Дидактическая игра «По дороге в школу»

Многофункциональная дидактическая игра «По дороге в школу» предназначена для работы с детьми старшего дошкольного возраста по познавательному, речевому, социально-коммуникативному, художественно-эстетическому, и физическому развитию. Игру можно использовать в разных видах детской деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской.

Преимущество данной многофункциональной дидактической игры в том, что в ней могут участвовать одновременно 2-6 детей (игры в парах, мини-группах).

Роль ведущего в начале игры может брать на себя педагог или дети самостоятельно распределяют между собой роли (по договоренности или по жребию).

Цель: систематизация и расширение представлений детей о мире школьника через игру, в ходе которой дети, отвечая на вопросы-карточки и открывая буквы, составляют итоговое слово.

Задачи:

* Формировать желание ребенка идти в школу и принятие им позиции школьника;

* Расширять словарный запас;

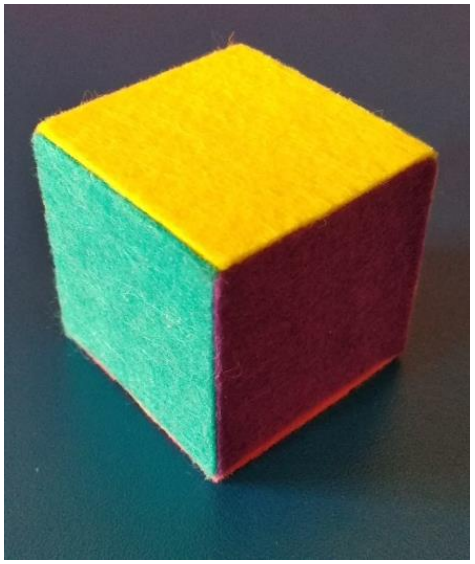
* Развивать познавательный интерес к новым знаниям и осознание общественной значимости школьного обучения;

* Воспитывать умение договариваться.

Материал к дидактической игре:

В игре имеются 2 игровых поля, кубик, номера участников, фишки, 6 тематических конвертов по 24 карточки и конверт с буквами для составления слов.

С целью доступности для использования другими педагогами дидактическая игра оснащена Паспортом с наличием методических рекомендаций и правил игры.



Материал к дидактической игре:

Вариант 1

Вариант 2

Примеры вопросов:

Окружающий мир (зеленый конверт)

По дороге сказок… (розовый конверт)

Примеры вопросов:

Математика
(оранжевый конверт)

Грамотейка
(желтый конверт)

ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ:

Все про школу…
(фиолетовый конверт)

Разминка
(голубой конверт)

Вариант 1

ХОД ИГРЫ: Количество игроков: 2-6 участников.

Для игры понадобятся игровое поле с пятью тематическими секторами и одним сектором на крышке. Перед началом игры буквы одного загаданного слова размещаются в кармашках тематических полей и закрываются 4 –мя карточками с вопросами, в соответствии с тематическим полем. Остальные карточки остаются в конвертах.

Участники игры определяют очередность хода (по договоренности или по жребию), в соответствии этого надевают номерки. Игроки ходят по очереди. В соответствии со своим ходом ребенок бросает кубик и выбирает карточку-задание того же цвета на поле, который выпал ему на кубике. Игрок отвечает на вопрос карточки. Если ответ правильный, то игрок оставляет карточку себе в качестве призового очка, а на тематическом поле становится видной часть буквы. Если ответ неправильный, то игрок оставляет карточку на месте.

Игра ведется до тех пор, пока не будут открыты все буквы на полях. Игроки все вместе из них составляют слово.

После этого подводятся итоги- у кого призовых очков – карточек больше, тот и победил.

Окружающий мир
Математика
Грамотейка
Все про школу...
Разминка

Окружающий мир
Математика
Грамотейка
Все про школу...
МА-МА

Окружающий мир
Ш
Математика
К
О
Грамотейка
Л
Все про школу...
А

Окружающий мир
Математика
Грамотейка
Все про школу...
ШКОЛА

Варианты слов:

Как называется комната в школе, в которой проходят занятия?
Во время какого урока разр
бегать?
2021/3/5 07:44

Кто спас Красную Шапочку и ее бабушку от волка?
Сделай 10 боковых наклонов
2021/3/5 07:44

Как называется полосатая разметка пешеходного перехода?
Назови любое слово, которое начинается на К, а заканчивается на А
2021/3/5 07:45

Окружающий мир
К
По дорогам сказок...
Ш
Математика
О
Грамотейка
Л
Все про школу...
А

Окружающий мир
По дорогам сказок...
Математика
Грамотейка
Все про школу...
ШКОЛА
2021/3/5 07:55

ВАРИАНТ №2.

Цель: вернуться на старт, получив, как можно больше призовых очков.

Ход игры:

Количество игроков: до 6 человек.

Для игры понадобится игровое поле – ходилка «ШКОЛА», 6 цветных конвертов с вопросами и 6 цветных фишек. Дети ходят по очередности, установленной по договоренности или по жребию. Фишки раскладываются на старте.

В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку вперед по дорожке на выпавшее количество очков. Фишки игроков могут свободно проходить мимо друг друга и останавливаться на одних и тех же клетках игрового поля. Двигаться фишки могут только в одну сторону, возвращаться назад нельзя. После перемещения фишки игрок должен выполнить действия, связанные с попаданием на клетку.

Если фишка игрока остановилась на кружке (оранжевого, розового, желтого, синего, фиолетового) , то игрок должен взять верхнюю карточку из стопки соответствующего цвета и ответить на вопрос. Если ответ правильный, то игрок ее оставляет у себя в качестве призового очка. Если ответ неправильный, то игроку сообщается правильный ответ, а карточка возвращается вниз соответствующей стопки. Правильность ответа при необходимости можно проверить по номеру вопроса. Ответ считается верным, если дан полностью. Неполные ответы засчитываются, как неправильные.

На голубых кружках засчитывается выполнение упражнения. Например, если игрок смог сделать нужное количество приседаний, то получает призовую карточку, а если смог только несколько или отказался выполнять, то карточку не получает. Если ребенок незнаком с упражнением, это не считается неправильным ответом, взрослый должен объяснить или показать, как это упражнение делается.

Если фишка игрока остановилась на «сердечке», то игрок может сам выбрать , из какой стопки взять карточку и ответить на вопрос.

Если фишка игрока остановилась на звонке, то он должен поспешить на урок- бросить кубик и сделать внеочередной ход.

Как только фишка игрока дойдет до двери школы (вернется на старт), он заканчивает игру. Тот, кто пришел к финишу первым, получает карточку с 5 призовыми очками, вторым, получает карточку с 4 призовыми очками, третьим – с 3, четвертым – с 2, пятым – с 1 призовым очком.

Игра ведется до тех пор, пока ее не закончит предпоследний игрок. После этого подводятся итоги – у кого призовых очков больше, тот и победил. При подсчете очков учитывается количество призовых карточек, полученных в ходе игры и количество призовых очков, полученное на финише.