

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад присмотра и оздоровления № 281» городского округа Самара
443004 город Самара, ул. Зеленая, д. 8а. тел.: (846)330-37-72, факс (846) 330-37-7

Дидактическая игра
«Всезнайка»

Автор-разработчик: воспитатель

Лукьянова М.Л.

Самара 2017г.



1 вариант «Кто, что ест?»



2 вариант «Мамы и детеныши»



3 вариант «Кто, где живет?»

Дидактическая игра «Всезнайка»

Для детей 3-4 лет.

Методическая ценность игры: «Всезнайка» - дидактическая игра, которая дает возможность формировать у детей целый комплекс интеллектуальных умений. Задания игры помогут детям развивать внимание, логическое мышление, связную речь, расширять словарный запас, научиться сравнивать и обобщать.

Цель: Обобщение и систематизация знаний детей младшего дошкольного возраста по экологии и формированию элементарных математических представлений.

Задачи:

- развивать у детей познавательную активность;
- формировать сенсорные навыки (восприятие цвета, формы);
- закреплять знания о представителях природного мира, их месте жительства, питании, знания о фруктах и овощах;
- воспитывать целенаправленное восприятие, зрительную память, произвольное внимание;
- совершенствовать грамматический строй речи;
- развивать мелкую моторику и координацию движений рук.

Ход игры:

Игра состоит из корпуса и грампластинок. На нижнюю часть корпуса устанавливаются две грампластинки, которые свободно вращаются на деревянных стержнях. На грампластинках наклеены картинки с изображением различных предметов, животных, геометрических фигур и т.д. В игре использованы следующие варианты игр по темам: «Кто, что ест?», «Кто, где живет?», «Мамы и детеныши», «Цветные картинки», «На что похоже?», «Подбери цифре количество животных», «Подбери пару. Транспорт».

Сначала ребенок вращает одну из пластинок, устанавливает картинку в окошке корпуса. Далее подбирает парную картинку, соответствующую теме игры, на другой пластинке.

Варианты изменения игры:

1 вариант «Кто, что ест?»

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть предложенную картинку на правой пластинке, назвать животного на ней. Ребенок должен подобрать картинку с едой для этого животного на левой пластинке путем вращения.

2 вариант «Мамы и детеныши»

Ход игры: Сначала ребенок рассматривает изображение взрослого животного на левой пластинке, узнает и называет его. Определяет, к каким животным относится: к домашним или диким. Затем вращает правую пластинку с картинками детенышей животных. Находит нужного детеныша, останавливает круг, правильно называет детеныша.

3 вариант «Кто, где живет?»

Ход игры: Ребенок рассматривает картинку на левой пластинке, называет кто на ней изображен. Потом подбирает картинку с нужным жилищем с правой стороны путем вращения пластинки и правильно называет жилище.

4 вариант «Цветные картинки»

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть предмет в окошке на правой пластинке, назвать его. Затем, путем вращения левой пластинки, подобрать цветной кружок, соответствующий цвету предмета.

(Например, красная машина – красный круг).

5 вариант «На что похоже?»

Ход игры: Ребенок рассматривает предмет в окошке справа, называет его. Затем, путем вращения, подбирает геометрическую фигуру слева, соответствующую форме предмета. Называет фигуру и обозначает словами признак предмета. (Например, солнышко - круг).

6 вариант «Найди одинаковые картинки»

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть предложенную картинку на левой пластинке, назвать ее. Затем подобрать такую же картинку на правой пластинке.

7 вариант «Подбери пару. Транспорт»

Ход игры: Ребенок сначала рассматривает картинку с машиной на левой пластинке, называет ее, что или кого она возит. Затем, путем вращения, подбирает пару этой машине на правой пластинке и обозначает словами признаки транспорта.

(Например, легковые москвич - жигули).

Усложнение игры для детей 4-5 лет.

«Подбери цифре количество животных»

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть предложенную цифру на левой пластинке, правильно назвать ее. Затем ребенок подбирает картинку с правой пластинки, количество животных на которой соответствует этой цифре.

(Например: цифра 3 – три котенка)