «Соотнеси по форме»
11. Кармашек – игра «Сосчитай и сравни»
12. Кармашек – игра «Антонимы»

Рекомендации по использованию.

Игра «Сложи картинку»

Цель - продолжать учить детей выделять форму предмета, цвета, правильно собирать изображение предмета из отдельных частей; соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путём прикладывания.

Ход игры: перед ребенком на столе лежат разрезные картинки с изображением предмета, иллюстрации, рисунок и т. д. Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей.

Игра «Четвертый лишний»

Цель – развивать умение правильно классифицировать предметы по общему признаку, называя их и находить лишний.

Ход игры: ребенку предлагается карточки. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Игра «Назови одним словом»

Цель - развитие внимания, мышления, сообразительности, формирование умения классифицировать предметы, пополнение словарного запаса.

Ход игры: педагог показывает карточку, ребенок называет одним словом, что (кто) на ней изображено. При возникновении затруднений, можно сначала перечислить изображенные предметы.

Игра «Сложи из счетных палочек»

Цель игры: развитие логического мышления детей.

Ход игры: ребенку предлагаются счетные палочки. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.

Игра «Времена года»

Цель – закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе.

Ход игры: Педагог показывает детям изображения времён года и предметов, и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему.

Игра «Заштрихуй, обведи, раскрась»

Цель: Развитие мелкой моторики рук, развитие аккуратности, подготовка руки к письму.

Ход игры: ребенка просят выполнить различные виды штриховок по образцам, соединить точки согласно инструкции под рисунками, провести фигурную дорожку, при прохождении дорожки ребенку следует стараться, как можно более точно следовать всем изгибам и поворотам линии. Карандаш не отрывается от листа бумаги, лист фиксируется и его положение не изменяется.

Игра «Танграм»

Цель - побуждать детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты.

Ход игры: **Танграм** - старинная восточная головоломка из фигур, получившихся при разрезании квадрата на 7 частей: 2 больших треугольника, 1 средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. В

результате складывания этих частей друг с другом получаются плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая орудиями труда и предметами обихода.

Игра «Найди отличия»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливая их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Ход игры: Взрослый показывает ребёнку иллюстрацию и предлагает её рассмотреть, описать, затем предлагает рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации предлагает ребёнку найти отличия и определить, чем они отличаются.

Игра «Измени ряд»

Цель – способствовать развитию логического мышления.

Ход игры: ребенка просят расположить геометрические фигуры в таблице так, чтобы в каждом ряду они были расположены по-разному, то есть ни один ряд по расположению фигур не должен повторяться.

Игра «Сосчитай и сравни»

Цель: закреплять умение детей согласовывать числительное с прилагательным и существительным.

Ход игры: ребёнку предъявляются картинки с изображенными на них предметами, после чего он должен сосчитать их и соотнести с цифрой.

Игра «Соотнеси и по форме»

Цель - учить детей различать и называть геометрические фигуры – квадрат, овал, круг, прямоугольник и треугольник, учить соотносить сенсорные эталоны с предметами окружающего мира.

Ход игры: ребенок должен посмотреть и выделить среди картинок ту, которая соответствует форме.

Игра «Антонимы»

Цель: развивать и закреплять мышление и речь дошкольников.

Ход игры: педагог предъявляет картинку ребёнку, к которой он должен подобрать картинку с противоположным значением.

Таким образом, использование многофункционального развивающего пособия, дает возможность педагогу строить взаимодействие с ребенком, усиливая индивидуальные ресурсы. У детей развиваются мыслительные процессы, речевые навыки, творческие способности, внимание и память. Данное пособие дает детям дошкольного возраста заряд положительных эмоций и удовольствие от процесса выполнения заданий, повышается интерес детей к получению знаний.

Простота изготовления пособия дает возможность родителям изготовить копию необходимой странички из данного ЛЭПБУКА, учитывая индивидуальные особенности своего ребенка.



**Дидактическое пособие «Математика для малышей»
для детей младшего дошкольного возраста**

воспитатель МБДОУ «Малыш» Курганова Н.Ю.

