

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СКАЗОЧНАЯ ГОСТИНИЦА»

Игровое оборудование: данная игра представлена в виде замка (изготовленного из пластика) из 7 башен с кармашками, выстроенных согласно цветам радуги. В первой башне (красного цвета) один этаж, во второй башне (оранжевого цвета) два этажа, в третьей башне (жёлтого цвета) три этажа, в четвёртой башне (зелёного цвета) четыре этажа, в пятой башне (голубого цвета) пять этажей, в шестой башне (синего цвета) шесть этажей, в седьмой башне (фиолетового цвета) семь этажей.

В игре «Сказочная гостиница» флажки заменены двухсторонними карточками, с одной стороны которых — сказочный персонаж, а с другой — цветовой фон (одна карточка красного цвета, две карточки оранжевого цвета, три карточки жёлтого цвета, и т.д. в соответствии с количеством этажей в башне определённого цвета).

Данный материал будет полезен воспитателям средней, старшей и подготовительной группы работающих по разным образовательным программам учреждений («Детство», «Радуга», «Развитие»). Дидактическая игра направлена на развитие математических способностей. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счёт большого количества разнообразных игровых заданий. Её аналогом была игра Воскобовича «Кораблик Брызг-брызг». С помощью данной игры можно решить большое количество образовательных задач, в зависимости от того, какую цель ставит воспитатель. Данную игру можно использовать как в непосредственной образовательной деятельности, так и в свободной деятельности детей.

Задачи игры:

образовательные: формировать сенсорные эталоны — цвет, расположение в пространстве; знакомить с днями недели;

развивающие: развивать основные психические процессы — память, внимание, мышление, восприятие; упражнять в употреблении предложно-падежных конструкций, порядковых числительных;

воспитательные: воспитывать творческое воображение.

- Назови сказочных героев, которые живут в голубой башне...
- Кто поселился во второй башне, кто в четвёртой на третьем этаже...
- Кто живёт между Буратино и Снегурочкой, кто живёт под Котом в сапогах...

3. Игра «Угадай, кто». Воспитатель (в старшем дошкольном возрасте могут и дети) задумывает персонажа. Задача детей — угадать, кто это. Можно задавать вопросы, ответом на которые будут «да» или «нет». Например: этот герой живёт в четвёртой башне? Он живёт наверху? Справа от него поселился Колобок? и т.д.

Играть можно как с изображениями сказочных персонажей, так и с цветными фишками.