

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 43 Василеостровского района Санкт-Петербурга**

Подготовили материал:

Мелоян Армина Агановна- старший воспитатель,

Шишулина Юлия Борисовна- воспитатель группы раннего возраста,

Мордвинкова Екатерина Олеговна- воспитатель группы раннего возраста.

Возраст детей: 2-3 года

**Сенсорная игра «Теремок»**

Игра построена на сюжете русской народной сказки. Каждый персонаж (Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайчик-побегайчик, Лисичка-сестричка, Волчок-серый бочок, Медведь изготовлены авторским методом- «Театр на ложках») появляется на своём этапе и даёт детям сенсорное или математическое задание. Дети последовательно проходят «дорожку здоровья», выполняют задания ФЭМП (форма, величина, количество, ориентировка в пространстве) и помогают зверям построить новый теремок.

**Цель игры:** Создание условий для комплексного развития детей через интеграцию двигательной активности, тактильного восприятия и элементарных математических представлений в игровом сюжете «Теремок»

**Задачи:**

- Развивать разные виды восприятия: зрительного, слухового, осязательного.
- Развивать наглядно - действенное мышление в процессе решения познавательных практических задач.
- Совершенствовать обследовательские действия: выделение цвета, формы, величины как особых признаков предметов, поощрять сравнение предметов между собой по этим признакам и количеству.
- Формировать у детей простейшие представления о геометрических фигурах, величине и количестве предметов на основе чувственного познания.
- Организовывать взаимодействие и знакомить с животными.
- Развивать понимание речи и активизировать словарь. Формировать у детей умение по словесному указанию педагога находить предметы, имитировать движения животных. Обогащать словарь детей существительными, глаголами, прилагательными.
- Упражнять детей в правильном произношении гласных и согласных звуков, звукоподражаний.
- Побуждать воспроизводить игровые действия, движения персонажей.
- Поддерживать интерес к познавательной деятельности через игру.

## **Ожидаемые результаты**

1. Сенсорные эталоны: Научатся осознанно различать тактильные качества, форму, цвет.
2. ФЭМП: Сравнят предметы по величине и правильно используют слова «длинная-короткая». Назовут 3 геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник) и найдут их среди других.
3. Речевое развитие: Активно используют в речи прилагательные. Перескажут последовательность появления персонажей.
4. Социально-эмоциональное развитие: Проявят желание помогать другим, будут соблюдать очерёдность. Получат положительный эмоциональный отклик от совместной игры.

## **Достигнутые результаты:**

- Умение различать «длинная- короткая» (при выборе из двух предметов)
- Умение находить предмет (фигуры) и называть ее
- Улучшение зрительно-моторная координация
- Дети понимают и выполняют инструкции
- Сформировался активный словарь
- Все дети с удовольствием выполняли задания и помогали зверям строить теремок.

## **Педагогический эффект**

- Адаптируемость: Игра успешно проводится в группах раннего возраста. Возможно адаптировать игру только на реализацию определенных поставленных целей по определенной заданной теме (изучение только цветов, форм и т.д) с возможностью сокращения персонажей. Также возможно проводить такую игру как итоговое мероприятие совместно с родителями.

-Вовлечённость родителей: После игры педагоги могут подготовить для родителей буклеты с фотографиями и краткими рекомендациями как сделать игры своими руками.