

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –
детский сад № 189

Методическая разработка
«Полифункциональное развивающее игровое пособие
для детей старшего дошкольного возраста
«Поезд-путешественник»

Январева Светлана Валерьевна,
заместитель заведующего по ВМР,
Крутикова Любовь Александровна, воспитатель,
Кочкина Ангелина Юрьевна, воспитатель,
Осипова Ирина Анатольевна, музыкальный руководитель

Екатеринбург, 2018

**Паспорт методической разработки «Полифункциональное развивающее
игровое пособие для детей старшего дошкольного возраста
«Поезд-путешественник»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	«Поезд-путешественник»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	Игровое пособие призвано обеспечивать развитие детей в различных видах деятельности (игровой, познавательной, коммуникативной, изобразительной, музыкальной, двигательной), способствовать мотивации и развитию познавательной активности детей.
Полифункциональность развивающего игрового пособия	Данное пособие можно использовать для решения задач пяти образовательных областей, соответствующих направлениям развития детей дошкольного возраста, а также при проведении тематических недель.
Целевая группа развивающего игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Дошкольники старшей группы 5-6 лет
Краткое описание развивающего игрового пособия	<p>Игровое развивающее пособие «Поезд-путешественник» представляет собой модель паровозика с пятью вагонами. Каждый вагончик оформлен тематическими дидактическими играми, позволяющими закреплять знания дошкольников 5-6 лет по основным направлениям развития. Может использоваться в сюжетно-ролевых играх, в качестве маркера игрового пространства (форма книжки-раскладушки). Способ крепления вагонов друг с другом позволяет легко сложить игровое пособие так, что оно занимает в 5 раз меньше места, чем в разложенном виде. «Поезд» может быть размещен на стене группового помещения, разложен на столах или ковре. Детали игрового пособия (вагончики) крепятся друг к другу с помощью шнуровки, липучек, пуговиц, фастексов, что позволяет легко раскреплять их и задействовать в игре сразу несколько групп детей.</p> <p>Пособие «Поезд-путешественник» включает 17 игр:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Лабиринты» / Планшет «Геометрик» 2. «Весёлый счёт» 3. «Волшебные круги» (круги Луллия) 5. «Дерево сложения» 6. «Ягодки-цветочки»

	<p>7. «Мемори» 8. «Твистер» / «Мини твистер» 9. «Расскажи историю» 10. «Составь слово» 11. «Подбери картинки» 12. «Музыкальная лесенка» 13. «Ритмы» 14. «Четвертый лишний» 15. Пазлы «Музыкальные инструменты» 16. «Сложи узор» 17. «Ветерок»</p> <p>Конструкция игрового пособия позволяет легко менять содержание игр в зависимости от интересов и инициативы детей.</p>
Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Технологическая карта изготовления игрового пособия и наиболее трудоёмких в изготовлении игр оформлена в Приложении № 1
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	Пособие выполнено из плотного картона, обшитого плащевой тканью. При изготовлении игр для пособия использовались природные (морская галька) и бросовые материалы (крышки, мелкие игрушки от «Киндер-сюрпризов», остатки атласной ленты). Детали игры «Крестики-нолики», «Дерево сложения», «Весёлый счёт» выполнены из фетра и натуральной кожи. Используются также шнуры, деревянные бельевые прищепки, детали конструктора, бумага. Все материалы являются безопасными. Игровое пособие легко обрабатывается с помощью парогенератора. Составляющие игр перед обработкой предварительно снимаются.
Экономические характеристики (бюджет) игрового пособия	Затраты на приобретение ткани, швейной фурнитуры, пластиковых конвертов для хранения игр составили 1485 рублей.
Аналоги развивающего игрового пособия (если есть)	Аналогов игрового пособия авторами не найдено.
Сведения об авторах: ФИО, должность и место работы, квалификационная категория, контактные телефоны.	<p>Крутикова Любовь Александровна, воспитатель, МБДОУ – детский сад № 189, 1КК, т. 89530519539;</p> <p>Кочкина Ангелина Юрьевна, воспитатель, МБДОУ – детский сад № 189, 1КК, т. 89122521866;</p> <p>Осипова Ирина Анатольевна, музыкальный руководитель, МБДОУ – детский сад № 189, ВКК, т. 89043808755.</p>

Методика использования игрового пособия

Игровое пособие «Поезд-путешественник» можно использовать во время совместной деятельности взрослого и детей, непрерывной образовательной деятельности, самостоятельной деятельности детей.

