

«Челядьӱс сӱвмӱдан 66 №-а видзанӱн»

Школаӱдз велӱдан Сыктывкарсa муниципальной асшӱрлуна учреждение

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

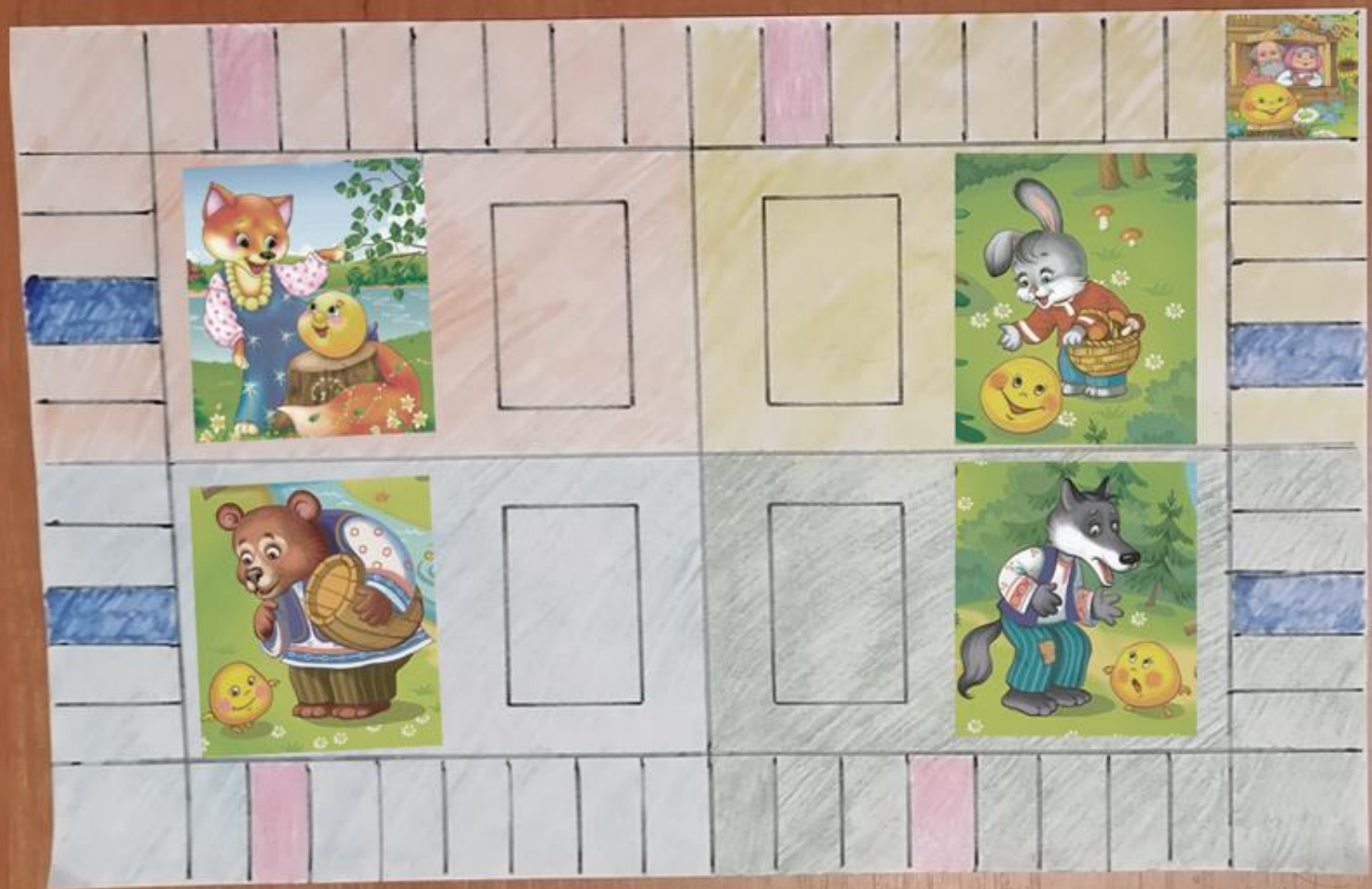
«Летский сад № 66 общеразвивающего вида» г. Сыктывкара



*Настольная игра для
детей от 5 лет
«Колобок, колобок, я
тебя съем...»*

Составила Головкина Т.И.

г.Сыктывкар, 2023г



Цель игры: ответить правильно на вопросы ведущего, не получив красный жетон или получив меньше всех жетонов (т.е. добраться до домика к бабушке и дедушке целым и невредимым колобком)

Задачи: игра развивает внимание, логику, мышление, интеллект, кругозор. В игре участники закрепляют знания, навыки по пройденной теме недели. Учатся общению, помощи.



