|  |  |
| --- | --- |
| **ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ. «ЗАГАДКИ ЦАРЕВНЫ-ЛЯГУШКИ»** | |
| **МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 37 СЕЛО**  **ПОКРОВСКОЕ** |  |
| Автор дидактического пособия  Педагог  **Ознобихина С.И.** |
| **ВИД МЕТОДИЧЕСКОГО ПРОДУКТА**:  прикладная методическая продукция |
| **«ЗАГАДКИ ЦАРЕВНЫ-ЛЯГУШКИ»** |
| **ОПИСАНИЕ ИГРЫ:** Эту игру можно использовать в практически во всех видах деятельности: в процессе организованной образовательной деятельности, совместной деятельности педагога с детьми, самостоятельной деятельности детей, при организации индивидуальной работы с ребёнком. | |
| **ПРИМЕНЕНИЯ:** игра способствует формированию у детей: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Она учит детей применять имеющиеся знания в различных игровых условиях, активизируют разнообразные умственные процессы и доставляют эмоциональную радость детям.  **Цель:** способствоватьсозданию педагогических условий для развития любознательности и познавательной активности у детей.  **ЗАДАЧИ:**   * Расширять представления детей о взаимосвязи природы и человека, развивать познавательные интересы. * Развивать связную речь, мышление, память. * Закреплять умение самостоятельно, логически кратко, точно выражать свои мысли. * Внушить сочувствие к живой природе, научить сопереживать. * Сформировать у детей убеждение, что красота природы бесценна, поэтому её надо беречь и охранять. | |
| **НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ИГРЫ:**7 кругов, вырезанный из картона и заламинированны.1 сторона круга – изображение ситуаций, которых не должно быть в природе. На обратной стороне круга – картинки животных. 7 кругов со стихами соответствующими каждой ситуации. | |
| **ТЕХНОЛОГИЯ (ЭТАПЫ) ИЗГОТОВЛЕНИЯ:**  Материалы игр отпечатаны на бумаге полноцветной печатью и приклеены к картону, заламинированы с двух сторон, не боятся воды, не рвутся. | |
| **ХОД ИГРЫ**  1 вариант игры.  **Ход игры:**  В игре могут участвовать от 2 до 7 человек. Ведущий раздаёт детям круги с изображением ситуаций и зачитывает стихи. Ребенок, который первым находит круг с картинкой, соответствующей содержанию стихотворения, получает фишку. Побеждает игрок, получивший наибольшее количество фишек.  2 вариант игры  **Ход игры:**  Игроки располагаются вокруг кругов, по очереди вращают стрелку. Игрок, сидящий рядом с картинкой, на которую указала остановившаяся стрелка, объясняет, какая ситуация на ней изображена, к чему это событие может привести и как его можно предотвратить. За полный и правильный рассказ ребенок получает фишку. Побеждает игрок, получивший наибольшее количество фишек.  3 вариант игры  **Ход игры:**  Игроки располагаются вокруг кругов, поочередно вращают стрелку, называют животное, на которое указывает стрелка, и рассказывают о нем. Ребенок, который составил самый интересный рассказ, получает фишку. Побеждает игрок, получивший наибольшее количество фишек. | |