Авторами предусмотрена возможность внесения элемента неожиданности, сюрпризности при использовании пособия «Поезд» в непрерывной образовательной и совместной деятельности. Для этого в модели паровозика предусмотрено окошко, где прячется «герой», который предлагает детям игры, проблемные ситуации, сопровождает их в «путешествиях» на поезде. Так, например, при проведении недели безопасности дети «путешествовали» по стране «Дорожных правил» вместе со Светофорчиком. В каждом вагоне поезда для ребят было приготовлено задание на каждый день недели. Вместо героя в окошке может располагаться сюжетная или предметная картинка, соответствующая теме недели.

Наличие карманов на задней стороне вагонов позволяет разместить дидактические игры, соответствующие теме. Многие игры, закрепленные на передней части вагончиков являются универсальными для любой темы комплексно-тематического планирования.

Игра «Лабиринты»

Задачи:

- закреплять умение ориентироваться на плоскости, пользоваться в речи пространственными предлогами *вверху, внизу, справа, слева*;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движений;
- развивать восприятие, зрительное внимание, логическое и пространственное мышление.

Ход игры. Предложить ребенку посмотреть на разноцветные дорожки, натянутые между пуговицами, описать расположение героев на игровом поле, относительно дорожек (друг друга), проследить взглядом за каждой из дорожек и сказать, кто из героев с кем встретится. Предложить проверить предположение, продвигая игрушки по дорожке. Если ребенок затрудняется

проследить взглядом за дорожкой, предложить перемещать фигурку, прослеживая направление движения.

Вариативность игры

Игра «Лабиринты» легко превращается в математический планшет «Геометрик». Математический планшет представляет собой резиночный конструктор. На поле расположено 15 пуговиц на ножках (3 ряда и 5 столбцов). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв, цифр, геометрических фигур до сюжетных картинок.

Игра «Весёлый счёт»

Задачи: закреплять навыки количественного счета в пределах 10, развивать мелкую моторику.

Ход игры. На столе выкладываются шпатели-«травинки» с цифрами от 1 до 10, лицевой стороной вниз. Воспитатель предлагает детям взять на выбор одну из «травинок» и назвать цифру, написанную на ней, затем «посадить» на травинку соответствующее число божьих коровок. Божьи коровки приклеены к небольшим прищепкам.

Игра «Составь слово»

Задачи: автоматизировать первоначальные навыки чтения слов, звукового анализа и синтеза, способствовать развитию мелкой моторики мышц кисти.

Ход игры. В кармашке вагончика находятся палочки (медицинские шпатели) с написанными на них словами, состоящими из одного-двух слогов. Дети выбирают себе по одной палочке, держа палочку одной рукой, другой прикрепляют на нее прищепки с соответствующими буквами. Можно предложить ребенку составить самостоятельно своё слово, для этого используют «чистые» палочки.

Вариативность игры

«Каждой букве свое место». Предложить детям охарактеризовать каждый звук в составленном слове (гласный, твердый согласный, мягкий

согласный) и прицепить прищепку с буквой, обозначающей этот звук, на красную, зеленую или синюю веревочку, расположенную на лицевой стороне оранжевого вагончика.

«Буква убежала». На некоторых палочках-шпателях написаны слова с пропущенными буквами, ребенок должен догадаться, какая буква «убежала» и вставить вместо точек нужную букву на прищепке.

Дидактическая игра «Волшебные круги» (круги Луллия)

В игровом пособии «Поезд» представлены круги из двух составляющих по пять-шесть секторов по следующим темам: «Животные и их детеныши», «Следы животных», «Кто где живет», «С какой ветки детки», «Антонимы», «Назови первый звук в слове», «Кто на чем играет», «Предметы и формы». Крепление колец (лента-липучка) позволяет легко снимать их, меняя на новые, актуальные для детей темы.

