

## Дидактическая игра: «Насекомые. Польза или вред?»

**Краткое описание:** интегрированная игра для развития зрительной памяти, логического мышления, расширение словарного запаса, развитие связной речи

**Назначение материала:** игра может быть использована родителями в коррекционной работе с детьми 5 – 7 лет.

**Оборудование:** карточки – 12 штук (с изображением ситуаций), 12 штук (со смайлами), рабочие поля – формат А4 (ситуации и смайлики- для 2 варианта игры).

**Цель:** расширение знаний детей по теме: «Насекомые»

**Задачи:**

1. Формировать общие представления о ситуациях, возникающих в жизни человека, и способах поведения в них.
2. Развивать правильное поведение по отношению к насекомым.
3. Воспитывать интерес к окружающему миру.

Предварительная работа: знакомство с насекомыми.

**Ход игры:**

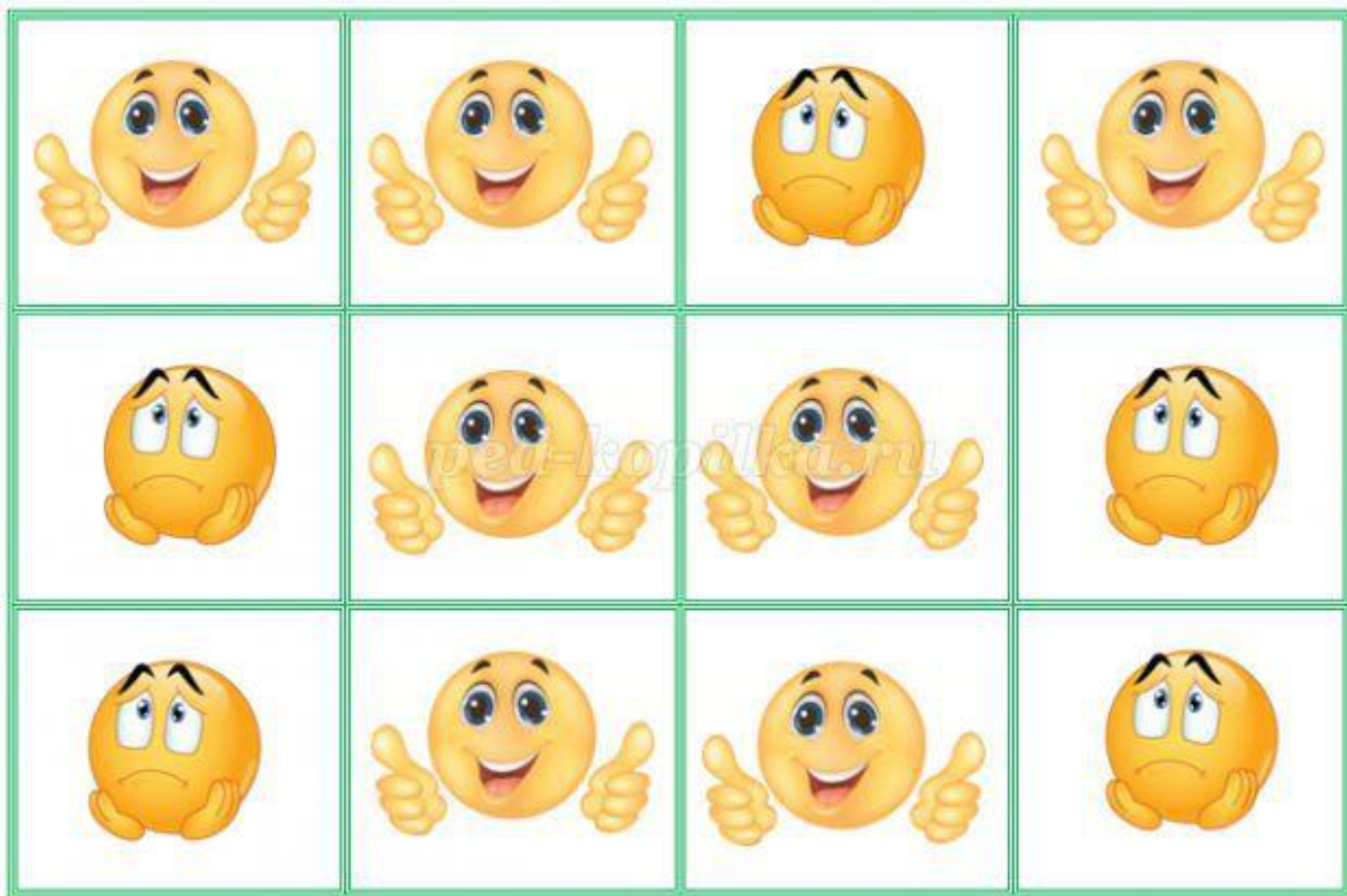


Ситуации, изображенные на рабочем поле:

- насекомые являются пищей для птиц;
- украшают природу;
- являются переносчиками заболеваний;
- производят мед, лекарственные препараты: прополис, муравьиный спирт;
- жалят, кусают, что может вызвать различные инфекции;
- опыляют растения, благодаря чему появляются плоды;
- являются пищей для рыб;

- сосут кровь, что вызывает зуд;
- грызут растения;
- рыхлят землю;
- уничтожают вредных насекомых;
- портят плоды.

Между детьми распределяются картинки в равном количестве. На доске прикрепляются два смайла (с улыбкой – «Польза» и без – «Вред»). Детям предлагается ответить, что на карточках говорит о пользе насекомых, а что об их вреде, и соответственно, разместить их под необходимыми смайлами, пояснив свой выбор. После того, как выбор сделан, обговариваются вопросы: «Нужны ли насекомые?», «Что будет, если исчезнут все насекомые?» «Можно ли бороться с вредом, который приносят насекомые? Каким образом?»



Так же данная игра может быть использована для закрепления материала, для чего используется неразрезанный лист с ситуациями. Для игры с соревновательным эффектом необходимо количество карточек, равное количеству участников. По сигналу дети раскладывают смайлики: «Польза», «Вред» на рабочем поле. После завершения сравнивают с образцом (неразрезанный лист со смайлами). Выигрывает тот, кто раньше других выполнил задание и не ошибся при выборе ответов.