




Муниципальное автономное дошкольное  
образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 117 «Теремок»  
г.Ангарска

 **Развивающая дидактическая  
игра - путешествие**

для детей младшего дошкольного возраста.

***В магазин игрушек.***

Составила воспитатель  
Власова Е.Ю.

Ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является **игровая деятельность**. Дидактическая игра представляет собой многословное, сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего развития ребенка.

Одним из видов дидактических игр являются **игры- путешествия**, с помощью которых можно занятно провести время. Такие игры собирают вокруг себя от двух до шести игроков и болельщиков.

Игры – путешествия для дошкольников невероятно разнообразны, они имеют цель и четкие правила. Развивают речь, внимание воображение, сенсорное восприятие, память, логическое и образное мышление. В ней ребенок проявляет чуткое отношение к сверстникам, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, учится сочувствовать, общаться. Во время увлекательного занятия малыши расширяют круг своих знаний и речевых умений.

Игры –путешествия можно сделать самим.



# 📌 Дидактическая игра – путешествие

## 📌 «В магазин игрушек»

📌 **Игровая цель** - расширять и активизировать словарный запас детей на основе обогащения представлений детей о предметах ближайшего окружения.

📌 **Игровая задача** – игроку необходимо пройти по игровому полю выполняя определенные задания.

📌 **Материал** игровое поле, карточки задания, кубик, фишки.

📌 **Правила игры:**

- В игре участвуют 2-4 ребенка, каждому дают по одной фишке, определенного цвета.

- Длина ходов определяется количеством очков, выпавших на кубике.

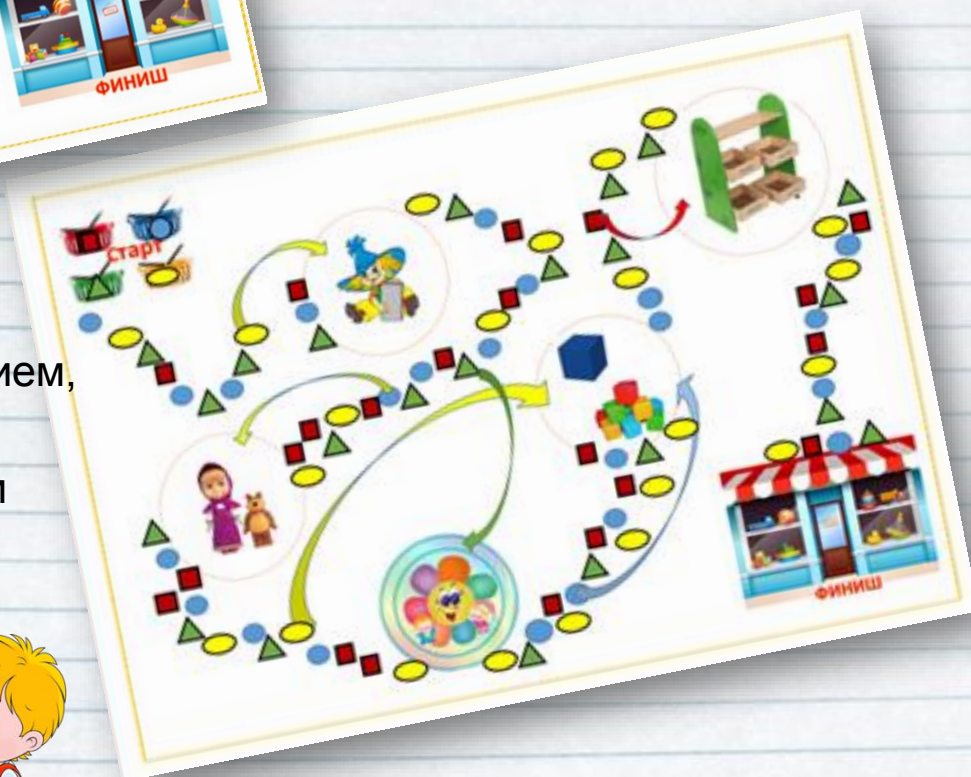
- Игроки ходят по очереди. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них или игроки передвигаются по-игровому полю только по своим геометрическим фигурам.

- Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до «Финиша- магазина игрушек ». Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок



**Игровое поле** на этапе ознакомления с игрой, где все игроки идут по одному маршруту, знакомясь с игровыми заданиями.

**Игровое поле** с усложнением, где игроки передвигаются по игровому полю только по своим геометрическим фигурам определенного цвета.



# 📌 Варианты игровых заданий

	<p>В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них. (Игроки передвигаются по-игровому полю только по своим геометрическим фигурам)</p>
	<p>«Поможем Незнайке узнать за чем побродил в магазине игрушек» Игрокам предлагаются зашумленные картинки с изображением предметов одежды, обуви, посуды, мебели, транспорта, игрушек, овощей, фруктов, домашних и диких животных. Игрок перечисляет изображенные предметы и называет обобщающее понятие. Выбирает предмет из группы, который будет покупать в магазинке.</p>
	<p>«Много и одно» Игроку предлагается назвать предмет (имя существительное) в единственном и множественном числе. Например, утенок-утята, шапка-шапки, самолет-самолеты, матрешка-матрешки, автобус - автобусы и т.д.</p>



	<p>«Загадки и отгадки» I ЭТАП. Игрокам предлагается отгадать загадку о любом предмете из группы. Развивать умение слушать литературный текст и умение соотносить его с реальным предметом ближайшего окружения II ЭТАП. (усложнение). Игроку предлагается самостоятельно придумать загадку, называя существенные свойства и качества предмета.</p>		
	<p>«Составь предложение по образцу» Умение употребить имена существительные в форме множественного числа в родительном падеже. Умение составлять распространённые предложения с однородными членами. Игроку предлагается: «Составь предложение по образцу». Например, В магазине на полке нет кукол(ы), машин(ы), юл(ы) и матрешек. На полке нет листьев, утят, медвежат.</p>		
	<p>«Назови ласково» или «Большие и маленькие» Игроку предлагается назвать предмет в уменьшительной форме с использованием уменьшительных - ласкательных суффиксов. Например, Назови предмет ласково мишенька, волчок, лисенок, медвежонок, шапочка, сапожки, пирамидка, чашечка, кружечка и т.д. Например, большие сапоги - маленькие сапожки, большая собака - маленькая собачка.</p>		
	<p>Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до «Финиша-магазина игрушек». Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок.</p>		<p>Фишка, попавшая на круг красного цвета, означает пропуск одного хода Если фишка остановилась на круге желтого или зеленого цвета - игрок двигается дальше по указанному стрелкой направлению</p>