Цель: развитие элементарных математических представлений у детей младшего возраста.

Задачи:

1. Закреплять умение считать.
2. Закреплять у детей умение различать предметы по цвету, по форме, по количеству (один, много, мало).
3. Закреплять у детей умение различать и называть геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник) и соотносить их с похожими предметами.
4. Закреплять умение сравнивать предметы по длине, ширине, высоте.
5. Закреплять умение определять пространственное расположение предметов, используя предлоги: на, в, под, над и т. д.
6. Формировать умение определять время суток, время года.
7. Развивать у детей зрительное восприятие, память, мышление, речь, мелкую моторику.
8. Воспитывать познавательный интерес к математическим играм и упражнениям.

Дидактическое пособие «Математика для малышей» предназначено для индивидуальной и подгрупповой (2-3 человека) работы с детьми младшего дошкольного возраста.

В пособии собрана информация для закрепления пройденного материала.

Данное пособие помогает ребенку самостоятельно закреплять материал без помощи педагога. Как известно, во время игры материал гораздо лучше усваивается. А пособие создано таким образом, что все изучение и повторение происходит в виде небольших дидактических игр. Разные интересные и красочные задания очень увлекают детей. Дети увлечены играми, а значит, и усваивают весь материал быстрее.

Пособие включает в себя дидактические игры по формированию элементарных математических представлений.

«Найди столько же»

Игра состоит из картинок с изображением разных предметов. Дети подбирают пары картинок, на которых изображено одинаковое количество предметов.

«Величина предметов»

Детям предлагается рассмотреть картинки и ответить на вопросы. Рассматривая картинки, дети сравнивают предметы по длине, ширине, высоте.

«Подбери предмет к форме»

В игре собраны картинки с изображением разных предметов, а так же карточки с геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Дети находят предметы, похожие на ту или иную геометрическую фигуру.

«Подбери по цвету»

Игра представляет собой серединку цветка и лепестки, на которых изображены предметы разного цвета. Ребенок сравнивает предметы по цвету, выбирает предметы заданного цвета и распределяет их по группам, собирая цветок с красными (желтыми, зелеными, синими) предметами.

«Ориентировка в пространстве»

Детям предлагается рассмотреть картинки и ответить на вопросы «Кто (что) где находится?». Рассматривая картинки, дети определяют пространственное расположение предметов, используя различные предлоги.

«Когда это бывает?»

Игра состоит из картинок, на которых изображены части суток и времена года. Дети последовательно раскладывают картинки с изображением частей суток, определяют время года по признакам и приметам.

«Найди отличия»

Игра состоит из картинок с изображением снеговиков, которые отличаются друг от друга. Ребенок берет две картинки, сравнивает снеговиков, находит отличия между ними.

«Большой – маленький»

Здесь собраны задания на составление пар «большой – маленький». Картинки можно группировать и другими способами, например «собери все большие» или «собери все маленькие».

«Посмотри и ответь»

Детям предлагается ответить на вопросы по картинкам. Рассматривая картинки, дети различают предметы по количеству, по высоте, по длине.

«Геометрическая мозаика»

Детям предлагается набор геометрических фигур разного цвета и размера. Используя эти фигуры, дети составляют картинку. Вовремя составления картинок дети закрепляют знания о геометрических фигурах, их названиях. При помощи творческого задания ребенок расширяет свой кругозор, узнает новое.

«Фигуры из счетных палочек»

В игре представлены счетные палочки и картинки-образцы. При помощи счетных палочек ребенок выкладывает фигуры по образцу, закрепляя знания о величине предмета, его форме.



Дидактическая игра «Чей это домик?»

Кичесова Т.А., Анохина О.В., воспитатели МБДОУ «Солнышко»

Цель: формировать умение детей соотносить изображения животных с его местом обитания, правильно называя животного.

Задачи:

- расширять представления детей о внешнем виде и жилищах животных;
- развивать словарный запас детей (собачья конура, гнездо, муравейник муравья...);
- развивать зрительное внимание, память, мышление;
- развивать мелкую моторику;
- формировать умение узнавать образ животных в изображении;
- воспитывать бережные отношения к животным и птицам.

