

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА С.ЗАВИДОВО

Мастер-класс по изготовлению дидактической игры «Мышки»  
для старшей и подготовительной подгруппы.

Воспитатель дошкольной группы:  
Сенотрусова Екатерина Сергеевна

2018г

Цель: данная настольная игра способствует развитию познавательных навыков детей, помогает выучить счет до 6, узнать геометрические фигуры, повторить цвета, определять понятие «одинаковый-разный», уметь играть в команде, развивает мелкую моторику рук.

Области развития: познавательная, математическая, социально-коммуникативная, физическая.

Для создания игры потребуется:



4 листа цветной бумаги (красный, зеленый, желтый и синий цвет);

1 лист картона коричневого цвета;

1 лист картона серебристого цвета;

1 лист белой бумаги;

Клей-карандаш;

Ножницы;

Линейка;

Фломастер черного цвета;

Фасоль;

Игровой кубик.

Для создания игрового поля «Полянка» необходимо:



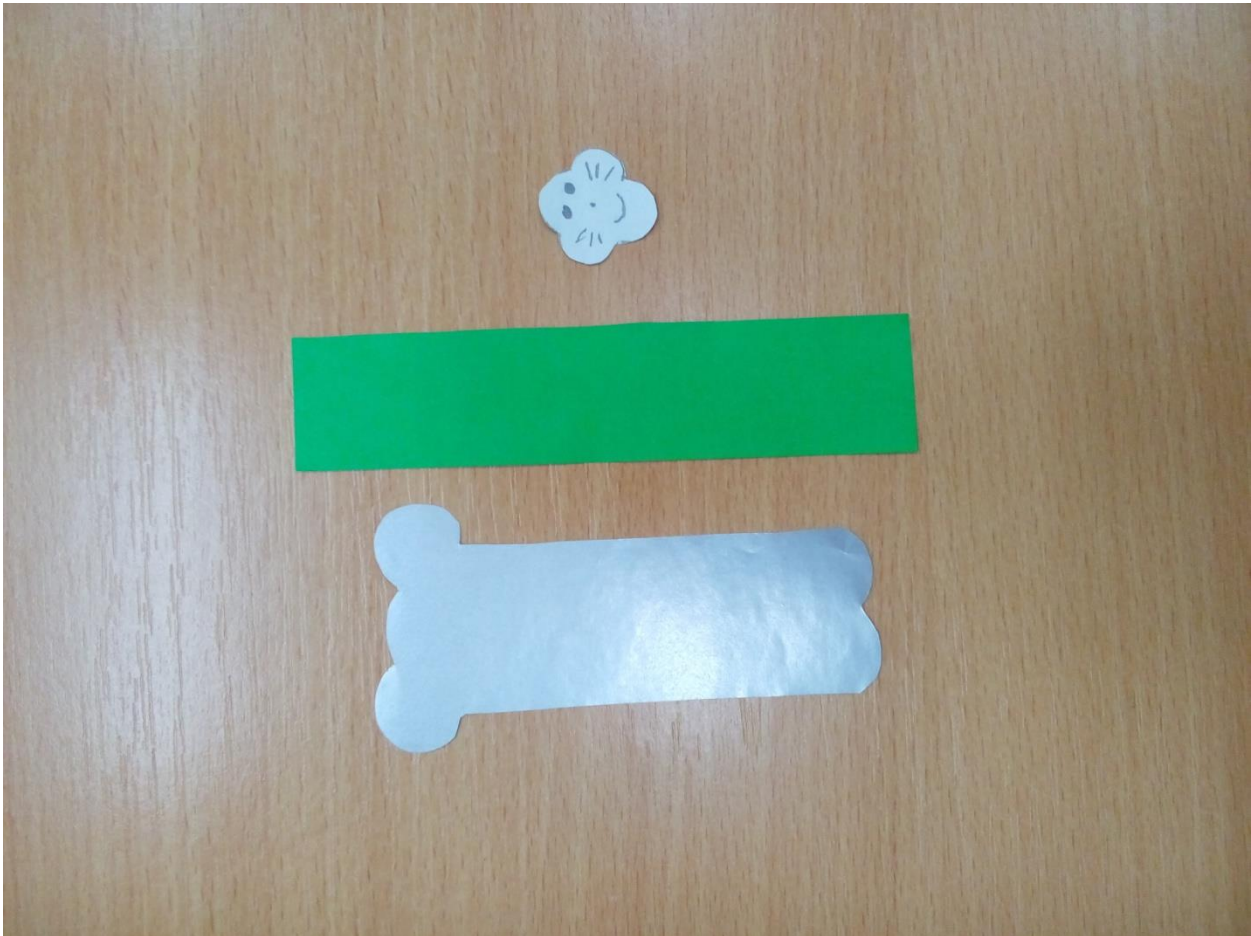
1. Из каждого листа цветной бумаги вырезать по 6 квадратов размеров 4см\*4 см.



