

Серія дидактичних ігор «Рідний куточок рідного міста»



ОПИС СЕРІЇ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

Метою дидактичних ігор із серії „Рідний куточок рідного міста” є ознайомлення дітей з рідним містом, з його вулицями, зокрема, будівлями на ньому, їх призначенням, з природним оточенням та транспортом. Розвиток у дітей пам'яті, уваги, зв'язного мовлення, логічного мислення. Виховання інтересу і любові до рідного міста.

Ігри розділені на три блоки. І розучувати їх з дітьми теж пропонується в такій послідовності від першого блоку до третього, так як складність їх зростає в кожному блоці.

Перший блок під назвою „Ми подорожуємо” розроблено 5 варіантів ігор-ходилок. З них три варіанти присвячені закріпленню знань про будівлі, 1 – про транспорт, 1 – про природу.

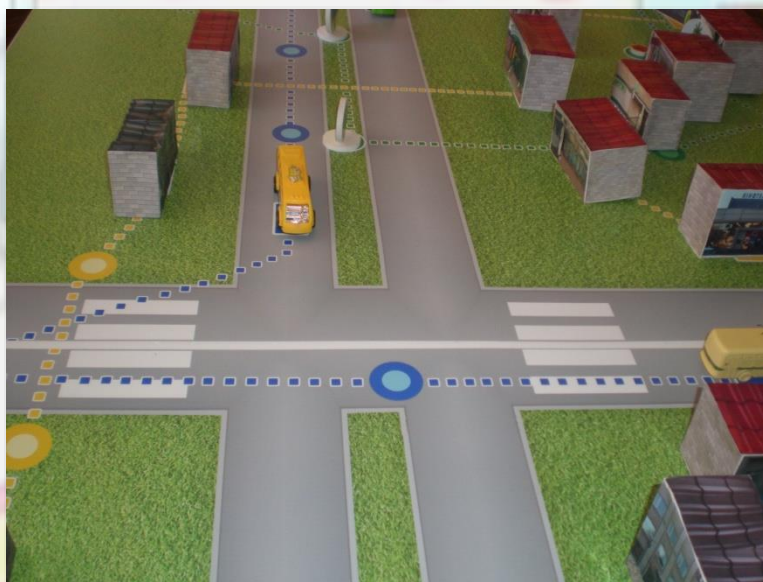
Другий блок ігор називається „Що, де, навіщо”, і в ньому теж нараховується 5 варіантів ігор. Але вони носять пошуковий характер. Діти відшуковують на ігровому полі описані об'єкти, або за схематичним зображенням, або розміщують обрані об'єкти у відповідному місці, самостійно перевіряючи правильність виконання завдання. В ході самоперевірки закріплюються знання дошкільниками цифр, геометричних фігур, звуків і букв.

А третій блок, „Інтелектуальний”, спрямований на розвиток мислення і мовлення старших дошкільнят. Він містить два варіанти гри „Знайди помилку”, та інтелектуальну гру «Брейн-ринг». Із трьох ігор цього блоку дві командні, що сприяє соціалізації дітей, умінню будувати товариські стосунки з ровесниками.

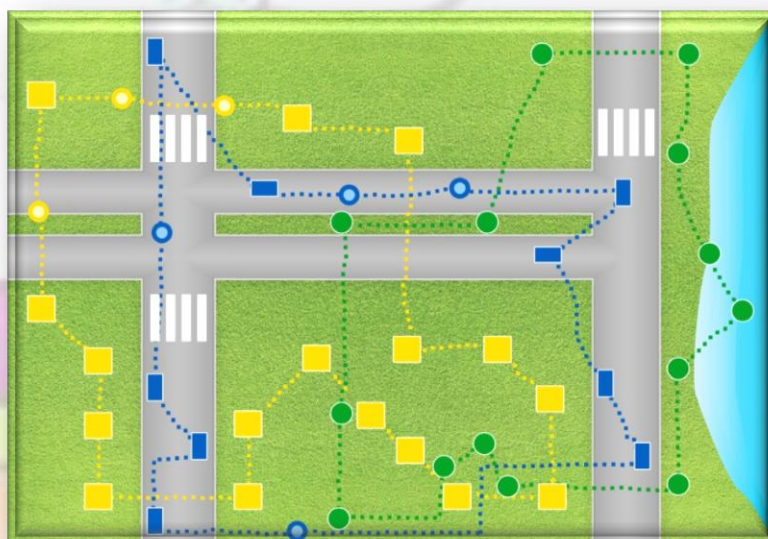
Для дітей, які мають найпростіші навички роботи з комп'ютером, створено чотири мультимедійних варіанти гри “Транспорт на наших вулицях”, „Архітектори”, “Природа навколо нас”, “Покупці”.