Материал: животные (спичечные коробки, на каждую коробочку наклеен домик животного, внутри коробочки – картинка с изображением животного – 11 шт.)

Образовательные области: социально-коммуникативное, речевое, познавательное развитие.

Ход игры:

Воспитатель: Ребята, а вы хотите поиграть в строителей?

Дети: Да.

Воспитатель: Тогда, давайте вспомним стихотворение.

(Дети рассказывают вместе с педагогом)

Я хочу построить дом – (руки над головой «домиком»)

Чтоб окошко было в нем, - (пальцы сомкнуть в «окошечко»)

Чтоб у дома дверь была – (ладони повернуты к себе)

Рядом чтоб сосна росла – (растопырить пальцы, руки потянуть вверх)

Чтоб вокруг забор стоял – (руки перед собой кольцом)

Пес ворота охранял – (сделать из кисти руки «пса»)

Солнце было- (растопырить пальцы)

Дождик шел – (стряхивающие движения)

И тюльпан в саду расцвел- (сделать пальцы-лепестки)

Воспитатель: Ребята, вот мы с вами домики построили. А кого туда можно поселить? (ответы детей)

Воспитатель: Правильно! В домики можно поселить и животных. Вот послушайте стихотворение.

Воробей живет под крышей.

В теплой норке домик мыши.

У лягушки дом в пруду,

Домик белочки в саду.

-Эй, котёнок, где твой дом?

Воспитатель: Ребята, котенок ничего нам не отвечает. Он потерялся, и ищет свой дом, он забыл, где у него домик. Поможем котёнку, найти дом? (ответы детей).

Воспитатель: Ребята, посмотрите, у меня здесь не только котёнок, но и много других животных, которые тоже ищут свои домики. Поможем им тоже? (ответы детей).

Воспитатель: Посмотрите кто же это? (ответы детей).

Воспитатель: Правильно, это медведь. А как называют дом медведя?(ответы детей).

Воспитатель: Правильно! Дом медведя – берлога. Как вы думаете, ему тепло или холодно? (ответы детей).

Воспитатель: Правильно, тепло! мех теплый. Вход ветками завален. Снегом сверху замело. всю зиму спит медведь в берлоге. Только весной проснется. Медведь большой сладкоежка, очень любит мед.

Воспитатель: Ой, смотрите,

Под кустом, под кустом,

Кто-то с рыженьким хвостом –

Как вы думаете, кто это?(ответы детей).

Воспитатель: Молодцы! Расскажите, какая она? Какой у неё хвост? (ответы детей).

Воспитатель: Это лисичка, у лисы рыжая пушистая шубка, маленькие ушки и большой хвост. Лиса хитрая. Часто ее в сказках называют плутовка, что означает обманщица. Лиса не меняет своей шубки. Она и зимой и летом рыжего цвета.

Воспитатель: Под кусточком лисий дом, он называется нора. Вход в нее узкий, длинный. А внутри нора просторная, удобная

Воспитатель: Ребята, а кто знает, зачем лисоньке такой пушистый хвост? (ответы детей)

Воспитатель: Правильно, чтобы следы замечать.

Воспитатель: У медведя есть берлога, у лисы – нора, а кто знает, где же собачка живет? Расскажите, какая собачка? Какой у него домик? (ответы детей)

Воспитатель: Собачка маленькая, у неё хвост колечком. Живет она рядом с человеком, в будке и охраняет дом от чужих людей.

Воспитатель: У нас остались еще картинки с животным, давайте расскажем про них и поможем им.

(Также проводится работа с другими животными)



Дидактическая игра
«Наряди Матрешку»
(младший дошкольный возраст)

Кривова И.А.,
воспитатель МБДОУ «Солнышко»

Цель:

- Развивать мелкую моторику рук.

