

## **Дидактическая игра «Волшебные тропинки»**

### **по книге Татьяны Горкуновой «Белый цветок надежды»**

**Авторы:**

Золотарева Екатерина Евгеньевна учитель - дефектолог МАДОУ – детский сад № 43

Давыдова Марина Александровна учитель - дефектолог МАДОУ – детский сад № 43

Игнатьева Вера Владимировна учитель - логопед МАДОУ – детский сад № 43

Сечина Елена Валерьевна воспитатель МАДОУ – детский сад № 43

**Цель игры:** сформировать у детей понятие «Книга - источник информации и знаний».

**Задачи:** вызвать у детей интерес к миру книг, сформировать потребность в чтении, развить воображение, фантазию, память, обогатить представления детей о книге, ее значимости, воспитывать любовь и интерес к книге

**Возрастная категория участников:** игра предназначена для детей 5 -7 лет, может быть использована в совместной деятельности детей и взрослых. Количество участников не ограничено.

**Материалы:** кубик, карточки с изображением фрагментов иллюстраций книги с одной стороны и вопросов с другой, белые цветы-фишки, книга Татьяны Горкуновой «Белый цветок Надежды»

**Описание:** игра предназначена для детей 5 -7 лет и может быть использована в совместной деятельности детей и взрослых.

Количество участников не ограничено.

**Ход игры:**

**Вариант 1 для детей, прочитавших произведение**

Дети ставят фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди, задача пройти по дорожке собрав все части иллюстрации (стр. 38 книга Т. Горкуновой «Белый цветок надежды»).

В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. На поле, на котором останавливается игрок, он берет карточку с фрагментом иллюстрации из книги. Затем игрок, перелистывая страницы книги «Белый цветок», разыскивает в ней полную картинку. Педагог задает ребенку вопросы по фрагменту иллюстрации ИЗ из книги. Ответив на вопросы педагога, игроки получают фрагмент изображения. Победа присуждается когда собрана целая картинка.

