

Структура методической разработки:

«Заполни все ячейки»

автор: Павлова Анна Ивановна.

Краткое название образовательной организации и местонахождение:

МБДОУ детский сад № 23

Возраст дошкольников: 4-6 лет.

Задачи игры:

Образовательные:

1. Расширять представления детей о разнообразии природного материала.
2. Закреплять количественный и порядковый счет.
3. Закреплять умение ориентировки в пространстве.
4. Обогащать словарь детей.
5. Закреплять умение согласовывать числительные с существительными.

Развивающие:

1. Развивать коммуникативные навыки.
2. Развивать логическое мышление, память.
3. Развивать мелкую моторику.

Воспитательные:

1. Воспитывать умение понимать поставленную задачу и выполнять ее самостоятельно.
2. Воспитывать чувство коллективизма.
3. Воспитывать умение взаимодействия со сверстниками.

Планируемые результаты применения игры с детьми (педагогический потенциал):

В ходе игры ребенок овладевает следующими умениями и навыками:

- соотносить количество предметов и числа в пределах 10;
- ориентирования в пространстве;
- договариваться, объединяться со сверстниками, распределять действия, для решения поставленных задач;
- согласовывать существительные с числительными;
- проявлять самостоятельность и инициативность в организации знакомых игр с небольшой группой сверстников.

Необходимое техническое оснащение, игровой инвентарь, мультимедиа – материалы:

2 картонные ячейки от яиц, контейнеры с сосновыми шишками, еловыми шишками, каштанами, грецкими орехами, камнями и ракушками; кубик с изображением природных материалов, игровой кубик, игровой пинцет 2 шт.

Ход игры:

За столом находятся два игрока. Перед каждым из них расположена пустая ячейка, которую необходимо заполнить природными материалами. Рядом размещены контейнеры с материалами. Чтобы определить, кто первым будет ходить, участники кидают игровой кубик. Первый ход делает тот, кто набрал больше очков. Дети поочередно бросают два кубика: один из которых показывает количество, а другой – какой материал нужно использовать. Если запасы выпавшего материала закончились, а ячейки еще не заполнены, игрок, которому выпал данный материал, пропускает свой ход. Игра завершается победой того игрока, который первым заполнит все ячейки.