

МБДОУ «Детский сад №2»

Дидактическая игра
«Соты КАЙЕ» для детей

старшего дошкольного возраста

Тиунова
Мария Тернидовна
в. п. атт. п.



Многофункциональность сот Кайе

Многофункциональность - это возможность использования набора:

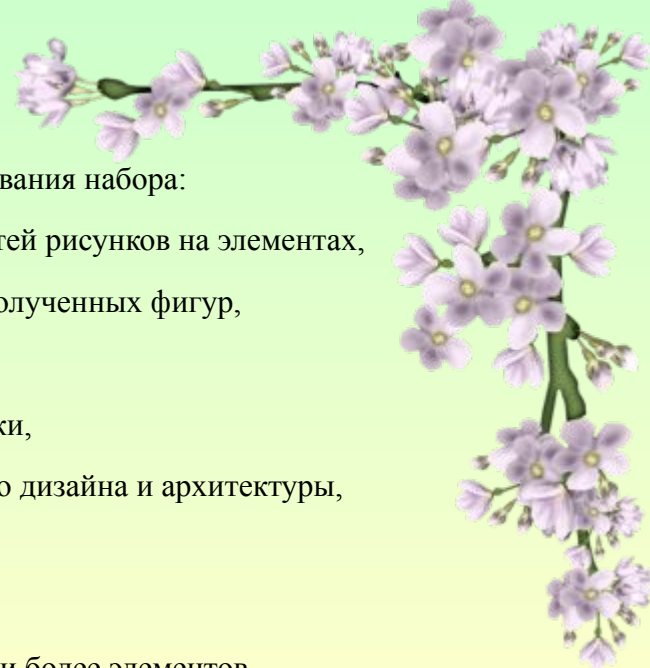
- в качестве графического конструктора для создания фигур из частей рисунков на элементах,
- в качестве графического трансформера для изменения полученных фигур,
- в качестве плоской крупной мозаики,
- для использования в качестве головоломки,
- для конструирования и экспериментирования в области детского дизайна и архитектуры,
- для игры в детское домино.

Вариативность сот Кайе

- несколько вариантов взаимного расположения двух, трех и более элементов,
- несколько вариантов взаимного расположения элементов и т.д.,
- множество вариантов геометрических рисунков и фигур, получаемых после соединения элементов на горизонтальной плоскости (элементы касаются друг друга боковой поверхностью).

Функциональные возможности элементов сот Кайе:

- элемент можно свободно перемещать по горизонтальной плоскости,
- элемент можно установить в угол, образованный другими элементами,
- можно легко изменять композицию и развивать ее в любую сторону,
- можно изменять рисунок композиции за счет поворота элементов,
- можно создавать композиции больших размеров,
- можно использовать в одной композиции одинаковые или разные по рисунку элементы,
- можно использовать в игре игрушки, соразмерные элементам.



Задачи:

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА

1. УЧИТЬ ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЕ ПО ОБРАЗЦУ (СОБРАТЬ «СОТЫ» ПО ОБРАЗЦУ)
2. ПРОДОЛЖАТЬ УЧИТЬ ВЫПОЛНЯТЬ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПО ПРАВИЛАМ, ДОБИВАТЬСЯ ПРАВИЛЬНОГО РЕЗУЛЬТАТА В ИГРЕ.
3. РАЗВИВАТЬ УМЕНИЕ ОБЪЯСНЯТЬ СВЕРСТНИКАМ СОДЕРЖАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ, ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ ОБ ИГРЕ.

РАЗВИВАЮЩАЯ ЗАДАЧА

1. РАЗВИВАТЬ УМЕНИЕ КОНТРОЛИРОВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ, ИСПРАВЛЯТЬ ОШИБКИ.
2. ФОРМИРОВАТЬ ОБЪЕМНО – ПРОСТРАНСТВЕННОЕ И АССОЦИАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ.
3. РАЗВИВАТЬ ПРОСТРАНСТВЕННОЕ ВОООБРАЖЕНИЕ, ФАНТАЗИЮ.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА

1. ФОРМИРОВАТЬ АККУРАТНОСТЬ, СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ, Инициативность.

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. ВЫИГРАЙ, ПОМОГИ ПЧЕЛКЕ ПРАВИЛЬНО



Правила игры:

Организационные:

- Количество игроков от 1 до 4 человек;
- Игра проводится за столом;

Дисциплинарные:

- Играющие садятся за столы;
- Выкладывают изображение самостоятельно, не мешая друг другу.

Игровое правило для детей:

*Выиграет тот, кто правильно выложит
соты по образцу.*



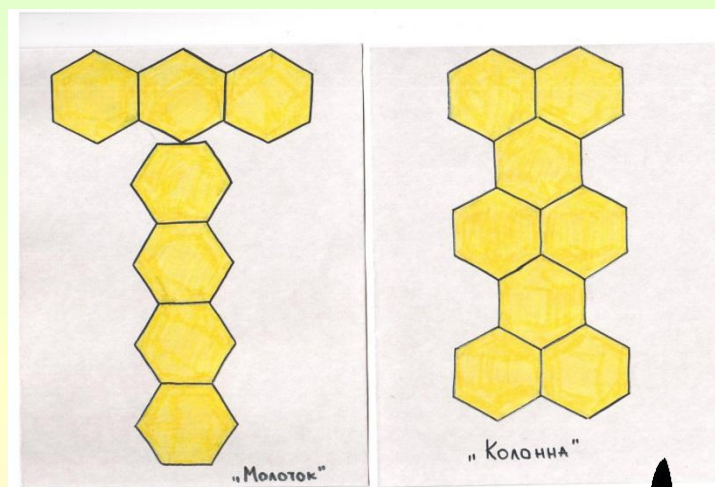
Мотивация:

*Помогите Пчелке правильно
выложить соты.*

*Выиграет тот, кто правильно
выложит соты по образцу.*



Атрибуты:



Игровые действия:

1 шаг:

возьмите по одной большой карте.

2 шаг:

возьмите карточку с заданным образцом.

3 шаг:

посмотрите внимательно на образец.

4 шаг:

подберите нужное количество сот.

5 шаг:

соберите соты по образцу.

6 шаг:

проверьте соответствует ли ваше изображение образцу.

7 шаг:

кто первый собрал изображение позвонит в колокольчик.



Результат

- *Для детей:* выиграл тот, кто правильно собрал соты по образцу.
- *Для педагога:*





СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

