

Частное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 186 открытого
акционерного общества «Российские железные дороги»
(Детский сад № 186 ОАО «РЖД»)

Case Box дидактических игр

направленный на развитие предпосылок одаренности у детей дошкольного возраста

Сведения об авторах:

Явирская Анастасия Викторовна,
заместитель заведующего по УВР
детского сада № 186 ОАО «РЖД»;
Молотовник Виктория Викторовна,
социальный педагог детского сада
№ 186 ОАО «РЖД»;
Грибановская Алёна Михайловна,
воспитатель детского сада
№ 186 ОАО «РЖД»;
Шмулянок Елена Викторовна,
воспитатель детского сада
№ 186 ОАО «РЖД»;

г. Омск, 2022

Дидактическая настольно - печатная игра

Тема: «Хитрые хлопки»

Возрастная группа: старшая и подготовительная группа.

Цель: развитие предпосылок академической одарённости посредством замещения конкретных моделей действиями

Задачи:

Образовательная: - закреплять умение пользоваться схематическим изображением действий;

- формировать умение соотносить виды хлопков с соответствующими им графическим изображениям (геометрическими фигурами);

- отрабатывать навык правильного хлопка.

Развивающая: - развивать слуховую и зрительную память, внимание, чувство ритма, быстроту реакции;

- формировать умение соблюдать правила игры, чётко действовать по инструкции.

Воспитательная: воспитывать терпение, культуру общения, поведения, дружеские взаимоотношения.

Оборудование:

- 4 - 8 игровых карточек с пустыми окошечками в один ряд (от 4 до 7 по уровню сложности);

- набор геометрических фигур (графическое изображение хлопков) на каждого игрока;

- жетоны

Количество участников: 2 – 4 человека.

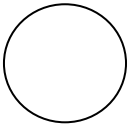
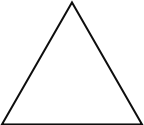
Ход игры:

игровые действия: выкладывание геометрических фигур слева – направо в пустые окошечки игровых карточек в соответствии с комбинацией хлопков ведущего.

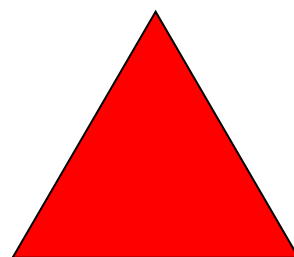
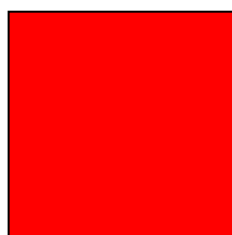
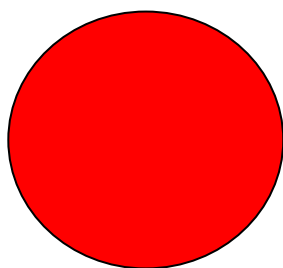
правила игры: каждому участнику предлагаются одна (две) игровые карточки. Ведущий выполняет комбинацию хлопков. Количество хлопков зависит от количества пустых окошек в игровых карточках. За каждую правильно выполненную последовательность игрок получает жетон.

результат (подведение итогов): побеждает тот, у кого больше жетонов.

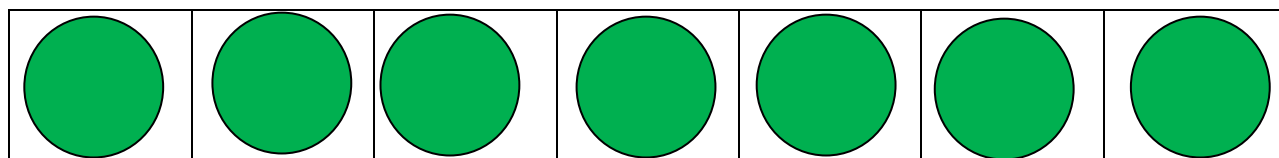
Виды хлопков

обозначение	название	описание	рисунок
	Ладушки	Хлопки ладонями (совмещая прямые напряженные пальцы рук) друг о друга. При этом руки согнуты в локтях.	
	Дощечки	Упругий удар кистями рук (пальцы вытянуты, соединены) по бедрам у колен	
	Крылышки	Удары основаниями ладоней друг о друга	

Геометрические фигуры



Жетоны



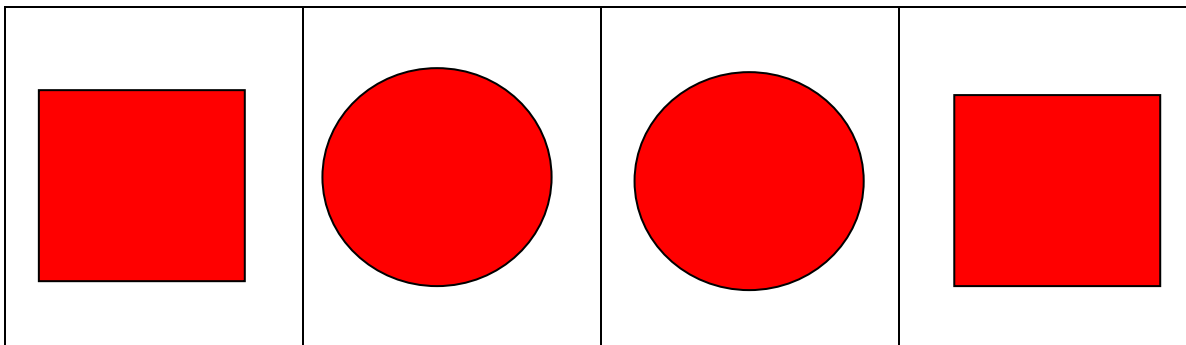
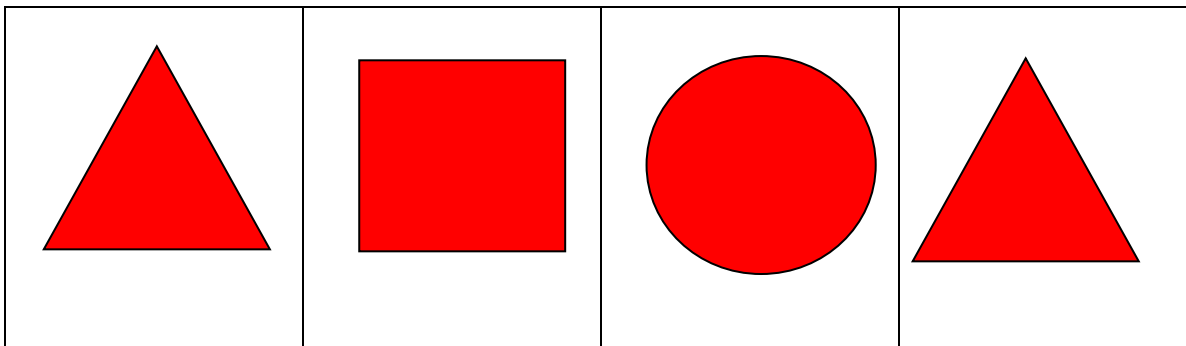
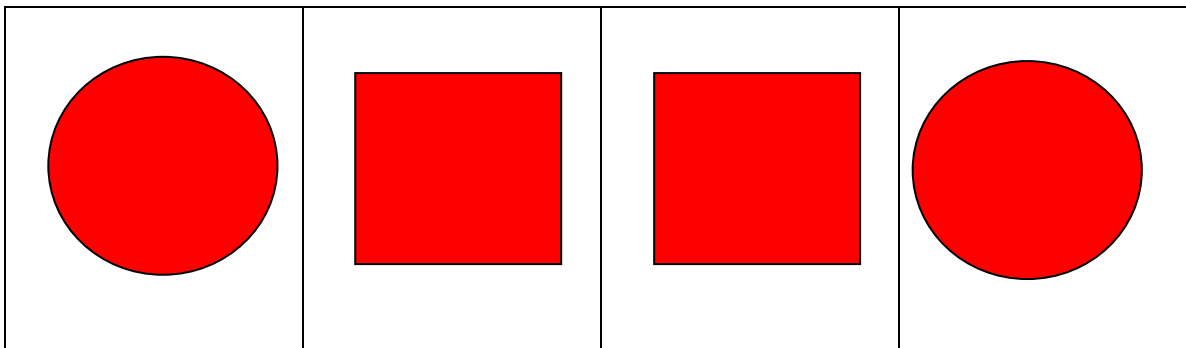
Игральные карточки

