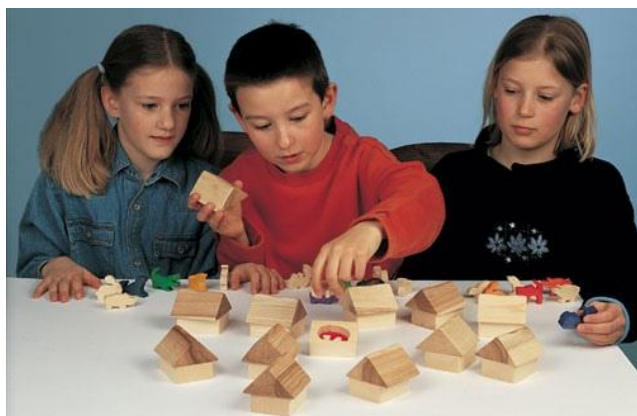


«Зоопарк из Тарамбуко»



ПАРАМЕТРЫ

Материал: дерево.

Пособие предназначено для детей: 2-5 лет.

Состав: 12 деревянных домиков и 12 деревянных крыш, 24 фигурок животных разных цветов.

Применение в образовании:

- Дошкольное образование

Игра помогает развивать:

- зрительную память;
- восприятие формы, размера, цвета;
- устную связную речь;
- тактильное восприятие.

Описание игрового пособия:

Пособие состоит из 24 фигурок животных разных цветов, 12 деревянных домиков и 12 деревянных крыш. В каждом домике есть прорезь, соответствующая форме одного из животных. Если домик накрыт крышей, прорези не видно. В каждую прорезь помещаются две фигурки, одинаковых по форме, но разных по цвету животных (они кладутся друг на друга).

Игроки должны найти домик для каждого животного, зрительно соотнося форму животного с формой прорези в домике под крышей. Стол с домиками может находиться в отдалении от игроков, или дети могут располагаться вокруг стола с домиками для зверей.

Перед началом игры нужно вынуть всех зверей из домиков. Игроки рассматривают, для каких зверей им предстоит подыскивать домики, после этого домики закрываются крышами - так создается маленькая деревня. Звери распределяются между игроками поровну. Не разрешается брать двух одинаковых по форме зверей.

Распределение животных между игроками:

Процесс распределения зверей до начала игры можно разнообразить, сделать полезным и развивающим.

а. Взрослый описывает животных, не называя их, загадывает детям ребусы или загадки, ответом на которые будут названия животных.

б. Если дети учатся читать, то лучше выдавать им не животных, а карточки со словами. Ребёнок должен прочесть название животного и взять его.

в. На листе бумаги записаны числа, напротив которых - названия животных из Зоопарка. Взрослый предлагает пример, а ребёнок, решивший его и назвавший верный ответ, получает животное, против которого написан этот ответ.

г. Такая же игра, но с использованием двух игровых кубиков. Кубики выбрасываются одновременно. Выпавшие на них числа нужно сложить (вычесть из большего меньшее, любое другое действие по усмотрению педагога). Дав правильный ответ (назвав получившееся число), ребёнок может забирать себе животное, название которого соответствует этому числу.

Ход игры («Игры для развития и коррекции. Методические рекомендации». Сост. Н. Пшеничная. - М.: ИНТ):

Все игроки устанавливают своих зверей перед собой в ряд.

Первый игрок берет первого зверя из своего ряда, открывает крышу любого домика и смотрит, подходит ли этот домик для его зверя. Если зверь может жить в этом домике, то его разрешается туда поселить. (Игрок, имеющий второго зверя того же вида, должен запомнить этот домик.) Затем первый игрок берет второго зверя, который к этому времени в его очереди уже стоит первым, и открывает следующий домик. Первый участник продолжает игру до тех пор, пока не откроет неподходящий домик. Этот домик он показывает всем игрокам, чтобы каждый из них мог запомнить, какой зверь там живет. Затем домик опять прикрывается крышей.