Задачи:

- расширять и углублять познавательные интересы детей;
- способствовать расширению активного словаря, развитию связной грамматически правильной речи, формированию звуковой аналитико-синтетической активности, как предпосылки обучения грамоте;
- развивать творческое мышление, воображение дошкольника, формировать ассоциативность, диалектичность и системность мышления.

Ход игры. Воспитатель задает вопрос, указывая на один из секторов нижнего круга. Например: «С какого дерева упал этот лист»? Ребенок вращает верхнее кольцо относительно нижнего, подбирая правильную пару: березовый лист - с березы.

Вариативность игры

«Игры на развитие творческого воображения». Для этих игр раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Например, совпали картинки курица и щенок. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что курица стала воспитывать щенка, как она о нем будет заботиться, чему станет его учить?». Заранее договариваемся с

детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии.

Дидактическая игра «Дерево сложения»

Задачи:

- закрепить состав чисел от 2 до 10;
- развивать навыки сложения в пределах 12.

Ход игры. Установить линейку на стволе дерева так, чтобы в окошечке находился знак вопроса. Предложить ребенку бросить первый кубик и разместить на кроне дерева «яблоки» красного цвета по числу точек. Затем попросить бросить второй кубик и разложить желтые «яблоки». Разместить кубики в отверстиях ствола и спросить, сколько всего получилось яблок. Затем ребенок сдвигает линейку так, чтобы в окошечке появился ответ.

Игра «Ягодки-цветочки» («Крестики-нолики»)

Задачи:

- развивать логическое и стратегическое мышление, творческое воображение, внимание, память;
- воспитывать уважение и внимание к действиям партнёра.

Ход игры. Дети решают, кто играет «ягодками», кто «цветочками». Дальше игроки по очереди ставят свои «ягодки» и «цветочки» в клетках игрового поля. Основная задача игры — поставить три «своих» фигурки в ряд и не дать поставить противнику свои фигурки. Кто поставил три фигуры в один ряд (по горизонтали, вертикали или диагонали) — тот победил.

Игра «Мемори»

Задачи: способствовать развитию памяти, внимания, зрительного восприятия у детей.

Ход игры. Крышечки (от фруктового пюре) с картинками перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами картинкой вниз. Игроки по очереди открывают по 2 крышечки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки

не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику.

Тематика игры может меняться в зависимости от инициативы детей. Для этого достаточно поменять картинки на внутренней стороне крышек.

Подвижная игра «Твистер»

Задачи:

- развивать гибкость, ловкость, умение ориентироваться в схеме собственного тела;
- создать комфортную атмосферу, способствующую раскрепощению, доброжелательному взаимодействию между детьми;
- способствовать развитию навыков произвольности (умению играть по правилам и выполнять инструкции).

Ход игры. Разложить игровую клеенку на ровной поверхности в помещении. Игроки снимают обувь. Выбирается ведущий. Ведущий не будет участвовать в игре. Его задачи следующие: следить за выполнением правил, крутить рулетку, объявлять, кто и как действует.

Игроки становятся на игровую клеенку в порядке, указанном ниже.

Игра для 2 игроков: Игроки становятся на противоположных друг от друга краях игрового поля. Каждый из них помещает одну ногу на желтый круг, а другую — на синий.

Игра для 3 игроков: Двое игроков становятся на противоположных друг от друга краях игрового поля. Каждый из них помещает одну ногу на желтый круг, а другую — на синий. Третий игрок становится в центре обеими ногами на красные круги.

Ведущий крутит игровую рулетку, называя цвет и часть тела, на которые указала стрелка. К примеру: «Правая нога, желтый». Все игроки одновременно пытаются выполнить его указания, следуя следующим инструкциям:

- каждый игрок должен попытаться поместить названную часть тела в свободный круг названного цвета. Для нашего примера, каждый игрок должен поставить правую ногу на желтый круг;

- если названная рука или нога уже находятся на круге названного цвета, игрок должен попытаться переместить ее в другой круг того же самого цвета;
- нельзя ставить больше одной части тела на один круг.

Если игроки пытаются встать на один и тот же круг, Ведущий должен решить, кто из них был первым. Нельзя снимать руку или ногу с круга, пока Ведущий не объявил новую позицию.

Исключение: можно снять руку или ногу с круга для того, чтобы пропустить руку или ногу другого игрока, но об этом надо заранее предупредить Ведущего.

