

## Авторская сенсорно-дидактическая игра

### «Спортивный куб»

Бутырина Марина Николаевна,  
воспитатель МБДОУ –  
центра развития ребенка –  
детского сада №84 города Орла

**В свете реализации федерального государственного образовательного стандарта игра выступает, как форма социализации ребёнка.** Социально-коммуникативное развитие дошкольников происходит через игру, как ведущую детскую деятельность. Развитие игровой деятельности детей направлено на освоение детьми различных социальных ролей. Это особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. В игре моделируются формы поведения ребенка. Правильно и умело помочь детям приобрести в игре необходимые социальные навыки – задача педагога.

В игре дети получают возможность воспроизвести взрослый мир и участвовать в воображаемой социальной жизни. Дети учатся разрешать конфликты, выражать эмоции и адекватно взаимодействовать с окружающими.

Игры у детей дошкольного возраста очень разнообразны. Дидактическая игра является одной из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка, так как имеет две цели: обучающую (которую преследует взрослый) и игровую (ради которой действует ребенок). При сохранении эмоционально – положительного отношения детей к заданию, дидактическая игра позволяет обеспечить нужное количество повторений на разном материале, что имеет большое значение при развитии мелкой моторики рук, усидчивости, внимания, воображения, глазомера у детей дошкольного возраста.

Создание авторских сенсорно-дидактических игр являются результатом внедрения в практику работы ДОУ здоровьесберегающих технологий.

Поэтому разработанная авторская сенсорно-дидактическая игра «Спортивный куб», помимо традиционных задач, ещё решает и задачу содействия здоровью воспитанников.

В процессе игры совершенствуется координация движений, гибкость кистей рук, формируются понятия «много», «один», «красный», «жёлтый», «зелёный», «голубой». Игра воспитывает в ребенке культуру логического мышления. Способствует развитию памяти, внимания, творческого воображения, наблюдательности, закреплению основных 4-ёх цветов, умение соотносить предмет и цвет, развитие внимания, способствует формированию культуры здоровья.



Материал: «Спортивный куб» выполнен из ткани разного цвета с использованием подручного материала. Он состоит из шести панелей, которые соединены между собой с помощью шнуровки. На каждой панели находятся съемные детали, для крепления которых используется липкая лента. Используются различные фигуры спортсменов, инвентаря и атрибутов экипировки каждого спортсмена.

Направленность: данная дидактическая игра предназначена для детей дошкольного возраста. В игре принимают участие от 1 до 5 детей.

Цель: формирование элементарных понятий о культуре здоровья дошкольников, знакомство детей с видами спорта, умение подбирать инвентарь и атрибуты экипировки для спортсменов, развитие тактильной чувствительности и мелкой моторики.



Правила игры: дети выбирают панель куба любого цвета (кроме коричневого), из набора картинок выбирают изображение спортсмена, прикрепляют картинку с изображением спортсмена на панель. Затем дети подбирают картинки с изображением экипировки и атрибутов, соответствующих выбранному виду спорта (хоккеисту – клюшку, коньки, шлем; футболисту - мяч, бутсы, гольфы и т.п.) Фишки – картинки находятся в мешочке или конверте.

Существует еще панель коричневого цвета. На ней дети должны расположить картинки с изображением предметов, которые приводят к вредным привычкам (зажигалка, сигареты и т.п.)

**1 вариант.** Дети высыпают фишки на стол и самостоятельно выбирают инвентарь, который необходим для данного спортсмена.



**2 вариант.** Дети выбирают водящего. Фишки находятся у него. Водящий показывает фишку с изображением какого-то атрибута, дети называют атрибут и говорят, какому спортсмену он принадлежит,

прикрепляют к панели, на которой расположен этот спортсмен.

**3 вариант.** «Что изменилось?» Когда все картинки собрали, ведущий предлагает детям закрыть глаза и убирает одну картинку с атрибутом. Затем дети открывают глаза и называют, какой картинки не стало.

Ведущий предлагает детям закрыть глаза и меняет местами несколько картинок. Затем дети открывают глаза и называют, какие картинки поменяли.