--	--	--	--	--	--	--

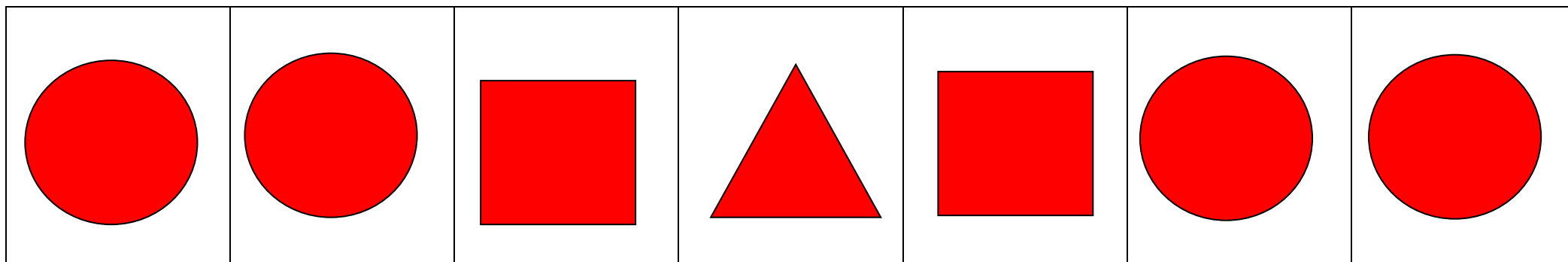
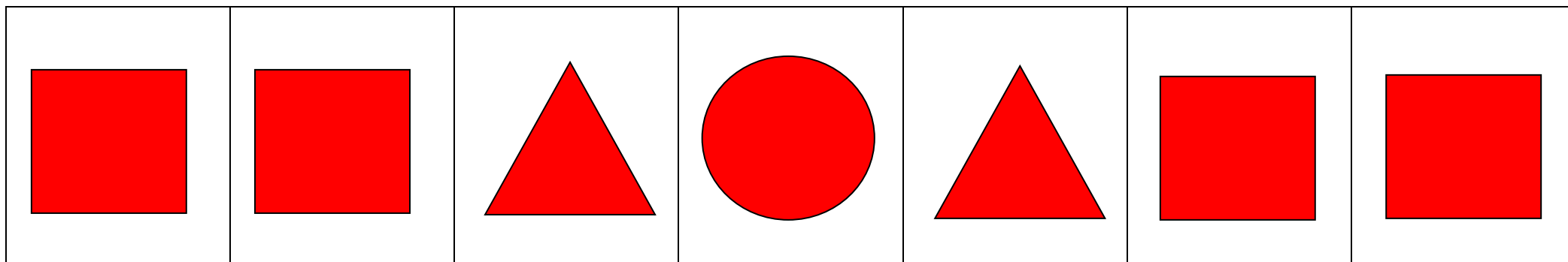
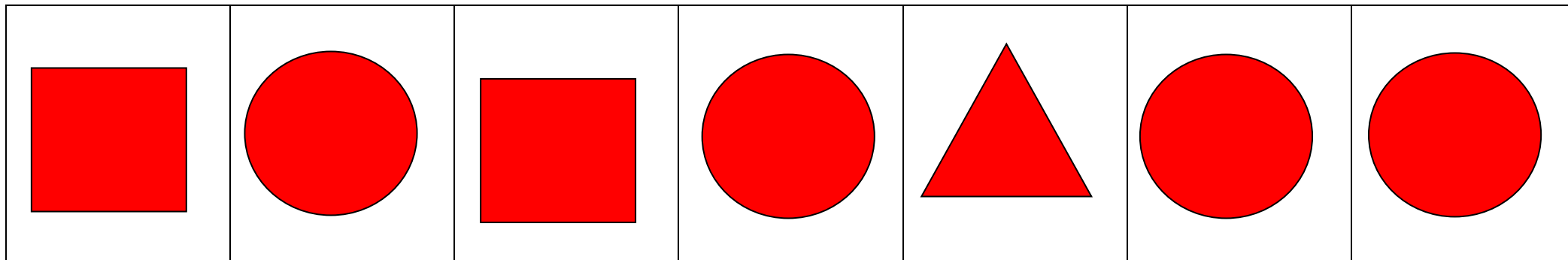
--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Примеры комбинации хлопков



Примеры комбинации хлопков (с усложнением)



Дидактическая настольно - печатная игра

Тема: «Умный поезд»

Возрастная группа: старшая и подготовительная группа.

Цель: развитие предпосылок академической одарённости посредством освоения умения составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание.

Задачи:

Образовательная: - формировать представление о составе чисел в пределах первого десятка;

- отрабатывать навык использования на практике приемов сравнения на основе выделения их существенных свойств и отношений;

- формировать умение пользоваться числами и цифрами для обозначения количества и результатов сравнения в пределах первого десятка.

Развивающая: - развивать произвольное внимание, быстроту реакции, мышление;

- формировать умение соблюдать правила игры, чётко действовать по инструкции.

Воспитательная: воспитывать терпение, культуру общения, поведения, дружеские взаимоотношения.

Оборудование:

- 40 игровых карточек одинаковой длины с изображением поездов с пронумерованными вагонами от 1 до 10 (карточки со звёздочкой* – повышенный уровень сложности).

Количество участников: 2 – 4 человек.

Ход игры:

игровые действия: сравнение длин поездов с вычислением количественной разницы.

правила игры: каждому участнику раздаются по 10 игровых карт, которые он кладет в стопку перед собой лицом вниз. Игроки одновременно переворачивают свою верхнюю карту. Тот игрок, у кого поезд длиннее, должен сказать, на сколько вагонов он длиннее, и забрать карты. Если у некоторых игроков длины поездов совпали, то они переворачивают еще по одной своей карте и т.д.

результат (подведение итогов): побеждает тот, кто соберёт у себя все карты участников.









Дидактическая настольно - печатная игра

Тема: Необычное лото

Возрастная группа: старшая и подготовительная группа.

Цель: развитие предпосылок академической одарённости посредством замещения конкретных признаков моделями.

Задачи:

Образовательная:

- формировать и закреплять умение соотносить предмет с соответствующим ему графическим изображением.

