**Название дидактической игры:**  В гости к Гному.

**Актуальность разработки дидактической игры:** В дошкольном возрасте наиболее успешным приемом работы является дидактическая игра, т.к

- сочетает игровые и образовательные задачи;

-определяет уровень знаний детей, соответствующий их возрасту;

-дидактическая игра интересна детям, т.к. ведущей деятельностью дошкольников является игровая деятельность;

- работа, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процесс мышления.

**Цель дидактической игры:** Активизировать мыслительную деятельность дошкольников через приемы зрительной, слуховой, двигательной наглядности, занимательные и доступные детям вопросы, загадки, моменты неожиданности, удивления, загадочности, соревнования.

**Задачи дидактической игры:**

* Значительно повысить познавательный интерес детей дошкольного возраста к обучению;
* Активизировать учебно-познавательную деятельность дошкольников;
* Формировать у ребят пространственные представления, развивать логическое мышление, внимание, память, речь, мелкую моторику;
* Развивать положительную мотивацию учения, увеличивать работоспособность детей дошкольного возраста.

**Место игры в процессе обучения:** Дидактическая игра «В гости к Гному» может использоваться на всех ступенях обучения, выполняя различные функции: подготовка к восприятию учебного материала, активизация учебной деятельности, закрепление полученных знаний, систематизация новых понятий и т.д.

Кроме того, игра «В гости к Гному» создает атмосферу здорового соревнования, заставляет ребенка не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать несущественное, сопоставлять, оценивать.

**Методические рекомендации:**

1. В игре участвуют 1-6 игроков;
2. С детьми младшего возраста игру проводит взрослый ведущий;
3. Продолжительность игры зависит от интереса и усидчивости детей (обычно10-15 минут);
4. Не забывайте хвалить детей при правильном ответе.

**Правила дидактической игры «В гости к Гному»**

**Вариант 1**

Коврик кладется на пол (фото 6). В разноцветные карманы раскладываются карточки-задания (фото 3). Каждый участник получает фишку-игрушку (фото 4). Дети поочередно кидают кубик (фото 11), на котором пришиты пуговицы (от 0 до 5). Количество пуговиц определяет количество шагов. Если выпадает чистое поле кубика, то ход переходит к другому участнику. Каждая остановка фишки-игрушки сопровождается заданием, которое лежит в кармашке (фото 12). Выигрывает тот, кто первым доберется к домику Гнома.

В качестве примера мы следующие карточки задания:

* + Назови виды транспорта: на иллюстрации изображены самолет, пароход, воздушный шар, автомобиль, парусник. Ребенок должен назвать все виды транспорта.
  + Сколько котят: на иллюстрации нарисованы котята, нужно внимательно посмотреть и определить их количество.
  + Кто нарисован: на картинке нарисованы зебра, мартышка, жираф, бегемот, лев, рыба, птица.
  + Какое время года: на сюжетной картинке изображены бабушка и внучка. Они копают землю, высаживают саженцы и поливают их. На заднем плане нарисовано дерево с листочками. Ребенок должен определить время года и привести 4-5 доказательных примера.
  + Назови цвета: перед участником игры лежит карточка с изображением пирамидки. Нужно назвать, какого цвета каждое кольцо этой игрушки.
  + Говори наоборот: ведущий читает прилагательные, а участник игры называет слова с противоположным значением.
  + Кто кем будет: на карточке нарисованы цыпленок, щенок, котенок. Ребенок должен ответить, что из цыпленка вырастит петух или курица, из щенка – собака, из котенка – кот или кошка.
  + На что похоже: на карточке помещена клякса. Ребенок должен назвать образ, который он увидел.
  + Чего больше: на карточке нарисовано 3 кубика и 6 ягод. Игрок считает кубики и ягоды и определяет чего больше.
  + Найди предметы: на карточке помещены силуэты утюга, кувшина, молотка, ножа. Причем, силуэты наложены друг на друга. Ребенок должен назвать «зашифрованные» предметы.
  + Чья это тень: по силуэту нужно определить мышь, зайца, гриб.
  + Назови настроения масок: перед ребенком карточка с тремя масками: радость, грусть, злость. Ребенок нарывает настроение каждой маски.
  + Кто как разговаривает: на карточке курица, ворона, собака, мышь. Участник называет каждое животное и подражает их речь.
  + Что изменилось: нужно найти отличие между двумя картинками.
  + Что лишнее: среди одежды- жилета, шорт и блузы ребенок должен назвать лишний предмет – кастрюлю.

Карточки-задания могут меняться в зависимости от цели игры, ее места в процессе обучения, возраста детей.

**Вариант 2**

Коврик кладется на пол (фото 6). Ведущий раздает фишки-игрушки (фото 4) и просит детей показать путь от старта до домика Гнома (фото 10). Ребенок ведет игрушку по стебельку цветка (стебелек прерывается в нескольких местах, важно не сбиться с верного пути). По пути следования, ведущий задает вопросы:

* Что встретилось тебе на пути?
* Сколько цветочков тебе встретилось? Какого они цвета?
* Сколько лепестков у синего цветка?
* Сколько листочков у желтого цветка?
* Какие ягодки встретились на дорожке? Сколько ягод?
* Сколько грибочков растет на полянке?
* Найди грибочки, которые растут парой.
* Сколько бабочек летает на полянке? Какого они цвета?
* Найди жука на полянке и т.д.

Побеждает тот, кто лучше всех справился с заданием.

**Вариант 3**

Ведущий раскладывает коврик и просит ребят составить рассказ о Гноме (фото 7,8). Попутно можно задавать наводящие вопросы:

* Как зовут гнома?
* Где он живет?
* Чем занимается?
* Из какого материала Гном построил свой дом?
* Во что одет Гномик?
* Какого цвета у него колпак?
* Чем Гном занимается в свободное время?
* Что вырастил Гном?
* Как он ухаживает за растением?..

Выигрывает тот, у кого получится интересный рассказ про Гнома.

**Вариант 4**

Ведущий раскладывает коврик (фото 6). Ребята поочередно кидают кубик (фото1,2)и находят такое же количество предметов на ковре, какое соответствует количеству пуговиц на выпавшем поле кубика (фото 9).

Выигрывает тот, кто не ошибется в количественном составе предметов.

**Вариант 5**

Ведущий просит детей поочередно кидать кубик. Участники должны назвать цвет поля кубика, количество пуговиц и их цвет (фото 1,2).

Выигрывает тот, кто верно справится с заданием.