## старт



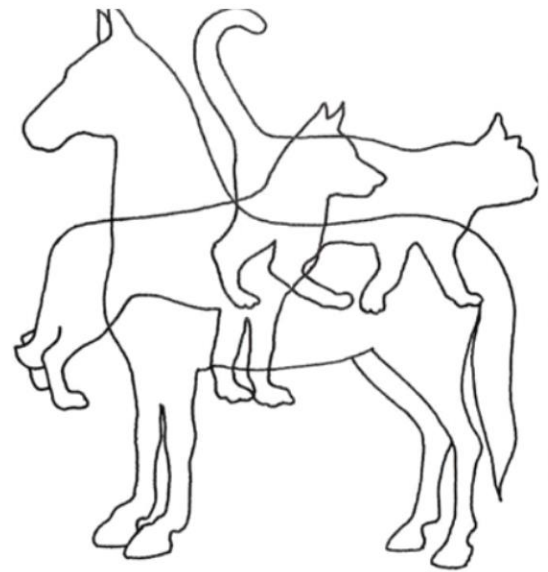
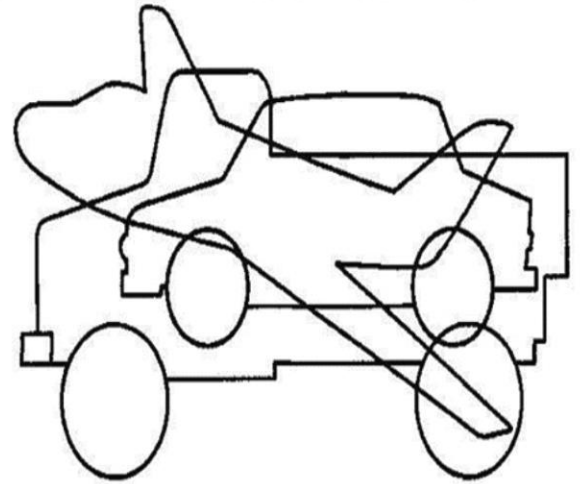
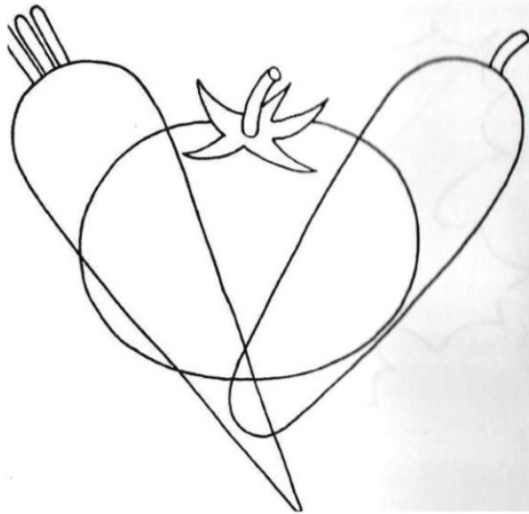
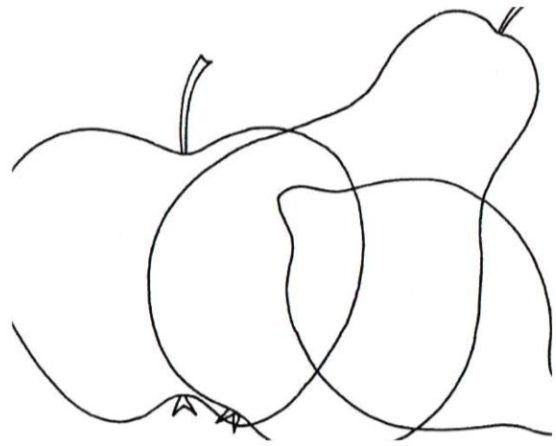
Игроки устанавливают очередность, выставляют фишки. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.



## «Поможем Незнайке узнать – за чем пойдём в магазин игрушек»

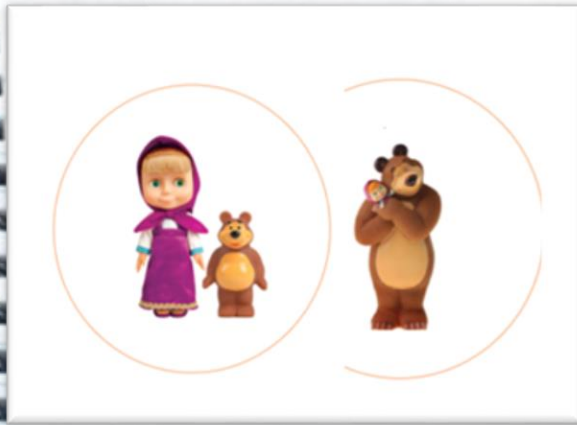


Игрокам предлагаются зашумленные картинки с изображением предметов. Игрок перечисляет изображенные предметы и называет обобщающее понятие. Выбирает предмет из группы, который будет покупать в магазине.





## «Назови ласково»

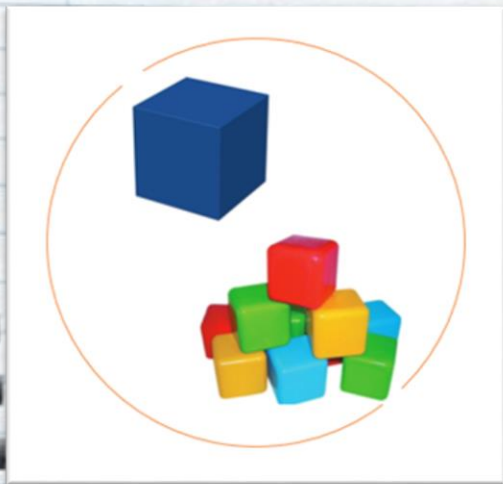


Или



## «Большие и маленькие»

Игроку предлагается назвать предмет в уменьшительной форме с использованием уменьшительно – ласкательных суффиксов.



