

**Приложение 1.**  
**Структура аннотации детской (детско-взрослой) работы**  
**(для представления на Фестивале "Узнайки и Умейки - 2024").**

Аннотация работы для представления на Фестивале  
"Узнайки и Умейки-2024"

**"Придумай свою игру"**

**Авторы работы:** воспитанники подготовительной группы "Котята" дошкольного отделения ДК-12 "Семицветье детства" ГБОУ Школа 2009 ЮЗАО г. Москва.

**Представлять работу будут:** Ева М., Аня К., Анастасия Т., Михаил П., Мария А., Анастасия Н., Ксения Р.

**Руководители работы:** воспитатели ДК-12 "Семицветье детства" группы "Котята" ГБОУ "Школа 2009" ЮЗАО г. Москва.  
Евгения Анатольевна Маркианова.

**Сопровождение:** старший воспитатель ДК-12 "Семицветье детства" ГБОУ "Школа 2009" ЮЗАО г. Москва Ирина Евгеньевна Светашова.

**Формат представления работы на Фестивале "Узнайки и Умейки-2024"**  
Представление проекта/исследования на Мастерской Фестиваля-2024.

**Часть 1.**  
**О проделанной работе**  
**(о ее замысле, реализации, результатах) и дальнейших планах.**

**1Б. Опишите замысел работы.**

Однажды Аня в группу принесла математическую настольную игру-ходилку, где были фишки, фигурки и поле. Миша, Аня и Мира начали играть с фишками. Настя, Петя начали раскладывать эти фишки по цветам. Саша, Лев взяли фигурки, расчертили на листе поле и начали играть ими в шашки. Аня сказала, что надо играть по-другому и научила нас правилам игры. Нам нужно было решить пример, а полученный ответ даёт ход вперед, на то количество клеток, которое равно результату примера.

Нам очень понравилась эта игра, однако Аня забрала её домой. И тогда мы решили сделать свои игры с примерами. Нам было интересно познакомиться с цифрами и счетом.

**2Б. Расскажите о реализации задуманного.**

Мы решили сделать свои математические игры. Нам Евгения Анатольевна предложила разделить на команды. Поделились на 3 команды и каждая команда придумала свои названия: “Молния”, “Капельки”, “Умейки”. Каждая команда обсуждала свои игры, из какого материала будем делать, название и правила игры. У нас в группе много бросового материала в центре “Изобретений”. Материал, мы выбирали сами. Для своих игр мы решили использовать бросовый материал: яичные лотки, крышки, капсулы из-под киндер-сюрпризов, медицинские шпатели. Также мы использовали бумагу, картон, карандаши, маркеры, клей, ножницы, скотч, липучки.

Команда “Молния” долго спорили между собой и не сразу смогли договориться, кто чем будет заниматься. Только после того, как Влад принёс капсулы, Маша, Миша П., Саша, Петя включились в работу. Маша начала вырезать кружочки, Ваня, Миша П., Влад писали на капсулах.

В команде “Капельки” все действия поделили между собой. Настя Т., Полина, Ксюша Р. вырезали, София К. приклеивала, Ксюша К., Мира писали и раскрашивали.

В Команде “Умейки” Ева, Миша Т. приклеивали, Настя Н., Таня вырезали, Василиса, Мира писали цифры и знаки.

### **ЗБ. Опишите полученные результаты работы:**

В нашей группе так появились три новые игры: “Угадайка”, “Математическая картинка”, “Решалочка”.

Одна команда сделала игру из яичного лотка с капсулами из-под “Киндер-сюрпризов”. В нее могут играть 2-5 игроков. Мы придумали правила, где один игрок задает цифру, другой угадывает нужную цифру. Кто угадает цифру, забирает капсулу. Выигрывает тот, у кого больше капсул.

Вторая команда сделали игру из медицинских деревянных шпателей, бумаги, фломастера и скотча. В нее могут играть 1-5 игроков. Мы придумали правила, где игроки считают пример, полученный результат даёт возможность выложить цифры по порядку, в конце получается правильно сложенная картинка.

Третья команда сделала свою игру из крышечек, картона, цветной бумаги, цветных карандашей и липкой ленты. Мы придумали правила, если в игру играют 2 игрока, то правила такие: один игрок задает пример, другой - решает. Если играют 2 и более, тогда один ведущий задает всем игрокам пример, остальные решают. Выигрывает тот, кто больше решил примеров правильно.

### **4. Размышления о проделанной работе.**

Нам понравилось делать игры из бросового материала и играть в них. Мы научились работать в команде, меньше стали ссориться друг с другом, стали договариваться, играть по правилам. Стали знать больше цифр и лучше считать.

### **5. О дальнейших планах.**

Предполагаем, это не последние игры. Планируем продолжать - у нас бросового материала много, и он постоянно пополняется. А ещё очень интересно придумывать игры из материала, который никому не нужен. Если даже игра не

получится, то можно взять ещё материала и сделать снова. Мы очень хотим участвовать на Фестивале. Мы были на нём в прошлом году и нам понравилось.

**6. Напишите вопрос, на который хотелось бы ответить, и ответьте на него.**

Нам интересно узнать, смогут ли ребята сделать другие игры из бросового материала?

**Часть 2.**

**О представлении работы на Фестивале "Узнайки и Умейки - 2024".**

**Вариант 2.** Если представление работы планируется на **Мастерской**, пожалуйста, укажите:

На мастерской мы планируем научить ребят играть в игры, которые сделали сами и предложить им придумать свои игры из подручного материала.

Скорее всего способ использовать бросовый материал для дидактических игр является традиционным, а вот игры авторскими. Мы сами их придумали.

Мы слушателям покажем свои игры, затем расскажем как мы их придумывали и делали.

Наша мастерская понравится ребятам 5-7 лет.

Нам бы хотелось видеть 12 гостей.

Специальных знаний и умений не нужно, игры придумывать может каждый!

45 минут нам необходимо для мастерской

Нам понадобится бросовый материал, который мы принесем сами. От организаторов Фестиваля нам понадобится, компьютер, экран, столы, стулья.

Знакомство с участниками планируем провести с помощью мяча-смайлика.

Если ребятам будет трудно, мы обязательно поможем, будем задавать наводящие вопросы. Если будет больше гостей, мы планируем обеспечить их необходимым материалом.

Мы спросим у ребят, что понравилось, что удивило, какие сложности испытывали во время игры?

Участникам Мастерской мы подарим сделанные своими руками блокнотики, где будет информация про наши игры и последний пустой лист для записи своей придуманной игры.