В игру вступает следующий игрок, который должен открыть крышу любого домика и посмотреть, может ли его зверь жить в этом домике. Игра продолжается дальше.

Очередность размещения животных:

Каждый из игроков выставляет зверей, которые у него есть, в ряд перед собой. Он должен точно в такой же очередности пытаться разместить этих зверей по подходящим домикам. Если игрок открывает неподходящий домик, то он возвращает зверя назад (на первое место в своей очереди зверей) и ждет следующего хода. Когда его очередь наступает снова, ребёнок опять старается найти подходящий домик для того же зверя.

Игрок, открывший домик, в котором уже живет какой-то зверь (такой же по форме, но отличный по цвету), может поместить своего зверя в этот же домик. Если в одном домике поселены два зверя (разные по цвету, но одинаковые по форме), то домик считается заселенным и располагается поодаль от остальных, еще не заселенных.

Окончание игры:

Победителем является тот, кому удастся первым расселить всех своих зверей по домикам.

Варианты игр:

1. Вслепую.

Игроки сидят вокруг стола с домиками. Одному из них завязывают глаза и дают возможность на ощупь познакомиться с формой одного животного. Затем предлагают из

трех-четырёх домиков также на ощупь выбрать тот, форма прорези которого соответствует форме животного.

2. Экскурсия по зоопарку.

Прежде чем ребёнок начнет искать домик для своего зверя, он должен назвать животное, рассказать, где оно живет, чем питается, как оно помогает человеку и как человек может помочь этому животному.

3. Викторина.

Если ученик ошибся в выборе домика, ему предоставляется возможность (один раз за всю игру) повторить ход, не ожидая, пока очередь пройдет по кругу и дойдет до него. Но за это игроку придется выполнить какое-либо задание. Ему надо что-то рассказать о своем животном, например:

- в какую группу по типу питания оно входит, назвать другое животное из той же группы;
- назвать животное, обитающее в том же природном сообществе;
- вспомнить литературное произведение, в котором рассказывается или упоминается об этом животном.

Такие задания могут быть написаны на листочках бумаги, сложены и помещены в прорези домиков до начала игры.

4. Найди силуэт.

Играют две команды с равным количеством игроков.

На двух больших листах дети обводят фигуры 12 животных из набора к Зоопарку. Лучше, если эта подготовительная работа будет проделана заранее, на предыдущем занятии. 24 фигурки делятся на две группы: цветные кладутся в один мешочек, а неокрашенные - в другой. Листы с обведенными фигурками и мешочки с фигурками животных раскладываются на два стола — по одному комплекту для каждой команды.

Задача игроков - достать фигурку животного из мешочка, найти на листе её силуэт и наложить фигурку на силуэт. За один подход к столу игрок может достать только одну фигурку. После того, как игрок найдет место для своей фигурки, он возвращается к команде, а к столу подходит следующий игрок. Выигрывает команда, быстрее разместившая своих животных на листе. Если в командах разное число игроков, то игроку той команды, в которой меньше участников, разрешается подходить к столу дважды.

5. Тень

Игру «Найди силуэт» можно усложнить. Для этого силуэты животных изображаются вверх ногами вдоль горизонтальной линии. Детям нужно отыскать тень для каждого животного и поставить фигурку над её тенью.

6. Игра с использованием мольберта Сенсино

В каждую из 12 «норок» мольберта Сенсино помещаются по два разных животных.

Домики делятся поровну между игроками. Каждому игроку надо заселить в свои домики жильцов. Игроки должны на ощупь найти в лунках соответствующих животных и разместить у себя в домиках.

Ученикам с трудностями в пространственной ориентировке можно оказать помощь. На магнитную рулетку рядом с каждой лункой поместить фишки, например, с различной фактурой. Рулетку закрепить скотчем, чтобы она не двигалась. В таком случае, если ребёнок забудет, в какой именно лунке он уже пытался найти животное, он будет ориентироваться на тип фишки, что гораздо проще.