

Управление образования администрации Курагинского района

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Брагинский детский сад № 14 «Колосок»
(МБДОУ детский сад № 14 «Колосок»)



**Дидактические материалы к игре
«Кто во что одет»**

Составитель
Прудникова А.А.

Брагино 2024 г.

Составители:

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Брагинский детский сад № 14 «Колосок»
(МБДОУ детский сад № 14 «Колосок»)

Старший воспитатель: Прудникова Алина Александровна
Дидактические материалы к игре «Кто во что одет»

Брагино, 2024.- стр.27

Эти игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь. Для развертывания творческих игр природоведческого характера необходимо иметь наборы игрушек — сельскохозяйственные машины, животных. Этими играми надо руководить. Воспитатель помогает детям в подборе и использовании природного материала в играх, показывает способы его использования. Таким образом, дидактическая игра представляет собой сложное многоплановое педагогическое явление. Неоспорима её роль в ознакомлении с окружающим миром детей дошкольного возраста. Ознакомление с окружающим в дидактических играх играет важную роль в умственном развитии ребенка — дошкольника. Формирование знаний об окружающем мире в процессе дидактической игры возможно в условиях педагогического процесса под руководством взрослого.

Игра «Кто во что одет» призвана обобщить представления детей о животных. Дать детям представление об «одежде» зверей, которая помогает им приспособиться к условиям их обитания: переносить жару или холод, защищаться и маскироваться от врагов. Ребята знакомятся с характерными признаками животных. В процессе игры у детей формируется интерес и доброжелательное отношение к животным, стремление помогать им и оберегать их. Закрепляются умения детей систематизировать животных по покрову тела (перья, чешуя, шерсть). Формируется навык пользования моделями.

Правила игры.

Игрокам раздаются карточки с изображением силуэта животного. Отдельно раскладываются карточки такого же размера, имитирующие окраску животных. Вначале каждый игрок называет животное, силуэт которого изображён на его карточке. Затем по команде ведущего каждый игрок должен подобрать для своего животного соответствующую по окраске карточку большого размера, и одеть животное в «шубку». Побеждает тот игрок, кто первым правильно выполнил своё задание. Затем игроки меняются карточками и игра повторяется.

Материал: большие карты с изображением моделей покрова тела животных, картинки животных.

















