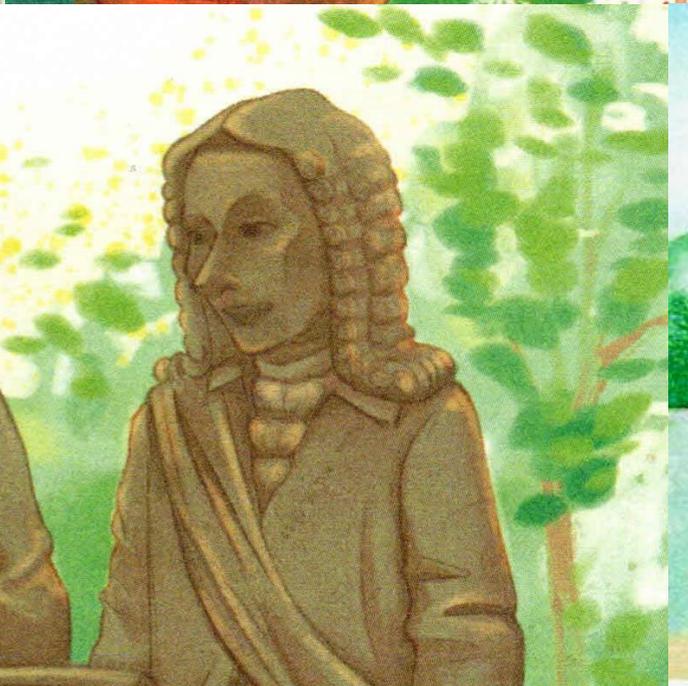
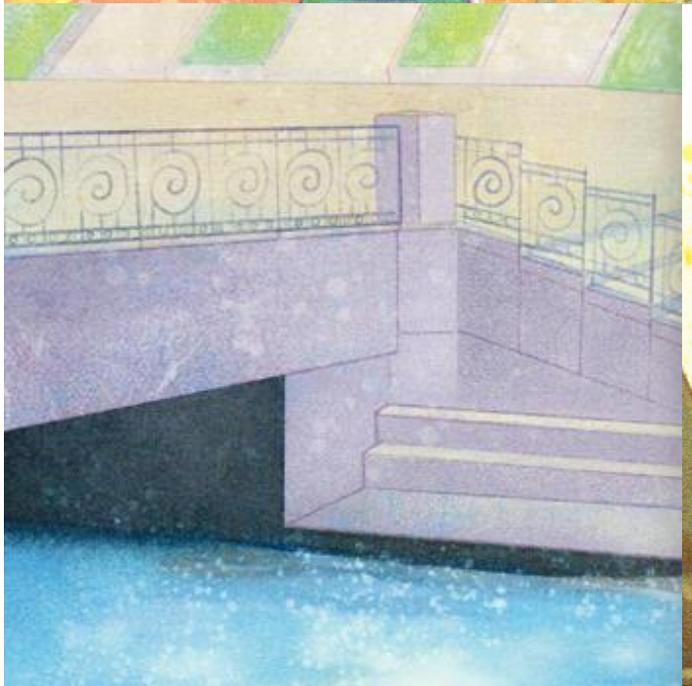
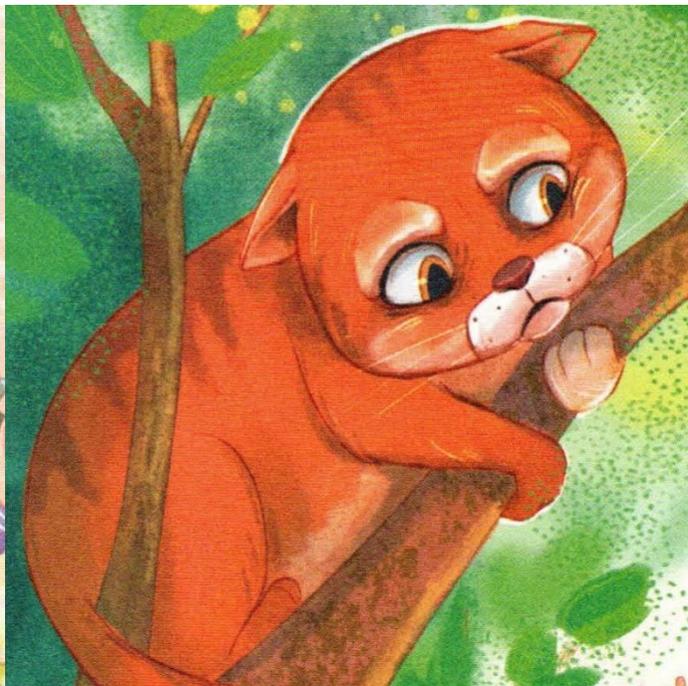
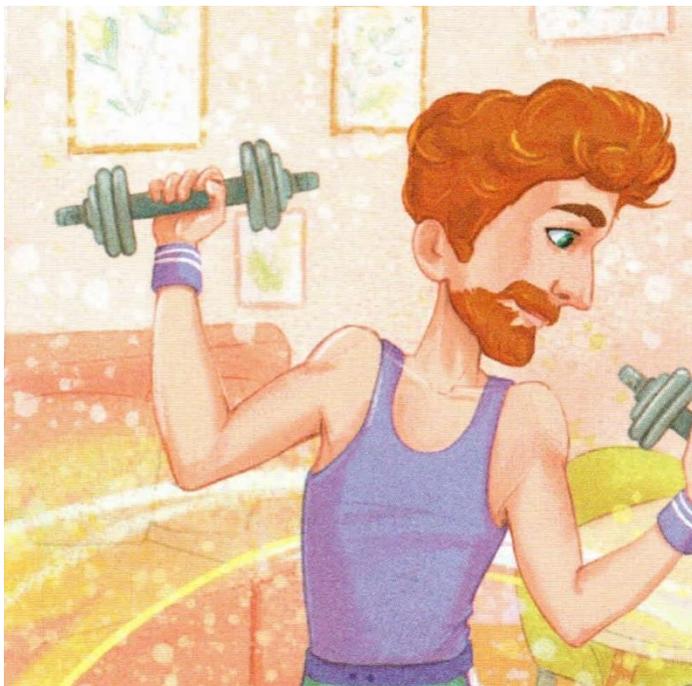
**Вариант 2 для детей, не читавших произведение**