Развивающая: - развивать произвольное внимание, быстроту реакции, мышление;

- развивать умение моделировать целостный образ по его схематическому изображению.

Воспитательная: - воспитывать дружеские взаимоотношения, терпение.

Оборудование:

Два набора карточек. В первом наборе - карточки со схематическим изображением предмета (*карточки со звёздочкой** – *повышенный уровень сложности*). Во втором наборе – карточки с изображением самого образа предмета

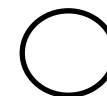
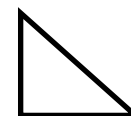
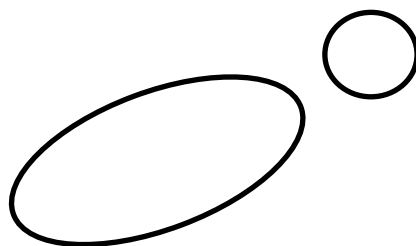
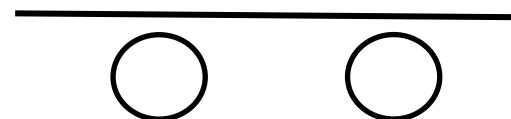
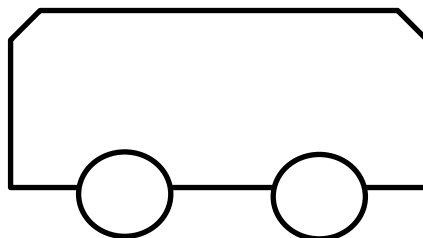
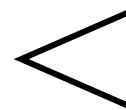
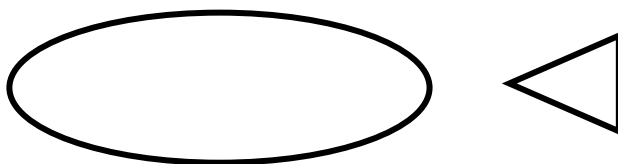
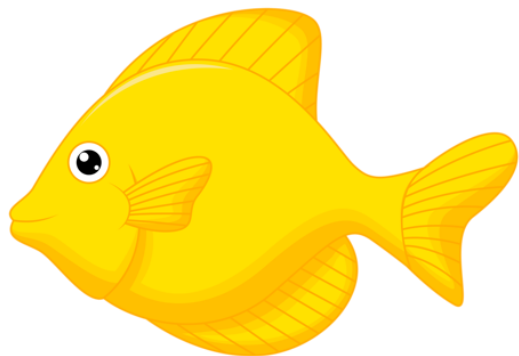
Количество участников: 2 – 4 человека.

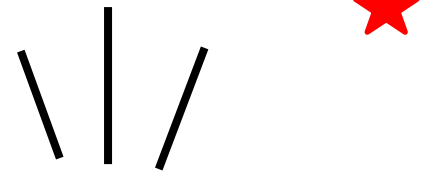
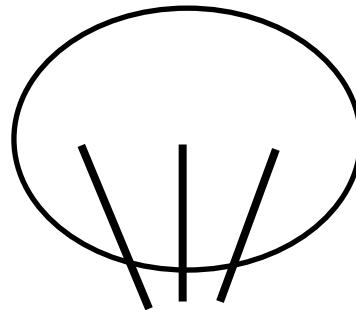
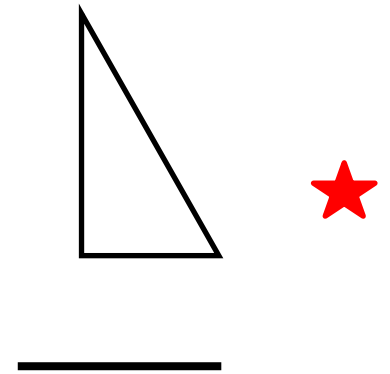
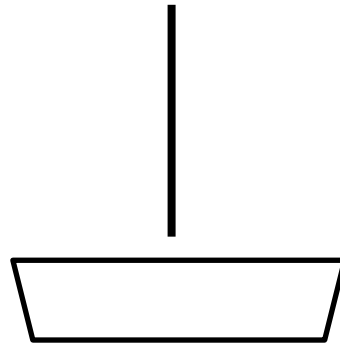
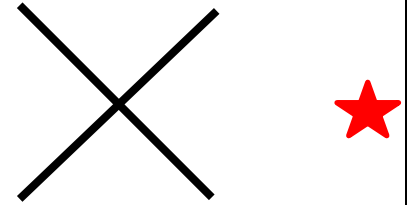
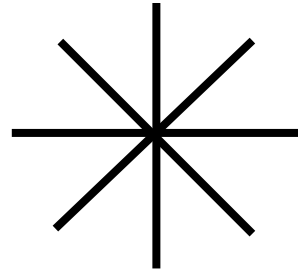
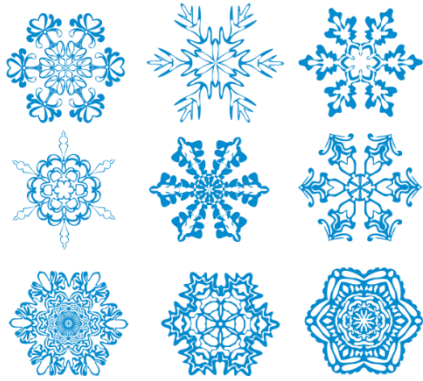
Ход игры:

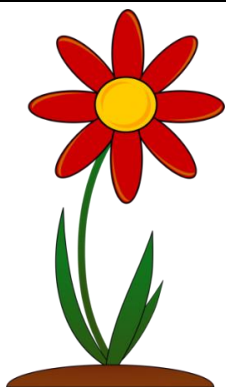
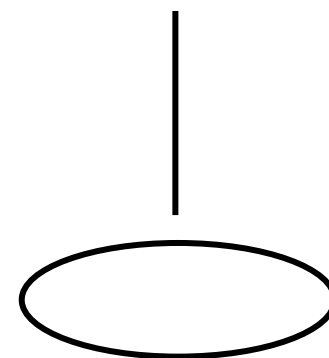
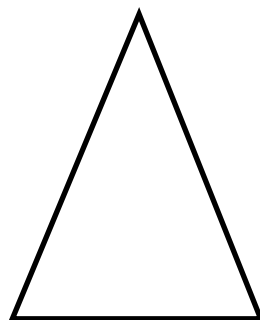
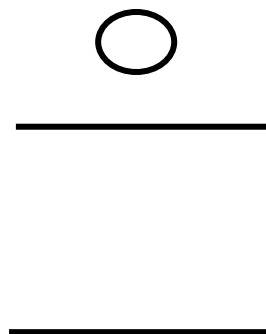
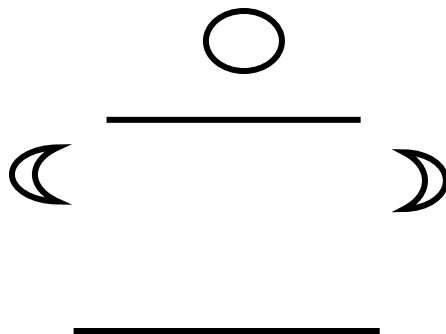
игровые действия: нахождение пары для карточки со схематическим изображением предмета.

