

Согрина Елена Васильевна, воспитатель
ГБДОУ №11 Пушкинского района Санкт – Петербурга
Номинация 2 – настольная игра на тему железнодорожный транспорт и метрополитен.

Настольная игра-викторина «Мемо «Железная дорога».

Пояснительная записка

Образовательные цели:

- ✓ Расширение знания представление у воспитанников о железнодорожном транспорте;
- ✓ Формирование устойчивого интереса к технике, профессиям и окружающему миру.
- ✓ Развитие памяти и внимания через активное восприятие и запоминание иллюстраций.
- ✓ Воспитание самостоятельного выполнения заданий и конкретности.
- ✓ Привлечь интерес к железнодорожному транспорту.

Задачи:

- ✓ Познакомить с основными понятиями и элементами связанные с железнодорожного транспорта.
- ✓ Формировать интерес к железной дороге.

Правила использования

Игра предназначена для коллективных занятий с дошкольниками. Может применяться в детских садах и дома. Требует взрослого ведущего для чтения вопросов и помощи при необходимости.

Предмет: Транспорт, профессии, окружающий мир, развитие речи.

Список материалов

Карточки с вопросами

Игровые жетоны с изображением вагонов

Аудитория: Дети дошкольного возраста (5–7 лет).

Состав игры:

- 23 пар иллюстрациями дублируются (всего 46 карт);
- Карточки «ответь на вопрос» и «трудный вопрос»;
- 50 (6 листов карточек и один с дополнительными карточками для распечатки) игровых карточек ;
- Карточки рубашки и карточки с иллюстрациями необходимо распечатать двухсторонним способом — с изображением рубашки с одной стороны и иллюстрациями с другой.
- Буклет по подготовке карточек и жетонов;
- Карточки рубашки необходимо распечатать односторонним способом
- После печати рекомендуется заламинировать карточки для прочности и долговечности.

- Затем аккуратно вырезать карточки по специальным линиям реза.

Правила игры:

Цель — собрать максимальное количество карточек о железной дороге, продемонстрировав способность запоминать.

Три варианта правил игры.

1. «Классический вариант» (используется рис.1 (блок 1,2,3,4,5,6) и рис. 3)

Подготовка

Ведущий раскладывает карточки на столе изображениями вниз.

Ход игры

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.

Особые правила

Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду (в банк) и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае следующим фишку открывает другой участник.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда закончатся все пары карточек. Ведущий подсчитывает пары — побеждает игрок, набравший больше всего пар карточек.

2. «Ловкие пальчики» (используется - рис.1 (блок 1,2,3,4,5,6) и рис.3)

Подготовка

Ведущий в одно мгновение рассыпает все 46 карточек (23 пар) на столе в произвольном порядке. Изюминка этого варианта в том, что изображения на них могут находиться в любом положении: быть повернуты как иллюстрацией вверх, так и вниз, лежать наискосок или слегка выглядывая из-под другой карточки.

Ход игры

Все, что зависит от участников – это внимательность и скорость. По команде все игроки одновременно начинают искать парные фотографии, причем забирать их себе необходимо не одна за другой, а обе сразу. Чтобы усложнить и запутать процесс, а также сбить соперника столку, перевернутые фишки можно возвращать на прежнее место

Особые правила

Если соревнующиеся одновременно взяли карточки с одинаковым изображением (один первую, другой – вторую), то эта пара выбывает. Если во время очередного хода вам попадают разные картинки, то необходимо будет вернуть в коробку одну из своих выигранных пар.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда парные фотографии заканчиваются. Ведущий подсчитывает пары — побеждает игрок, набравший больше всего пар карточек.

3. «Домик» (используется рис.1 (блок 1,2,3,4,5,6), рис.2 и рис.3)

Подготовка

Ведущий колоду «Мемо» разделит на две неравные части. Одна часть карт кладется отдельно, и в дальнейшем будет называться «домиком». Оставшаяся вторая часть носит название «земля».

Ход игры

Эти картинки раскладываются в пять рядов по пять карточек изображениями вниз. Тот, кто первым делает ход, произвольно достает и переворачивает снимки из обеих групп. Если ему удалось найти пару, то он забирает ее себе и продолжает игру, вытягивая следующую карту из «домика».

Особые правила

Если изображение на «земле» оказалось другим, то оно возвращается, и ход переходит к следующему участнику. Так игроки по очереди переворачивают по одной карточке «земли», пока кто-то не найдет пару с картой «домика».

Окончание игры

Игра заканчивается, когда весь «домик» будет разобран.

Список использованной литературы:

Вопросы составлены на основе общедоступных знаний о железных дорогах.

Все иллюстрации сгенерированы с помощью нейросети.

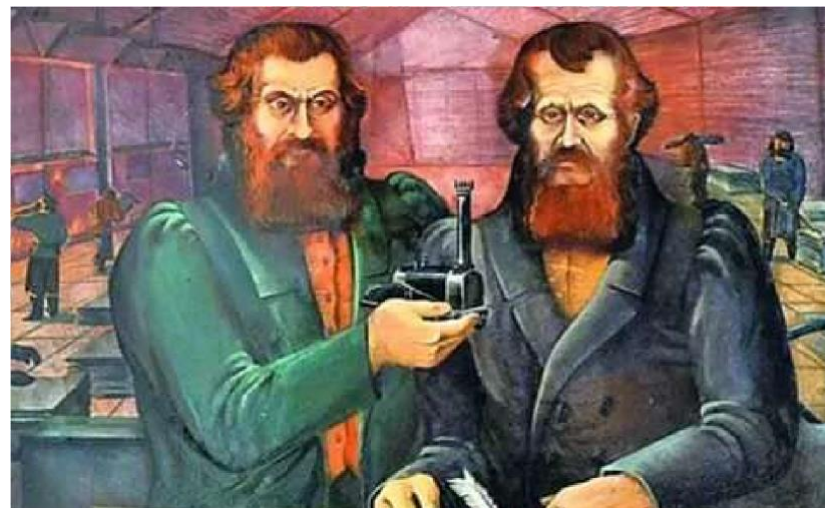


Рис. 1. Иллюстрации карточек. (блок 1)



Рис. 1. Иллюстрации карточек. (блок 2)

Адреса	С О О Б Щ Е Н И Е	ВРЕМЯ ПРИВЫТИЯ	СТО-ЯНКА	ВРЕМЯ ОТПРАВЛЕНИЯ
8-39	Вторник 25 ноября			
6308	ТАТИШЕВО-КОКУРИНО	8-35	8	8-43
60	НОВОКУЗНЕЦК-КИСЛОВОДСК	8-42	39	9-21
10	МОСКВА-САРАТОВ	9-05	---	---
6477	АНИСОВКА-ТАТИШЕВО	9-36	8	9-44
6476	ТАРХАНЫ-АНИСОВКА	10-12	9	10-21
109	АСТРАХАНЬ-С.ПЕТЕРБУРГ	10-14	38	10-52
6310	АТКАРСК-КОКУРИНО	10-25	8	10-33



Рис. 1. Иллюстрации карточек. (блок 3)



Рис. 1. Иллюстрации карточек. (блок 4)

7



Рис. 1. Иллюстрации карточек. (блок 5)



Рис. 1. Иллюстрации карточек. (блок 6)

Мемо

Мемо



Рис. 2. Добавочные карточки к третьему варианту игры.



Рис. 3. Иллюстрации с поездом - рубашка карточек.