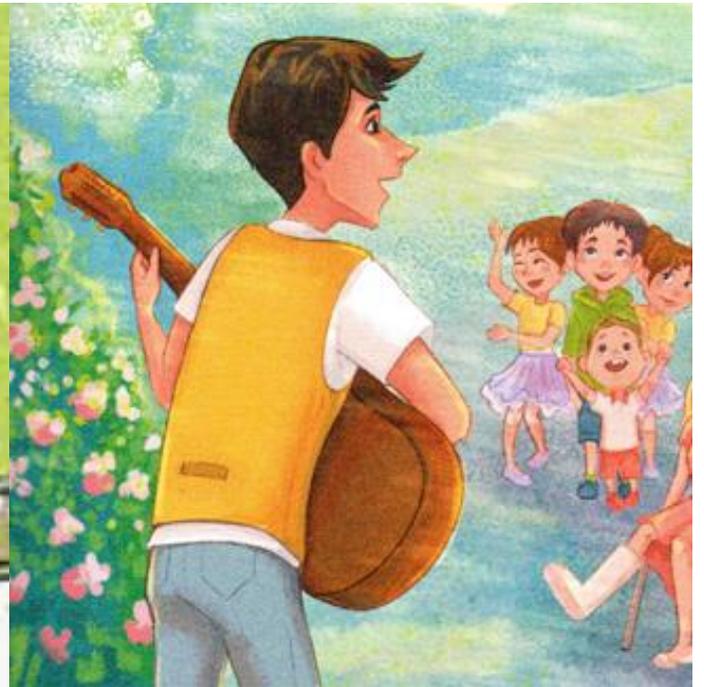
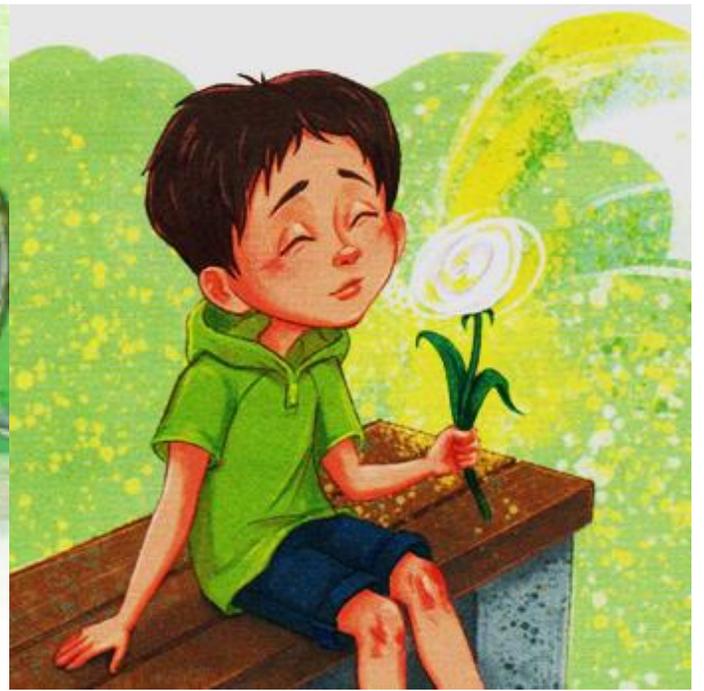
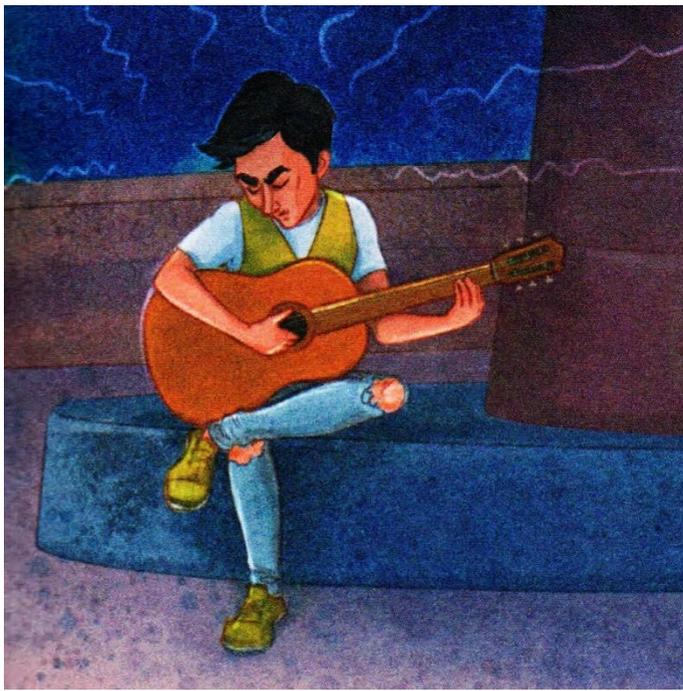
Дети ставят фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов,

