

**ПАСПОРТ АВТОРСКОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ-ДОМИНО
«ПРИРОДНЫЕ ЯВЛЕНИЯ»**

ФИО педагога, должность	Зубарева Светлана Викторовна, воспитатель
Место работы	ГБОУ СОШ №6 СПДС «Иволга»
Е-mail	sveta.zubareva.75@mail.ru
Название авторского пособия	Домино «Природные явления»
Актуальность (кратко)	Дидактическая игра дает возможность решать педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной для дошкольников. Благодаря их использованию, можно добиться формирования у детей более прочных и осознанных представлений о природе, умений и навыков. Дидактическая игра будит детское воображение, создает приподнятое настроение.
Адресат (для кого предназначено)	Для детей 4-5 лет
Цель	Формирование умения ребенка играть по правилам, соблюдение очередности. Развитие внимательности, логического мышления у детей.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать сосредоточенность, логическое мышление, способность к анализу ситуации, сообразительность. 2. Развивать сенсомоторную координацию и мелкую моторику рук. 3. Расширять представления детей о природных явлениях. 4. Развивать наблюдательность и внимание, операции сравнения и обобщения. 5. Формировать умения выделять существенные связи между явлениями. 6. Обогащать и активизировать словарь ребенка, развивает связную речь. 7. Формировать умение детей играть в коллективе.
Описание пособия	Настольно –печатная игра
Материал к пособию (при наличии)	28 карточек, разделенных на две части, с картинками природных явлений.
Варианты использования	Домино «Классическое», «Моментальное», «Втемную»

Правила игры.

«Домино классическое»

В игре могут принять участие два и более человек. Если игроков двое, каждому достается по семь пластинок, трем или четверем участникам – по пять карточек. Перед раздачей все костяшки переворачивают картинкой вниз, резервные остаются на столе.

Игра заключается в поочередном выкладывании подходящих карточек, пока один из игроков быстрее всех не израсходует весь запас – он и объявляется победителем. Поэтому в игре важно, кто сделает первый ход.

Обычно игру начинает участник, который при раздаче получил дубль. Дубль – это карточка, на обеих половинках которой одно и то же изображение. Если дубль попался нескольким игрокам счастливчика можно выбрать с помощью считалки.

Выбранный участник кладет на стол одну из своих пластинок. Желательно, чтобы это был дубль. К нему игроки по очереди выкладывают свои карточки. Например, если пластинка с изображением «солнце-туча», то со стороны солнца ставят карточку, на которой есть изображение солнца, а со стороны тучи – картинку тучи. Дубли выкладывают поперек остальных пластинок.

Точно так же, выстраивая друг за другом карточки с одинаковыми картинками, выкладывают и остальные участники. Если у игрока нет подходящей карточки, он берет из резерва одну за другой до тех пор, пока не достанет нужную. Если костяшки в резерве закончились, игрок пропускает ход. Выигрывает тот участник, кто первым положит свою последнюю карточку при пустом резерве.

Варианты: «Моментальное домино»

Любителям быстрой победы и молниеносного успеха можно предложить поиграть по-другому. Раздать поровну все пластинки. Если останется несколько лишних костей, их можно не брать в розыгрыш. Делая один ход, игрок выкладывает пластинки, пока есть возможность. Чем больше костей он выложит, тем лучше. Если не осталось таких пластинок, которые можно выложить, ход переходит к другому игроку. Теперь второй участник выкладывает все свои возможные пластинки. Побеждает тот, у кого раньше других закончатся все кости.

В «Моментальное домино» могут играть от четырех до восьми участников.

Еще один вариант игры в «*Домино – втемную*».

В ней могут принимать два – четыре человека, соответственно раздается по восемь-семь пластинок. Игроки выкладывают пластинки перед собой картинками вниз, не подглядывая. С помощью считалки выбирается игрок, который сделает первый ход. Игрок берет первую пластинку с правой стороны своего ряда и выкладывает ее на стол. Затем ходит второй участник. Он также поднимает первую кость своего ряда с правой стороны. Если она подходит для того, чтобы ее выложить, выкладывает, если нет – кладет пластинку с левой стороны ряда, а ход переходит к следующему игроку.

Один участник может сделать несколько ходов подряд, если каждый раз с правой стороны оказываются подходящие костяшки. При желании можно пополнить свой ряд, взяв одну или несколько пластинок из резерва. Их кладут с левого края ряда, не подсматривая. Победителем игры становится тот, у кого раньше других закончатся все пластинки при пустом резерве.