

**Многофункциональное дидактическое
пособие – игровой коврик**

« ШагоДумия»

МБДОУ « ЦРР – д/с « Родничок»

МО « АР» РС(Я)

Воспитатель: *Артемьева В.Э.*

2017г.

Игровой коврик « ШагоДумия» - это:

- *эффективный способ заинтересовать детей и не дать им скучать;
- *захватывающее соревнование, которое крепче сплотит коллектив детей;
- *игры, которые помогут повысить интерес детей к речевой активности.

Методические рекомендации

Коврик представляет собой полотно, на котором есть карманы для дидактического материала.

Перед началом игры педагог раскладывает в карманы игрового поля картинки – задания. На каждую игру разработана картинка – смайлик.

Игровой коврик может использоваться педагогами на индивидуальных, фронтальных занятиях, а также в самостоятельных играх детей.

Коврик удобен в использовании, так как:

- участвовать в игре могут сразу 3-4 игрока;
- его могут перемещать по группе сами дети;
- есть возможность замены учебного материала;
- можно использовать его в качестве образовательной и игровой мотивации;
- даёт педагогу возможность использовать сразу несколько дидактических игр

Постепенно дидактический материал пополняется и усложняется, чтобы интерес к игре не угасал.

Правила игры с игровым ковриком « ШагоДумия»

1. В игре участвуют 3-4 ребёнка.
2. Определить при помощи жребия, кто будет ходить первым.
3. Игроки бросают кубик по очереди и передвигаются на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.
4. Если у ребёнка на кубике выпал красный квадрат, то он пропускает ход, а если зелёный смайлик, ребёнок стоит на месте.

5. Становясь на определённый квадрат на игровой дорожке, ребёнок вынимает из кармана на игровом поле конверт с заданием. После того как задание выполнено, игрок продолжает игру. Если же задание не выполнено, игрок стоит на месте и пропускает ход.

Вариант: Игрок может попросить помощи у ребят, если сам не может ответить на задание.

6. Побеждает тот, кто первым дойдёт до финиша.

- Игра « Один, два, три, четыре, пять! Будем мы стихи читать» (о временах года)

Картинка – символ на поле – « дети читают книгу»

Цель: Формировать у детей интерес к заучиванию стихов, расширять словарный запас, развивать связную речь. Развивать способности к длительному удерживанию стихотворения в памяти. Повторить с детьми известные им стихи.

Ребёнок вынимает из кармана картинку с изображением времени года, про который нужно рассказать стихотворение.

- Игра « Расскажи стихи руками» (пальчиковая гимнастика)

Картинка – символ на поле – изображение ладошки.

Цель : Способствовать развитию речи и творческой активности. Ребёнок должен рассказать и показать детям пальчиковую гимнастику по теме: « Птицы», « Фрукты» и т.д.

- Игра: « Вопрос Вопросович» « С какой ветки детки» (овощи и плоды деревьев)

Картинка – символ на поле – изображение знака вопроса

Цель: Закреплять знания детей об овощах и плодах деревьев, формировать умение подбирать их по принадлежности к одному растению.

- Игра: « Бабушка Загадушка»(загадки о временах года +диаграмма)

Картинка – символ на поле - изображение бабушки.

Цель: Развивать логическое, наглядно – образное мышление, внимание, творческую речевую деятельность детей, умение мыслить самостоятельно.

- Игра: « Чей хвост»

Картинка – символ на поле – изображения думающий смайлик

Цель: Развитие познавательного интереса. Учить правильно называть животных, части тела животного, узнавать известных зверей по неполному изображению (без хвоста)

- Игра: « Съедобное – несъедобное»

Картинка – символ на поле изображение рта с перечёркнутой линией

Цель: Закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах, ягод.

- Игра « Чьи следы»

Картинка – символ на поле – изображения лесных тропинок

Цель: Развивать у детей умение систематизировать животных по их следам, развивать наблюдательность, внимание, логическое мышление

- Музыкальная пауза

Картинка – символ на поле – изображения скрипичного ключа (аудиозапись с голосами птиц, с журчанием воды и т. д.)