

**Название:** «Найди свой домик»

**Возрастная категория:** 4-6

**Цель:** совершенствовать знания о цветах, геометрических фигур, счете и цифрах.

**Приоритетная область развития ребенка:** ФЭМП  
(формирование элементарных математических представлений)

**Алгоритм игры:**

Этапы освоения д/пособия	Содержание деятельности педагога
Первое знакомство	Показ домиков, карточек, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания детей о цветах, геометрических фигур, счете и цифрах. В ходе игры дети учатся быстро ориентироваться в пространстве.
Обсуждение правил игры	Каждому ребенку раздается 1 карточка. По команде педагога ребенка находит свой домик по заданным условиям (геометрическая фигура, цвет геометрической фигуры, цвет крыши, число).
Совместное обсуждение изменений правил игры	Водящий может быть как педагог, так и ребенок. Водящий может переворачивать домики, а может только называть условия, по которым нужно найти свой домик, при этом поставив на каждый домик ребенка. Игра может проходить за столом, а может

	в игровом пространстве
Практическое использование игры	Игра может проходить - за столом - в игровом пространстве - на улице
Рефлексия по итогам игры	Трудность детей возникла в том, что они путали цвета геометрических фигур и цвета крыш. Для того, чтобы дети не путали, можно переворачивать домики на число, чтобы внимание было на крышу. Чтобы их не путали геометрические фигуры.

**Варианты использования игрового пособия для развития ребенка в различных образовательных областях**

Область	Варианты использования дидактического пособия
Художественно-эстетическое развитие	
Речевое развитие	
Познавательное развитие	ФЭМП – использование игры за столами для совершенствования знаний о цветах, геометрических фигур, счете и цифрах

Социально-коммуникативное развитие	
Физическое развитие	Использование в виде подвижной игры для ориентировки в игровом пространстве

**ПАСПОРТ**  
**дидактического материала**  
**«Найди свой домик»**

*Автор составитель: Килина Алёна Николаевна*