

Региональный конкурс методических разработок, посвященных 70-летию петербургского метрополитена «Метрополитен и железные дороги» (2025 год, октябрь)

Наименование учреждения: ГБДОУ ЦРР детский сад №23 Красносельского района Санкт-Петербурга.

Направление - дошкольное образование

Номинация 2 – настольная игра на тему метрополитен и железнодорожный транспорт.

Педагоги- разработчики:

Хохлова Ирина Николаевна (учитель-дефектолог)

Гришанова Татьяна Вячеславовна (воспитатель)

Оскольская Жанна Вячеславовна (воспитатель)

Пояснительная записка к методической разработке (настольной игре)

Название настольной игры: ««Мемори. Метрополитен и железные дороги»».

Вид настольной игры: развивающая, с правилами

По сути — это простейшая игра «Найди пару» и представляет собой набор из пар одинаковых карточек.

Назначение: конкретный набор карточек готовился для детей 5-7 лет в рамках знакомства с темой метрополитен и железные дороги. Данная настольная игра может применяться для индивидуальных и коллективных игр (2-4 человек), занятий с детьми, как в дошкольном образовательном учреждении, так и в домашних условиях.

Цель игры «Мемори»: расширять представления детей о метрополитене и железнодорожным транспортом, предметами и профессиями связанные с данной темой.

Задачи:

Образовательные:

- сравнивать объекты между собой, выделять сходства и различия между ними;
- выявлять признаки (свойств) объектов и обобщать их по заданным признакам;

- формировать представления о цвете, форме;
- классифицировать объекты по заданным признакам;
- формировать представления о пространственном расположении объектов (влево, вправо, вверх, вниз), понимать смысл пространственных понятий: «за», «перед», «между», «рядом»,

Развивающие:

- расширять словарный запас детей с нормотипичным развитием и с ограниченными возможностями здоровья,

-развивать произвольное внимание, слухо-речевую память и фонематические процессы у детей.

Воспитательные:

-воспитывать умение соблюдать правила игры, очередность в игровых действиях

-воспитывать умение у детей с нормотипичным развитием и с ограниченными возможностями здоровья помогать сверстнику в затруднительных ситуациях в социально приемлемых формах

-вызывать положительные эмоциональные отклики от участия в совместных играх со сверстниками и взрослыми (родителями, педагогами) и желание их инициировать самостоятельно.

Оборудование:

9 листов (игровых карточек) формата А4.

Правила использования настольной игры. Данная настольная игра может использоваться в двух вариантах.

Вариант 1: Игровая карточка (любая карточка №1-7) помещается перед игроками. Игрокам нужно запомнить как можно больше карточек. Далее картинки закрываются, используются картинки с карточки №8, которые заранее вырезаются. Ведущий определяет последовательность игроков в игре. Нужно открыть картинку и вспомнить, где находится вторая пара, соответствующая данному рисунку. Если пара нашлась, игрок получает призовую картинку (карточка №9). Если найти пару не удалось, картинка закрывается. Побеждает игрок, который найдёт наибольшее количество парных картинок и соберёт больше призовых карточек.

Вариант 2. В данном варианте игры картинки с карточек №1-7 разрезаются

1. Классический вариант. Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Право сделать первый ход предоставляется самому младшему из товарищей. Далее – по очереди. Каждый присутствующий берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае следующим фишку открывает другой участник.

2. Кто первый? Ведущий показывает играющим карточки по одной и спрашивает: Кто это? или «Что это?». Тот кто первым правильно назовёт, что или кто на ней изображён, получает карточку себе. Игра

продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберёт больше карточек. Вопросы по карточкам могут быть самыми разными, например: «Какого цвета изображённый предмет?», «Какой формы?» и т.д.

3. Кто быстрее? Один комплект карточек ведущий раздаёт поровну играющим, раскладывают их перед собой изображением вверх. А остальные (парные для первого комплекта) ведущий кладёт перед собой изображением вниз. Затем берет карточки по одной и называет, что на них изображено. Игрок, у которого есть карточка с такой картинкой, говорит: «Мне нужна данная картинка», берёт карточку и кладёт рядом со своей. Выигрывает тот, кто быстрее подберёт для всех своих карточек пары.

4. Лото по памяти. Один комплект карточек раздают всем участникам. Остальные (парные для первого комплекта) карточки раскладывают на середине стола картинками вверх. В течение какого-то промежутка времени игроки запоминают их расположение. Затем карточки в центре стола переворачиваются картинкой вниз. Игроки по очереди открывают по одной картинке. Если это их картинка, то забирают её себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Выигрывает игрок, первым собравший для своих карточек пары.

5. Найди пропажу. 5-6 карточек раскладываются на столе рисунком вверх. Запомнив все картинки, игроки закрывают глаза, а ведущий убирает одну из карточек. Тот из игроков, кто первым вспомнит, что именно пропало, забирает карточку себе. Ведущий добавляет 2 новые и 1 убирает. Игроки запоминают новый комплект карточек. Задание повторяется. Выигрывает тот, кто соберёт большее количество карточек.

Список используемых источников:

1. <https://www.i-igrushki.ru/archive/memori.html>
2. Артёмова, Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей / Л.В. Артёмова. -- М.: Просвещение, 2000 г.