

# ДОМИНО «ТЕНИ»

Пособие предназначено для детей 3-5 лет.



Игровой материал состоит из 20 карточек размером 12,0\*6\*0,5 см в коробке. На каждой карточке по 2 картинки: изображения знакомых детям предметов и силуэтов/теней этих предметов. Цвет теней – черный, а предметы изображены яркими сочными красками 3 цветов. Пособие готовит ребенка к восприятию схем, символов, чертежей.

## Пособие направлено на:

- Развитие произвольного внимания, памяти, навыков анализа, умения соотносить изображения.
- Развитие умений узнавать в контуре (силуэте, «тени») сам предмет и, таким образом, переходить в игровой форме к использованию кодов, символов, знаков (развитие знакового мышления).
- Расширение и обогащение словаря, его уточнение, активизация. Развитие навыков связной объяснительной речи.
- Развитие произвольности, умений следовать игровым правилам, обучение игровому общению, партнерству.
- Обучение счету при подсчете и распределении карточек-картинок домино.

## Правила игры:

Несколько отличаются от традиционного «Домино». Принцип подбора следующей карточки – найти силуэтное изображение предмета (или наоборот, к силуэту подобрать цветное изображение).

### Задание для детей 3 лет.

Взрослый знакомит малышей с карточками и просит угадать и назвать не только картинку, но и тень. Игра «Угадай, что это?» или игра «Смотри и говори» организуется как называние по очереди содержания картинок. Когда все картинки и тени узнаны и названы, на следующем этапе взрослый с малышом выкладывают игровую дорожку, соединяя предмет с его тенью, силуэтом.

Освоивший эти несложные правила ребенок может составлять игровые дорожки самостоятельно и научить этому своего сверстника

### Задание для детей 4-5 лет.

Игроков может быть 2 или 4. Тогда соответственно они отсчитывают себе из кучки перевернутых вниз картинок-карточек по 10 или по 5 штук.

Жеребьевкой или «считалкой» определяется тот, кто первым выставит свою карточку. Следующий по очереди игрок может выставить слева свою карточку, если его картинка «расшифровывает» тень, силуэт. Например, на левой части картинки, выставленной первым игроком, оказался силуэт лошади, тогда следующий игрок подставит цветное изображение лошади и т. д. Тот, у кого не оказалось нужной картинки, пропускает свой ход. Выигравшим считается тот, кто первым остался без карточек.

### Задание для детей 5-6 лет.

Каждый из игроков отсчитывает себе столько карточек, сколько соответствует

результату от деления 20 на число игроков ( $20:5=4$ ,  $20:4=5$ ,  $20:2=10$ ,  $20:3=6$  и 2 в остатке). Жеребьевкой определяется тот, кто начнет игру, выставив первую карточку. Играть можно, подставляя карточки к обеим сторонам игровой дорожки, и справа, и слева, но по новым условиям требуется сообщить, почему подставляется эта карточка. Например: «Ставлю силуэт ведра с лопатой, потому что на предыдущей карточке изображено ведро с лопатой». Тот, кто не сумеет объяснить, пропускает ход или приглашает себе помощника.

Выигравшим считается тот, кто первым остался без карточек.

Примечание: При обучении иностранному языку пособие является материалом для активизации разговорной речи, обогащения и закрепления лексического и грамматического строя.

### **Варианты использования:**

1. Рассмотрите вместе с ребенком игральные карточки. Определите, что на них изображено.
2. Если игра по правилам малышу недоступна в силу возраста или его индивидуальных особенностей, предложите ему собирать из костяшек стопки, тропинки, дорожки, строить домики.
3. Можно поиграть с ребенком в игру «Угадай-ка». Для нее необходимо положить перед малышом несколько игровых карточек (от 2 до 5 и более в зависимости от возможностей ребенка), предложить рассмотреть их, запомнить изображения. После чего ребенок должен закрыть глаза, в это время взрослый убирает (или добавляет) одну карточку. Задача игрока угадать, что изменилось, какая карточка пропала или появилось.