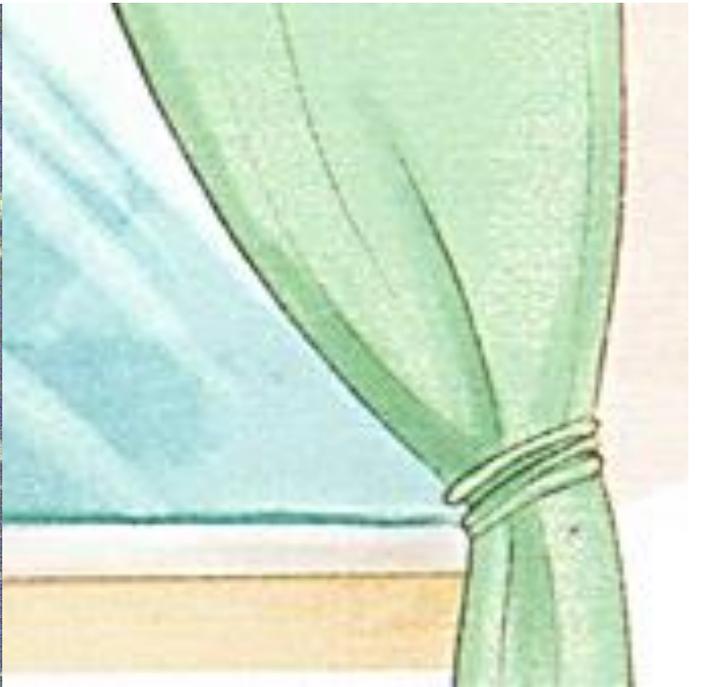
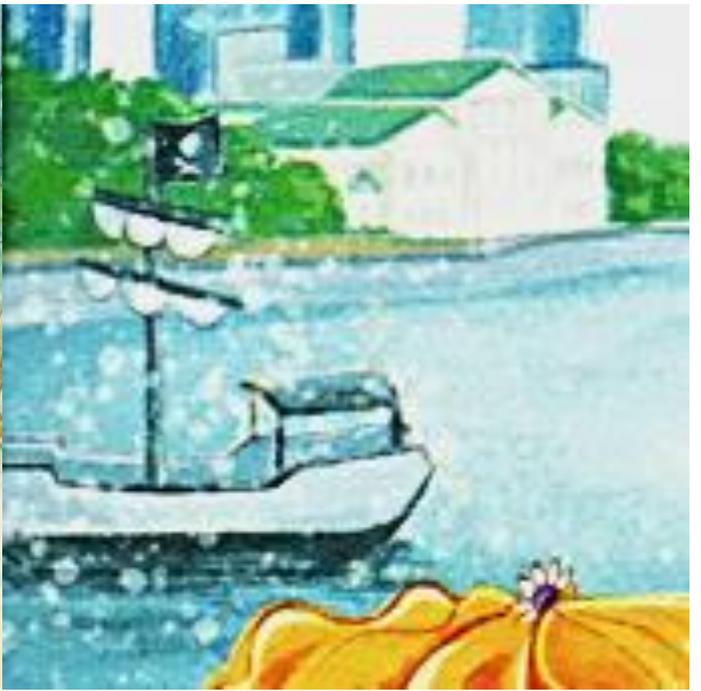
сколько выпало очков на кубике. На поле, на котором останавливается игрок, он берет карточку с фрагментом иллюстрации из книги. Педагог задает ребенку вопрос по картинке. Вопрос написан на обратной стороне карточки. Ответив на вопросы, педагог уточняет у детей, на какой звук начинается слово с картинки и какой буквой оно обозначается.