Задачи:

- Знакомить детей с геометрическими фигурами (*круг, квадрат, треугольник, прямоугольник*).
- Закреплять умение группировать предметы по цвету, соотносить предметы по форме методом наложения.
- Совершенствовать тактильные ощущения.
- Развивать умение фиксировать внимание на цветовых свойствах предметов.
- Воспитывать желание помочь нарядить матрешку.

Материал:

- матрёшки с геометрическими фигурами и рисунками-схемами – 4 шт;
- геометрические фигуры – по 5 шт,
- «дорожки» - полоски – 4 шт.

Вариант № 1. «Наряди Матрешку»

Ребята, посмотрите, к нам сегодня в гости пришли Матрешки. (*дети рассматривают матрешек*). Они собрались на день рождения к своей подружке Матрешке и просят нас помочь выбрать наряд для них.

Поможем им ребята? (*ответы детей*).

Дети по очереди берут матрёшек, подбирают нужную геометрическую фигуру по цвету, форме и наряжают Матрешку (украшают сарафан).

Игра считается законченной, если все контуры будут закрыты геометрическими фигурами нужного цвета.

Вариант №2. «Дорожки для матрёшек»

Ребята, посмотрите, к нам сегодня в гости пришли Матрешки. (*дети рассматривают матрешек*). Они собрались на день рождения к своей подружке Матрешке и просят нас помочь выложить дорожку геометрическими фигурами одной формы, но разного цвета, по которой они пойдут. Дети по очереди берут «дорожку» и выкладывает на неё фигуры одной формы, но разные по цвету.

Игра считается оконченной, если на дорожку выложены все фигуры или пока вся дорожка не заполнится: треугольниками, кругами, прямоугольниками, квадратами.



Дидактическое пособие «Времена года»

Н.С. Грудочкина,
воспитатель МБДОУ «Солнышко»

Дидактическое пособие «Времена года» предназначено:

- для создания условий целенаправленной организации образовательной деятельности с детьми среднего и старшего возраста в групповой комнате, уголке природы: узнавать, сравнивать и называть времена года, выделять их признаки.
- для использования на занятиях, в индивидуальной работе по ознакомлению с сезонными изменениями в природе в качестве игрового персонажа или элемента предметно-пространственной развивающей среды;
- для закрепления знаний о временах года при организации образовательного процесса в режимных моментах;
- способствует развитию умственной и речевой активности.

Для изготовления пособия использованы следующие материалы: обрезки фанеры, обоев и ткани, бумага, картон, клей «Момент», гуашь, картинки.

Возраст детей: средний и старший.

Цель: ознакомление дошкольников с явлениями природы и особенностями взаимоотношения человека с окружающей средой.

Задачи:

1. Способствовать развитию умственной и речевой активности.
2. Закреплять представления детей о сезонных изменениях в природе, о мире природы.
3. Развивать любознательность и познавательную мотивацию по отношению к объектам и явлениям природы.

Материал: четыре плоскостные куклы (Зима, Весна, Лето, Осень); карточки: сезонные изменения в природе, взаимосвязь человека и природы.



Варианты использования пособия.

Дидактическая игра «Когда это бывает?»

(старший дошкольный возраст)

Задачи: уточнить представления детей о временах года: лето, осень, зима, весна; развивать внимание, умение сравнивать и обобщать.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с изображением людей, животных, растений в разные сезоны. Дети раскладывают карточки соответственно времени года в карманы кукол, обозначающих времена года, объясняют свой выбор, рассказывают, почему они так сделали.

Дидактическая игра «Составь рассказ о весне»

(старший дошкольный возраст)

Задачи: побуждать детей к составлению рассказа об этом времени года; учить рассказывать связно, полно, четко выстраивать композицию рассказа.

Ход игры:

Из кармана куклы достаются карточки, которые соответствуют признакам времени года, о котором составляется рассказ. Воспитатель предлагает составить небольшой связный рассказ. Если ребенок затрудняется, воспитатель даёт примерный образец рассказа.

Аналогичную игру можно провести с куклой «Зима», «Осень», «Лето».

Дидактическая игра «Приметы осени»

(старший дошкольный возраст)

Задачи: обогащать знания детей о приметах осени, обучать составлению сложноподчиненных предложений с союзом потому что.

