Дидактическая игра «Дикие животные и геометрические фигуры» (3 – 4 года)

Авторы: Курынцева Анна Сергеевна,

Драчёва Людмила Викторовна

МБ ДОУ ДС «Сказка», корпус «Золотой петушок»

**Цель игры**: Формирование умений схематичного выкладывания объектов при помощи геометрических фигур.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Задачи | Правила:  организационные  дисциплинарные | Игровая задача  Игровые правила | Игровые действия | Атрибуты | Результат |
| **Дидактическая:**  Учить детей различать и называть диких животных, называть их среду обитания: лес.  Упражнять детей в узнавании и названии геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник)  **Развивающая:**  Развивать слуховое внимание и умение делить предметы по признаку (дикие животные и геометрические фигуры)  **Воспитательная:** воспитывать усидчивость, умение доводить игру до конца. | **Организационные:**  Дети сидят за столиком.  Игровой персонаж/педагог вносит папку с игрой и предлагает поиграть вместе.  Игрокам предлагаются на выбор игровые поля, геометрические фигуры разложены по тарелочкам.  В игре принимают от 1 до 4 детей.  **Дисциплинарные:**  Необходимо помочь игровому персонажу собрать картинку на игровом поле, используя геометрические фигуры. | Собери картинку на игровом поле, используя геометрические фигуры.  Кто правильно соберет картинку, тот выигрывает. | 1. **Мотивация:**   Воспитатель предлагает помочь игровому персонажу собрать картинку на игровом поле, используя геометрический материал и назвать, что получилось.   1. **Демонстрация образца:**   Воспитатель показывает образец игры, играет вместе с детьми.   1. **Повтор игры:**   Дети обмениваются игровыми полями и тарелочками с геометрическими фигурами.   1. **Подведение итога игры:**   Назвать дикое животное, которое собрали на игровом поле. | Игровое место (столы, стулья).  5 игровых полей с изображение дикого животного с помощью геометрической схемы.  Тарелочки с геометрическими фигурами диких животных. | * Выполняют правила игры. * Проявляют внимательность и усидчивость. * Собирают картинку по образцу, используя геометрические фигуры. * Называют изображение. |

Приложение







