**Путешествие на волшебный остров**

(игра для детей 5-7 лет)
**Цель**. Закреплять знания детей о флоре и фауне различных стран. Формировать умение строить алгоритм совместных действий для достижения коллективной цели. Закреплять знания о пространственном ориентировании. Формировать умение образовывать глаголы: поплыли —подплыли—уплыли, поехали—подъехали—выехали—заехали и т. п.
**Материал**. Дидактическая картина с изображением запутанного лабиринта; изображение корабля; макет руля; «вождь племени»; наглядный материал для выполнения задания.

**Задания**
1. Соотнести зверей и птиц тропических стран со средой обитания.
2. Выбрать родину для предложенных зверей и птиц.
3. Определить последовательность развития живого существа и т. п.
**Правила**
1. Количество играющих 5—6 человек.
2. Совместно выполнять задания, активно участвовать в обсуждении, решении задач.
3. Наиболее активных детей «вождь племени» награждает цепочкой цветов, эти дети считаются победителями.

**Алгоритм проведения**

1. В ходе путешествия дети по запутанному лабиринту продвигаются на корабле к неизвестному острову, где будут выполнять определенные задания. Педагог комментирует:
— Капитан ведет наш корабль, рулевой поворачивает руль согласно отданным приказам.
2. Дети по очереди продвигают корабль по пути следования согласно командам: направо, полный вперед, налево, тихий назад и т.д.
3. По прибытии на остров детей ожидает «вождь племени», он дает детям задания, решения которых потребует от них коллективного мыслительного процесса. Дети совместно обсуждают ход выполнения задания, выстраивают алгоритм действий. Задания носят экологическую направленность. Герои заданий—экзотические животные и растения, с которыми дети знакомы, встречались и ухаживали за ними в уголках природы в группе или в экологическом классе.
*Примечание*. Очень важно проговорить мысль словами. Мысль, которая облеклась в словесную форму, остается, как правило, в памяти ребенка. Мысль неозвученная остается мыслью и быстрее забывается.
4. В конце игры подводится итог.