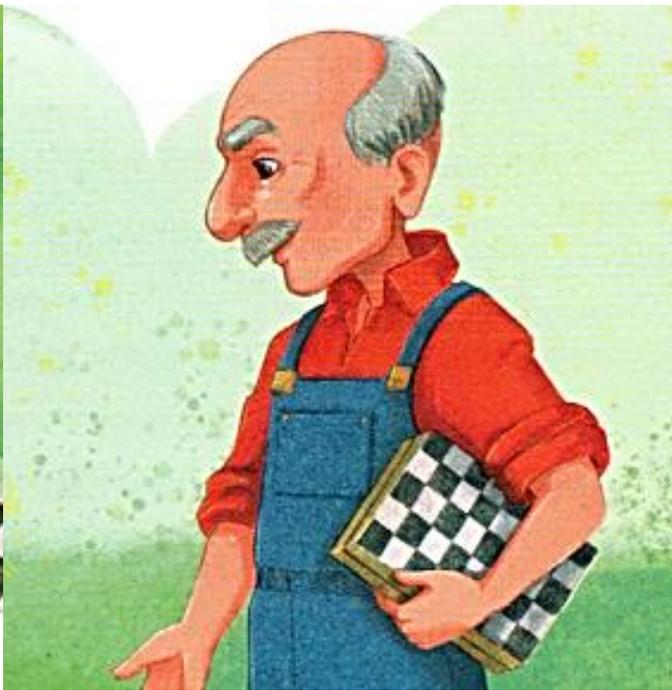
Дети совместно с педагогом составляют азбуку по книге. При наличии мультимедийного оборудования и интерактивного приложения азбуку книги можно оформить в электронном варианте с использованием видеофрагментов.

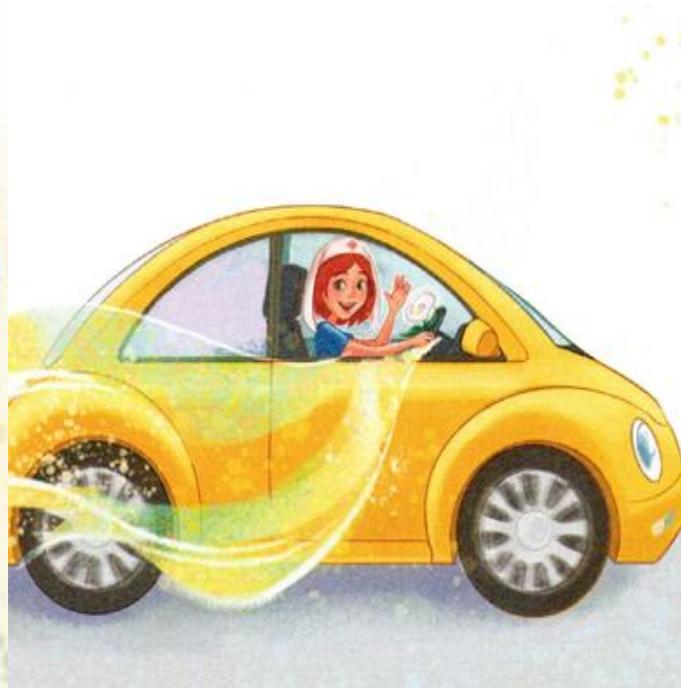
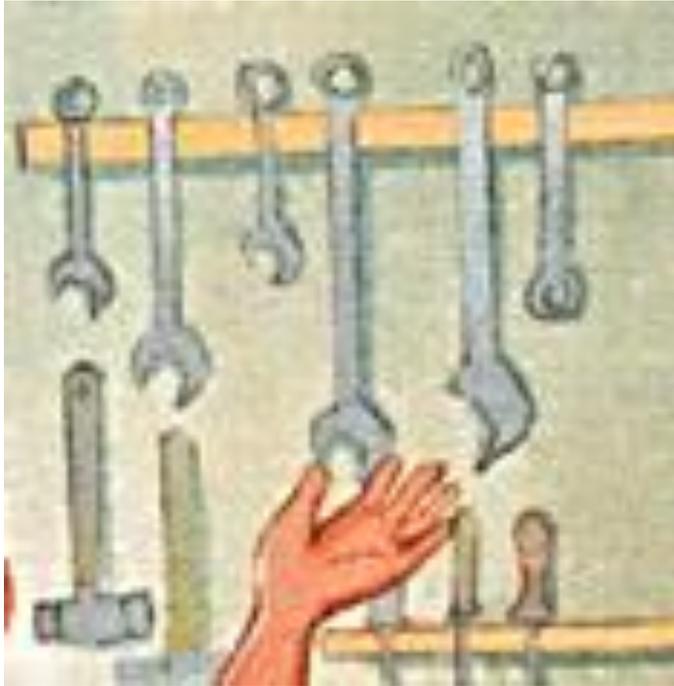


