

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №26 комбинированного вида» «АБВГДейка»
Чистопольского муниципального района Республики Татарстан

Напольная дидактическая игра «СЫЩИКИ»



Воспитатели:
Матвеева Светлана Олеговна
Мухаметгалеева Татьяна Павловна



Пояснительная записка к настольной дидактической игре «Сыщики»

Категория детей: 5 - 7 лет

Количество участников: 2 – 8 человек

Цель: формирование устной монологической и диалогической речи; закрепление умения понимать обращенную речь и отвечать на вопросы

Задачи:

- учить составлять словесную конструкцию – словосочетание (предмет, его цвет и величина) с помощью опорных схем;
- развивать умение отвечать на вопросы: «Что это?», «Какой?», «Какая?», «Какое?»;
- закреплять материал по темам: «Мебель», «Посуда», «Одежда», «Игрушки», «Овощи», «Фрукты»;
- закреплять счет (от 1 до 10);
- формировать правильное произношение слов, используемых в игре;
- развивать зрительное восприятие, внимание, память;
- воспитывать умение выполнять правила игры;
- формировать культуру поведения, уважение к другим игрокам.

Игровой материал

Дидактическая игра «Сыщики» состоит из круглого полотна светло-желтого цвета из пластика диаметром 100 см. На полотне изображены кольца разного цвета и разного диаметра. В комплект игры входят изображения предметов по темам: «Овощи», «Фрукты», «Мебель», «Посуда», «Игрушки», «Одежда»; лупа из пластика с круглой металлической вставкой для схем – подсказок, схемы– подсказки с обозначением группы предметов, цвета и размера зашифрованного предмета (на магнитах); звонки и молоточки для каждого игрока, фишки. Для удобного размещения игроков на полу имеются яркие подушки.



Игровое полотно



Семы-подсказки



Звоночки



Лупа



Фишки



Молоточки



Картинки с изображениями предметов по темам: «Овощи», «Фрукты», «Мебель», «Посуда», «Игрушки», «Одежда»

Правила игры 1 вариант

Ведущий просит игроков обратить внимание на игровое поле. В цветных кругах размещены картинки с изображением групп предметов: «Овощи», «Фрукты», «Мебель», «Посуда», «Игрушки», «Одежда». Ведущий показывает необычную лупу и схемы – подсказки с обозначением группы предметов, цвета и размера зашифрованного предмета, фиксируя внимание игроков на том, что схем - подсказок много и все они разные. Ведущий обращает внимание игроков на звоночки. Объясняет, что звоночки нужны для того, чтобы сообщить ведущему о том, что игрок нашел нужную картинку и готов дать верный ответ. Молоточек помогает игроку переместить изображение предмета в центр игрового поля.

Игрок отвечает на вопросы ведущего «Что это», «Какой?», составляет словесную конструкцию. За правильный ответ игрок получает фишку. В конце игры каждый игрок считает свои фишки. У кого фишек будет больше, тот становится победителем игры.



2 вариант

Все картинки по темам: «Овощи», «Фрукты», «Мебель», «Посуда», «Игрушки», «Одежда» расположены на игровом поле голубого цвета. Предметы расположены в хаотичном порядке, что усложняет поиск нужного предмета.

Ведущий просит игроков обратить внимание на игровое поле. На игровом поле размещены картинки с изображением групп предметов: «Овощи», «Фрукты», «Мебель», «Посуда», «Игрушки», «Одежда». Ведущий показывает необычную лупу и схемы – подсказки с обозначением группы предметов, цвета и размера зашифрованного предмета, фиксируя внимание игроков на том, что схем - подсказок много и все они разные. Ведущий обращает внимание игроков на звоночки. Объясняет, что звоночки нужны для того, чтобы сообщить ведущему о том, что игрок нашел нужную картинку и готов дать верный ответ. Игрок отвечает на вопросы ведущего «Что это», «Какой?», составляет словесную конструкцию. С помощью молоточка игрок перемещает найденное изображение предмета к себе.

В конце игры каждый игрок считает собранные им картинки. У кого картинок будет больше, тот становится победителем игры.