Нельзя опираться коленями или локтями.

Если все 6 кругов одного цвета заняты, Ведущий должен вращать игровую рулетку до тех пор, пока не выпадет свободный цвет.

Выбывание из игры. Любой игрок, который падает или касается игрового поля локтем или коленом, немедленно выбывает из игры.

Последний игрок, оставшийся в игре, является победителем!

Вариативность игры

«Командная игра в «Твистер»

Для игры вчетвером, формируются 2 команды по 2 игрока в каждой. Команды встречаются на противоположных концах игрового поля, стоя бок о бок каждой ногой на круге так, чтобы были заняты все 4 круга. Правила для командной игры те же, что и для 2 или 3 игроков, с одним исключением: члены одной команды могут ставить руки и ноги на один и тот же круг. Как только игрок падает или касается поля локтем или коленом, команда игрока проиграла.

«Игра для 2 игроков без ведущего»

Если есть только 2 игрока, они могут играть, не используя игровой рулетки. Один игрок называет часть тела, а другой — цвет круга. Игроки чередуются между собой, поочередно называя то часть тела, то цвет круга. Условия победы те же, что и для обычной игры.

«Мини Твистер» («Пальчиковый Твистер»)

Игра предназначена для 2-х игроков. Правила аналогичны обычным правилам игры в «Твистер» — есть стрелка и поле. Обозначения для стрелки:

ЛЕ — левая рука, ПР — правая рука.

А цифры обозначают следующие пальчики:



Помощник (который вращает стрелку, т.к. у игроков руки будут заняты) вращает стрелку и говорит игрокам в соответствии с их ходом — какой палец левой или правой руки нужно поставить на выпавший цвет — так игра продолжается, пока один из игроков не сможет поставить палец на нужный цвет — он проигрывает.

Дидактическая игра «Расскажи историю»

Задачи:

- развивать связную речь, обогащать словарный запас;
- развивать творчество, воображение.

Ход игры. Воспитатель раскладывает на столе гальку с нарисованными на ней предметами и персонажами, картинки «Зима» /«Лето». Предлагает ребенку выбрать понравившуюся картинку, подобрать к ней героев, расположить их на картинке и придумать историю (рассказ). В ходе рассказа герои могут «передвигаться» по картинке, взаимодействовать друг с другом, вступать в диалог и т.д.

«Подбери картинки»

Задачи:

- закреплять знания детей о достопримечательностях родного города (картинах русских художников, особенностях разных видов росписи — городецкой, гжельской, хохломской);
- развивать внимание, память, связную речь.

Ход игры. Воспитатель вставляет тематическую картинку в большое окно желтого вагончика. Например, картинка с изображением дома купца

Севастьянова. Детям раздаются маленькие карточки с достопримечательностями города Екатеринбурга и других городов. Предлагается выбрать и вставить в маленькие окошечки только те картинки, на которых изображены достопримечательности родного города. Назвать их.

Вариативность игры

В игровом пособии «Поезд» предусмотрены комплекты картинок по темам: «Москва», «Екатеринбург», «Картины русских художников» (Шишкин И.И., Кустодиев Б.М., Репин И.Е., Айвазовский И.К.), «Народные промыслы» (гжельская, городецкая, хохломская роспись).

Игра «Музыкальная лесенка»

Задачи: учить детей соотносить свои действия с музыкой (движением игрушки) по слуховому восприятию.

Ход игры. Ребенок берет 2 фигурки – Чебурашку и крокодила Гену. Одну фигурку располагает около нижней ступеньки, вторую фигурку наверху. Персонаж идет по ступенькам вверх и поет первую фразу: «По ступенькам я иду». Достигнув последней ступеньки, персонаж пропевает фразу «В гости к (имя персонажа, который находится на верхней ступеньке) захожу. Ребенок придумывает свою мелодию. Персонаж идет вниз и поет фразу «По ступенькам вниз иду...». Спустившись вниз, допевает «По тропиночке уйду».

Игра «Ритмы»

Задачи:

- формировать ритмический слух;
- развивать умение воспроизводить ритм с помощью звучащих жестов (хлопков в ладоши, топанием ног и т.д.), детских музыкальных инструментов и звукоподражанием различным животным.

