**Авторская дидактическая игра**

**«Цветик – шестицветик»**

Дидактическая многофункциональная игра «Цветик - шестицветик», специально создана и приспособлена для обучения детей от 3 до 7 лет, отвечающая особенностям, интересам каждого ребенка. Многофункциональность пособия выражается в разнообразии дидактического материала (различные карточки и различные варианты игры). В зависимости от возрастной категории подбираются игры. Игровое пособие удобное, яркое и простое в обращении.

Данная игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей. Дидактическая игра представляет собой игровое поле в виде цветка с шестью лепестками, сшитыми из фетра разного цвета. Внизу каждого лепестка пришит карман для игровых карточек с вопросами и картинками, вверху каждого лепестка пришиты цифры по порядку от 1 до 6. Для игры можно вариативно использовать как фишку с цифрами на гранях, так и «чудесный мешочек» с заранее положенными туда фишками с цифрами. В зависимости от выпавшей цифры, ребенок берет игровое задание, соответствующее данному сектору. Если дети маленькие – и еще не знают цифры, то для их удобства лепестки данного игрового пособия имеют разный, неповторяющийся цвет. В таком случае уместно использовать кубик с гранями такого же цвета, как и на игровом пособии, либо положить в «волшебный мешочек» разноцветные плашки, в той же цветовой гамме, как и пособие. Тогда дети, вытаскивая плашку определенного цвета, либо рассматривая кубик с соответствующей гранью ищут соответствующий цвету сектор с игровым заданием. В самом начале, когда дети только знакомятся с игрой, уместно быть ведущим воспитателю, чтобы немного направлять игру, а когда дети освоятся, т.к. игра логична и благодаря используемому материалу яркая, можно передавать инициативу ведения игры детям, но при этом нужно соблюдать некоторые правила, вопросы лучше облекать в наглядную форму, к примеру: сектор физической активности обозначить картинкой с музыкальным инструментом, либо с детьми, которые делают зарядку, сектор загадок обозначить картинкой с вопросительным знаком, и т.п., в зависимости от игры, в которую в данный момент играют дети.

Тематика вопросов может варьироваться в зависимости от поставленной цели и задач. Игра вызывает у детей живой интерес к процессу познания и помогает им усвоить любой обучающий материал. В игровой форме сложные задания становятся увлекательным занятием. Вариации упражнений, заданий не имеют предела. Пособие постоянно может пополняться новыми элементами (карточками). Игровое занятие можно проводить с детьми в совместной образовательной деятельности, а можно провести и как развлечение.

Тематически я разработала варианты проведения утреннего и вечернего круга с помощью игры «Цветик – шестицветик» и 7 дидактических игр: «отгадай сказку»; «угадай профессию»; «кто я - что я»; безопасность (при пожаре, на улице, дома; в транспорте; опасные предметы), мимические игры, «моя страна», «дикие животные», «птицы». Игра может быть использована по любым темам календарного тематического плана. Любой вариант игры предусматривает наличие сектора с двигательной активностью, если фишка попадает на данный сектор – дети выполняют задания, указанные на карточке – игровые упражнения (физическая разминка в соответствии с тематикой игры) и с мимической игрой, для разгрузки и снятия напряжения.

**Целью** данной игры является создание условий для активизации работы детей на занятиях, за счет вовлечения их в игру; развитие логического мышления, умения правильно и последовательно рассуждать.

**Задачи данного игрового пособия:**

*образовательные:*

- Расширять кругозор детей;

-Формировать навык составления короткого рассказа, математических представлений;

*Развивающие:*

- развивать творческие способности, фантазию, логическое мышление, внимание, память, речь; коммуникативные умения;

*Воспитательные:*

- Воспитывать самостоятельность, целеустремлённость, настойчивость, уверенность в себе; умение отстаивать свою идею, своё решение; умение работать в команде; внимательное, чуткое отношение к сверстникам;

**Практическая значимость:**

1. Пособие предназначено для развития детей, как младшего, так и старшего дошкольного возраста с учётом возрастных и индивидуальных особенностей.

2. Использование во время проведения занятий, утреннего и вечернего круга, на индивидуальных занятиях, и в играх – викторинах между подгруппами детей возраста от 3 до 7 лет,

**Область применения дидактической игры «цветик – шестицветик»:**

Безопасность (при пожаре, на улице, дома; в транспорте; опасные предметы)

Познание в разделах «РЭМП», «Ознакомление с окружающим миром»,

Коммуникации в разделе «Развитие речи».