правила игры: Всем участникам игры раздаются карточки с изображенными на них предметами. Ведущий игры по очереди достаёт карточку со схемой. Игроки должны внимательно следить за своими карточками. Если карточка со схемой совпадает с изображением на карточке, то участник игры её закрывает.

результат (подведение итогов): игрок, у которого быстрее всех будут закрыты все карточки с изображением предметов, считается победителем.







Дидактическая настольно - печатная игра

Тема: Попади в цель

Возрастная группа: старшая и подготовительная группа.

Цель: развитие предпосылок академической одарённости посредством освоения умения устанавливать пространственные зависимости в рядах и столбцах.

Задачи:

Образовательная: - формировать умение действовать по заданному алгоритму;

Развивающая: - развивать произвольное внимание, быстроту реакции, мышление;

Воспитательная: - воспитывать дружеские взаимоотношения, терпение.

Оборудование:

- 4 - 6 игровых карточек с пустыми окошечками в 4 ряда. Каждый ряд содержит 10 окошечек и отличается по цвету (красный, зеленый, синий, жёлтый);
- карточки -схемы с заданным алгоритмом действий, где красная точка - начало, синяя - конец. Карточки со звёздочкой* – повышенный уровень сложности;
- фишки;
- жетоны.

Количество участников: 4 – 6 человек.

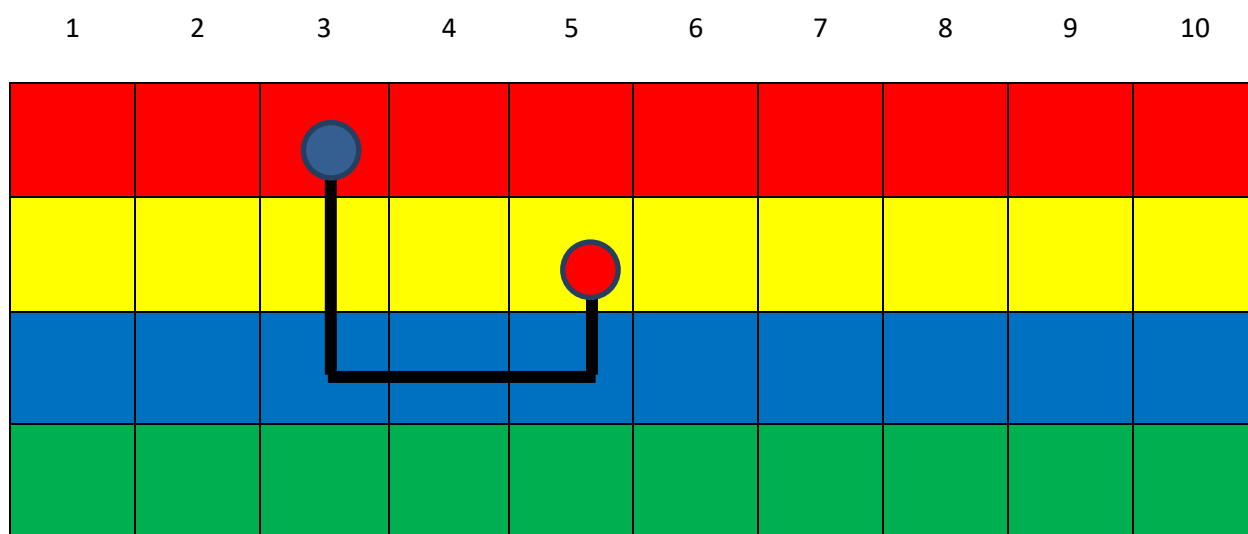
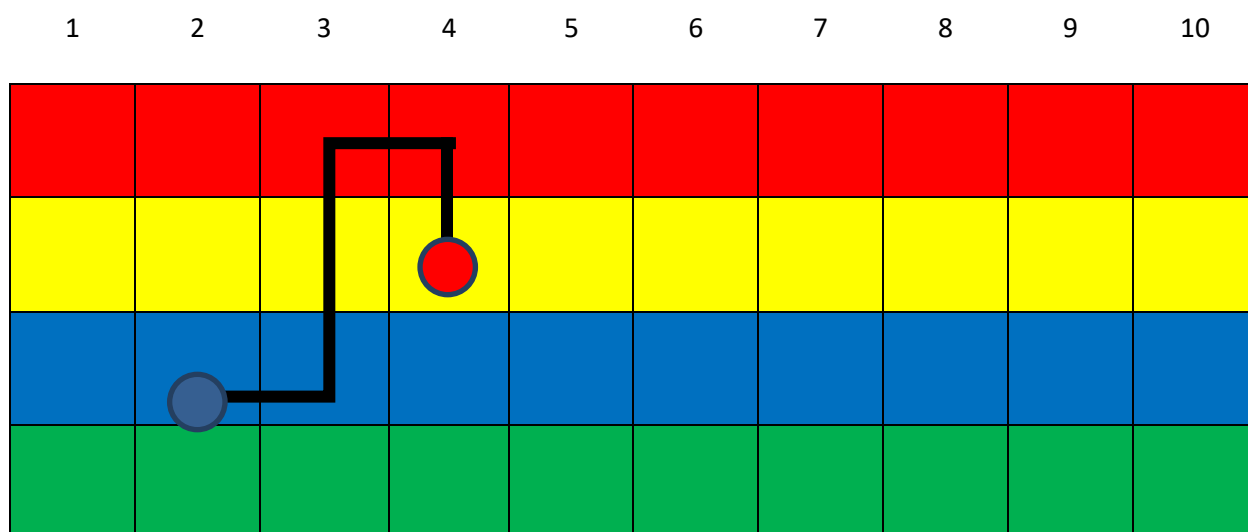
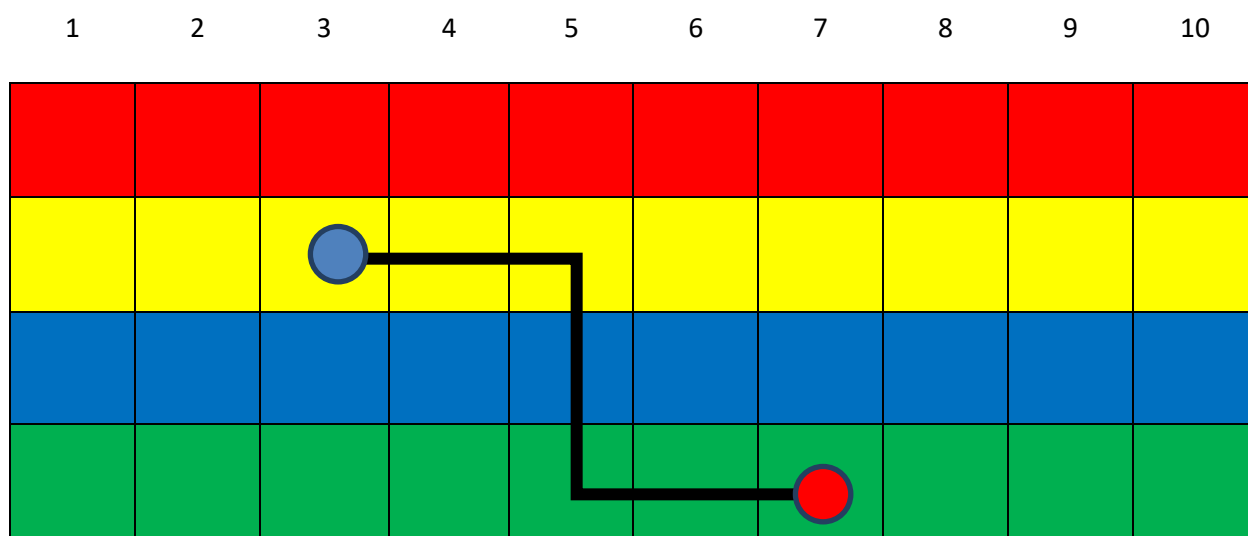
Ход игры:

