

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА № 83 «ВИШЕНКА»

Презентация
дидактической игры-бродилки
«Я – покупатель!»

Носкова Виктория Евгеньевна,
воспитатель, 1 кв. категория

ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»



ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

Цель: создание условий для формирования социального опыта детей, а именно ориентировки в цене на товары, умении планировать, воспитание экономности.

Игра создана для детей старшего дошкольного возраста

В игре могут участвовать 4- 8 игроков

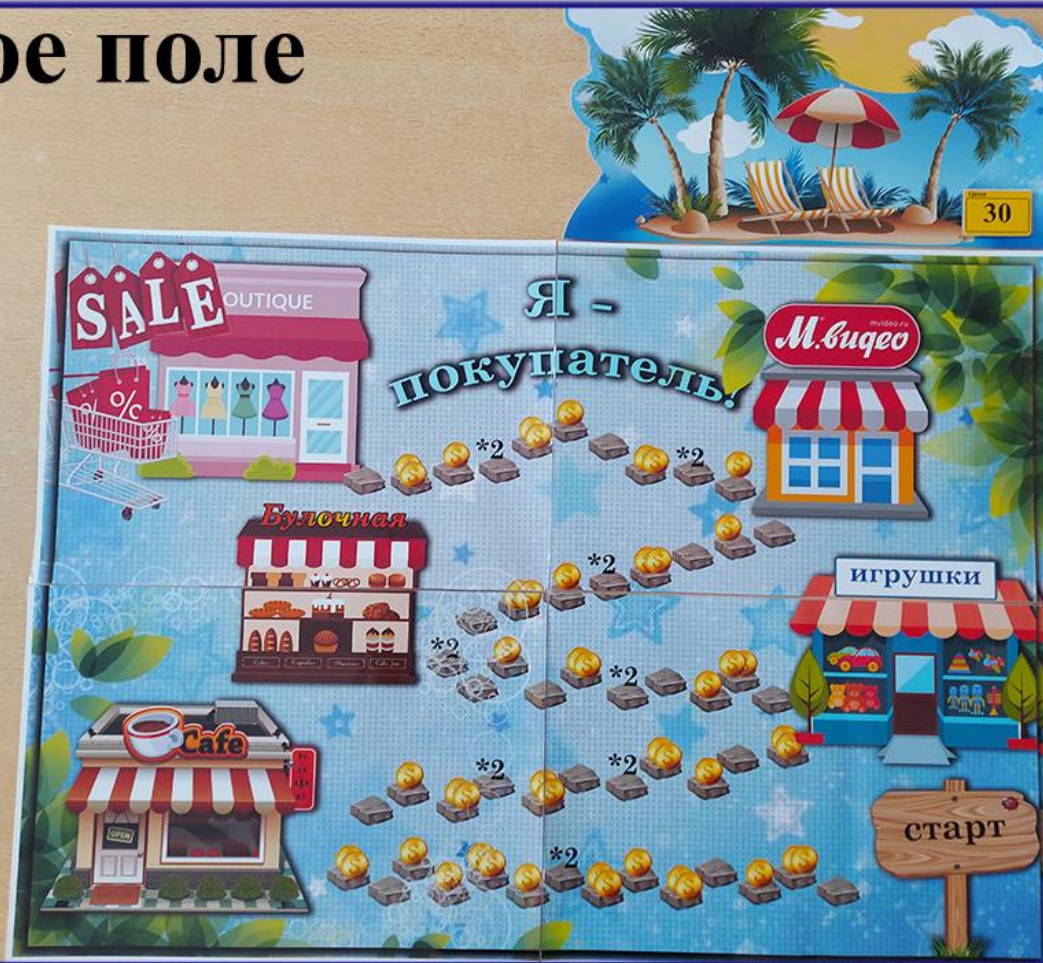
ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

Что же входит в
игру?



ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

Игровое поле



ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

Выбор игроков, а
также

ответственного
банкира и продавца



ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

Для удобства хранения
заработанных монет есть
разноцветные кошельки.



ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

Бутик
одежды



Булочная



Кафе



магазин
бытовой
электроники



игрушки



игрушки



магазин
Игрушек

ИГРА - БРОДИЛКА «Я - ПОКУПАТЕЛЬ»

**Самой дорогой
покупкой является
путешествие!
Цена может
варьироваться по
желанию игроков
(30,40 или 50 рублей)**



Планируемый результат:
через игру дети овладеют необходимым минимальным социальным опытом ориентироваться в ценах на товар, правильно распределять свой бюджет, умение накопить необходимую сумму на желаемую вещь.



Игра - бродилка это настоящий тренажер для формирования навыков произвольного внимания и целеполагания. В ходе игры дети тренируются концентрироваться на процессе, ставить перед собой задачу и планомерно двигаться к её решению.





ПРАВИЛА ИГРЫ

Нужно поставить фишки на «Старт» . Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

Количество монеток на выпавшем поле (камешке) равно количеству заработанных игроком монет.

“*2” Означает, что все заработанные монеты ранее удваиваются. Полученные монеты игроки складывают в кошельки и обменивают на различные товары (совершают покупки).

Победителем становится игрок, совершивший наибольшее количество покупок до финиширования всех участников.

По желанию игроков итогом игры может быть заработанный “Отдых”. По желанию участников окончание игры может наступить тогда, когда в магазинах не останется ни одного товара.





Примерные вопросы воспитателя в ходе игры:

Куда мы отправимся за покупками?

Кто работает в магазине?

Что можно приобрести в магазине?

Какие продукты вы видели на прилавках?

Как назвать продукты/вещи каждого из магазинов одним словом?

Что делает продавец?

Кто принимает деньги за товар?

Кто должен оплатить товар?

В какой из магазинов ты хочешь отправиться сегодня?

Какой товар ты хочешь приобрести и что для этого необходимо сделать?

Как накопить на путешествие и при этом приобретать другой товар в магазинах?

и т.д.



Вывод:

Через игру - бродилку «Я - покупатель» дети совершенствуют свои навыки как покупателя, тренируют умение правильно обозначать свои потребности и находить пути их реализации (покупки). Кроме этого, систематическое использование игры способствует всестороннему развитию детей, развивает самостоятельность, умение организовывать свою деятельность, общаться с окружающим миром, формирует у детей уверенность. А также, развивает умение распределять роли и действовать в соответствии с выбранной на себя ролью.