

Игра "Дорожный лабиринт"



Рецензия

на дидактическую игру по обучению детей правилам дорожного движения
«Дорожный лабиринт»

Гараевой Эльвиры Фаридовны, воспитателя МБДОУ «Детский сад № 9»
Агрызского муниципального района Республики Татарстан

На современном этапе важно как можно раньше научить юных граждан правилам поведения на улице и дороге. Знакомить с азбукой дорожного движения надо еще до школы, тогда ребенок начинает осознавать окружающий мир, способен запомнить то, что говорят и показывают взрослые.

Дидактическая игра «Дорожный лабиринт» посвящено важной проблеме – обучению детей правилам дорожного движения. Учитывая, что участниками дорожного движения дети становятся намного раньше, чем учениками школы. Необходимо целенаправленно организовывать работу по обучению детей правилам дорожного движения в дошкольных образовательных организациях. С этих позиций составленная дидактическая игра по обучению детей правилам дорожного движения является актуальным и востребованным для практических работников ДОУ.

Данная игра поможет педагогам в игровой форме познакомить детей дошкольного возраста с правилами безопасного поведения на улицах и дороге, познакомит с дорожными ситуациями и знаками. Поможет вступить в игровое взаимодействие со сверстниками.

Новизна дидактической игры заключается в том, что оно совершенствует традиционную практику обучения детей дошкольного возраста в соответствии с ФГОС ДО.

В целом дидактическая игра Гараевой Э.Ф., воспитателя МБДОУ «Детский сад № 9» г. Агрыз Агрызского муниципального района Республики Татарстан, соответствует требованиям, предъявляемым к подобного рода пособиям и может быть использовано в образовательных организациях дошкольного образования.

Рецензент:

Ст. преп. кафедры ПИП им. З.Т.Шарафутдинова
ФГБОУ ВПО НИСПТР

02.12.2017 г.



Г.М.Хафизова

Подпись
ЗАВЕДЮЩЕГО
Начальник центра образования

Игра для детей старшего дошкольного возраста

«ДОРОЖНЫЙ ЛАБИРИНТ»

Цель: ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЯ ДЕТЕЙ О ПРАВИЛАХ

Способ изготовления: напольное игровое поле изготовлено из тканевого полотна 2х3. Оформлено по типу игры «Ходилки» полосой с заданиями. Все задания содержатся в карманах на полосе. Всего 10 тканевых карманов размером А4. Карманы расположены по ходу лабиринта, который обозначен атласной лентой; куб представляет собой кожаный модуль с оформленными гранями. Первая грань – грустный смайлик, вторая грань – веселый смайлик, на остальных четырех гранях расположены цифры от 1 до 4.

Содержимое карманов:

1. Картинки с контуром знаков
2. Картинки с изображением регулировщика
3. Пазл «Собери знак»
4. Картинки с ситуациями «Найди ошибку»
5. Картинки с сигналами светофора
6. Картинки с видами транспорта
7. Картинки для игры «Третий лишний»
8. Картинки для игры «Четвертый лишний»
9. Загадки от Бабушки- Загадушки
10. Ребусы

Правила игры:

В игре могут принять участие от 2 до 5 человек. Выбирается ведущий. Игровое поле расстилается перед участниками. Ведущий определяет очередность хода каждого участника с помощью цифровых карточек и объясняет значения граней. Грань с цифрой 1 – один шаг вперед, грань с цифрой 2 – два шага вперед, грань с цифрой 3 – три шага вперед, грань с цифрой 4 – четыре шага вперед, грань с веселым смайликом – дополнительный ход, грань с грустным смайликом – пропуск хода. Участники занимают место на старте игрового поля, двигаются по лабиринту, согласно правилам, выполняя определенные задания на каждом секторе-кармане. Побеждает тот, кто первый дойдет до финиша.