Для забезпечення ігрової активності дітей, їх потрібно озброїти знаннями. Тому необхідна попередня робота. Це розповіді вихователя, екскурсії та спостереження, розглядання фотографій із зображеннями об'єктів найближчого оточення та рідного міста, читання науково-популярної та художньої літератури

про рідне місто, заучування віршів, складання дитячих оповідань, малювання пам'яток міста, "будинки, в якому я живу". У старших групах підбір краєзнавчого матеріалу, пов'язаних з історією рідного міста та мікрорайону.



Матеріали і обладнання для ігор



Ігрове поле



макети архітектурних об'єктів, розміщених на проспекті



макети дерев, кущів, квітів



макети різних видів транспорту



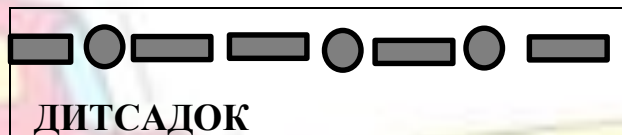
Фішки (4 жовтого кольору, по 2 синього і зеленого кольорів)



Фішки зі схематичними зображеннями об'єктів



3 кубики (з крапками, з об'єктами живої природи, з різними видами транспорту)



ДИТСАДОК

цифри, геометричні фігури, схеми звукового аналізу назв об'єктів, початкові літери назв.

І блок. «Ми подорожуємо»

Дидактична гра « Прогулянка по проспекту»

Обладнання: ігрове поле, 4 фішки жовтого кольору, кубик з крапками, макети об'єктів, розміщених на проспекті.

Ігрові правила: Під час гри учасники по черзі роблять ходи. Хід включає декілька дій. Порядок дій міняти не можна.

1. Починати гру зі старту – «Дитячий садок».
2. Робити стільки « кроків», скільки точок випало на кубіку.
3. Якщо гравець не знає назви об'єкта, то хід переходить до іншого.

Черговість ходу: Черговість ходу визначається по кубіку, у кого більше крапок випало, той і перший. Можна використовувати лічилку. Наприклад: «Щоб весело грати, потрібно всіх порахувати. Раз, два, три - перший - ти ! " Той, на кому закінчилася лічилка, ходить першим.

Хід гри:

1 варіант.

У грі беруть участь 2-4 діти. Кожен ставить свою фішку на старт. По черзі кидають кубик і пересувають фішки по жовтій доріжці на стільки кіл, скільки крапочок випало на кубіку. Прийшовши до якогось об'єкта, потрібно назвати його. Якщо гравець не знає назви, то хід переходить до іншого. У грі перемагає той гравець, чия фішка першою прийде до фінішу.

2 варіант.

З дітьми молодших груп гру можна використовувати для ознайомлення з окремими об'єктами міста. Ведучий ставить фішку по порядку і розповідає про кожен об'єкт. При повторній грі діти можуть ставити фішки і називати об'єкт, а потім діти можуть розповідати про об'єкти.

3 варіант.

У грі беруть участь два хлопчики і дві дівчинки. Дівчатка своїми фішками рухаються зі старту наліво, а хлопчики - направо. Перемагає та команда, яка перша прийде до фінішу.

Дидактична гра „По зеленій доріжці”

Обладнання: ігрове поле, 2 фішки зеленого кольору, кубик з крапками, зображення об'єктів природи, які можна побачити на проспекті дерев, кущів, квітів, риби, жаби.

