Управление образования Администрации муниципального района Туймазинский район

Республики Башкортостан

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 4

с. Кандры муниципального района Туймазинский район Республики Башкортостан

Разработка дидактической игры

образовательная область «Познавательное развитие»

раздел «Ознакомление с родным краем»

Тема: «Прогулка по селу Кандры»

возрастная группа: средняя

Выполнил:

воспитатель:

Мухамедьянова Э.Р.

категория первая

педагогический стаж 21год

2019г.

**Дидактическая игра «Прогулка по с. Кандры»**

Авторская дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста.

**Актуальность.** Работа с детьми старшего дошкольного возраста по ознакомлению с родным краем показала, что дети испытывают затруднения при названии улиц, достопримечательностей родного села. Поэтому возникла идея создания увлекательной дидактической настольной игры «Прогулка по с. Кандры».

**Цель.** Закрепить представления об объектах родного села.

**Задачи.**

**Образовательные.** Расширять и закреплять знания детей о родном селе; представления о достопримечательностях и объектах села *(школа, магазин, дома, аллея, памятники, Дом Культуры и т.п.).* Продолжатьформировать умение играть подгруппой.

**Воспитательные.** Воспитывать желание и умение доброжелательного взаимодействия со сверстниками в совместной деятельности. Воспитывать любовь и уважение к родному селу.

**Развивающие.** Развивать связную речь. Поощрять желание задавать вопросы воспитателю и сверстникам. Развивать память: запоминать названия достопримечательностей, объектов и улиц села.

**Интеграция образовательных областей:** познавательное развитие, речевое развитие.

**Правила игры**

Перед игрой внимательно ознакомьтесь с картинками, вспомните названия объектов, их расположение. В игре могут принимать участие от 2- 4 человек. Распределите цветные фишки между игроками. Поставьте фишки на *«Старт»*. Определите очерёдность хода. В свой ход игрок бросает игровой кубик и переставляет свою фишку вперед на столько шагов, сколько выпало очков на этом кубике. Если фишка в ходе игры попадает на картинку, то игрок бросает второй кубик со знаками. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них. Если фишка остановилась на шаге "изменение траектории" - игрок двигается дальше по указанному направлению стрелки. Фишка, попавшая на шаг "пропустить ход" даёт право дополнительного хода следующему игроку. Если фишка попадает на шаг "дополнительный ход"- игрок бросает кубик ещё раз. Для удобства шаги окрашены в определённые цвета и даны условные обозначения на самом игровом поле. Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до *«Финиша»*. Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок.

**Комплектация**. Поле, 4 фишки (деревянные человечки), 1 кубик.