

«ТИКО-ферма» для меня - это лучшая игра!

Описание игры

Игра «ТИКО-ферма» - это сюжетно-ролевая игра с использованием трансформирующего конструктора «ТИКО» с применением основ сетевой игры «Ферма». Главные герои: фермер, продавец. Игра разработана специально для детей дошкольного возраста от 3 лет и старше, а также для детей с особенностями в развитии, имеющими ограниченные возможности здоровья. Количество игроков в игре от 2-х и более. Игра помогает ребенку делать первые шаги в области познания мира, развивает детскую фантазию, усидчивость и внимание, а также мелкую моторику рук, в частности пинцетный захват. Игра для детей очень интересна и увлекательна.

Цель:

- развитие мышления дошкольника

Задачи:

- закрепление навыков счета, знаний геометрических фигур, подготовка ребенка к освоению геометрических форм;
- формирование навыка выстраивания логических цепочек;
- запоминание алгоритма выращивания овощей из семян;
- развитие мелкой моторики, а именно пинцетного захвата пальцами рук;
- повышение самооценки ребенка;
- развитие творческого воображения и фантазии;

Предварительная работа

- беседы о профессиях (фермера и продавца) с использованием иллюстраций;
- знакомство с понятием «обмен»;
- знакомство с сельскохозяйственной техникой (трактор, комбайн и т.д.);
- чтение художественной литературы по темам: «Овощи, сбор урожая», «Техника сельскохозяйственная», «Овощной магазин», «Профессия - продавец»;

Материал

Конструктор «ТИКО», макет огорода, набор картинок, набор овощей, набор семян, набор монеток, набор звезд (малых и больших), атрибуты костюма фермера и продавца.

Базовые формы для игры: лейка, корзинка, колодец, весы, прилавок.

Условия игры

1 уровень игры

Дети исполняют роль фермеров. В роли модератора выступает воспитатель.
Количество игроков от 1 и более.

Задача фермера: вырастить урожай, обменять его на пластины конструктора ТИКО и построить дополнительные предметы (трактор, амбар и т.д.) для использования в своем фермерском хозяйстве.

Первый этап игры упрощенный - ребенок конструирует с опорой на образец, по мере овладения навыками конструирования ребенку предлагается конструирование по картинке, затем по замыслу. Таким образом, уже на первом этапе игры идет ее последовательное усложнение.

Фермер имеет в начале игры «семена» - 3 штуки, количество пластин конструктора ТИКО – 11, из которых он может построить базовые предметы, необходимые для выращивания овощей на своем огороде, опираясь на построенный заранее образец, или по картинке, в зависимости от развития конструктивных навыков ребенка.

Базовые предметы: лейка, колодец, корзина. Приложение 1

Фермер приступает к выращиванию огорода: прикрепляет семена на макет огорода и приступает к конструированию лейки, сконструировав которую, ребенок-фермер получает у модератора «ростки» в обмен на семена, он заменяет семена на «ростки» на своем огороде. Для того чтобы «ростки» выросли в овощи, ребенку нужно их поливать чаще, для этого ему необходимо построить колодец с водой. Приложение 2. Построив колодец, он у модератора может заменить «ростки» на овощи, которые впоследствии он может обменивать на дополнительные пластины конструктора ТИКО, сконструировав предварительно корзину для овощей. За один овощ ему дается по три пластины. Выигрывает тот фермер, который быстрее всех построил дополнительные предметы необходимые в его фермерском хозяйстве, например, трактор, амбар и т.д. Приложение 3 Лучшего фермера поощряем звездой. Звездой можно поощрять ребенка за каждый построенный дополнительный предмет.

2 уровень игры

В игре добавляется роль продавца. Добавляются в игру монетки.

Задача продавца: расширить свою торговлю, обустроив рынок. Он может построить весы, склад, где будут храниться овощи, магазин и т.д.

Ребенок-продавец устраивает свой рынок одновременно с работой фермеров.

Базовые постройки – прилавок, корзина для овощей.

Воспитатель исполняет роль - модератора, обменивающего пластины конструктора на монетки и семена на ростки, ростки на овощи. Также он принимает овощи от продавца, меняя их на пластины конструктора.

Фермеры, вырастив урожай, везут свой товар продавцу и продают ему свой товар, получая монеты (за каждый овощ фермер получает 2 монетки, при второй продаже по 3 монетки и т.д., при следующих продажах, количество за каждый овощ увеличивается на единицу). Если количество монет у фермера достигает 10, то он у модератора может

обменять это количество на 1 звезду, стоимость звезды 15 пластин ТИКО. Тоже может сделать и продавец. На этом уровне игры смысл получения звезды видоизменяется.