Дидактическая игра «Цветик - шестицветик» имеет развивающее, обучающее и воспитывающие значение. Ее можно использовать в любых видах детской деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, как элемент в сказкотерапии.

**Примеры вариантов игр для данного пособия:**

**Игра**: **«Назови профессию»**

**Цель:** создать условия для обобщения и систематизации представлений детей о профессиях взрослых.

**Ход игры**: дети по очереди кидают фишку (либо достают кубики с цифрами из «волшебного мешочка», либо вариант с кубиком с разноцветными гранями, либо плашками разного цвета). Затем они ищут цифру соответствующего сектора (или ищут сектор по цвету, соответствующему кубику либо плашке) и отвечают по очереди на вопросы по данной карточке. (Назови профессию. Чем занимается человек данной профессии? Определи, какой предмет на карточке лишний, почему? Подбери к профессии подходящие картинки). (Приложение 1)

**Второй вариант игры**: на игровом поле, на лепестках лежат перевернутые картинки с профессиями. Ребенок берет картинку с выпавшего ему сектора и описывает профессию – остальные дети должны отгадать загаданное. Загадывают все по очереди, при описании воспитатель может помогать детям, если у них возникают затруднения. Желательно, во втором варианте игры использовать мимические игры – то есть жестами и мимикой показывать человека данной профессии. За правильный ответ по своему сектору ребенок получает фишку. Каждый ребенок может получить дополнительную фишку, если поможет товарищу, в случае, если нужна «помощь друга».

Аналогично проводится игра про животных (диких и домашних) и птиц (перелетных и зимующих). Вопросы могут быть в виде загадок. Например:

**Игра «Дикие животные»**

**Цель**: создать условия для обучения и систематизации знаний детей о диких животных родного края.

Дети получают карточки соответствующего сегмента, которые им выпали согласно жребия, описанного раньше.

**Игровое задание 1 сектора (зеленого цвета – отгадай загадку).**

Ребенку, которому выпал данный сегмент нужно отгадать загадки про диких животных, загадки напечатаны на красочной картинке, изображающей реалистичных лесных животных.

1) Кто пчелиный любит мед, лапу кто зимой сосет? (медведь).

2) Что за зверь лесной, стал как столбик, под сосной? У этого зверька уши больше головы. (заяц).

3) Всех зверей она хитрей, шуба рыжая на ней? (лиса).

4) Всё время по лесу он рыщет,

Он в кустах кого-то ищет.

Он из кустов зубами щелк,

Кто скажите это — … (волк)

5) Кто с высоких толстых сосен в ребятишек шишку бросил?

А в кусты через пенек промелькнул, как огонек? (белка).

6) Словно елка, весь в иголках.

Сам он круглый, а не мяч, рта не видно, а кусач,

Голой ручкой не возьмешь, ну, скажите, это … (ёж)

Как только дети запомнят загадки, то варианты загадок можно менять, при этом поощряя их вспоминать прошлые (вышедшие из употребления загадки – которые использовались в прошлом месяце – это развивает речь, память и воображение детей)

**Игровое задание второго сектора (синего цвета) «Кто где живет?»**

Ребенок должен назвать место обитания дикого животного и его жилища. В случае затруднения, просим помощь друга.

1)У медведя дом – берлога.

2)Заяц живет под кустами.

3)У лисы дом называется – нора

4)У волка дом называется – логово.

5)У белки домик – дупло.

6)У ежа дом называется норка.

**Игровое задание третьего сектора (красного цвета) «Кто кем раньше был».**

Ребенок также может называть дикого животного «один-много»

Медведь был кем? — медвежонком (медвежата)

Заяц – зайчонком (зайчата)

Лиса – лисенком (лисята)

Волк – волчонком (волчата)

Белка – бельчонком (бельчата)

Ёж – ежонком (ежата)

**Игровое задание четвертого сектора (желтого цвета) «Кто чем питается?»**

**(примерный образец)**

Медведь летом питается мясом, рыбой, ягодами,а зимой он сосет лапу. Медведь хищник.

Заяц летом ест траву, а зимой кору деревьев. Это травоядное животное.

Лиса питается мясом (куры, заяц) и рыбой. Также может есть плодовые ягоды. Это хищное животное. Волк питается зайцами, сусликами, домашними гусями, может съесть кладку яиц. Это хищное животное.

