

муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение города Новосибирска
«Детский сад № 486 комбинированного вида»

630091, г. Новосибирск-91, ул. Писарева, 6 тел. 221-26-62, факс 221-98-18



Номинация «Дидактическая игра»

«УМНЫЙ СПИННЕР» многофункциональная игра для старшего дошкольного возраста



Автор игры:
Крапивина Елена Владимировна
Воспитатель высшей кв.категории
МКДОУ д/с № 486



Цель игры:

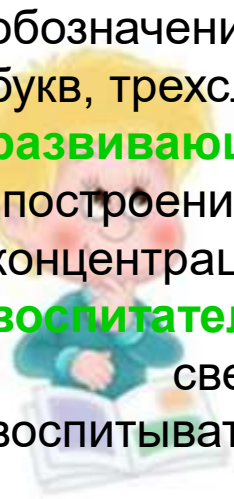
Актуализировать в игровой деятельности сформированный уровень развития старших дошкольников в ОО «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие».

Задачи:

образовательные- уточнить и закрепить имеющиеся представления детей в разделах Программы «ФЦКМ» (классификации «домашние животные», «Дикие животные», «птицы», «посуда», «транспорт», «одежда и обувь» и др.), «ФЭМП» (счет в пределах первого и второго десятка, названия геометрических фигур, задания на логику, временные и пространственные отношения), «Подготовка к обучению грамоте» (различение гласных и согласных звуков, обозначение звуков буквами, чтение слогов, составление односложных слов из букв, трехсложных слов из слогов);

развивающие- упражнять в развитии мелкой моторики, связной речи (построение сложноподчиненных предложений с союзами а, если...то), концентрации внимания, развитии логического мышления;

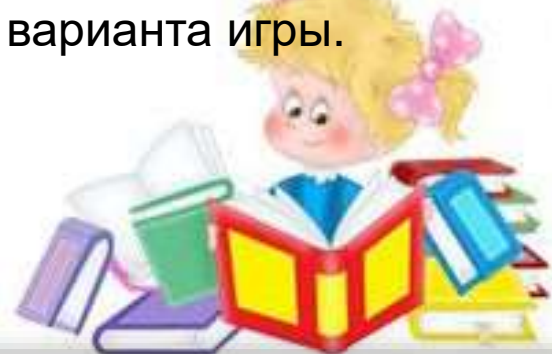
воспитательные- упражнять во игровом взаимодействии со сверстниками (умение играть по осознанным правилам), воспитывать уверенность в своих знаниях.



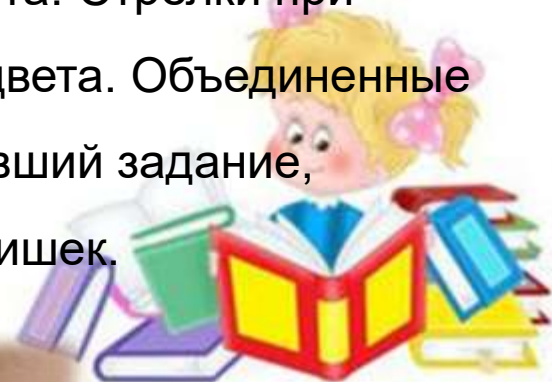
Варианты игровых заданий: «Назови одним словом», «Третий лишний», «Сложи слово», «Посчитай-ка!», «Что сначала, что потом», «Найди общий признак», «Составь предмет из трех частей».



Игровой материал: поле-круг, разделенный на 18 сегментов (по 3 одного цвета), **спиннер** с тремя стрелками, наборы на 18 шт. карточек (по 3 шт. одного цвета) с картинками, наборами точек, геометрическими фигурами, буквами или слогами в соответствии с содержанием выбранного варианта игры.



Правила игры: играют 2-6 детей. Играющие по очереди раскручивают **спиннер** с тремя стрелками, помещенный в центре круга. Стрелки при остановке **спиннера** показывают три сегмента одного цвета. Объединенные выбранным заданием игры. Игрок, правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.





Преимуществом игры «Умный спиннер»

является возможность
неограниченного
добавления карточек-
заданий, исходя из

актуальной
образовательной задачи.





Спасибо за внимание!