Продавец обустривает свой рынок. Он должен построить из данных ему первоначально пластин конструктора (15 штук) базовые постройки – прилавок, корзину. Далее товар от фермера он обменивает у воспитателя на пластины конструктора ТИКО и строит амбар, весы и т.д. Дети строят изначально с опорой на образец. Приложение 4

Последующие уровни игры основываются на усложнении приемов конструирования. Дошкольник от конструирования по образцу переходит на конструирование по представлению и самостоятельному замыслу.

По мере овладения ребенком навыков игры, «ТИКО-ферма» может модернизироваться. Основа игры остается прежней, но на ферме можно выращивать фрукты, ферма может быть животноводческой и т.д. Это позволяет сохранять и повышать интерес ребенка к игре как таковой в течение длительного времени.

Приложение 1

Базовые формы

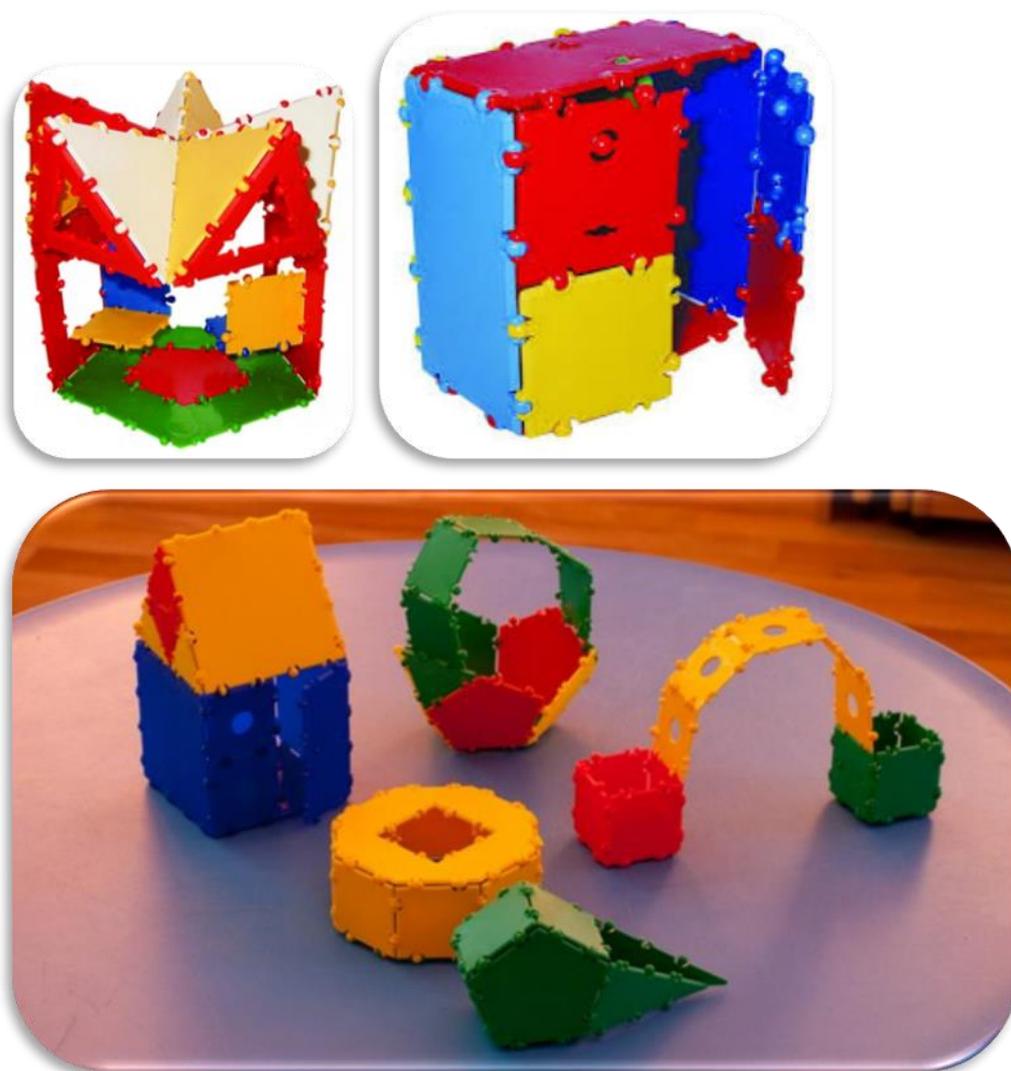


Приложение 2



Приложение 3

Усложненные предметы



Приложение 4