Белка питается грибами и орешками. Это животное называют грызуном.

Еж питается грибами, яблоками, ужами, лягушками.

**Игровое задание пятого сектора (салатового цвета). Составить описательный рассказ по получившемся карточкам**. (примерный рассказ, в данном случае допускается одна карточка в сектора, чтобы ребенок не переутомился. Желательно как то пометить кубик данного сектора, чтобы данный сектор выпадал воспитателю, а когда, спустя некоторое время воспитатель будет «забывать» некоторые факты, дети будут подсказывать. После того, как почувствуете активность со стороны детей, этот сектор можно отдавать в игру детям)

Бурый медведь

Бурый медведь - дикое животное леса. На зиму медведь сооружает себе берлогу и впадает в спячку. Основная пища медведей - ягоды, коренья, грибы. Найдет медведь птичье гнездо - полакомится яйцами, найдет улей диких пчел - поест медку. Медведь умеет ловить рыбу и с удовольствием ее ест. Может скушать и мышку, если удастся ее поймать. Не побрезгует и падалью.

Заяц

Заяц живет в лесу. Он не роет себе нор, а прячется в кустарниках, в углублениях под корнями, под ветвями, там и сооружают себе зимовье. Основная пища зайца - это трава, сено, молодые веточки деревьев. Ест заяц и овощи, фрукты и ягоды, если удается их найти.

Лиса

Лиса - дикое животное. Она живет в лесу, в норе. Лиса - хищный зверь. Основная еда лис - насекомые (жуки, дождевые черви) и мелкие грызуны (мыши-полёвки). Если удастся лисе поймать зайца или птицу, что бывает не очень часто, она с удовольствием съест и их. Часто лисы селятся рядом с человеком и воруют домашних птиц из птичников. Иногда может полакомиться и рыбкой, выброшенной на берег Не побрезгует ягодами и фруктами, когда голодна.

Белка

Белка живет в лесу. Она находит в дереве дупло и селится там. Ест белка ягоды, фрукты, грибы, орехи, желуди и зерно. Запасает припасы на зиму, пряча их под корнями или среди веток деревьев, чтобы не голодать зимой.

Ёж

Ежи живут в лесу. Они редко сами роют норы, чаще занимают чужие или сооружают гнездо среди выпирающих корней, под кустом, в углублениях земли, натаскивая туда много листьев, сухой травы и мха. Зимой ежи впадают в спячку. Едят ежи в основном насекомых. Если попадется змея, могут съесть и её. Не прочь полакомиться грибами, желудями, ягодами и фруктам

**Игровое задание шестого сектора (оранжевого цвета)**

**двигательная активность** (Пример физминутки, сюда же можно включить и мимические игры – чтобы после каждой строчки они мимикой или повадками изображали животное. Отлично сюда сочетаются звуковые игры – опять же после каждой строчки просить, чтобы дети показали, как маму зовет лисенок, или как мама лисенка зовет домой. Дети сначала теряются, т.к. они знают, как, например рычит тигр или медведь, но они не знают какие звуки издает лисенок, тут можно пофантазировать, но дети могут делать вывод, что мама лисица говорит громче, чем лисенок, сначала можно предложить им придумать самим, а потом дать послушать голоса животных)

Дикие животные

Жарким днем лесной тропой

Звери шли на водопой. (Дети идут по кругу друг за другом)

За мамой-лосихой топал лосенок, (Идут, громко топая)

За мамой-лисицей крался лисенок, (Идут крадучись)

За мамой-ежихой катился ежонок, (Передвигаются в глубоком приседе)

За мамой-медведицей шел медвежонок, (Передвигаются в глубоком приседе)

За мамою-белкой скакали бельчата, (Скачут на носочках, согнув руки перед грудью)

За мамой-зайчихой — косые зайчата, (Скачут, сделав «ушки» из ладоней)

Волчица вела за собою волчат. (Идут на четвереньках)

Все мамы и дети напиться хотят. (Идут на четвереньках).

**Игра «Птицы»**

**Цель:** создать условия для закрепления знаний детей о зимующих и перелетных птицах, их повадках и среде обитания.

**Ход игры:** Дети получают карточки соответствующего сегмента, которые им выпали, согласно жребия, описанного раньше. Затем, ребенок отвечает на вопросы по карточке, которая ему выпала в секторе. Карточки с птицами уместно менять, когда все дети усвоили знания, и могут активно помогать друг другу. Уместно менять не все карточки сразу, а меняя по одной.

