

Аннотация к развивающей игре «Турист»

Развивающая игра «Турист» представляет собой настольную игру-ходилку для детей 5-6 лет, созданную в компьютерной программе Microsoft PowerPoint и нацеленную на формирование у дошкольников элементов экологического сознания и культуры. Способствует закреплению, обобщению и систематизации представлений детей о природных сообществах, составляющих их растениях и животных, птицах, насекомых и рыбах; совершенствованию речи как средства общения; развитию эрудиции, сообразительности, логического мышления, памяти. Игра помогает активизировать словарный запас детей; воспитывает интерес к живой природе. Формат игры выступает как средство развития социальных навыков, мелкой моторики, координации движений, концентрацию и внимание. Кидая кубик и отсчитывая ходы, ребенок учится соотносить количество (в данном случае, точек на кубике) со знаком (цифрами).

Игра проста в изготовлении и освоении, включает яркое игровое поле, список заданий, кубик для определения количества ходов и 4 фишки разных цветов. Может быть использована в совместной деятельности детей, педагогов и родителей.

Разработчик: Черепанова Алина Михайловна, воспитатель МБДОУ «Детский сад № 45 «Журавлики» города Новочебоксарска.

Методические рекомендации к развивающей игре «Турист»



Разработчик:

Черепанова Алина Михайловна, воспитатель

Для связи с разработчиком:

e-mail: alina.cherapanova.80@mail.ru

Для связи с образовательной
организацией:

адрес: 429956, Чувашская Республика,

г. Новочебоксарск,

ул. Первомайская, д. 26

сайт: www.ds45-nowch.edu.cap.ru

e-mail: ds45-nowch@mail.ru

Развивающая игра «Турист»

В современном изобилии развивающих и компьютерных игр, конструкторов, настольные игры-ходилки немного отошли в тень, оставшись в стороне от актуальных тенденций детского развития. Но именно они содержат крупный развивающий потенциал и могут стать действенным средством экологического воспитания детей старшего дошкольного возраста. Это хороший способ активизации интереса к миру природы: ребенок из пассивного потребителя информации превращается в ее активного пользователя.

Современные технические средства позволяют видоизменять и создавать всё новые варианты настольных игр, основываясь на воображении и познавательном интересе детей.

Цель развивающей игры «Турист»: формирование у старших дошкольников элементов экологического сознания и культуры.

Задачи:

- закреплять, обобщать и систематизировать представления детей о природных сообществах, составляющих их растениях и животных, птицах, насекомых и рыбах;
- совершенствовать речь как средство общения; активизировать словарный запас детей;
- развивать логическое и наглядно-образное мышление, эрудицию, сообразительность, память, внимание, социальные навыки, мелкую моторику и координацию движений.
- воспитывать интерес к живой природе.

Развивающая игра «Турист» представляет собой яркое игровое поле, список вопросов - заданий, кубик для определения количества ходов и 4 фишки разных цветов. В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. Взрослый предлагает детям представить себя в образе туристов и отправиться в увлекательный поход. Игроки ставят фишки на старт, обговаривают очередность ходов. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед на столько шагов, сколько выпало шагов на кубике. Если фишка останавливается на круге синего цвета - игрок двигается дальше по указанному направлению, красного цвета - пропуск одного хода («Сядь на пенек - отдохни немного!»), голубого цвета - перемещает фишку по стрелке назад, желтого цвета – выполняет задания и получает право дополнительного хода. Каждый ребенок дает развернутый ответ на вопрос-задание, не повторяясь.

Предлагаемая игра быть использована в совместной деятельности детей, педагогов и родителей.

Список вопросов-заданий желтых кругов

Цифра «1». Задание для всех игроков-путешественников. Каждый игрок отвечает на вопрос «Как вести себя в лесу?» или «Чего нельзя делать в лесу?».

Цифра «5». Игрок рассказывает о насекомых, полевых цветах или «Для чего нужна трава?», «Какие ягоды растут в лесу?».

Цифра «7». Игрок рассказывает о водоемах, об их обитателях. Имеет ли вода форму? «Как сбегать водоемы», «Состояние воды»

Цифра «15» - «привал». Игрок ответив правильно на 3 вопроса получает дополнительный ход.

- Каким словом называют птиц, которые улетают в теплые края? (перелетные)
- Карась, сом, щука, окунь – это.... (рыбы)
- Сколько ног у паука? (восемь)
- Какая птица лечит деревья? (дятел)
- Как одним словом называют животных, которые живут в лесу? (дикие)
- У какого дерева белый ствол? (у березы)
- Когда в лесу подснежник расцветает? (весной)
- Чем питается бабочка? (нектаром)
- Какое растение помогает вылечить рану? (подорожник)
- Когда опадает листва с деревьев? (осенью)
- Как называется домик для птиц, сделанный руками человека? (скворечник)
- Кто в лесу плетет паутину? (паук)
- Что такое зеленый покров Земли? (трава)
- У какого насекомого уши на ногах? (у кузнечика)
- Что делает ёж зимой? (спит)
- Какие птицы прилетают к нам первыми? (грачи)
- Кто был летом рыжий, а зимой становится серый? (белка)
- Кто носит свой дом на спине? (улитка)
- На каком дереве растут желуди? (на дубе)
- Ворона, скворец, воробей, ласточка – кто это? (птицы)
- Когда сосулька капает и тает? (весной)
- Кто в лесу всю зиму спит? (еж, медведь, барсук)
- Когда вода на речках замерзает? (зимой)
- У какой птицы красная грудка? (у снегиря)
- Лев - дикое или домашнее животное? (дикое)
- У какого насекомого крылышки красные с черными точками? (у божьей коровки)

- Когда земляника поспекает? (летом)
- Муха, комар, бабочка, стрекоза, муравей - кто это? (насекомые)
- Как называется дом муравьев? (муравейник)
- Кто носит свой дом на спине? (улитка)
- У какого зверя есть иголки? (у ежа)
- Каким словом называют птиц, которые зимуют у нас? (зимующие)
- Когда над полем бабочка летает? (летом)
- Как называется домик для птиц, сделанный руками человека? (скворечник)
- Как называют человека, который охраняет лес, следит за порядком? (лесник)

Цифра «20». Игрок рассказывает о диких животных, их детенышах, об условиях жизни, о пользе.

Цифра «25». Игрок рассказывает о птицах, об условиях жизни, о пользе.

Цифра «30». Возвращение домой. Игроки делятся полученными впечатлениями.



20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

19

18

17

11

10

16

15

14

13

12

9

8

7

6

3

2

4

5

1