

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №206» комбинированного вида



Игровой сеанс для детей 6-7 лет

ЭкоМир

Вариант: «Заколдованное поле»



Авторы-составители:
Калинина Е. Б.,
воспитатель
Мельникова С. Н.,
воспитатель

Образовательная область
Познавательное, речевое, социально-коммуникативное развитие

Цель/задачи: Игра помогает закрепить знания детей о животных, тренировать умение пользоваться схемами, определять по картинкам-моделям к какой основной эколого-систематической группе они относятся (звери, птицы, рыбы, насекомые).

Развивает мышление, способность решать проблемные ситуации, путём поиска, сравнения и установления причинно-следственных связей, активизирует словарь детей, развивает доказательную речь.

Алгоритм использования:

Для игры понадобится: игровое поле, 4 контейнера с призовыми фишками, 4 игрушки-фишки, карточки с изображением животных (звери, рыбы, птицы, насекомые) по 4 представителя каждого класса, кубик.

Игровая цель: за правильные ответы набрать большее количество бусинок и прийти во дворец раньше других.

Количество игроков: 2 — 4.

1 вариант:

Перед началом игры мотивировать детей на игру рассказывая, что принцессы были на балу, а теперь им надо помочь вернуться во дворец, но злая колдунья превратила дорогу по пути во дворец в опасное поле, заколдовав животных. Мы должны их расколдовать, собрав как можно больше бусинок для ожерелья, которое колдунью сделает доброй, и тогда она больше не будет обижать принцесс.

Дети выбирают себе принцессу и «корзинку» определенного цвета. По очереди бросают кубик и перемещают свою принцессу на столько клеток сколько выпало точек. Направление движения принцесс по полю указывают цифры.

Если принцесса попала на клетку с картинкой-моделью, то ребенок выбирает из всех карточек животное, которое, по его мнению, соответствует данной модели, доказывает, почему он выбрал именно это животное. Здесь педагог может задать вопрос чем питается выбранное животное, образ его жизни, о его детенышах. За правильный ответ ребенок получает бусинку, которую кладёт в свою корзинку.

Если выпадает ход на пустую клетку, то играющий пропускает ход. Когда ребенок ошибается, то его принцесса возвращается ровно настолько клеток назад, сколько было на кубике. В конце игры победителем оказывается тот, кто больше дал правильных ответов и набрал в своей корзинке больше бусинок.

2 вариант. Похож на предыдущий по преамбуле, но используется другое игровое поле - с изображением разных животных, а картинки-модели дети будут подбирать сами и доказывать, почему это животное относится к рыбам, например, а не к зверям или насекомым.

Дидактические игры экологического содержания помогают уточнять, закреплять, обобщать и систематизировать знания о природе. Играя, дети лучше усваивают знания об объектах и явлениях природы, учатся устанавливать взаимосвязи между ними и средой.

Такие игры помогают увидеть целостность отдельного организма и экосистемы в целом, осознать уникальность и неповторимость каждого объекта природы, понять, что неразумное вмешательство человека может повлечь за собой необратимые процессы в природе.