

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

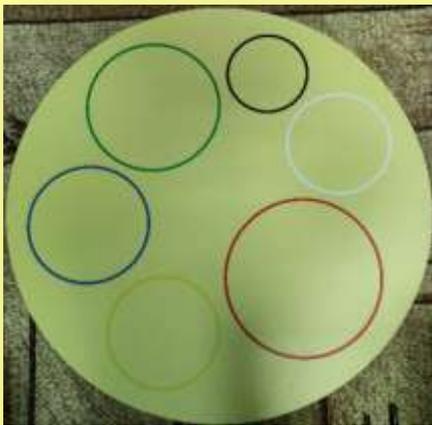
**Цель:** формирование устной монологической и диалогической речи; закрепление умения понимать обращенную речь и отвечать на вопросы

### **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.









