

# Название игры: «Умное колесо»



- ▶ **Возраст игроков: 5-6 лет**
- ▶ **Цель:** Создать условия для формирования культурных практик, обеспечивающих участие в различных видах деятельности.
- ▶ **Задачи:**
  - ▶ -Поддерживать инициативную деятельность ребенка в познании и разрешении детьми различных опасных ситуаций, возникших на воде, на дороге, в лесу.
  - ▶ - Познакомить детей с многообразием фруктов, овощей, грибов, ягод.
  - ▶ -Познакомить детей с домашними животными, животными жарких стран, животными морей и океанов.
  - ▶ -Обеспечить интеллектуальную и образовательную деятельность детей с целью активизации словарного запаса.
  - ▶ -Содействовать в формировании навыков сотрудничества и взаимодействия, активности и самостоятельности детей.
- ▶ **Актуальность:** Дети старшего дошкольного возраста воспринимают информацию более эффективно в процессе игры. Представленная игра имеет не только интересный внешний вид, она направлена на непосредственное участие ребёнка в образовательном процессе, что способствует лучшему усвоению предложенной информации. Игра направлена на развитие зрительного восприятия, внимания, памяти и логического мышления.

## ► **Вариант № 1.**

### «Времена года».

- Карточки с изображением времен года мы выкладываем на игровое поле (импровизированное колесо) ближе к середине. На синий цвет мы кладем карточку с изображением зимы, на зелёный – карточку с изображением весны, на жёлтый – карточку с изображением лета, на красный – карточку с изображением осени. Рядом с игровым полем, непосредственно перед нашими игроками мы выкладываем карточки, с изображением признаков всех времен года вперемешку.
- Первый игрок вращает стрелку на нашем колесе. Когда стрелка останавливается напротив какого-то цвета (времени года) на игровом поле, наш игрок должен безошибочно выбрать из предоставленных карточек – признаков именно ту, которая соответствует времени года, выпавшему на игровом поле и обосновать свой выбор. Карты – признаки, которые выбирают и называют игроки, кладут на край игрового поля, также соответственно цвету и времени года. За правильный ответ ребёнок получает 1 бал. Дальше ход переходит другому игроку.
- И так продолжается игра продолжается до тех пор пока карточки – признаки не закончатся. Подсчитываем баллы у каждого игрока и определяем победителя. Вместо баллов возможно использование каких-то небольших фишек, тогда в конце игры каждый игрок самостоятельно или с помощью, подсчитывает количество фишек и мы определяем победителя.

## ► **Вариант № 2**

### «Весёлый огород».

- Игровые поля разного цвета обозначаем: синее поле – это фрукты, зелёное поле – это овощи, желтое поле – это грибы, красное поле – это ягоды.
- Карточки с изображением фруктов, овощей, грибов и выкладываем перед игровым колесом так, чтобы их видели все игроки вперемешку.
- Первый игрок вращает стрелку на игровом колесе. Когда стрелка останавливается на определённом цветовом поле, игрок выбирает из общей массы картинку с изображением либо фрукта, либо овоща, либо гриба или либо ягоды, которая соответственно ему подходит. Он должен не только выбрать, но и правильно назвать то, что он выбирает. Картинку он кладёт на край цветового поля. За правильный ответ ребёнок получает 1 бал. Дальше ход переходит другому игроку. И так продолжается до тех пор, пока карточки с изображением фруктов, овощей, грибов и ягод не закончатся. В конце игры подсчитываем количество баллов и определяем победителя.

### ► **Вариант № 3.**

#### **«Безопасность».**

- На игровое поле на разные цвета мы выкладываем по одной карточке, ближе к середине. На синее поле мы кладём карточку, которая обозначает безопасное поведение на воде; на зелёное поле – карточку, которая обозначает безопасное поведение в лесу; на желтое поле, кладём карточку, которая обозначает безопасное поведение во дворе; на красное – карточку, которая обозначает безопасное поведение на проезжей части. Рядом с игровым полем, непосредственно перед нашими игроками мы выкладываем карточки, с изображением верного и неверного поведения людей в разных ситуациях вперемешку.
- Первый игрок вращает стрелку на нашем колесе. Когда стрелка останавливается напротив какого-то цвета на игровом поле, наш игрок должен выбрать из предоставленных карточек именно ту, которая соответствует данной местности (вода, лес, двор или проезжая часть) , выпавшему на игровом поле. На карточке может быть изображено как верное поведение человека в данной местности, так и неправильные, неверные поступки, которые также могут относиться к данному цвету игрового поля. Выбрав карту, игрок должен описать её значение и сказать какое это поведение – верное и нет. Карточки с изображением поступков, которые выбирают и называют, игроки кладут на край игрового поля, также соответственно цвету. За правильный ответ ребёнок получает 1 бал. Дальше ход переходит другому игроку. И так игра продолжается до тех пор пока карточки не закончатся. Подсчитываем баллы у каждого игрока и определяем победителя. Вместо баллов возможно использование каких-то небольших фишек, тогда в конце игры каждый игрок самостоятельно или с помощью, подсчитывает количество фишек и мы определяем победителя.