игровые действия: передвижение по игровому полю карточек в соответствии с командами ведущего

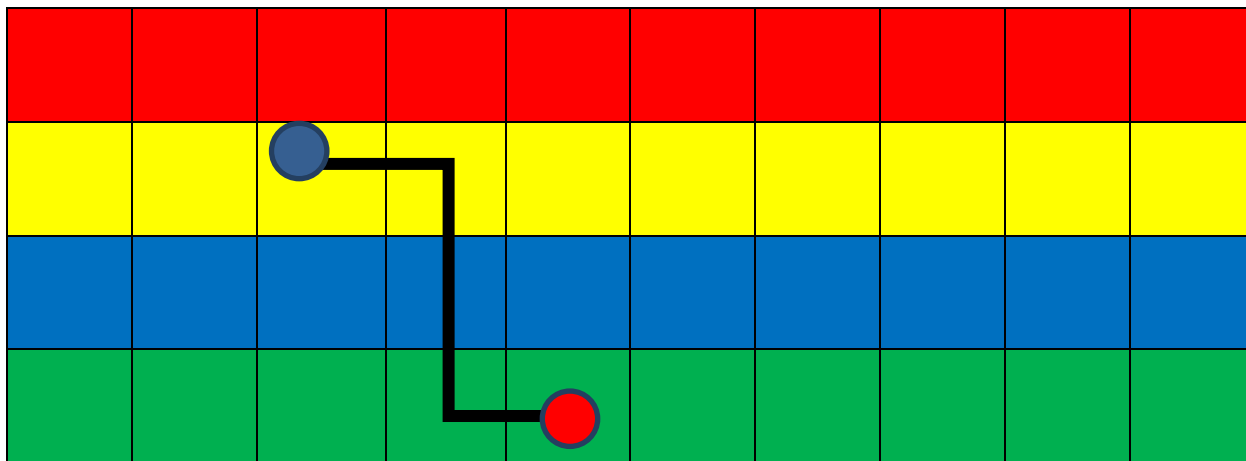
правила игры: Всем участникам игры раздаются по одной игровой карточке. Ведущий читает алгоритм действий по заданной схеме (от начальной точки до конечной). Игроки визуально отслеживают на своих карточках весь путь алгоритма и ставят фишку в конечную точку. Игрок, точно определивший место нахождения конечной точки, получает жетон.

результат (подведение итогов): побеждает игрок, набравший большее количество жетонов

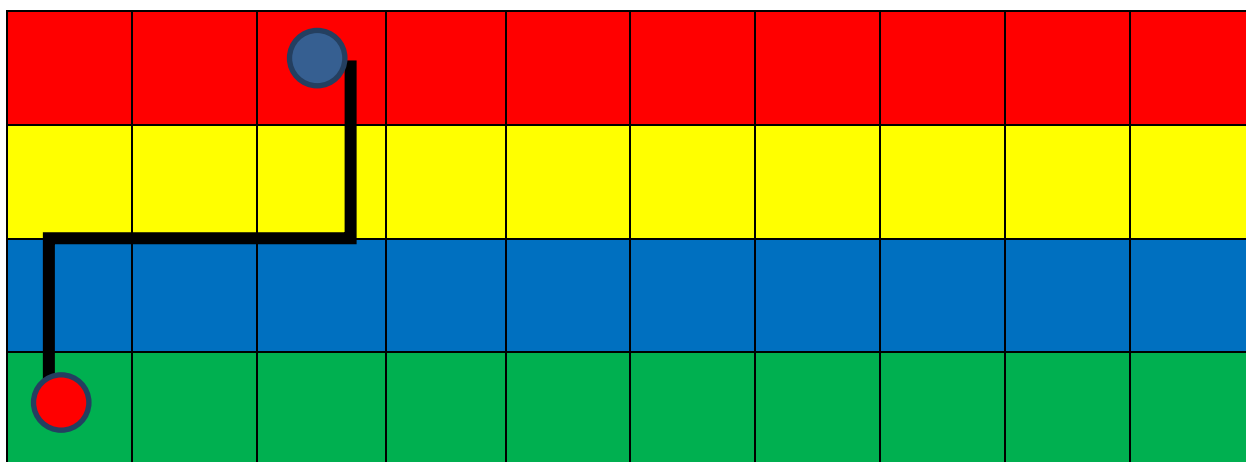
Карточки -схемы для ведущего



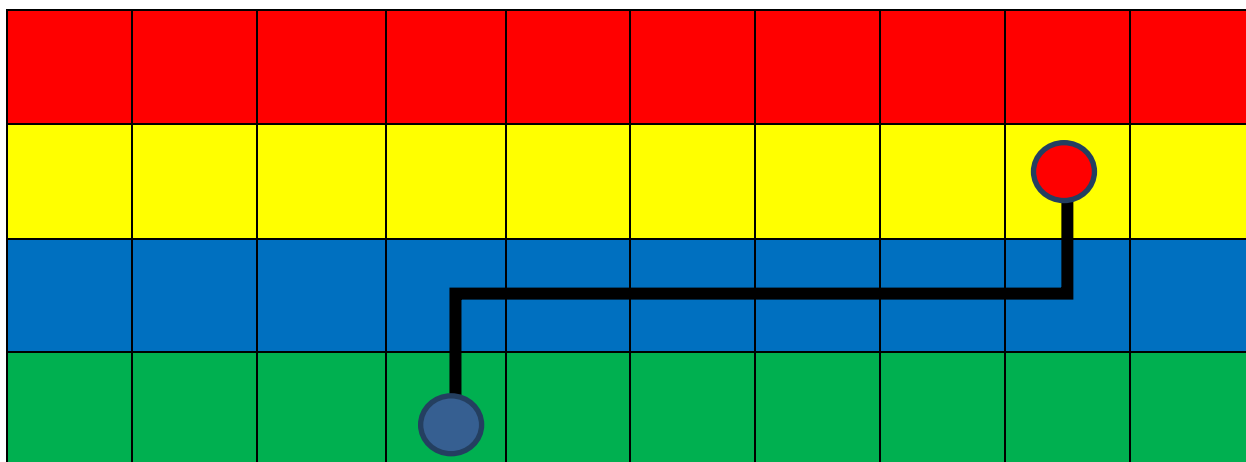
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