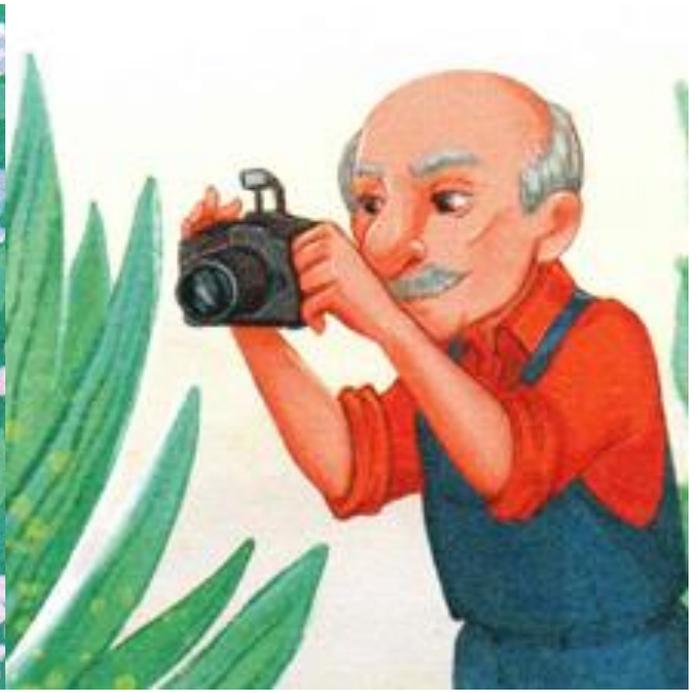


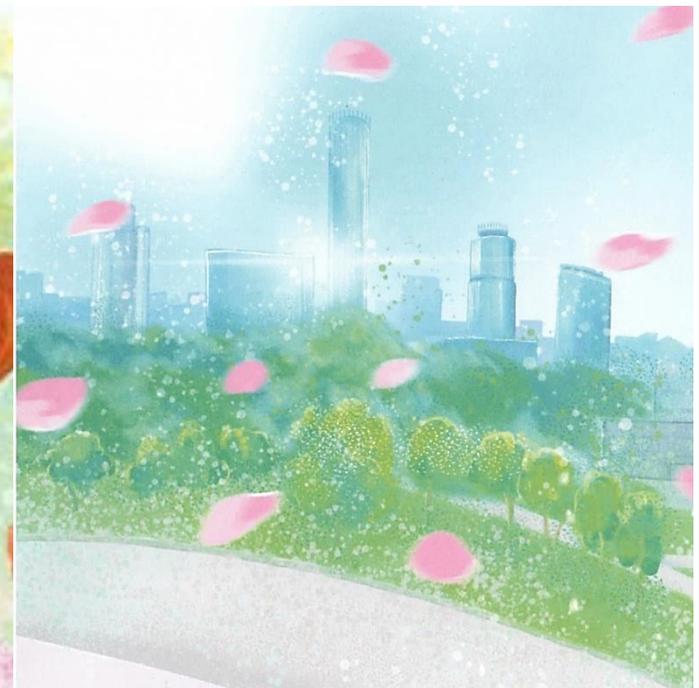
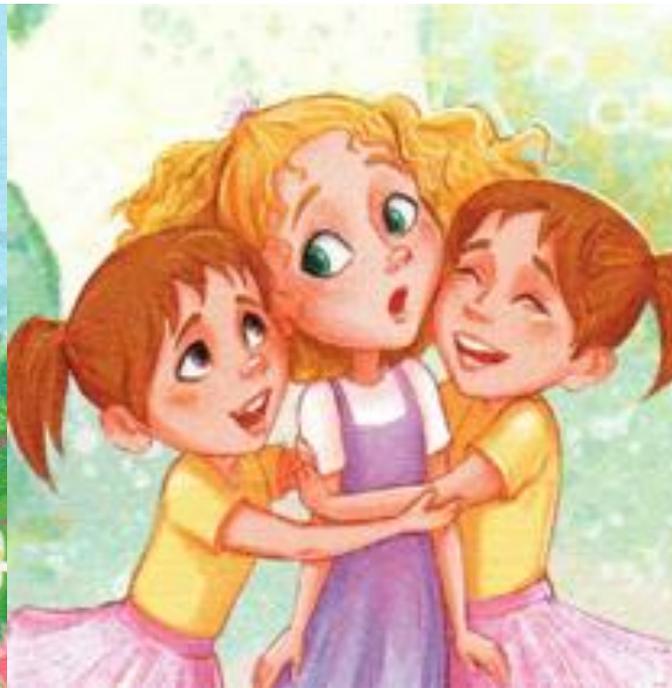
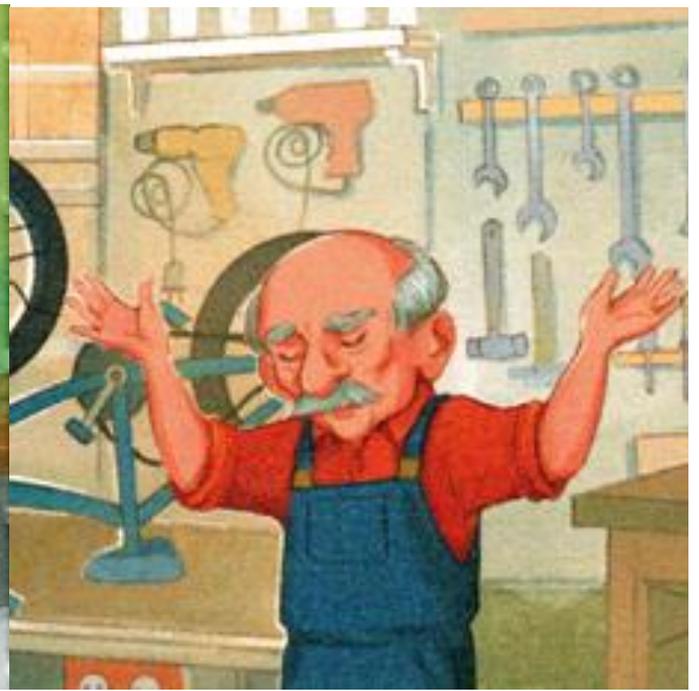














Сколько колёс  
бывает у  
велосипеда?

Благодаря чему  
появляется звук у  
гитары?

Какие деревья вы  
знаете? Чем  
деревья отличаются  
от других растений.

В каких  
произведениях  
герои пользуются  
зонтом?

Какую пользу  
приносят коты?

Какую пользу и  
какую опасность  
представляет окно?

Какие музыкальные инструменты вы знаете?

Из каких материалов делают скамейки и где они встречаются?

Почему не мокнет утка, когда плавает по воде? От чего утка плавает?

Для чего нужны фонари? И где их устанавливают?

Назови название цветов с белыми лепестками.

Как называются средства, которыми подкармливают растения?

Как называется  
участок земли, на  
который  
высаживают  
цветущие растения?

Как называется  
часть дороги, по  
которой могут  
двигаться  
автомобили?

Чем питаются  
птицы?

Перечислите  
шахматные фигуры

Где можно кататься  
на самокатах?

Назовите  
транспортные  
средства?

