**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ**

**ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

 **«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА»**

**ИТОГОВАЯ РАБОТА**

**по итогам стажировки по теме**

**«Применение игровых технологий с детьми дошкольного возраста**

**в образовательном процессе ДОО»**

**Дидактическая игра «Кто лиса?»**

 **Выполнил**

**Ардалина Наталья Владимировна,**

**воспитатель МБДОУ «Детский сад №149» г.о. Самара**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **28.11.2023** |

**Самара 2023 г.**

Содержание

Актуальность………………………………………………………….………….3

Описание игры…………..……………………………………………………….4

**Актуальность**

В младшем возрасте ребенок учится мыслить, учась говорить, но также совершенствовать свою речь, учась мыслить.

**Е.И. Тихеева**

 Речь сопровождает практически все виды деятельности ребёнка, совершенствует её, и обогащается сама. Чем богаче и правильнее речь ребёнка, тем легче ему высказывать свои мысли, тем шире его возможность узнать действительность, полноценнее будущие взаимоотношения с детьми и взрослыми, его поведение, а, следовательно, и его личность в целом. Наша задача – воспитание свободной личности, способной к полноценному общению. Но как развивать речевое общение детей? Как ребёнка умеющего говорить, научить разговаривать?

 Словесные игры построены на словах и действиях играющих. Такие игры служат средством развития памяти, внимания, диалогической речи, умения и желания выражать свои мысли. Воспитание правильного звукопроизношения, уточнения, закрепления и активизации словаря.

 Данная игра создана на основе всемирно известной разговорной игры. Здесь игроки будут развивать множество полезных навыков: дедукцию, память и внимательность, логическое мышление, актёрское мастерство, ораторское искусство и т.д.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ**

 Действия происходят на ферме. Игроки – зверьки. Кто-то хищник, кто-то житель фермы. Животным, живущем на ферме нужно вычислить хитрых лисичек и прогнать их обратно в лес. Иначе те захватят ферму.

Игра рассчитана на возраст от пяти лет. Правила достаточно просты в освоении. Ведущий игры – воспитатель. Хотя очень часто дети просят побыть в роли ведущего.

Для игры потребуются любые карточки с изображением животных. Лисы и животные, которые живут на ферме. Количество карточек с изображением жителей фермы должно быть примерно в три раза больше, чем карточек, с изображением хищника.

Ведущий раздаёт карточки игрокам рубашкой вверх. Игроки , аккуратно, что бы никто не увидел смотрят, что изображено на их карточке, определяя, какая у них роль в игре. Демонстрировать карточку с изображением роли другим игрокам нельзя.

Каждый игрок приводит доводы, почему он не лиса. В ходе обсуждения воспитатель помогает детям строить доводы («посмотрите, какая у меня добрая улыбка», «я люблю кушать травку и цветочки», «я бужу всех жителей фермы вместо будильника» и т.д.) Также воспитатель может помогать задавать наводящие вопросы («ты живешь в лесу?», «что ты любишь кушать» и т.д.). Игроки наблюдают друг за другом, начинают обсуждать, кто, по их мнению, является жителем фермы или лисой. Они могут задавать прямые вопросы друг другу, например: «Признавайся, ведь это ты лиса (лис)?». В ходе обсуждения воспитатель помогает детям строить нужные фразы.

Когда каждый игрок высказался, проводится голосование. Все игроки по очереди называют имя кандидата, который, по их мнению является лисой. Игрок, набравший большинство голосов, выбывает из игры, при этом демонстрируя всем игрокам свою карточку.

Игра продолжается дальше. Обсуждение, голосование. И длится до сих пор, пока не выйдут все лисы (их количество знает ведущий). Если в ходе игры лис останется больше, чем жителей фермы, то хищники победили. А если наоборот, удалось вычислить всех игроков с карточкой, где изображена лиса, то жители фермы прогнали всех хищников обратно в лес.

Игра достаточно захватывающая. Дети играют с удовольствием. И каждый день во второй половине дня, когда остается немного человек, просят поиграть в «лису».