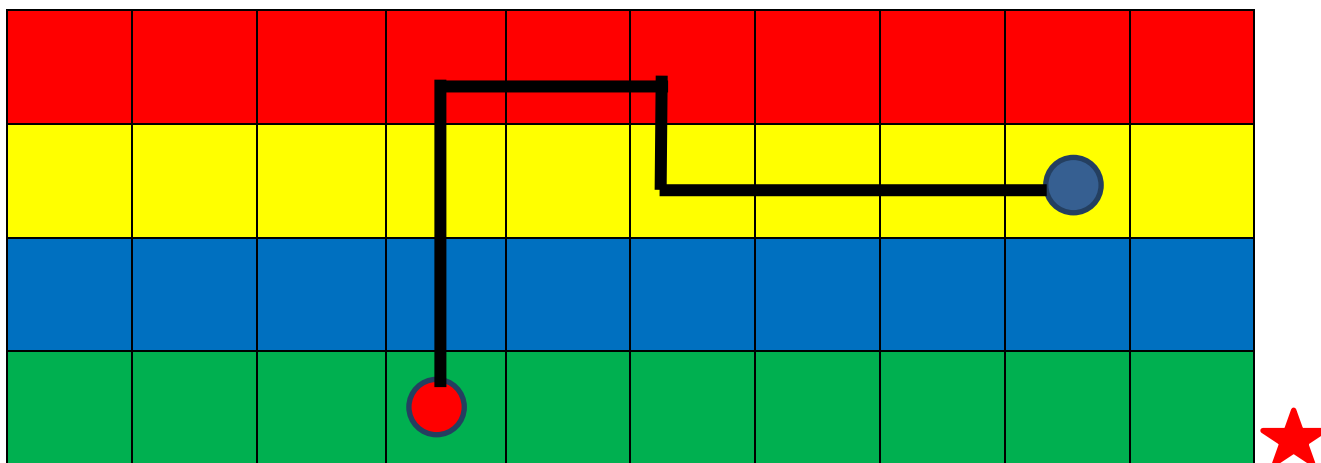


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

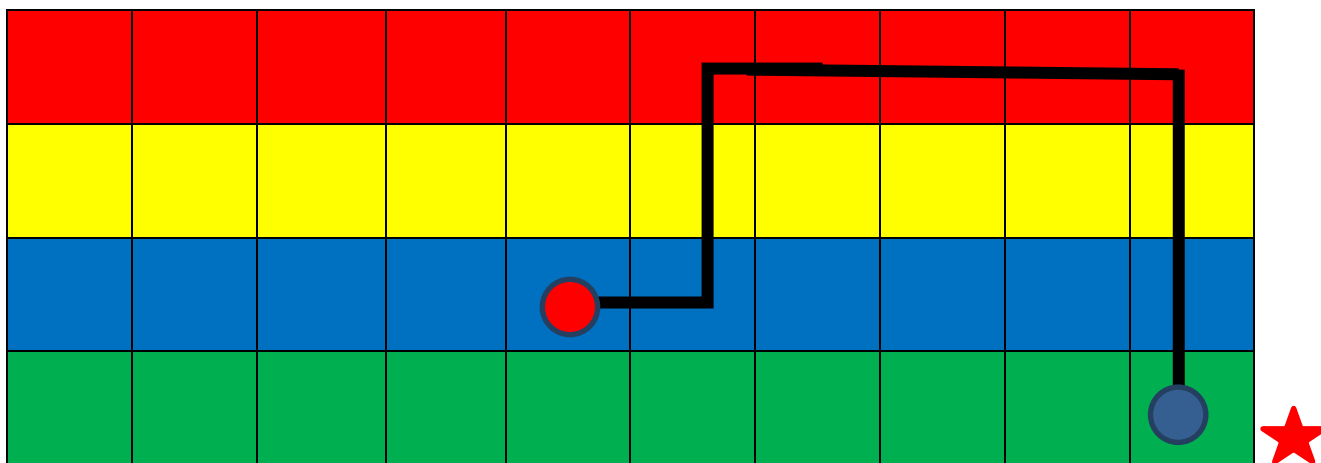


Карточки -схемы для ведущего (повышенный уровень)

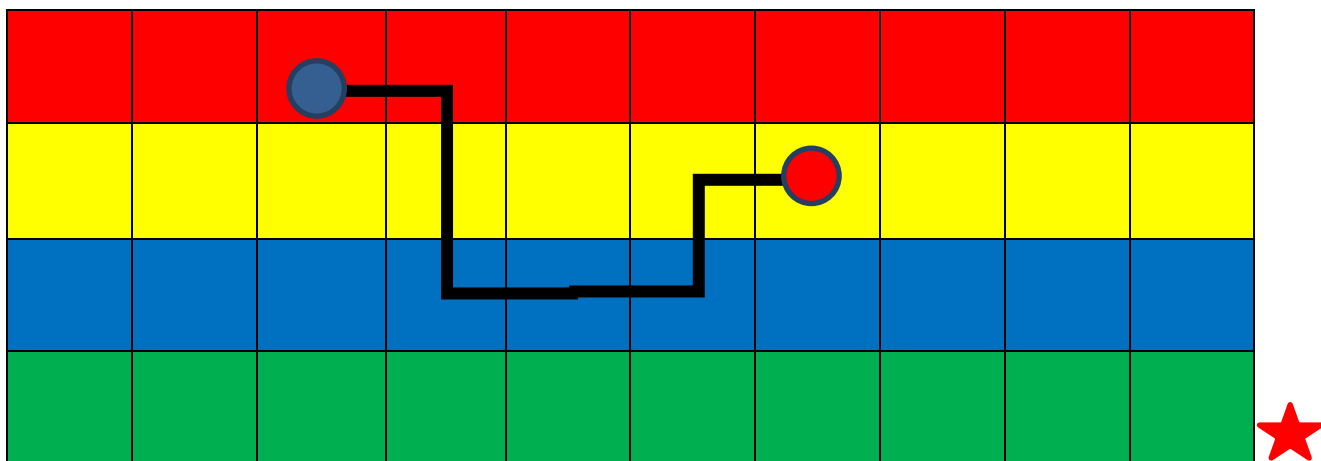
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



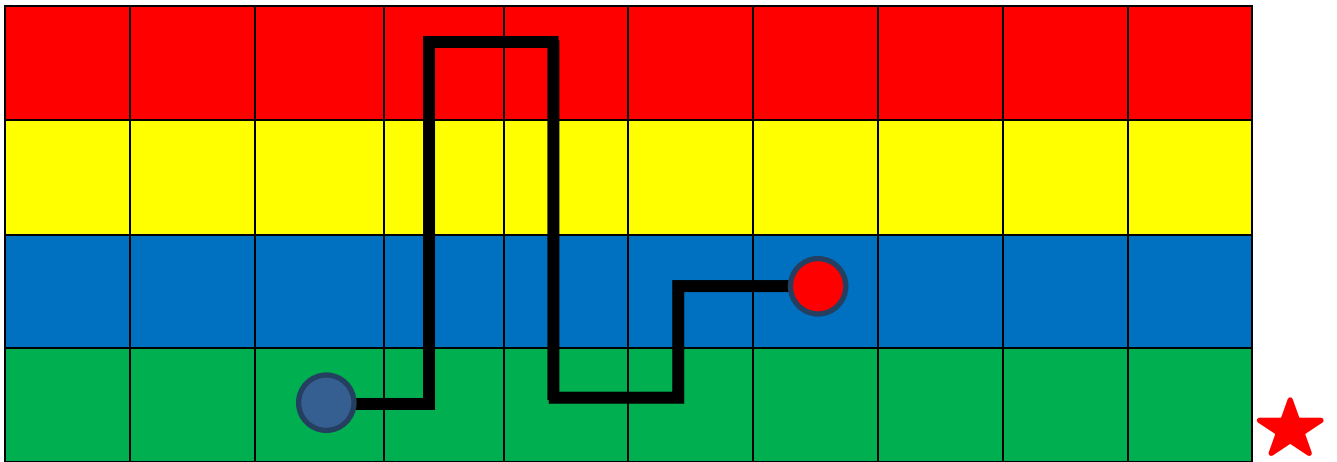
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



