

Дидактическое пособие по познавательному развитию
(формирование элементарных математических представлений)

«Стоп ветрянки»
(по сказке три поросенка)



Целевая аудитория: для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Цель: Упражнять в счете до 5, пользуясь правильными приемами счета.
Устанавливать соответствие количество точек с цифрой.

Задачи:

- развивать основные виды восприятия: зрительное, слуховое, тактильное;
- упражнять в умении анализировать словесную инструкцию и действовать в соответствии с ней;
- развивать мелкую моторику рук, в том числе точность мелких движений пальцев рук;
- закреплять умения уравнивать количество точек в соответствии с цифрой, добавляя к меньшей группе или убирая из большей группы;
- поощрять стремление детей осваивать новые правила настольных игр, формировать умения договариваться, распределять материал, согласовывать действия;
- продолжать работу по формированию интереса к авторским сказкам, способности сопереживать его героям.

Планируемые результаты:

- сформированы основные виды восприятия;
- сформировано умение анализировать предлагаемую конструкцию и действовать в соответствии с ней;
- развита мелкая моторика;
- сформированы умения считать до 5, отвечать на вопрос «Сколько всего?»
- сформированы умения уравнивать количество точек в соответствии с цифрой, добавляя или уменьшая из группы;
- сформированы умения противостоять трудностям, подчиняться правилам. Выступать в роли ведущего, объяснять сверстникам правила игры;
- может назвать любую сказку, проявляет интерес к изданиям детских книг, рассматриванию иллюстраций.

Описание дидактического пособия «Стоп ветрянки»

1.1. Способ применения пособия:

- Используется как развивающее пособие под руководством педагога и в процессе самостоятельной деятельности детей.
- В состав игры входят: 29 карт;
 - из них 16 карточек с изображением разного количества красных точек (ветрянки) от 1 до 5;
 - три карточки с изображением микстуры и нарисованной цифры три со знаком минус (минус три);
 - три карточки с изображением тюбика мази и нарисованной цифрой два со знаком минус «минус два»
 - три карточки с изображением шприца и нарисованной цифрой один со знаком минус (минус один);
 - три поросенка, сшитые из фетра и один волк. Все ветрянки (маленькие, красные кружочки, вырезанные из картона) лежат в контейнере.

1.2. Способ деятельности пособия:

- В игре принимает участие 4 игрока, которым нужно побороть ветрянку, с помощью микстуры, мази, уколов, лечить нужно 3-х поросят (из сказки «Три поросенка») и одного волка. Дети по очереди добавляют или убирают пятнышки ветрянки в зависимости от того, что им попадется:
 - попадаетя карточка с красными крапинками - кладут на поросят, волка соответствующее количество;
 - попадаетя карточка с мазью или микстурой, убирают - лечат.
- Ведущий раздает сказочных героев игрокам и ставит в доступном месте для детей контейнер с красными кружочками (ветрянки). В руках у ведущего колода всех карточек. Совместно с детьми вспоминает сказку, имена поросят и начинает игру.
- Выигрывает тот, кому удастся лучше всех вылечить своего подопечного, у кого останется меньше всех пятнышек или ни одного.

№ п\п	Инструкция	Действия ребенка	Фото пособия
1.	Ведущий показывает верхнюю карточку колоды, где нарисовано 5 красных точек и предлагает первому игроку посчитать крапинки, ответить на вопрос: «Сколько?», далее	Ребенок считает количество пятнышек, отвечает на вопрос: «Всего пять» и кладет 5 красных точек (ветрянку) своему поросенку. Поросенок продолжает болеть.	

	<p>выложить на своем поросёнке столько же красных точек, сколько нарисовано на карточке.</p>		
2.	<p>Следующую карточку ведущий показывает второму участнику, также предлагает посчитать красные крапинки. Задаёт вопрос: «Сколько всего?» и выложить столько же красных точек.</p>	<p>Ребенок считает количество пятнышек, отвечает на вопрос: «Одна красная точка» и кладет одну (ветрянку) волку. Волк продолжает болеть.</p>	
3.	<p>Если ведущий показывает карточку с изображением мази, микстуры поясняет, что сказочные герои лечатся и пятнышки исчезают. Задаёт вопрос: «Какая цифра?» предлагает столько же точек убрать.</p>	<p>Ребенок отвечает на вопрос: «Цифра два» и убирает с поросёнка две точки. Поросенок продолжает болеть.</p>	 
4.	<p>Ведущий показывает карточку с изображением укола, спрашивает у следующего игрока: «Какая цифра?» и предлагает убрать столько же точек.</p>	<p>Ребенок отвечает на вопрос: «Цифра четыре», убирает с поросёнка 4 точки. Поросенок выздоровел!</p>	 

5.	<p>Ведущий показывает карточку с изображением микстуры, спрашивает у следующего игрока: «Какая цифра?» и предлагает убрать столько же точек.</p>	<p>Ребенок отвечает на вопрос: «Цифра три», убирает с волка 3 точки.</p> <p>Волк продолжает болеть.</p>	 <p>The image contains two photographs stacked vertically. Both show a grey felt cutout of a wolf's head and neck on a light-colored wooden surface. To the right of the wolf is a small white card with a yellow background and the number '3' in red. Above the wolf is a small white bowl filled with red, round objects, likely representing pills or points. In the top photograph, three red dots are placed on the wolf's chest. In the bottom photograph, only one red dot remains on the wolf's chest, illustrating the action of removing points as described in the text.</p>
----	--	---	---