(Примерные вопросы к каждой карточке с птицей - назови птицу, зимующая или перелетная птица, чем она питается, где она живет)

**Как вариант игра – викторина:** на середину круга кладем карточки с вопросами, а в кармашки каждого сектора карточки с изображениями птиц, воспитатель задает вопросы викторины, а дети пытаются отгадать птицу. (Примеры вопросов викторины: какую птицу спасла Дюймовочка? Как звали птицу, которая не могла улететь в теплые края, потому, что лиса повредила ей в детстве крыло? Какая птица, когда стучались в дверь, спрашивала: «Кто там?»? Какой птицей стал гадкий утёнок, когда вырос? И обязательно физминутка на выбор воспитателя)

**Игра «Отгадай сказку»**

**Цель:** создать условия для закрепления представлений об объектах окружающего мира, обучение умению связывать словесное описание с визуальным изображением.

**Ход игры**: Дети получают карточки соответствующего сегмента, которые им выпали, согласно жребия, описанного выше. В данной игре уместно разделить сегменты на темы.

К примеру игроку выпал **первый сегмент: «Отгадай название сказки»**. Ребенок отвечает на вопросы по сказкам. Примеры загадок: В какой сказке девочка сломала мебель? В какой сказке один герой – выгнал из дома другого героя и стал там жить? В какой сказке один герой целый дом сломал?

**Игроку второго сегмента задание: «Угадай героя по реплике». Примерные вопросы:**

- «У меня не усы, а усищи, не лапы, а лапищи, не зубы, а зубищи. Я Никого не боюсь» (Заяц «Заяц – хвастун»); «… приходи, куманек, приходи, дорогой! Уж я тебя угожу!» (Лиса «Лиса и журавль»); «ловись, рыбка, и мала, и велика, ловись, рыбка, и мала, и велика» (Волк «Лиса и волк»). «..Да я не потесню вас: сама лягу на лавочку, хвостик под лавочку, курочку под печку…» («Лисичка со скалочкой»)

**Игроку третьего сегмента задание: «Узнай персонажа по описанию». Примерные вопросы:** «… и стала она расти не по дням, а по часам: что ни день, то все краше становится. Сама беленькая, точно снег, коса русая до пояса. Только румянца нет вовсе» («Снегурочка»)**.** «Осталась она сиротой, взяли ее эти люди, выкормили и работой заморили: она и ткет и прядет, она и прибирает, она и за все отвечает («Хаврошечка») и т.п.

**Игроку четвертого сегмента задание: «Исправь ошибки»**

Для того, чтобы угадать сказку, надо угадать, откуда эти предметы (на подносе): пирог, стрела, рубашка, ковер («Царевна-лягушка») – надо назвать сказку и убрать лишний предмет.

**Пятый сегмент - имитационные игры (примеры для игр с детьми – игры должны соответствовать тематике заданий)**

**Физминутка «Колобок»**

Замесила бабушка не булку, не оладушки

Доставала из печи - Приседания

Не пирог, не калачи

Как поставила на стол,

Он от бабушки и дедушки ушел. - Прыжки

Кто же бегает без ног? - Хлопки в ладоши

Это желтый Колобок! - Ходьба на месте

**Физминутка**

Мы по сказкам походили

И о них поговорили

Мы ногами топали,

Мы в ладоши хлопали

Будут в сказках помнить нас

Наклонились мА на «раз»,

На «два» поднимались

Всем поулыбались.

И опять потопали,

И ручками похлопали.

Вот какие молодцы,

Вот какие удальцы.

**Шестой сегмент – загадай загадку.** Игроку, которому выпал данный сегмент нужно взять карточку, которая лежит «рубашкой» вверх, и посмотреть сказочный сюжет, который там изображен. Никому не показывая изображение, придумать по нему вопросы – чтобы дети, согласно его описанию могли отгадать сказку.

В этой игре так-же, как и в остальных существуют поощрительные фишки.