Ход игры. Из больших и маленьких кружков дети выкладывают свой ритмический рисунок и затем прохлопывают, протопывают или проигрывают его на музыкальном инструменте.

Вариативность игры.

«Ритмический рисунок». Игра состоит из 2-х карточек: на больших карточках нарисован ритмический рисунок, на маленьких изображено то, с помощью чего этот рисунок нужно воспроизвести (хлопки, подражание голосам животных и т.д.).

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Задачи:

- актуализировать знания детей о музыкальных инструментах;
- развивать логическое мышление, наблюдательность, внимание, зрительное восприятие.

Ход игры. На карточках изображены 4 музыкальных инструмента. Каждый ребенок получает карточку с изображением музыкальных инструментов. На первом этапе педагог рассматривает с детьми музыкальные инструменты, обозначая их принадлежность к группе инструментов (клавишные, духовые, струнные, ударные). После этого детям предлагается самостоятельно определить, какой из изображенных инструментов "лишний", то есть относится к другой группе инструментов) и закрыть его карточкой с «правильным» инструментом.

Пазлы «Музыкальные инструменты»

Задачи:

- актуализировать знания детей о музыкальных инструментах;
- учить правильно собирать музыкальные инструменты;
- развивать зрительную память.

Ход игры. В игре участвует от 2 до 4 детей. Игру начинают по сигналу воспитателя или ведущего. Выигрывает тот, кто первый соберет музыкальный инструмент.

Каждому игроку воспитатель даёт 1 картинку с музыкальным инструментом. Игрок сначала собирает по образцу картину музыкального инструмента, затем без образца и на скорость. Правильно собранные музыкальные инструменты называют.

Упражнение на развитие дыхания «Ветерок»

Задачи:

- способствовать укреплению дыхательной мускулатуры, развивать длительный направленный выдох;

- закреплять понятия *широкий, узкий, шире, уже, длинный, короткий, длиннее, короче.*

Ход игры. Ребенку предлагается подуть на ленты так, чтобы они зашевелились.

Вариативность игры: предложить сравнить ленты по длине, ширине. Найти и подуть на самую широкую (узкую), длинную (короткую) ленту. Использовать для сравнения метод наложения.

Игры, представленные в пособии, первоначально могут проводиться в совместной с воспитателем деятельности, для ознакомления детей с правилами, для решения задач непосредственной образовательной деятельности. Позднее дети могут играть самостоятельно, выбирая ведущего, разбиваясь на пары / подгруппы по желанию. В играх «Лабиринты», «Весёлый счёт», «Ягодки-цветочки», «Мемори», «Твистер», «Сложи узор», «Составь слово», «Подбери картинки», «Ритмы» могут участвовать подгруппы детей от 2 до 10 человек. Игры «Волшебные круги», «Дерево сложения», «Расскажи историю», «Музыкальная лесенка», «Четвертый лишний», «Ветерок», пазлы «Музыкальные инструменты» предназначены для 1-2 игроков.

Игры «Расскажи историю», «Дерево сложения», «Мемори», «Составь слово», «Математический планшет «Геометрик», «Волшебные круги» имеют *несколько уровней сложности.* Это обеспечивает *индивидуализацию* образовательного процесса, позволяет учитывать зону ближайшего развития ребенка.

В игре «Расскажи историю», придумывая рассказ, ребёнок может самостоятельно рисовать сюжет на листе бумаги или расписывать гальку, придумывая новых персонажей.

Играя в «Дерево сложения», дети, которые легко складывают числа в пределах 10-12, могут попробовать свои силы в сложении чисел в пределах 20. Для этого в игру вводится третий кубик.

Игра «Мемори» легко усложняется с помощью введения большего количества карточек.

В игре «Составь слово» ребенок легко может составлять не только слова, но и короткие предложения. Для этого каждая буква алфавита выполнена в 2-3 экземплярах.

Усложняя игру «Математический планшет «Геометрик» знакомим детей с понятием «система координат» (не называя понятия). Можно пронумеровать ряды и столбцы пуговиц: от 1 до 3 и от А до В. Соответственно, точки поля имеют координаты А1, Б2, В3 и так далее. Проводим слуховые диктанты. Задаем ребенку координаты, а он по ним создает изображение. Что получилось?

