



Дидактические игры хороши тем, что, созданные взрослыми в дидактических целях, они остаются играми. Ребёнка в этих играх привлекает, прежде всего, игровая ситуация. А играя, он незаметно для себя решает ту или иную дидактическую задачу.

Дидактические задачи «Умной карусели» разнообразны. Применять игру можно в любой образовательной области. Это может быть ознакомление с окружающим (природа, животный и растительный мир, люди, их быт, труд, события общественной жизни), развитие речи (закрепление правильного звукопроизношения, обогащение словаря, развитие связной речи и мышления), закрепление элементарных математических представлений. Содержанием этой игры может быть окружающая действительность (природа, люди, их взаимоотношения, быт, труд, события общественной жизни и т.д.).

Цель: закрепить знания детей.

Материал и оборудование: карусель; картинки или игрушки; предметы, которые лежат в мешочках.

Игровое правило. Дети поочередно (как выпадет жребий или по

Нина Ермолаева,
старший воспитатель, детский сад «Ласточка»,
пос. Таёжный, Тюменская обл.

«УМНАЯ КАРУСЕЛЬ»

Авторская игра на все случаи жизни

считалочке) достают картинку или предмет из мешочка. Поощряется, если ребёнок может дать более подробное описание или характеристику данного предмета.

Вот несколько вариантов игр.

«ФИЗКУЛЬТУРА»

- Назови вид спорта, который изображен на картинке.
- Выполни упражнение.

«ЗДОРОВЬЕ»

- «Что такое хорошо и что такое плохо» (закрепление культурно-гигиенических навыков).
- «Что полезно, а что – нет» (закрепление знаний о здоровом образе жизни).

«ЧТЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ»

- Найди героев одной сказки.
- Из какой сказки этот герой?
- Отгадай загадку.
- Из какой сказки этот предмет?

«ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО»

- Назови жанр живописи (*пейзаж, портрет, натюрморт, архитектура, сказочный* и т.д.).
- Назови пейзаж (*сельский, городской, лесной, космический* и т.д.).
- Назови цвет. Какой он? (К какой цветовой гамме относится?)
- Угадай игрушку (*дымковская, филимоновская, богородская, каргопольская* и т.д.).
- Назови роспись (*хохломянская, гжельская, городецкая* и т.д.).
- Назови элемент росписи (например, в хохломской: *завиток, криуль, трилистик, ягодка* и т.д.; в городецкой: *розан, листок, бутон, городецкий конь, птица* и т.д.).

«СЕНСОРИКА»

- Угадай предмет на ощупь.

«ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ»

- Назови геометрическую фигуру (круг, квадрат, овал, прямоугольник, ромб, трапеция, треугольник, многоугольник).
- Какого цвета фигура?
- Назови цифру.
- Сосчитай, сколько?
- Назови соседей числа.
- Назови соседей числа справа (слева).
- Какой знак?
- Составь задачу по картинке.
- Сосчитай ($2+2$, $3+7$, $8-5$ и т.д.).
- Что больше? (5 или 7, 10 или 1 и т.д.)

«КОММУНИКАЦИЯ»

- Назови овощ (или фрукт).
- Назови ягоду.
- (Такие же задания можно придумать на классификацию и обобщение разных предметов.)
- Придумай слово на заданный звук (в начале, в середине, в конце слова).
- Раздели слово на слоги.
- Придумай предложение (по картинке).
- Назови звук и дай его характеристику (*звонкий, глухой, согласный, гласный, твёрдый, мягкий, шипящий, свистящий* и т.д.).

«МУЗЫКА»

- Назови инструмент.
- Продолжи песенку.

