

В игровой деятельности складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно-действенного к элементам словесно-логического мышления. Именно в игре развивается способность ребёнка создавать различные образы и явления, мысленно он учится работать с ними и менять их содержание. У каждого возраста на любом этапе меняются интеллектуальные задачи и соответственно им подбираются дидактические игры и игрушки, необходимые для решения этих задач. Но очень хочется иметь игру, которая содержала бы в себе все задачи и подходила бы ко всем возрастам.

### Дидактическая игра: "Часы «Айкьюша»"

**Возраст:** от 3 до 7 лет.

**Область применения:** «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Цель:** создание условий для формирования общей культуры личности ребенка и всех его ценностей.

**Задачи:**

Образовательные:

-закреплять и формировать интенсивное ознакомление с окружающим миром;

-закреплять и формировать элементарные представления по всем

Развивающие:

-развивать память, внимание, мышление;

-развивать мелкую моторику;

-развивать активность, стремление к общению и умению самоконтроля;

-развивать простейшие навыки самостоятельности в игровом поведении.

Воспитательные:

-прививать культуру игры (соблюдение правил, проявление честности, радоваться чужим победам);

**Оборудование:** игровая круглая плоскость в виде часов, по краю которого расположены кармашки, в которые затем вкладываются картинки или иллюстрации с заданиями.

**Ход игры:** воспитатель подбирает картинки по заданной им теме и на соответствующий возраст. Затем располагает картинки в такой последовательности, чтобы задаваемый им вопрос был понятен ребенку. Ребенок при помощи стрелок показывает правильный вариант ответа или обозначает парные картинки.



### **Игра №1 «Вершки, корешки» (возраст 4-5 лет)**

**Область применения:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие».

**Ход игры:** в верхнем кармане расположить картинку корешка редиски, а в остальные кармашки вершки овощей, растущих на грядке. Ребенок должен маленькую стрелку оставить на редиске, а большой стрелкой показать вершок от редиски. Так же можно применять метод парных картинок, расположив корнеплоды через один карман, а вершки следом за ними. Далее попросить ребенка соединить пару так, чтобы вершок совпал с корешком. В старших группах можно выбирать игру сложнее, используя классификацию по группам и т.д.

### **Игра №2 «Юный патриот» (возраст 6-7 лет)**

**Область применения:** «Познавательное развитие», «Региональный компонент», «Речевое развитие».

**Ход игры:** в верхний кармашек положить изображение любой темы: «Родной город», «Любимый край», «Символы России» и т.д. Затем, в другие кармашки положить изображения достопримечательностей разных городов. Ребенок должен большой стрелкой показать достопримечательности того города, который изображен вверху. Так же можно применить метод парных картинок, расположив города Ставропольского края через карманы, а их достопримечательности вслед за ними. Далее ребенок должен соединить стрелками город и его достопримечательность.

Вариант №2 (как на фото), расположить в хаотичном порядке изображение людей в военной форме и попросить угадать, какой у кого головной убор, так же верный ответ указать стрелками.

В этой игре применима такая форма работы, как «Ошибка воспитателя», например: среди овощей попадет фрукт. С помощью этой техники педагог побуждает ребенка к инициативности, самостоятельности, лидерским качествам и развитию речевой активности.