Ігрові правила: Під час гри учасники по черзі роблять ходи. Хід включає декілька дій. Порядок дій міняти не можна.

1. Починати гру зі старту - "Дитячий садок".
2. Робити стільки " кроків", скільки точок випало на кубуку.
3. Якщо гравець не знає назви об'єкта, то хід переходить до іншого

Черговість ходу: Черговість ходу визначається по кубуку, у кого більше крапок випало, той і перший.

Хід гри

У грі беруть участь 2 дитини. Кожен ставить свою фішку на старт. По черзі кидають кубик і пересувають фішки по зеленій доріжці на стільки кіл, скільки крапочок випало на кубуку. Прийшовши до якогось об'єкта, потрібно назвати його. Якщо гравець не знає назви (дерево, кущ, квіти, риба, жаба), то хід переходить до іншого. У грі перемагає той гравець, чия фішка першою прийде до фінішу.

Дидактична гра „Від машини до машини”

Обладнання: ігрове поле, 2 фішки синього кольору, кубик з крапками, макети різних видів транспорту (автобус, вантажний і легковий автомобілі, трамвай, тролейбус, маршрутне таксі), які рухаються по прилеглих вулицях.

Ігрові правила: Під час гри учасники по черзі роблять ходи. Хід включає декілька дій. Порядок дій міняти не можна.

1. Починати гру зі старту - "Дитячий садок".
2. Робити стільки " кроків", скільки точок випало на кубуку.
3. Якщо гравець не знає назви об'єкта, то хід переходить до іншого

Черговість ходу: Черговість ходу визначається по кубуку, у кого більше крапок випало, той і перший.

Хід гри

У грі беруть участь 2 дитини. Кожен ставить свою фішку на старт. По черзі кидають кубик і пересувають фішки по синій доріжці на стільки кіл, скільки крапочок випало на кубику. Прийшовши до якогось об'єкта, потрібно назвати його. Якщо гравець не знає назви, то хід переходить до іншого. У грі перемагає той гравець, чия фішка першою прийде до фінішу.

II блок. Що, де, навіщо.

Дидактична гра „Що, де навіщо”

1 варіант

Обладнання: ігрове поле, фішки, макети об'єктів, розміщених на проспекті, дерев, кущів, квітів, і різних видів транспорту.

Ігрові правила: 1. Уважно слухати опис ведучого;

2. Шукати описані об'єкти після сигналу.

Хід гри:

У грі беруть участь 4 дитини і ведучий. За описом ведучого гравці знаходять об'єкт і ставлять свої фішки на потрібний об'єкт. Перемагає той гравець, який першим і правильно знайде всі об'єкти, описані ведучим.

2 варіант

Обладнання: ігрове поле, фішки зі схематичними зображеннями об'єктів, макети об'єктів, розміщених на проспекті.

Ігрові правила: 1. Починати гру за сигналом;

2. Брати лише по одній фішці;

3. Не заважати іншим гравцям.

Хід гри:

У грі можуть брати участь стільки дітей, скільки об'єктів. Всі об'єкти розміщені на ігровому полі. Кожний гравець бере фішку зі схематичним зображенням об'єктів, або дій, які там виконуються, і знаходять відповідні об'єкти. Перемагає той, хто швидше і правильно виконає завдання.

3 варіант.

Обладнання: ігрове поле, макети об'єктів, розміщених на проспекті, цифри, геометричні фігури, схеми звукового аналізу назв об'єктів, початкові літери назв.

Ігрові правила: 1. Починати гру за сигналом;

2. Брати лише по одному об'єкту;

3. Не заважати іншим гравцям.

Хід гри:

У грі беруть участь стільки дітей, скільки об'єктів. Ігрове поле пусте. Діти обирають собі об'єкт і розміщують його у відповідному місці ігрового поля.

Самоперевірка: - цифри;

геометричні фігури;

схеми звукового аналізу назв об'єктів;

початкові літери назв.

Виграє той, хто швидше і правильно виконає завдання.

Дидактична гра «Де що росте?»

