

Былкова Анна Викторовна – Воспитатель
МБДОУ «ЦРР д/с «Кыымчаан»»
Мегино-Алдан/Томпонский
(Дидактический материал для дошкольников
«Мудрая сова» счёт до 10)

Дидактическая игра "Мудрая сова"



Перед игрой можно предложить детям следующие потешки и пальчиковые игры с совой.

Совушка-сова

Ах, ты совушка-сова,

(соединить подушечки пальцев друг с другом, чтобы образовался шар)

Ты большая голова!

(покачать запястьями рук)

Ты на дереве сидела,

(запястья соединены, пальцы растопырены — «дерево»)

Головою всё вертела.

(соединить подушечки пальцев друг с другом, чтобы образовался шар)

Во траву валилася,

(покачать запястьями рук)

В яму покатилася!

(опустить руки вниз и покрутить кистями рук)



СОВА

В лесу темно (закрыть лицо руками)
Все спят давно (две руки под щеку)
А сова не спит (пальцами показать глаза)
На сучке сидит (руки в бока)
И вдруг как полетит (машем руками-
крыльями)
Ух, ух, ух!

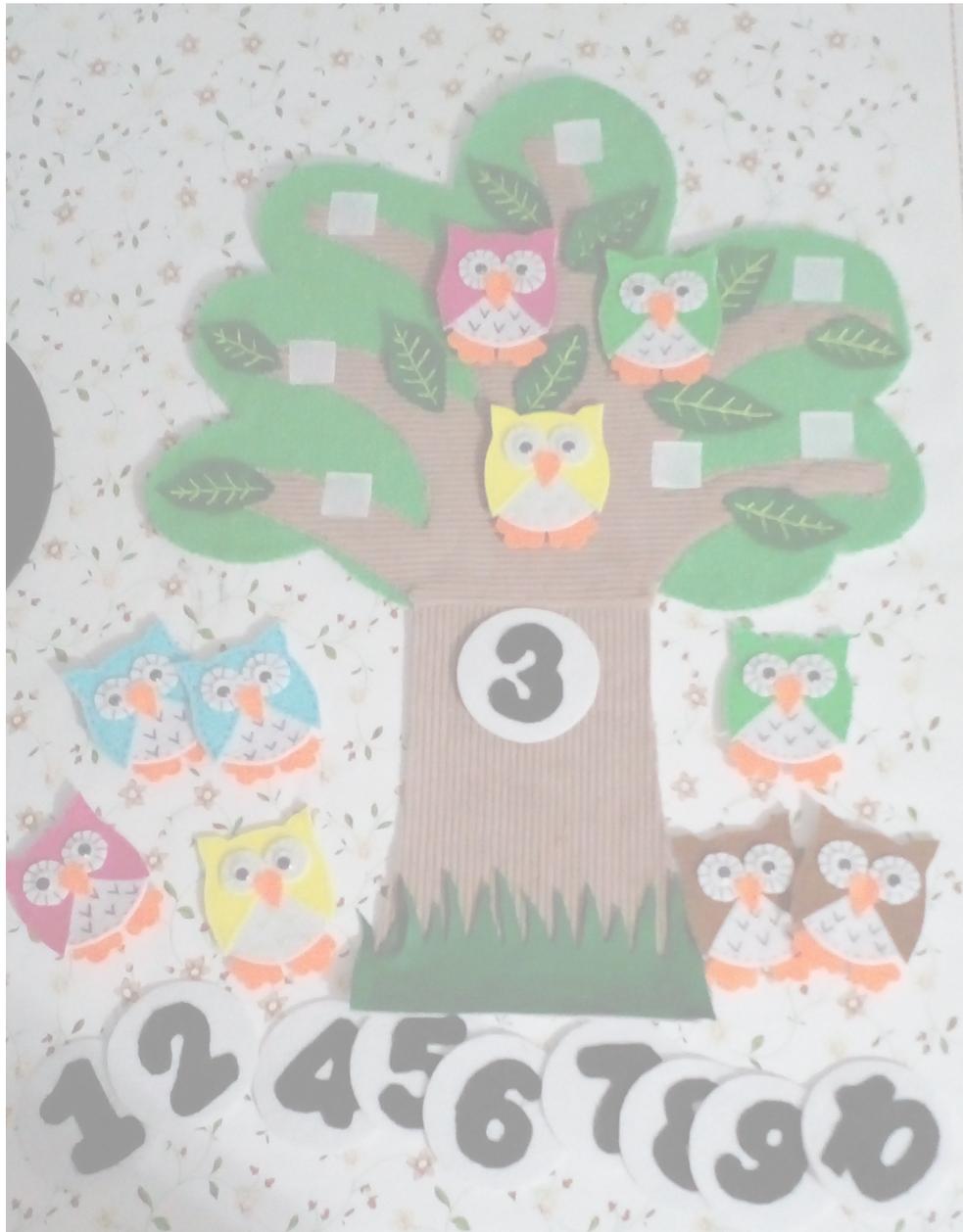