2. Приклеить квадраты, чередуя цвета, на коричневый картон по краю листа.

3. В правом нижнем углу на квадрате обозначить стрелкой «Старт» и написать слово «Финиш».

Для создания мышек, которые будут игровыми фишками, необходимо:

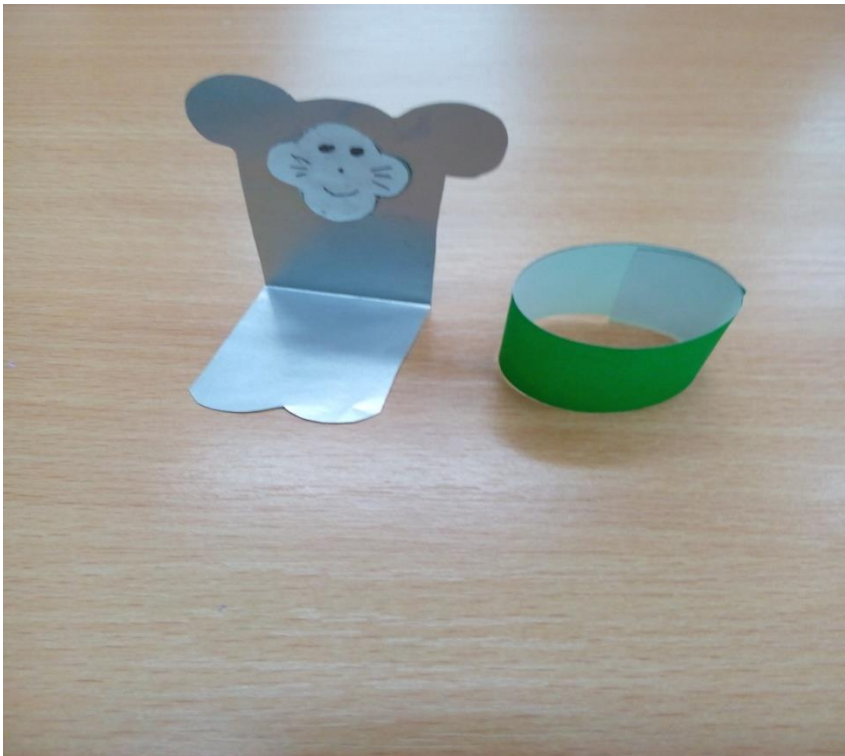


1. Вырезать из серебристого картона 4 одинаковых заготовки в форме мышки;

2. Из цветной бумаги вырезать 4 полоски красного, желтого, зеленого и синего цветов размером 2,5 см на 12 см.

3. Из каждой полоски цветной бумаги склеить колечко – получается ведерко.

4. Вырезать из белого листа бумаги 4 мордочки мышки, нарисовать на них черным фломастером глаза, рот, усы.



5. Приклеить мордочку на серебристую форму мышки, согнуть полученную фигурку пополам и приклеить к каждой мышке ведро разного цвета.



Наша игра готова, добавить в середину поля 10-15 штук фасоли, игровой кубик с цифрами от 1 до 6.



#### Правила игры:

в игре могут участвовать от 4 до 8 игроков. По очереди каждый игрок бросает игровой кубик и ходит мышкой по квадратам столько раз, сколько выпало на кубике. Если цвет квадрата совпадает с цветом ведерка мышки, то игрок берет одно зерно фасоли и помещает его в ведерко своей мышки. Если цвета не совпадают, то передает ход следующему игроку. Побеждает тот игрок, который первый пришел на «Финиш» и набрал большее количество зерен.