Ход игры:

Воспитатель спрашивает: «Какое сейчас время года? Почему вы думаете, что сейчас осень. Назовите приметы осени». Дети по очереди называют приметы и выставляют на доску соответствующую карточку с изображением названной приметы, составляя предложение. Например: «Я думаю, что сейчас осень, потому что птицы улетают в теплые страны на зимовку». Аналогичную игру можно провести с куклой «Зима», «Весна», «Лето».



Дидактическое упражнение "Подбери признаки"

(старший дошкольный возраст)

Задачи: уточнить признаки зимы и лета, закрепить навыки подбора описательных признаков времён года.

Ход игры:

Выставлены куклы: Зима и Лето. Дети делятся на две команды. Им предлагается назвать признаки зимы и лета поочередно. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Выигрывает та команда, которая больше назовет признаков. Аналогичная игра проводится с куклами «Весна», «Осень».

Дидактическая игра «В гости к нам пришла весна»

(средний дошкольный возраст)

Задачи: обогащать знания детей о приметах весны, расширять словарный запас словами «капель», «проталина», «скворечник», «подснежник».

Ход игры: Воспитатель в игровой форме вносит в группу куклу Весна и рассказывает детям о приметах весны, выставляя картинки с изображением примет весны. После рассказа, воспитатель задаёт детям вопросы, которые помогут закрепить знания детей.

Аналогичную игру можно провести с куклой «Зима», «Осень», «Лето».





Дидактическая игра «Идем гулять»

(средний дошкольный возраст)

Задачи:

Ход игры: Детям раздаются картинки с изображением различных предметов одежды. Ребенок выбирает то время года, которому соответствует его картинка. В конце игры, все вместе проверяют выполнение задания.

Дидактическая игра «Осенние подарки»

(средний дошкольный возраст)

Задачи: расширять представления детей о характерных признаках овощей и фруктов, активизировать словарный запас.

Ход игры: У куклы «Осень» в кармашке спрятаны карточки (по любой осенней тематике: овощи, грибы и т. д.) взрослый рассказывает о нарисованном предмете: это овощ, круглый, красный и т. д. Ребенок, отгадавший, о чем идет речь, забирает карточку себе. Побеждает тот, у кого карточек больше всех.

Дидактическая игра "Народы Поволжья"

Владимирова Т.И.,

воспитатель МБДОУ Теплостанского д/с

Цель: Формирование у воспитанников моральных и нравственных норм и ценностей в процессе приобщения к духовным традициям и культуре народов Среднего Поволжья: русских, татар, чуваш, мордвов;
- закрепить знания о геральдике России, Республик Татарстан, Чувашия, Мордовия.

развивать словарный запас детей: умение использовать в речи слова и выражения, обозначающие элементы одежды (калфак, тюбетейка, кокошник, камзол, ичиги, лапти, сарафан и т. д.).

-воспитывать уважение к людям других национальностей.

Материал: картонный куб. На четырёх сторонах изображены люди в национальных костюмах: чувашском, татарском, русском, мордовском; Раздаточные картинки с изображением национального герба, флага; элементы национальных костюмов, национальные головные уборы, национальная обувь.

Правила игры: поиск картинок ,подходящих к демонстрационным картинам на сторонах куба.

Ход игры: игра проводится после того, как дети познакомились с несколькими народностями Поволжья, узнали об их обычаях, национальной культуре, костюмах, символике.

Дети внимательно рассматривают на сторонах куба демонстрационные картинки с изображением людей в разных национальных костюмах, определяют их национальность. Затем играющим предлагается найти картинку с флагом, гербом республики, найти и назвать картинки с элементами костюмов, головных уборов, обуви.

Выбранные картинки крепятся с помощью липучек на сторонах куба. По окончании игры картинки у детей должны собраться правильно.



Дидактическая игра «Времена года»

Крылова Е.М., воспитатель МБДОУ «Теремок»

Цель игры: расширять и систематизировать знания детей о временах года (природные явления, жизнь растений и животных, труд людей, развлечения детей)

Игра

- развивает мышление, память, восприятие, воображение
- тренирует наблюдательность, ум
- учит самостоятельности и общению со сверстниками;
- способствует сенсорному развитию.