Возраст игроков: для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Количество участников: от двух и более человек.

Комплектация игры:

- игровое поле
- фишки-колобки
- кубик
- карточки с вопросами четырех цветов
- красные жетоны

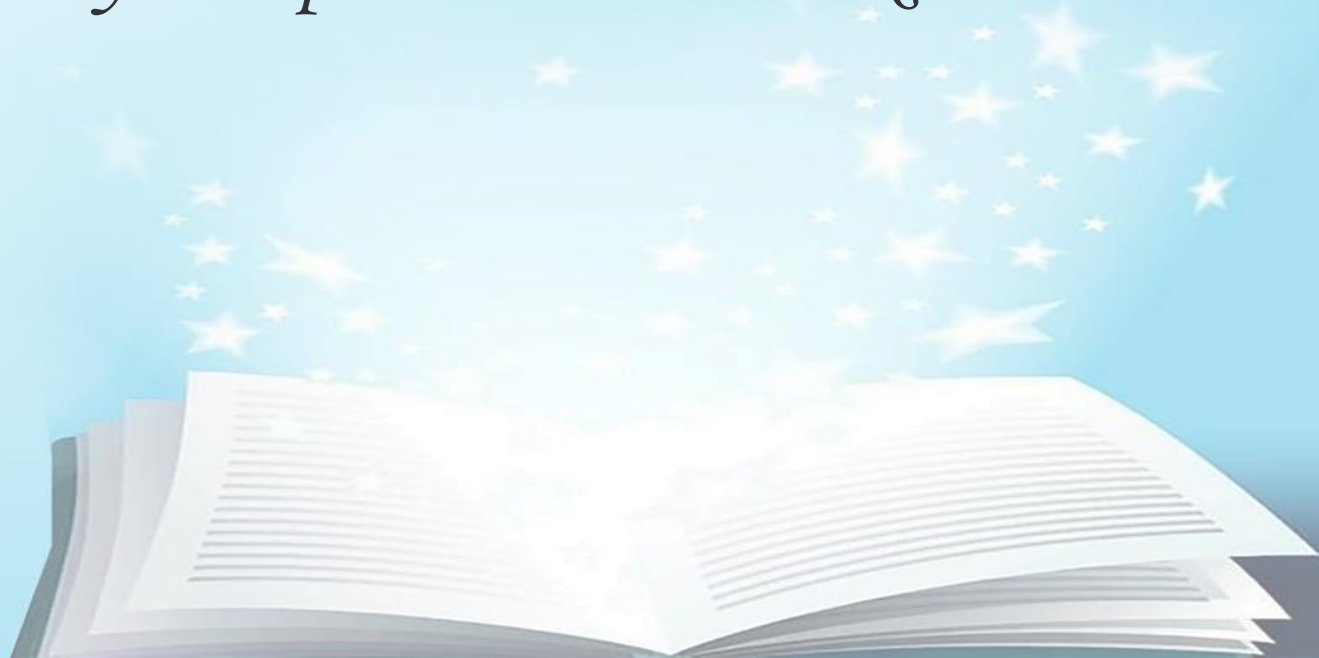


Описание игры:

Игру можно использовать в качестве проверки пройденной темы недели или мониторинга. Каждый цвет игрового поля может обозначать образовательные области на выбор педагога или просто вопрос от героя (желтый цвет – вопрос от зайца, зеленый цвет – вопрос от волка, синий цвет – вопрос от медведя). Вопросы составляет педагог по теме. Карточки с вопросами на игровое поле распределяют по цвету.



Если ребенок не смог ответить на вопрос, то он получает красный жетон (т.е. колобка пытался съесть герой). Педагог по красным жетонам у ребенка определяет плохо усвоенный материал по тематике и проводит в дальнейшем индивидуальную работу. Количество клеток игрового поля можно уменьшить или увеличить на усмотрение педагога и количества вопросов по данной теме.



Правила настольной игры:

Игроки вместе садятся вокруг игрового поля. Каждый берет себе фишку и выставляет ее на старт (домик с бабушкой и дедушкой). Определяется тот, кто ходит первым, и игра начинается. Игроки ходят по часовой стрелке. Ход состоит из следующих фаз: бросок кубика, переход на выпавшее количество шагов, ответ на вопрос ведущего. Ведущим выступает педагог. Если игрок ответил не правильно или не смог ответить, то он берет красный жетон, т.е. герой пытался съесть колобка. Дойти до финиша (домик бабушки и дедушки) надо целым и невредимым (без красных жетонов) или получив меньше всего красных жетонов.

Красная клетка на игровом поле означает «Пропуск хода»,

Синяя клетка на игровом поле означает «Дополнительный ход».