Обладнання: ігрове поле, фішки, кубик з об'єктами живої природи та кубик з крапками, макети об'єктів, розміщених на проспекті, дерев, кущів, квітів.

Ігрові правила: 1. Учасники вступають у гру по черзі. Черговість ходу визначається по кубуку, у кого більше крапок випало, той і перший.

2. Фішку можна отримати тільки за правильно виконане завдання;

3. При допущеній помилці право ходу переходить до іншого гравця.

Хід гри:

У грі беруть участь 2-4 дитини. Кожний гравець по черзі кидає зелений кубик на гранях якого зображені хвойне і листяне дерева, кущі, квіти, рибка і жаба. Якщо випало хвойне дерево, він розміщує на ігровому полі макети хвойних дерев там де вони ростуть і т. д. За правильно виконане завдання гравець отримує фішку. У кого більше фішок – той переможець

Дидактична гра «Транспорт на наших вулицях»

Обладнання: ігрове поле, фішки, 2 кубики (з крапками і з різними видами транспорту), макети об'єктів, розміщених на проспекті і різних видів транспорту.

Ігрові правила: 1. Учасники вступають у гру по черзі. Черговість ходу визначається по кубуку, у кого більше крапок випало, той і перший.

2. Фішку можна отримати тільки за правильно виконане завдання;

3. При допущеній помилці право ходу переходить до іншого гравця.

Хід гри:

У грі беруть участь 2-4 дитини. Кожний гравець по черзі кидає синій кубик на гранях якого зображені автобус, трамвай, тролейбус, вантажний і легковий автомобілі, маршрутне таксі. Якщо випав автомобіль, він розміщує на ігровому полі макети автомобілів там де вони можуть їхати і в якому напрямку.

За правильно виконане завдання гравець отримує фішку. У кого більше фішок – той переможець.

III блок. Інтелектуальний

Дидактична гра «Знайди помилку»

1 варіант.

Обладнання: ігрове поле, макети об'єктів, розміщених на проспекті, дерев, кущів, квітів, і різних видів транспорту.

Ігрові правила: 1. Починати гру за сигналом;

2. Не заважати іншим гравцям.

Хід гри:

У грі беруть участь 2-4 дитини. Ведучий зумисне допускає помилку при розміщенні об'єктів на ігровому полі. Уважно розглянувши розміщення об'єктів, гравці повинні знайти помилку і виправити її. Перемагає той гравець, який перший знайде і виправить помилку.

2 варіант

Обладнання: ігрове поле, кубик з крапками, макети об'єктів, розміщених на проспекті, дерев, кущів, квітів, і різних видів транспорту, картки з цифрами.

Ігрові правила: 1. Черговість вступу до гри визначається по кубіку, який кидають капітани команд. У кого більше випало, та команда перша;

2. Допускати помилок стільки, яка цифра на картці;

3. Не заважати і не підказувати гравцям іншої команди.

Хід гри:

У грі беруть участь дві команди гравців. Капітан однієї з команд витягає картку з цифрою. Після цього гравці цієї команди розмішують об'єкти на ігровому полі відповідно допускаючи таку кількість помилок, як на картці. Гравці іншої команди повинні відшукати і виправити помилки, якщо такі були.

Потім команди міняються місцями. Виграє та команда, яка швидше відшукала і виправила помилки.

Інтелектуальна гра «Брейн-ринг»

Обладнання: ігрове поле, кубик з крапками, макети об'єктів, розміщених на проспекті, картки з цифрами, дзига зі стрілкою.

Ігрові правила: 1. Черговість вступу до гри визначається по кубіку, який кидають капітани команд. У кого більше випало, та команда перша;

3. Не заважати і не підказувати гравцям іншої команди.

Хід гри:

У грі беруть участь 2 команди гравців по 6-8 дітей. Капітани команд по черзі розкручують дзигу зі стрілкою. Біля якої цифри зупиняється стрілка, про об'єкт під таким номером потрібно розповісти. Перемагає та команда, яка повідомила детальнішу і цікавішу інформацію про об'єкти.