Цель игры: формировать в игровой форме элементарные математические представления у детей при сравнении предметов по цвету; при счете до 10; закреплять умение отвечать на вопрос : «сколько?» , словами: много, один, ни одного. Закрепление счета в пределах 10, развитие навыков количественного и порядкового счета, внимания, мелкой моторики и зрительно-моторной координации.

Дидактические задачи и развиваемые навыки:

- Количественный счет: Ребенок учится пересчитывать сов и соотносить количество с числом на кубике.
- Порядковый счет: "Первая ветка, вторая, третья..."
- Мелкая моторика: Манипуляции с фигурками сов.
- Следование инструкции: Понимание и выполнение правил игры.
- Пространственное мышление: Ориентация на плоскости дерева (верхние ветки, нижние, слева, справа).
- Зрительное восприятие.





Образовательные задачи: продолжать формировать мыслительные операции (анализ, сравнение, обобщение, классификации).

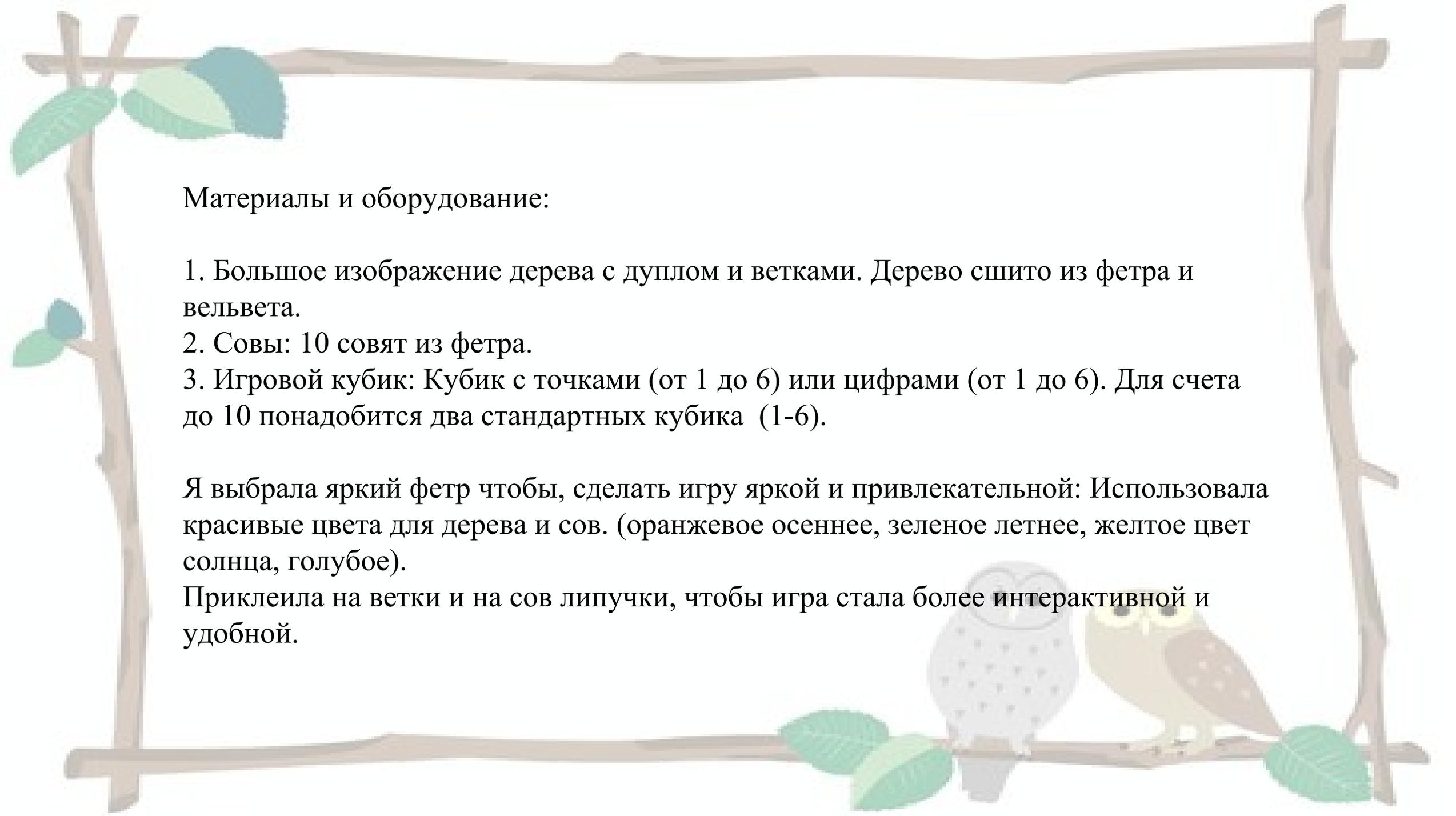
Формировать представления о свойствах предметов: цвет, величина. Умение выделять и объяснять признаки сходства и различия предметов, объединять их в группы по общему признаку. Закреплять понятия: один, много, ни одного. Продолжать закреплять счет до 10.