## «Много и один»

Игроку предлагается назвать предмет (имя существительное) в единственном и множественном числе





## 📌 «Загадки и отгадки»

📌 **I ЭТАП.** Игрокам предлагается отгадать загадку о любом предмете из группы выбранных предметов (обобщающему понятию).

📌 **II ЭТАП.** -усложнение. Игроку предлагается самостоятельно придумать загадку, называя существенные свойства и качества предмета (возможно использование мнемотаблиц).

### Расскажи о животном

Кто это?	Какого цвета? Размер?	Части тела
Какие звуки издает?	Чем питается?	Где живёт?
Как зовут детенышей?	Какую пользу приносит людям?	В каких мультфильмах, сказках встречается?

### Алгоритм "Транспорт"

Что это?	Вид транспорта	Где и как используют?
Цвет Размер	Детали	Что нужно для движения?
Как ухаживают?		

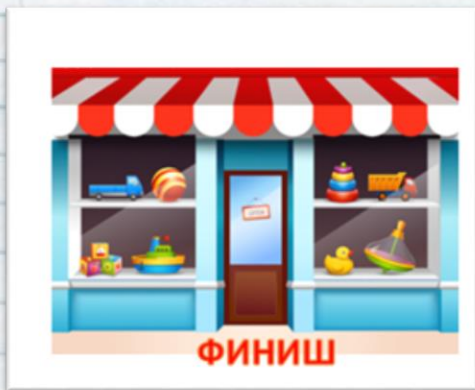


## «Составь предложение по образцу»

Игроку предлагается :

-составить предложение по образцу , употребляя название предмета (имени существительного) в форме множественного числа в родительном падеже.

-составить распространенные предложения с однородными членами, обозначающими другие предметы из выбранной группы предметов.



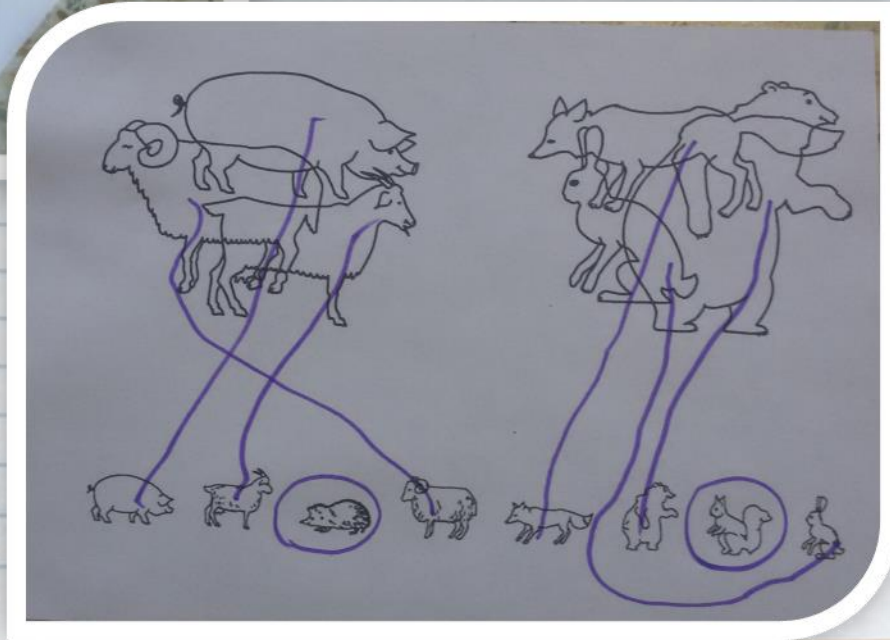
## « финиш»

Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до «Финиша- магазина игрушек ». Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок.



*Подготовительный  
этап- активизация  
словаря, закрепление  
обобщающих понятий*





# *Знакомство с игрой, правилами*
















*Играйте с  
детьми вместе  
и рядом.*