Для того, чтобы выбор игры и партнеров по игре на первых порах проходил без ссор между детьми, мы предусмотрели несколько способов распределения детей на подгруппы:

1. на прищепках-сердечках дети пишут мелом первую букву своего имени и прицепляют прищепку к той игре, в которую хотели бы поиграть, заранее объясняем детям, сколько человек могут участвовать в игре;

2. по цвету предметов одежды дети объединяются для игры на игровом поле вагончика того же цвета;

3. по жребию дети вытягивают карточки с картинкой-обозначением игры.

Игровое пособие «Поезд» может использоваться в ходе взаимодействия с родителями воспитанников. Родители помогают в изготовлении дидактических игр для пособия, подборе материалов и содержания игр.

Поддержка детской инициативы обеспечивается самостоятельностью выбора игры и партнеров по игре. Дети имеют возможность предложить новые темы для уже знакомых игр (например, для «Волшебных кругов», «Подбери картинку»). Участвуют в изготовлении дидактических игр (вырезают и

наклеивают картинки, окрашивают детали). Самостоятельно придумывают варианты использования деталей «Поезда» в сюжетно-ролевых играх. Так, например, вагончики становятся деталями палатки, шалаша, стенами дома в играх с мелкими игрушками.

Игровое пособие «Поезд–путешественник» способствует развитию творческого потенциала детей, стимулирует их познавательную активность, способствует развитию коммуникативных навыков, умения соблюдать правила игры, учит взаимодействовать с партнером и группой сверстников.

**Технологическая карта по изготовлению игрового пособия
«Поезд-путешественник»**

Для изготовления основы игрового пособия «Поезд» потребуется:

- толстый картон (можно использовать старые коробки);
- плащевая ткань голубого, красного, зеленого, синего, желтого, оранжевого цветов;
- швейные нитки соответствующих цветов;
- синтепон – 1,5 м;
- «лента-липучка» - 5 м;
- застежки «фастекс» («трезубец») - 3 шт.;
- шнур диаметром 6 мм – 3 м;
- швейная фурнитура «люверсы» - 6 шт.;
- три крупные пуговицы красного, желтого и зеленого цветов;
- конверты пластиковые для хранения игр - 10 шт.

По шаблону (рис. 1,2) делается выкройка паровоза и вагончиков на ткани.



Рис. 1 Шаблон паровозика

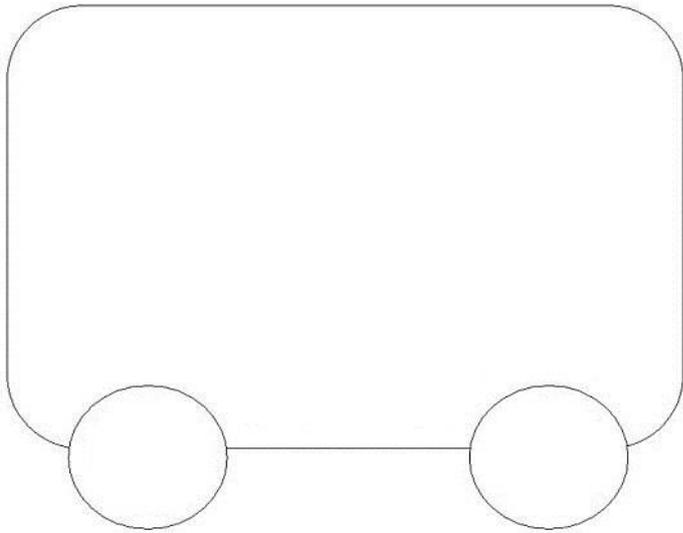


Рис. 2 Шаблон вагончика

На задней стороне каждого вагона нашиваются карманы 25*38 см. Детали сшиваются, справа и слева в каждом вагоне вшивается фурнитура: липучка, петли для пуговиц, застежки-фастексы, пробиваются отверстия для люверсов. Картонная заготовка обтягивается готовым чехлом. Внутри прокладывается слой синтепона. Выполняются соединения вагончиков с помощью шнуровки, фастексов, пуговиц, липучки.