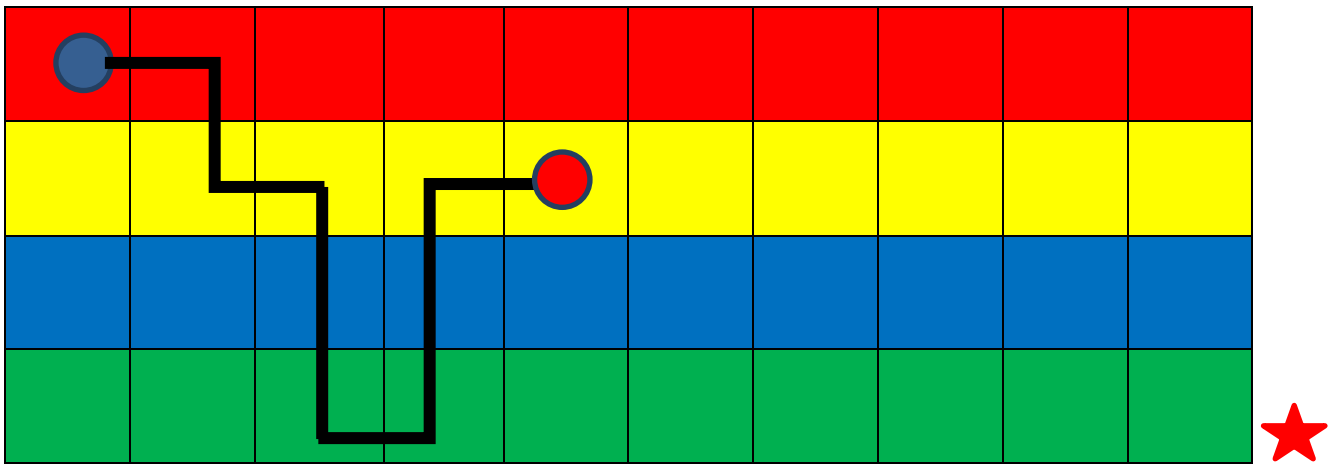
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



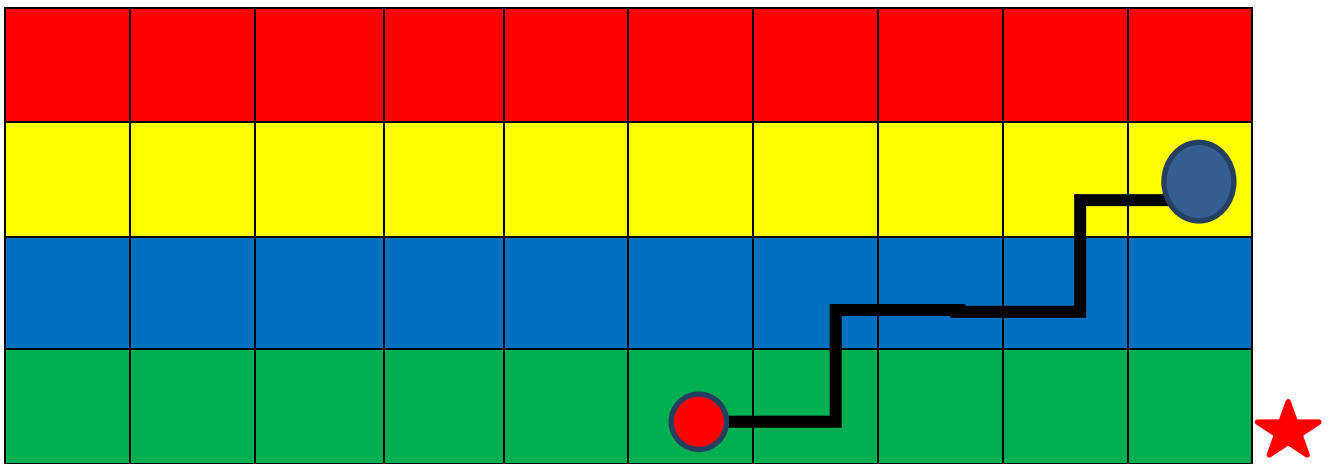
2 3 4 5 6 7 8 9 10



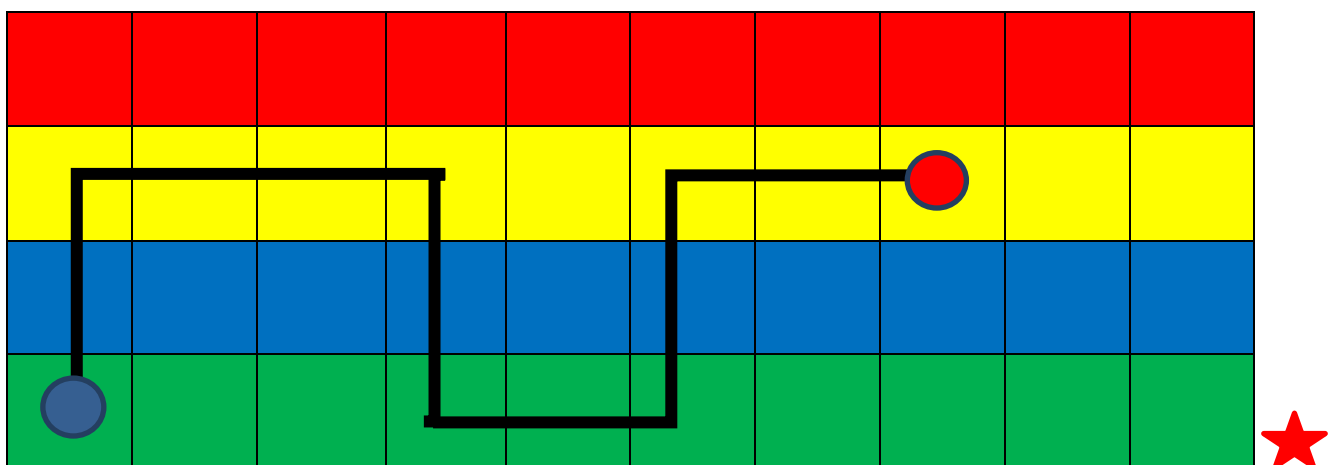
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



