

# Дидактическая игра-панно «Древо жизни»

Разработали: Болталиня О.В, Куликова И.И.

## Актуальность:

НЕ часто игра несет в себе несколько связанных компонентов: эстетику, развитие, образование, сенсорику например. Наша игра пример тому. Занимаясь с нашей игрой ребенок получает эстетическое наслаждение (панно большое по размеру, в нем много цветов и деталей, наполнителей и оттенков). Панно можно использовать и в более младшем возрасте как сенсорное, тактильное, релаксирующее. Игра неотъемлемо носит образовательный и развивающий характер: описание растений и их семян, умение находить семена одного класса, ориентироваться в разнообразии предоставленных экспонатов коллекции и т.д.

**Возрастная группа:** младший, средний, старший дошкольный возраст, младший школьный возраст.

## Описание:

Игра-панно сделана на листке плотного картона форматом А5, покрашенном акриловой коричневой краской. Из пластилина дети сделали жгутики и соединив их сделали ствол и ветки дерева. И более тонкого картона были сделаны «чаши»-листки, которые далее были наполнены различными семенами.

## Варианты игры-панно:

1. **Тактильное, сенсорное панно** – все элементы игры надежно припаяны, в связи с чем могут выдержать тактильную нагрузку. Панно может служить релаксирующим средством. С панно можно проводить беседы с ребенком описательного характера: «Какой на ощупь?», «Найди, что может быть колючим? Шероховатым?», «Какой листик выше? Толще? Тоньше?», «Давай попробуем посчитать?»
2. **Беседы по картине** – «Покажи все семена бобовых культур?», «Назови их», «Покажи то, из чего можно варить кашу?», «Покажи семена цветом и расскажи о них» и т.д. в зависимости от возраста детей.
3. **Дидактическая игра** – Играть могут 2-4 игрокам. Старт в углах «Древа жизни» для каждого соответственно. Каждый игрок по очереди бросает кость и в зависимости от выпавших ходов делает шаги по листикам пальцами (сенсорика) в любую сторону по кроне дерева. Остановившись, игрок должен назвать содержимое листика, если игрок правильно называет семена и растение – он продолжает свой путь по «Древу жизни», если нет – выбывает из игры. Победителем оказывается самый проворный и умный; игрок, который умеет продумывать и просчитывать ходы и знает о семенах и растениях не понаслышке))))).