Развивающие задачи: развивать речь, использовать числительные, наблюдательность, умение высказывать и обосновывать свои суждения, логическое мышление.

Воспитательные задачи: воспитывать эмоционально – положительный настрой к математическим играм, воспитывать доброжелательное отношение к товарищам.

Возрастная категория: 3-6 лет.





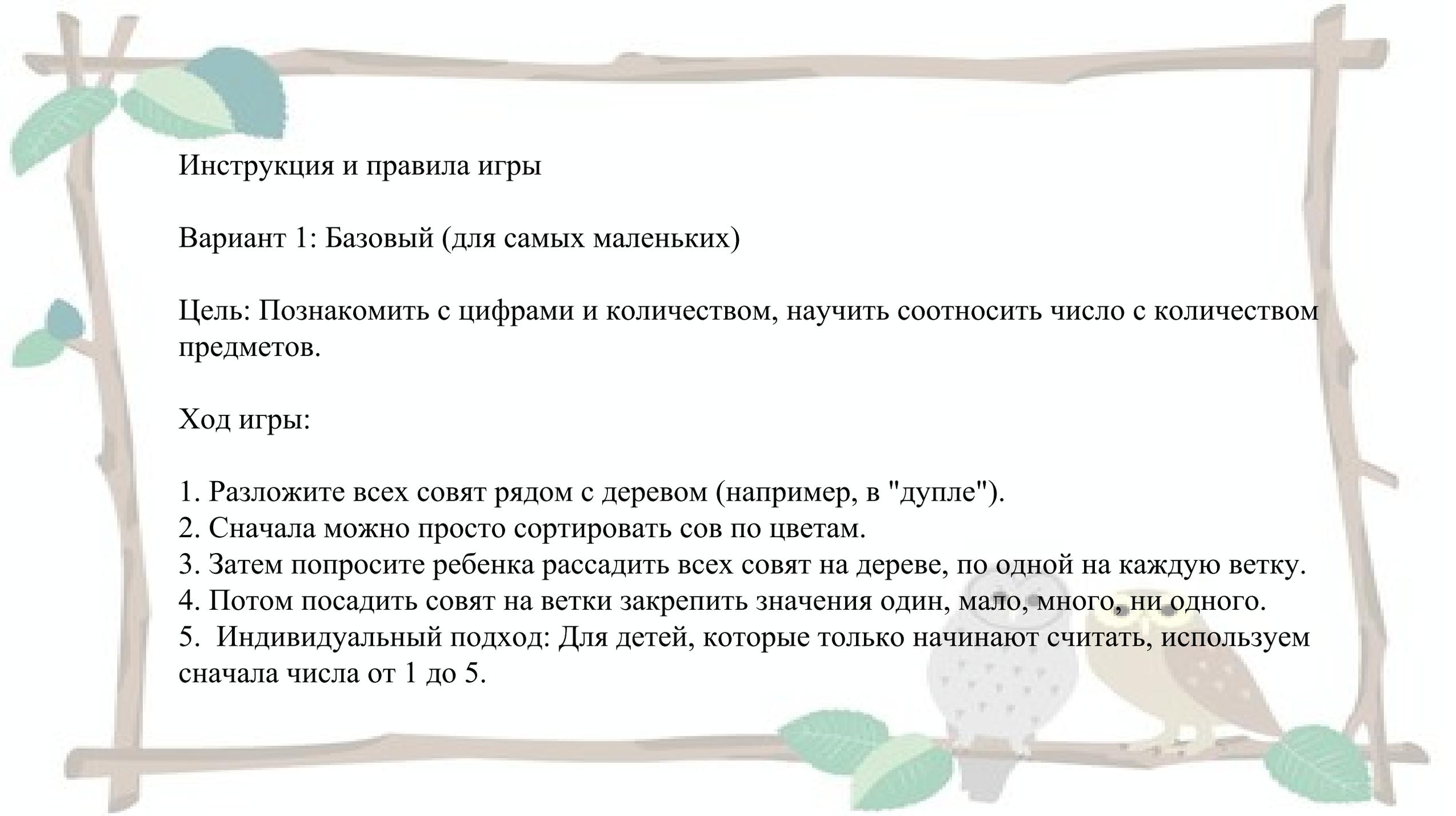
Материалы и оборудование:

1. Большое изображение дерева с дуплом и ветками. Дерево сшито из фетра и вельвета.
2. Совы: 10 совят из фетра.
3. Игровой кубик: Кубик с точками (от 1 до 6) или цифрами (от 1 до 6). Для счета до 10 понадобится два стандартных кубика (1-6).

Я выбрала яркий фетр чтобы, сделать игру яркой и привлекательной: Использовала красивые цвета для дерева и сов. (оранжевое осеннее, зеленое летнее, желтое цвет солнца, голубое).

Приклеила на ветки и на сов липучки, чтобы игра стала более интерактивной и удобной.





Инструкция и правила игры

Вариант 1: Базовый (для самых маленьких)

Цель: Познакомить с цифрами и количеством, научить соотносить число с количеством предметов.

Ход игры:

1. Разложите всех совят рядом с деревом (например, в "дупле").
 2. Сначала можно просто сортировать сов по цветам.
 3. Затем попросите ребенка рассадить всех совят на дереве, по одной на каждую ветку.
 4. Потом посадить совят на ветки закрепить значения один, мало, много, ни одного.
 5. Индивидуальный подход: Для детей, которые только начинают считать, используем сначала числа от 1 до 5.
- 

Вариант 2: Основной (с использованием кубика)

Цель: Закрепление счета, умение действовать по правилам.

Ход игры:

1. Все совы находятся в "дупле" (стартовой позиции) на дереве или рядом с ним.
 2. Игроки по очереди бросают кубик.
 3. Игрок смотрит, сколько точек выпало на кубике (или какая цифра), и называет это число вслух.
 4. Затем он берет соответствующее количество совят из дупла и рассаживает их на свободные ветки.
 5. Пример: Если выпало "4", игрок берет 4 совы и сажает их на ветки с номерами 1, 2, 3, 4 (или на любые другие свободные, если закрепляется порядковый счет).
 6. Ход переходит к следующему игроку.
 7. Игра продолжается, пока все 10 веток не будут заняты совами. Можно подсчитать, кто из игроков посадил больше сов.
- 

Вариант 3: Усложненный ("Ночная охота")

Цель: Тренировка внимания и обратного счета.

Ход игры:

1. В начале игры все 10 совят сидят на своих ветках.
2. Игроки по очереди бросают кубик.
3. Выпавшее число показывает, сколько сов улетает обратно в дупло (т.е. убирается с дерева).
4. Игрок должен убрать количество сов соответствующему выпавшему числу (например, если выпало "3", убираем 3 сов с веток).
5. Игра продолжается, пока на дереве не останется мало сов (например, 1-2) или пока все не вернуться в дупло.



Спасибо за внимание

