

Зимушка- зима

Интерактивная игра-тренажер
для детей подготовительной к школе группы
Ч. 1



дидактическая игра

-ЗИМНИЕ МЕСЯЦЫ-

Цель: закрепить знания о зимних месяцах и их последовательности в году.

Ход игры:

Педагог предлагает детям вспомнить и назвать зимние месяцы. В зависимости от ответов детей педагог самостоятельно, либо совместно с детьми нажимает на цифровое обозначение 1. ДЕКАБРЬ, 2. ЯНВАРЬ, 3. ФЕВРАЛЬ. Когда все месяцы будут обозначены детям воспитатель предлагает запомнить (закрепить знания) о последовательности месяцев в году. Первый месяц зимы – декабрь. *Декабрь год кончает, а зиму начинает.* Январь – второй зимний месяц, но с января начинается календарный год. Последний месяц зимы – февраль. Далее при переходе на следующий слайд, дети должны ответить на вопросы: *Какой месяц после декабря? Какой месяц между декабрем и февралем?* и др. В соответствии с ответами детей воспитатель нажимает кнопку с цифровым обозначением (1. ДЕКАБРЬ, 2. ЯНВАРЬ, 3. ФЕВРАЛЬ).

Зимние месяцы

Назовите, какие зимние месяцы вы знаете.



1.



2.



3.



Зимние месяцы

Назовите месяцы, следующие за декабрём?



1.



2.



3.



Зимние месяцы

Назовите месяц перед январём?



1.



2.



3.



Зимние месяцы

Назовите месяцы перед февралём?



ДЕКАБРЬ

olgasergeeff.ru



ЯНВАРЬ

olgasergeeff.ru



ФЕВРАЛЬ

olgasergeeff.ru

1.

2.

3.

дидактическая игра

-признаки зимы-

Цель: развивать представления о признаках (приметах зимы); совершенствовать навыки связной речи.

Ход игры:

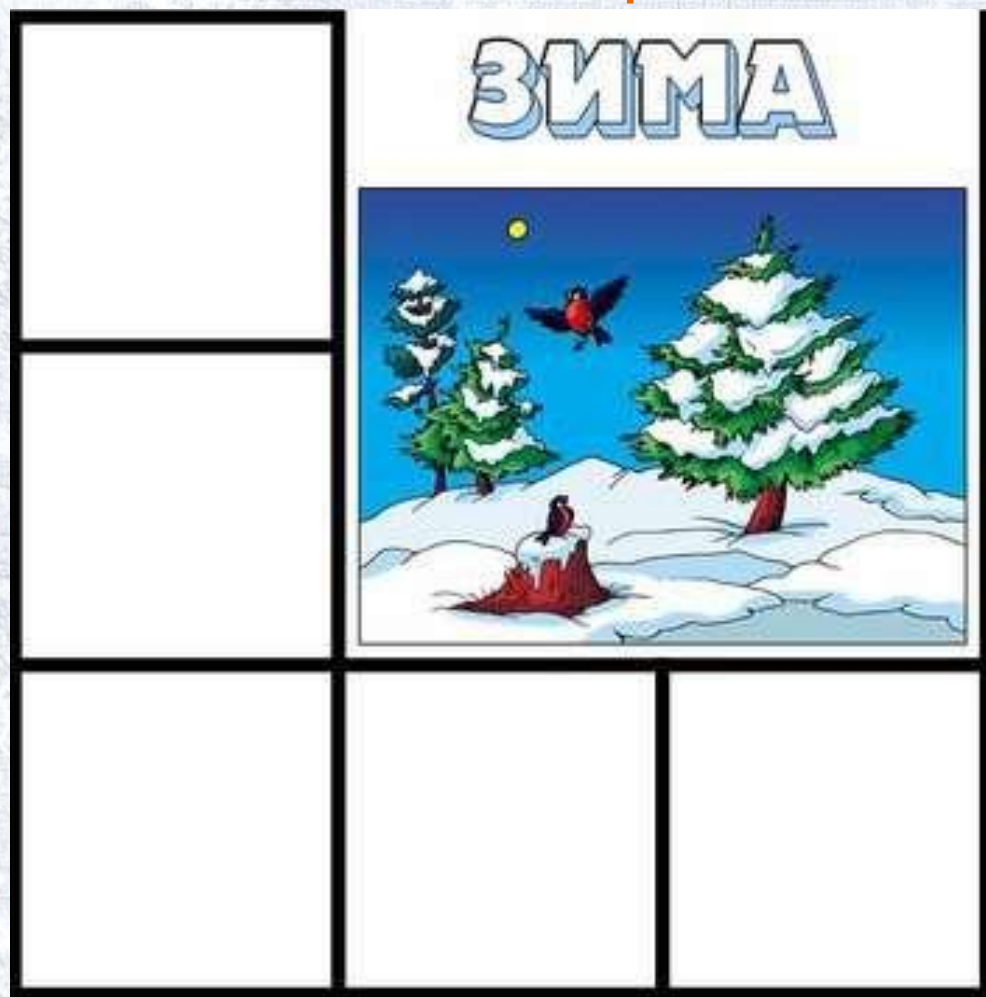
Дети выбирают карточку с изображением признака зимы и описывает, что на ней нарисовано. Например, нажимая на картинку с изображением медведя в берлоге, ребенок комментирует: «Зимой животные впадают в спячку». Картинка с правильным признаком занимает место в игровом поле. Одна картинка с неверным признаком уходит вниз, за пределы игрового поля.