Описание игры:

Игровое поле состоит из четырех частей - времен года (голубая - зима, желтая – осень, зеленая – весна и красная - лето).

Вокруг картинок, изображающих разные времена года, находятся пластмассовые детали, к которым прикручиваются крышки-фишки с картинками – признаками того или иного времени года.

Игра сделана из безопасных для использования материалов (картон, бумага, пластмасса)

Игру можно использовать как в НОД, при изучении нового материала, так и в режимных моментах, при повторении и закреплении.

1 вариант: играет один ребенок. Задание: все фишки-крышечки прикрутить к нужному времени года. Важно не ошибиться.

2 вариант: играют двое детей. По очереди достают фишку-крышечку из мешочка (не глядя и не выбирая) и прикрепляют ее к нужному времени года. Побеждает тот, кто не допустил ни одной ошибки

3 вариант – соревнование. Играют двое детей. У одного фишки двух любых времен года, у другого – двух оставшихся времен года. Одновременно начинают распределять каждый свои фишки к нужному времени года. Побеждает тот, кто быстрее и без ошибок распределит свои фишки.

4 вариант «Найди и исправь ошибку» Все фишки прикручены, но не все на своем месте. Ребенок должен найти ошибку и исправить ее. Можно играть вдвоем или вчетвером. Каждый ищет ошибку на своем игровом участке.



Развивающая игра «Мой дом – Россия»

Гусева О.В.,
воспитатель МБДОУ Рогоженского детского сада

Описание: Развивающая игра «Мой дом – Россия» изготавливалась с учетом возрастных особенностей детей. Игрушка была разработана и выполнена воспитателем группы при участии родителей воспитанников. Она представлена в виде дома. Домик выполнен из экологически чистых материалов (картона, бумаги), не приносящие вред здоровью ребенка. На нем три магнитных поля, благодаря чему, его можно использовать с трех сторон. В оформлении игрушки использовались насыщенные, но не люминесцентные цвета. Сама игрушка при тактильном контакте приятная на ощупь. Все детали съемные, так же изготовлены из картона.

Назначение: «Домик» предназначен для ООД «Социально коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие» и самостоятельной игровой деятельности детей в течение дня.

Данная развивающая игрушка будет полезна для детей старшего дошкольного возраста, их взаимодействия с педагогами и родителями.

Цель:

- оптимизация предметно - пространственных развивающих условий в группе;
- познавательное развитие детей в сфере патриотического воспитания в дошкольном учреждении.

Задачи:

- Расширять представление о стране, в которой они живут.
- Закреплять и обобщать знания детей о государственных символах России.
- Формировать уважительное отношение к государственным символам.
- Формировать в воображении детей образ Родины, представление о России как о родной стране, воспитывать патриотические чувства.
- Формировать представление о многонациональности нашего государства.
- Продолжать развивать умение правильно излагать свои мысли, чувства.
- Развивать речевые навыки детей, память, мышление
- Создать положительное – эмоциональное настроение у детей.

Данная игрушка используется для основной образовательной деятельности в виде дидактического наглядного пособия. Все детали можно потрогать, что способствует развитию мелкой моторики. Главный принцип наглядность и доступность.

«Дом» олицетворяет нашу страну- Россию. Дом, как образ родного государства, с его многовековой историей. А у государства имеются свои священные символы: герб, флаг.

Задача воспитателя дать (закрепить) знания о государственной символике, для чего было подготовлено первое задание для воспитанников.

Задание пазлы.

Цель задания- закрепление знаний о символах России. Каждому ребенку нужно собрать пазлы герба и флага РФ и прикрепить на магнитное поле. При правильном выполнении задания воспитанник получает фишку «Россия».

Государство наше многонациональное, и у каждой нации своя история и свой быт.