Дидактическая игра «Весёлый счет»

Потребуется:

- 1 лист фетра коричневого цвета,
- 1 лист фетра зеленого цвета,
- 1 тонкая полоска ламинированной бумаги с числами от 1 до 12,
- 12 помпонов: 6 желтых и 6 красных,
- 2 игральных кубика.



Как делать:



Вырезаем ствол и крону дерева из фетра, соединяем их.



В стволе делаем отверстия для кубиков.



На линейке пишем числа от 1 до 12, между 6 и 7 ставим знак вопроса. У основания ствола делаем прорези и вставляем линейку.



Игра готова!

Дидактическая игра «Составь слово»

Потребуется:

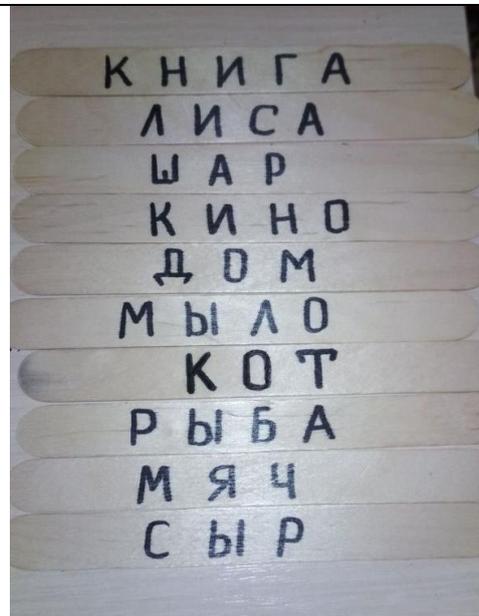
- шпатели медицинские – 30 шт.;
- прищепки бельевые – 60 шт.;
- выжигатель;

- маркер перманентный;
- шнур красного, зеленого и синего цвета;
- плотный полиэтилен (подойдет старая обложка учебника).

Как делать:



На прищепках с помощью выжигателя наносим буквы. Каждую букву выполняем в двух экземплярах, гласные – в 3-х.



На шпателях пишем печатными буквами слова, состоящие из одного слога, двух открытых слогов.



Некоторые слова оставляем с пропущенной буквой/буквами.



С помощью брошюратора пробиваем отверстия в прямоугольном отрезе полиэтилена. Это будущий кармашек для шпателей.



Пришиваем кармашек и шнуры синего, зеленого и красного цвета.

Вкладываем в карман несколько слов, остальные хранятся в заднем кармане вагончика. Прищепки развешиваем на шнуры или храним в заднем кармане.



Игра готова!

**Использование игрового пособия «Поезд-путешественник» в
совместной с воспитателем и самостоятельной деятельности
детей 5-6 лет**



Общий вид игрового пособия «Поезд путешественник»



На паровозике располагаются игры «Твистер», «Лабиринты», «Геометрик», «Ветерок», окно для «героя».



На зеленом вагончике игры «Ягодки-цветочки», «Весёлый счёт», «Волишебные круги» «Кто где живёт» и «Животные и их детеныши».



На оранжевом вагончике игры «Составь слово», «Волишебные круги» «Антонимы» и «Назови первый звук в слове».



На красном вагончике игры «Дерево сложения», «С какой ветки детки», «Повтори узор».



На синем вагончике игры «Музыкальная лесенка», «Ритмы», «Четвертый лишний», «Волшебные кольца» «Кто на чём играет» и «Узнай композитора».



На желтом вагончике игры «Подбери картинку», «Волшебные кольца» «Чей след» и «Предметы и формы».



Игра «Подбери картинку» («Достопримечательности города Екатеринбурга»).



Дидактическая игра «Расскажи историю»



Игры с «Волшебными кольцами»



Дидактическая игра «Составь слово»



Игры «Лабиринты» и «Геометрик»



*Дидактическая игра
«Весёлый счёт»*



Игра «Ягодки-цветочки»



Дидактическая игра «Дерево сложения»



Игра «Повтори узор»



Подвижная игра «Твистер»



Игра «Музыкальная лесенка»



Игра «Ритмы»



*Собираем пазлы
«Музыкальные инструменты»*



Сюжетно-ролевая игра «Путешествие на поезде»