Признаки зимы

ЗИМА



дидактическая игра -признаки зимы-



дидактическая игра -волшебный сугроб-

Цель: продолжать расширять и обогащать знания детей о зиме; развивать логическое мышление, умение отгадывать загадки и обосновывать свой ответ, делать умозаключения. развивать связную речь, излагать свои мысли последовательно, обогащать словарь; стимулировать отвечать полным предложением.

Ход игры:

Педагог в начале игры, обращает внимание, что загадка на время, поэтому необходимо слушать внимательно и до конца, не перебивая воспитателя. Затем, при нажатии на «знак вопроса» начинается движение загадки. Дети слушают и отвечают на вопрос. При наведении курсора на сугроб (до появления курсора «перчатка»), педагог делает щелчок мышкой – сугроб «тает» и появляется картинка - правильный ответ. Переход на следующий слайд осуществляется стрелочкой в правом нижнем углу экрана. Далее алгоритм действий повторяется.

Волшебный сугроб

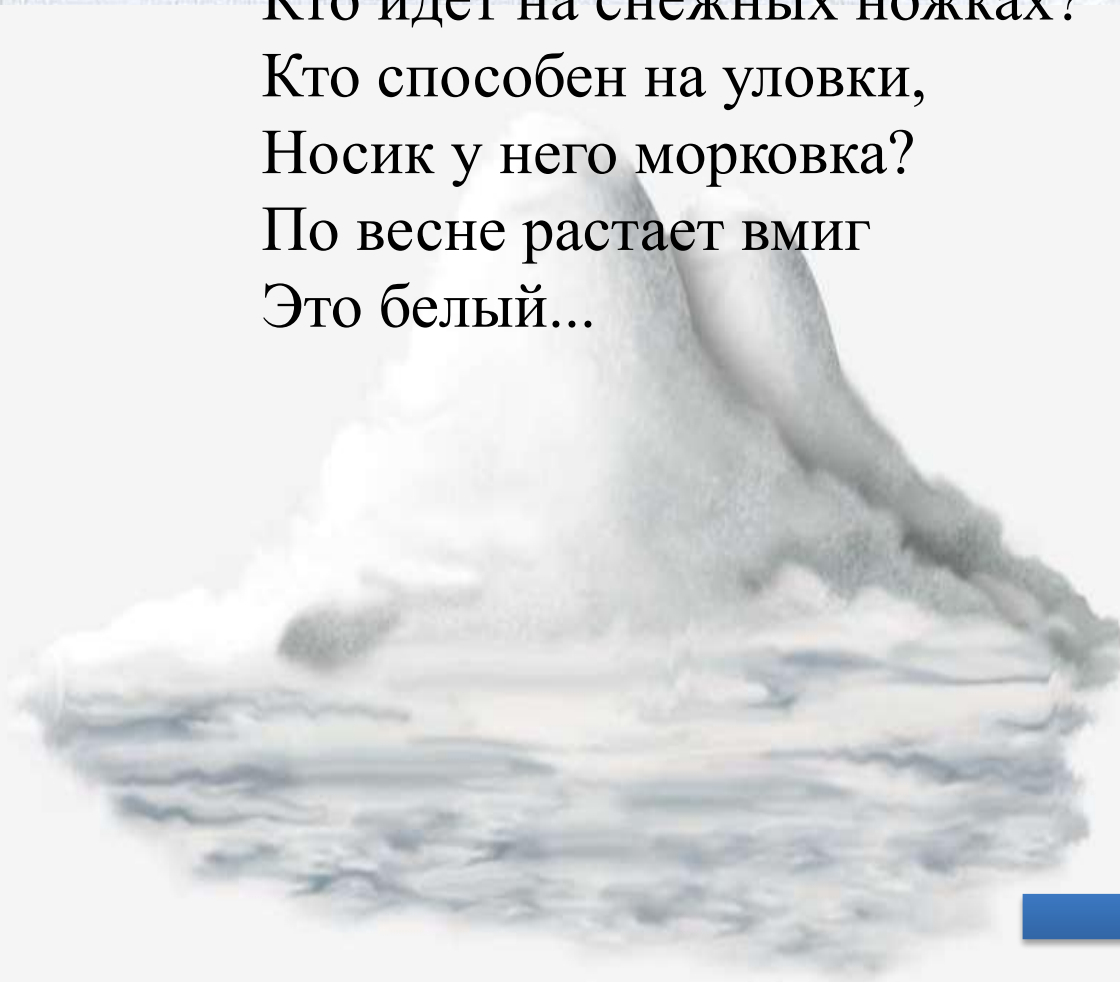
Дед Мороз приготовил для вас зимние загадки.
Найдите правильный ответ и отыщите отгадку
в сугробе. Попробуем?



Волшебный сугроб



По тропинкам, по дорожкам
Кто идет на снежных ножках?
Кто способен на уловки,
Носик у него морковка?
По весне растает вмиг
Это белый...



Волшебный сугроб



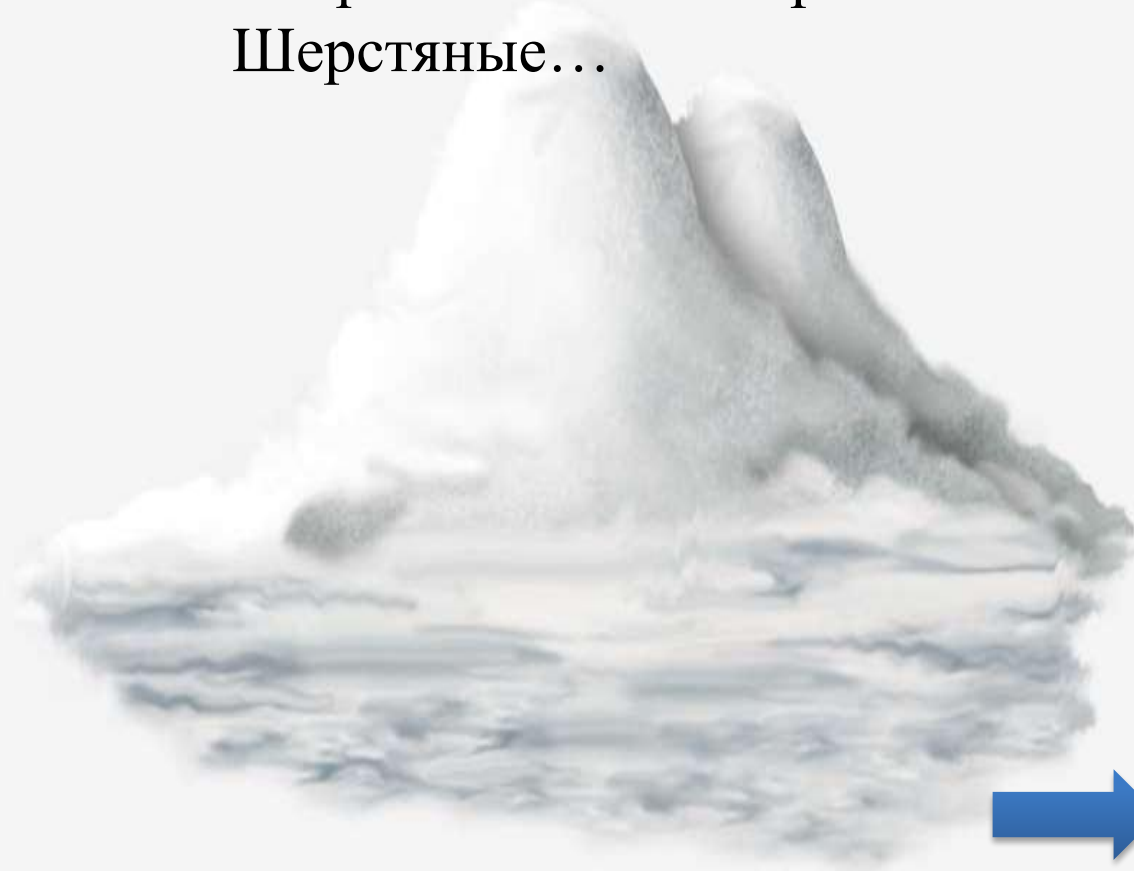
Всякая здесь может птица
В зимний холод угоститься.
На сучке висит избушка,
Называется...