Открывая дверь в «дом», мы находим *(второе задание)*

- изображения основных (более многочисленных) наций(в национальных костюмах), проживающих на территории нашего государства. Тем самым воспитатель хочет ознакомить воспитанников не только с народами России (русские, мордовцы, башкиры, чукчи, калмыки, буряты, белорусы, украинцы, цыгане, чеченцы), но и с их национальными нарядами.

Воспитатель называет элементы одежды у каждого народа и просит детей запомнить каждую деталь.

Познавательно и увлекательно для детей. Они с любопытством разглядывают народности и отдают свои предпочтения той или иной нации (девочки обращают внимание на красоту наряда, мальчики на мужественность). Каждое изображение благодаря магниту крепится на магнитное поле.

Третье задание

- представлены бумажные куклы(мальчик и девочка), национальные костюмы. Ребенку предоставляется возможность нарядить бумажных кукол в национальные костюмы.

Игра- основная часть в образовательном процессе. Наряды представлены следующих народов: русский, украинский, белорусский, азербайджанский, грузинский, казахский, таджикский, туркменский, армянский и узбекский. Нарядяя бумажных кукол, дети знакомятся с остальными нациями, которые проживают на нашей территории, и для которых Россия является и их домом. Бумажные куклы крепятся так же на магнитах, благодаря чему выполняется функции доступности, наглядности и развития моторики.



Дидактическая игра «Сеченовский край»

Хренова Е.В.,
воспитатель МБДОУ «Березка»

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста (от 5 лет).

Цель: закреплять знания детей об историческом прошлом и настоящем Сеченовского района и села Сеченово.

Дидактические задачи:

- Воспитывать любовь, чувство гордости и уважения к малой родине, к его настоящему и прошлому;
- Закреплять и систематизировать знания детей о Сеченовском районе;
- Вызвать интерес Формировать у детей наблюдательность;
- Активизировать словарный запас детей;
- Упражнять детей быстро и правильно собирать мозаику с изображением зданий и памятников площади Советской;
- Развивать память, внимание, логическое мышление, воображение

Материал.

- Игровое поле, на котором по кругу расположены клетки-категории, три клетки «Плюс», а также клетка начала круга со стрелкой. В центре поля – «лестница», которая ведет к Звезде. У каждого игрока по 2 фишки одинакового цвета, одна из них ходит по кругу, а вторая – «по лестнице», начиная с клетки «Старт».
- Карточки с вопросами по 7 категориям:

География

1. Какие реки протекают по территории нашего района? (Сура, Пьяна, Медянка)
2. С какими территориальными единицами граничит Сеченовский район? (Краснооктябрьский район, Пильнинский район, республика Мордовия, республика Чувашия)
3. Народы какой национальности проживают на территории Сеченовского района? (русские, мордва, татары)
4. Главное природное богатство нашего региона? (Почва – чернозем)
5. В какой области мы проживаем? (в Нижегородской)

Символика

1. Что изображено на гербе Сеченовского района? (Колос, маяк (эмблема города Симбирска) олень (символ Нижнего Новгорода), скрещенное оружие и шатер (1552 году по этой земле проходил Иван Грозный, русский царь).
2. Что означает бело-голубая волнистая полоса на флаге Сеченовского района? (река Сура)
3. Что означает колосья на гербе и флаге Сеченовского района? (Колосья символизируют главное богатство нашей щедрой земли – хлеб).
4. Что означает маяк на гербе Сеченовского района? (Наш район входил в состав Симбирского уезда)
1. Что означает красный олень на флаге и гербе Сеченовского района? (Олень — символ благородства, чистоты и величия, жизни, мудрости и справедливости. Красный олень символ Нижнего Новгорода свидетельствует о вхождении Тёплого Стана в 1929 году в состав Нижегородской области).

