МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДЕТСКИЙ САД «АЛЕНУШКА»

629640 ЯНАО с.Мужи Шурышкарского р-на ул.Советская 21

Телефон/факс 8(34994) 21-4-71 E-mail: doualenushka@mail.ru

**Мастер –класс**

**Игра Мемо-кубики**

**Выполнила:** воспитатель Хунзи Л.И.

2020г

**Цели:** командообразование, развитие памяти, нестандартного мышления

**Участники:** одновременно играют две команды

**Ход мероприятия:**

**Организационный момент.**

**Объявление темы мастер-класса.**

«Лего» – умная игра,

Завлекательна, хитра.
Интересно здесь играть,
Строить, составлять, искать!
Приглашаю всех друзей
«Лего» собирать скорей.
Там и взрослым интересно:

В «Лего» поиграть полезно!

«МЕМО кубики» – это дидактическая игра для детей от 4 лет и старше, которая в занимательной форме помогает развивать познавательные процессы: внимание, память, мышление, фантазию, способствует творческому конструированию.

**Практическая часть.**

Сегодня на мастер-классе хочу познакомить с дидактической игрой «Мемо-кубики».

Оборудование: платформа для игры, парные карточки 16 штук, набор кубиков LEGO DUPLO 2x2 четырех разных цветов (по 4 кубика каждого цвета).

Ход игры:

Перед вами на столе лежит платформа для игры с ячейками. Ведущий перед игрой берет набор карточек по определенной теме (8 пар, 16 штук) и раскладывает в ячейки на платформе. Игроки за 30 секунд пытаются запомнить расположение карточек. Затем ведущий закрывает все карточки кубиками LEGO DUPLO 2x2 (каждый ряд кубиками одного цвета).

В ходе жеребьевки определяется, какой игрок ходит первым. Первый игрок должен поднять два кубика LEGO, предполагая, что именно под ними находятся парные картинки. Если изображения совпадают, игрок забирает кубики себе, если нет – ставит их на место. После этого ход переходит к другому игроку, он выполняет аналогичные

действия. Игра ведется до окончания всех кубиков на платформе. После окончания игры игроки еще раз смотрят на карточки на платформе.

Карточки, которые выложил ведущий в ячейки, формируют некоторый ассоциативный ряд. Игроки, анализируя изображения на карточках в ячейках, должны догадаться, какой предмет или объект загаданы, а затем собрать этот предмет из имеющихся у каждого игрока в наличии кубиков, собранных в результате игры. Игрок вправе использовать не все кубики.

Когда модель построена, надо поднять флажок, сказать «готово!» - сигнал о завершении выполненного задания. Игрок сообщает понятие-ассоциацию (отгадку) и называет свою модель.