**Игра «Моя страна»**

**Цель:** Создать условия для закрепления знаний символов нашей страны, области, района, праздников нашей страны, достопримечательностях городов России

**Ход игры**: Дети получают карточки соответствующего сегмента, которые им выпали, согласно жребия, описанного выше. Каждому сегменту соответствует картинка с вопросами. Для начала, когда дети только знакомятся с данной игрой, уместно спросить, что им уже известно о тех изображениях, которые они держат. Ребенок отвечает на вопросы по данной карточке. (Назови картинку. Составь предложение с данным словом. Расскажи, что тебе известно об этом символе). И обязательно сектор с двигательной активностью, хорошо туда вложить русские хороводные игры, которые обьединяют детей в одном хороводе. И понемногу дополнять знания детей. Затем игру усложнить вопросами, которые задаются игрокам предметно. Например – игроку выпала карточка с изображением президента, ребенок сказал, что это президент. Если ребенок больше ничего сказать не может, можно спросить остальных участников, и не забывать поощрять «группу поддержки», к примеру, наклейками или фишками. Потом можно добавить от себя немного информации. Затем игру можно усложнять, положив на секторы разрезные картинки, чтобы дети их собрали и рассказали, что им известно о изображении.

Чтобы восполнить знания детей на данном этапе. Вопросы могут быть примерно такого плана:

Как называется город, в котором мы живем? Как называется улица, на которой расположен наш детский сад? Назови свой адрес? Как называется наша Родина? Столица России? Сколько цветов у флага России? Что означают цвета флага? Что изображено на гербе РФ? Какая самая главная песня России? В каком селе изготавливают гжельскую посуду? В каком городе производят Павло-посадские платки? В каком селе расписывают жостовские подносы? В каком городе изготавливают и расписывают матрешек?

Неплохо один сектор оставить под прослушивание музыки – Гимна России, либо русских народных песен.

**Мимические игры**

**Цель:** создать условия для развития воображения, наблюдательности, понимания мимики и жестов, развитие внимания к чувствам другого.

**Ход игры:** Дети получают карточки соответствующего сегмента, которые им выпали, согласно жребия, описанного выше. После того, как ребенок берет нужную карточку, он старается мимикой и жестами изобразить, то, что у него изображено. Лучше начинать с изображения животных – детям нравится показывать «лисичку», «зайчика» и т.п.. Затем задания можно усложнять – давать картинки с изображением ветра, солнышка.

Можно сделать серию картинок с изображением человека с разным настроением – грусти, радости, злости и т.п.

Дидактическую игру «Цветик – шестицветик» можно пополнить карточками на любую тему – «овощи – фрукты», «времена года», «явления природы», «правила безопасности», «музыкальные инструменты», «деревья России», но обязательно в каждую игру закладывать картинку с двигательной активностью. На сектор двигательной активности стоит положить разные карточки – задания, такие как: пальчиковая гимнастика, Физ. минутка «Будем прыгать как лягушка» (здесь могут быть разные варианты – в зависимости от темы игры), «Повтори движение» - вариант игры – если нравится тебе, то делай так…, и имитационные игры.

ФГОС дошкольного образования (п. 3.2.5) предусматривает формирование у детей позитивной социализации, то есть умения взаимодействовать с окружающими людьми, достигать общих интересов, выстраивать свое поведение и деятельность, учитывая потребности и интересы других людей. Сотрудничество – очень важная составляющая успешности каждого человека. Очень важно, чтобы дети как можно раньше научились общаться, дружно играть и гармонично развиваться. Игра дает возможность не только обучать дошкольников, но и организовать взаимодействие детей между собой, со взрослыми людьми (в данном случае с воспитателем), таким образом формируя навыки сотрудничества. Навыки сотрудничества – это доведенные до привычек способы поведения детей в ситуациях, когда необходимо найти наиболее эффективное применение своему личному потенциалу в коллективном деле.

Кроме того, совместная игровая деятельность стимулирует развитие организованности и ответственности каждого ребенка. В игре закрепляется умение вести себя так, как это принято, соблюдать правила. Благодаря игре у детей формируются и закрепляются умения принять игровую задачу; способность действовать в соответствии с общим замыслом, стимулируется творческая активность детей. У детей реализуются полученные знания о природе (животные дикие и домашние; птицы дикие и домашние; явления природы, времена года), реализуются полученные впечатления из сказок о героях; воспитываются нравственно – патриотические чувства, правила поведения в опасных ситуациях; знания о труде взрослых: дворника, парикмахера, пожарного, и т.п., об их основных трудовых процессах; Именно для реализации данных задач я разработала данную многофункциональную игру «цветик – шестицветик»