Наше село

1. Почему наше село называется Сеченово? (в честь И.М. Сеченова, великого русского ученого, физиолога)
2. Как наше село называлось раньше? (Теплый Стан)
3. Назовите памятники искусства федерального значения? (бюст И.М. Сеченову, бюст И.М. Заикину)
4. Как называется речка, которая протекает по территории с. Сеченова? (речка Медянка)
5. Сколько детских садов в с.Сеченово? Назовите их? (4 – детский сад «Березка», детский сад «Малыш», детский сад «Солнышко», детский сад «Алые паруса»)

История

1. Какой царь основал село Сеченово? (Иван Грозный)
2. В доме какого знаменитого ученого находится Сеченовский Краеведческий музей? (И.М. Сеченова)
3. В состав какого уезда входил Тёплый Стан? (Курмышского)
4. Чьи усадьбы располагались на территории с. Сеченова? (Филатовых, Беклемишевых, Сеченовых)

5. Назовите известных людей Сеченовского района.

Птицы

1. Птичка-невеличка

Ножки имеет,

А ходить не умеет.

Хочет сделать шажок -

Получается прыжок. (Воробей)

2. Весной прилетает птица.

Поле вспашут - там любит кормиться. (Грач)

3. Кто в беретке ярко-красной,

В черной курточке атласной?

На меня он не глядит,

Все стучит, стучит, стучит. (Дятел)

4. Она не вьет собственных гнезд и подкладывает свои яйца в чужие. (Кукушка)

5. Эти птицы очень любят блестящие предметы. Они украшают этими безделушками свои гнезда, чтобы доставить себе радость и привлечь потенциального партнера. (Сорока)

Животные

1. За деревьями, кустами

Промелькнуло будто пламя.

Промелькнуло, пробежало...

Нет ни дыма, ни пожара. (Лиса)

2. Трав копытами касаясь,

Ходит по лесу красавец,

Ходит смело и легко,

Рога раскинув широко. (Лось)

3. Есть на речках лесорубы

В серебристо-бурых шубах.

Из деревьев, веток, глины

Строят прочные плотины. (Бобр)

4. Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной

И стоит среди травы-

Уши больше головы? (Зяц)

5. Сердитый недотрога

Живет в глуши лесной.

Иголок очень много,

А нитки ни одной. (Ёж)

Природа

1. У какого дерева белый ствол? (у березы)

2. Какое растение помогает вылечить рану? (подорожник)

3. Растения, животные, птицы, человек — это природа какая? (живая)

4. Как называются птицы, которые улетают в теплые края? (перелетные)

5. В какое время года с деревьев падает листва? (осенью)

- Кубик
- Фишки (2шт. одинакового цвета на каждого игрока)

Правила игры:

Перед началом игры необходимо разложить все карточки на 7 стопок в соответствие с цветом рубашки и символом на ней. Водящий – взрослый или читающий ребёнок.

В игре могут принимать участие от 2 до 6 человек. Игроки ходят по очереди, установленной по договорённости или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку по кругу по часовой стрелке на полное число выпавших очков. Если фишка игрока остановилась на клетке категории, то игрок сообщает название клетки, а водящий берёт верхнюю карточку из соответствующей стопки вопросов и зачитывает вслух вопрос.

Если игрок ответил правильно, то он поднимает свою фишку на одну ступеньку выше по лестнице.

Если игрок ответил неправильно, то ему сообщается правильный ответ. Фишка остается на этой же ступени.

Клетка «Плюс»

Если фишка игрока остановилась на одной из этих краеугольных клеток, то игрок не отвечает ни на какие вопросы, а его вторая фишка перемещается на одну ступеньку выше по направлению к Звезде.

Клетка «Стрелка»

Если фишка игрока прошла через эту клетку или остановилась на ней, то круг считается завершённым. Надо не забыть переставить вторую фишку на следующую ступеньку лестницы.

Конец игры.

Выигрывает тот, чья фишка первой добралась до «Звезды».

Методические рекомендации:

- Игру лучше начинать под руководством взрослого (воспитателя) после изучения темы «Край родной, как ты прекрасен» и экскурсии в краеведческий музей им. И.М. Сеченова;
- В период знакомства с историей села необходимо просмотреть фотографии, презентацию про историю села и Сеченовского района, сообщая необходимые сведения, не критикуя за отсутствие знаний или ошибки;
- Игру следует проводить на положительном эмоциональном фоне, создавая её участникам ситуацию успеха.

