

# **Настольная игра - ходилка**

## **«Дюймовочка»**

**Автор : Мешавкина Ирина Владимировна**

**Учитель - логопед**

**[mdou195@eduekb.ru](mailto:mdou195@eduekb.ru) , 240-93-00.**

## *Настольная игра – ходилка «Дюймовочка»*

Настольная игра – ходилка «Дюймовочка» является продолжением проекта «Путешествие по зарубежным сказкам вчера и сегодня» в старших и подготовительных группах в ДООУ.

Детями были просмотрены мультфильмы, прочитаны художественных произведения, разыграны сцены из сказок. В группах была проведена викторина и голосование «Любимый сказочный герой».



Дети предложили создать игру-ходилку «Дюймовочка», в которой можно было бы проигрывать сюжет с их любимыми персонажами.

Макет игрового поля разрабатывается совместно с детьми, выбирались особые фишки на поле, ребята придумывали фразы для обозначения этих особых фишек.

Эти фразы стали пунктами в правилах игры.

### *Правила игры*

Возрастная категория 5-7 лет. Количество игровой по количеству карточек (3-5 человек)

Игроками по очереди падают кубик и делают ход. Направления движения можно выбрать по часовой и против часовой стрелки.

При попадании на особую фишку поля (ладошка, цветок, ягодка, радуга)

Трое ребят выполняют действие:



«Ладощка» - Стоп, пропусти ход.



«Ягодка» - ягодку собери, Дюймовочку угости и на 2 хода вперед пройди.



«Цветок» - цветок из эльфийской страны, карточку с героем себе возьми



«Радуга» - радуга на твоём пути встаёт, право на дополнительный ход даёт.

### *Варианты использования игры*

- 1) Настольный плоскостной театр «Дюймовочка». Игровое поле может стать «сценой» для проигрывания сюжета сказки с игрушками, картинками.
- 2) «Парочки» - цветы картинки с героями сказки можно использовать для заполнения и открытие парных карточек.

3) Знакомство со сказкой «Дюймовочка» детей младшего и среднего возраста с помощью тактильных ориентиров игрового поля.

Игра-ходилка «Дюймовочка» была апробирована детьми старшего дошкольного возраста. Правила игры не вызвали сложности для играющих детей.

В ходе игры наблюдались азарт, положительные эмоции, возрастание речевой активности.