Волшебный сугроб



Свяжет бабушка их внучке,
Чтоб зимой не мерзли ручки.
Сохранят тепло сестрички —
Шерстяные...



Волшебный сугроб



С неба звездочки летят
И на солнышке блещут.
Точно в танце балеринки,
Кружатся зимой...



Волшебный сугроб



До чего же повезло —
Сколько снегу намело!
Выходим спозаранку
Кататься мы на ...



дидактическая игра

-хитрые подарки-

Цель: развивать фонематический слух, умение дифференцировать звуки С и Ш в начале слова; развивать связную речь.

Ход игры:

В начале игры педагог озвучивает игровое задание: «Дед Мороз приготовил «хитрые» подарки. У доброго волшебника есть два мешка, одни со звуком *С*, а другой – со звуком *Ш*. Необходимо помочь дедушке правильно разложить подарки (учитывая положение звука в *начале слов*). Далее педагог самостоятельно, либо совместно с ребенком нажимает на кнопку с цифровым изображением (1, 2, 3, 4). Кнопка увеличивается и появляется картинка. Педагог предлагает назвать, что нарисовано на картинке, добиваясь четкого, утрированного произнесения первого звука. Далее ребенок (дети) называют в мешок с каким звуком необходимо положить подарок. Педагог нажимает на картинку проверяет правильность ответа. И так далее со всеми 4-мя словами. Переход на следующий слайд осуществляется стрелочкой в правом нижнем углу экрана. Далее алгоритм действий повторяется.

Дед Мороз просит вас разложить по мешкам хитрые подарки. Давайте поможем ему!



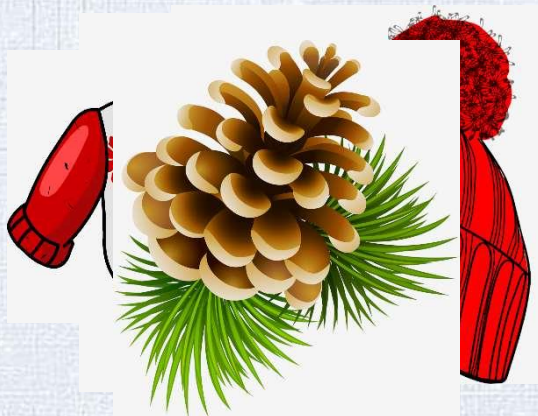
Хитрые подарки

1

2

3

4



Хитрые подарки

1

2

3

4



УРА!
Всё получилось!!!
МОЛОДЦЫ!

