|  |
| --- |
| **ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ. «ЗАГАДКИ ЦАРЕВНЫ-ЛЯГУШКИ»** |
| **МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 37 СЕЛО****ПОКРОВСКОЕ** |  |
| Автор дидактического пособияПедагог **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.  |