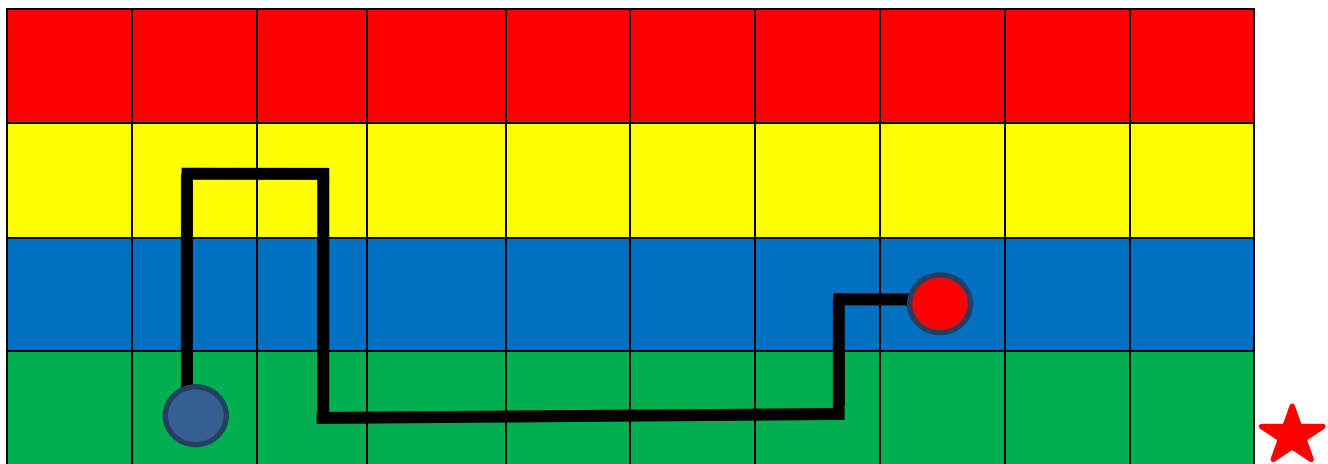
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



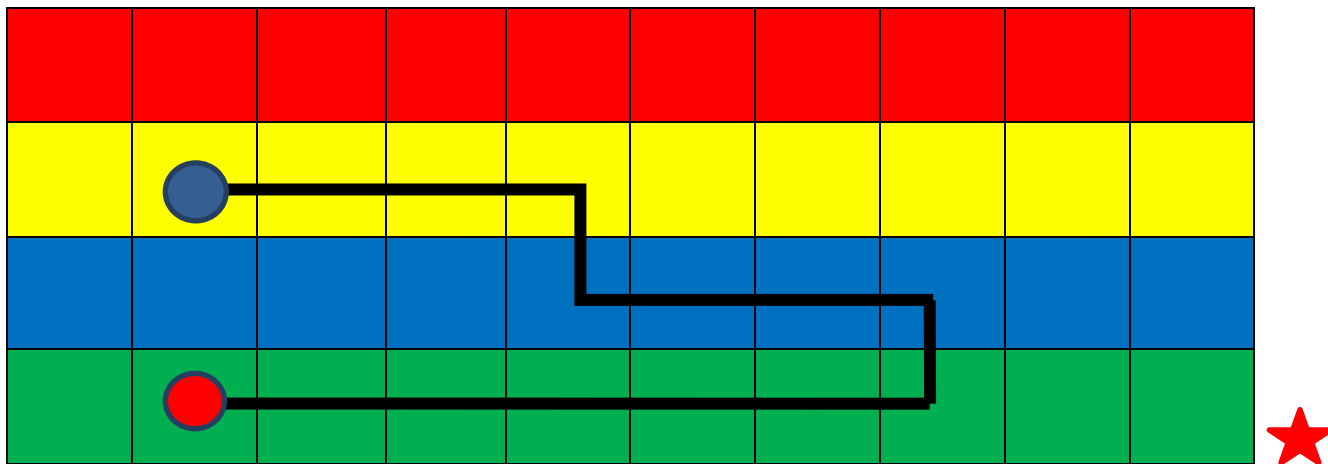
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



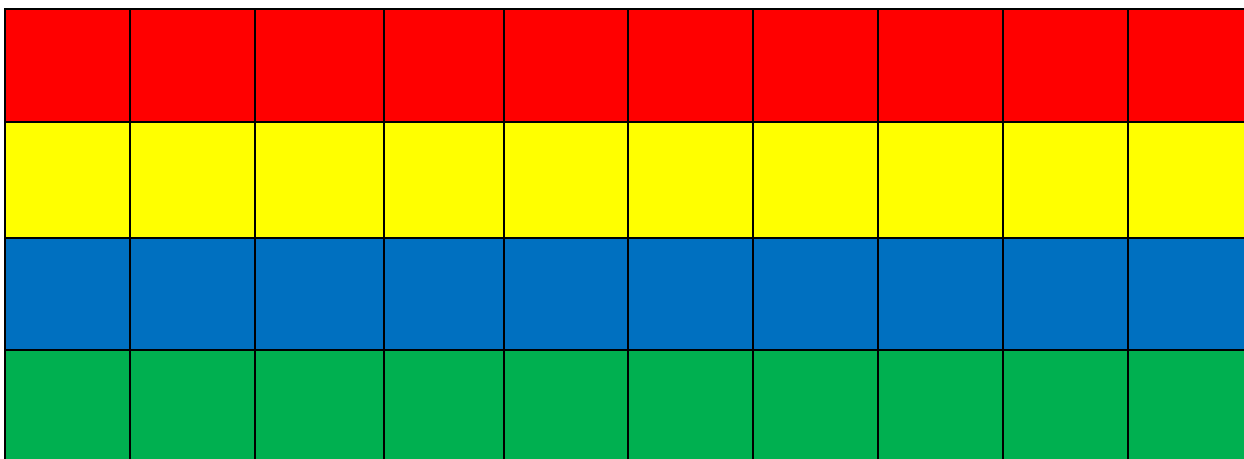
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



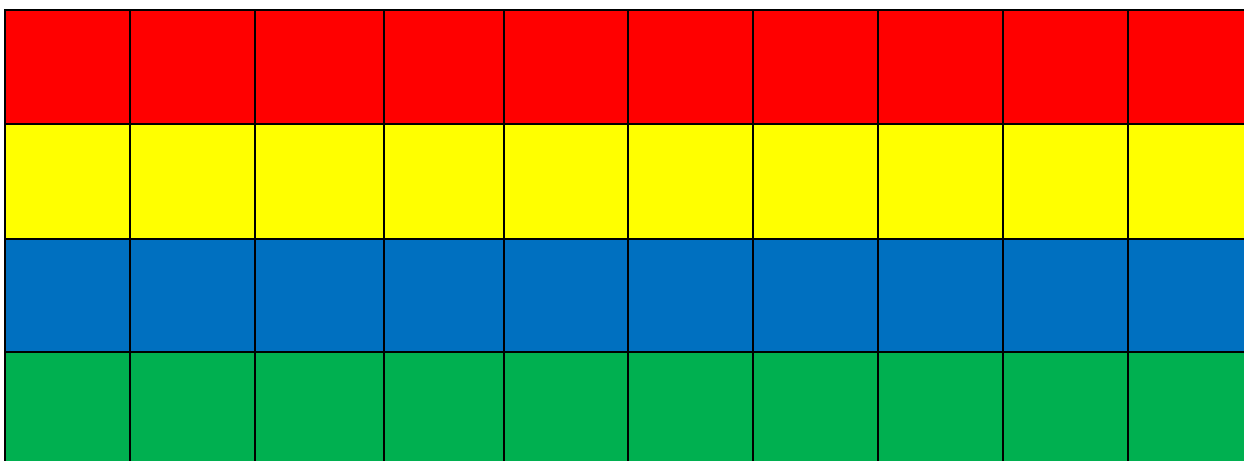
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

