

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Пьянковская основная общеобразовательная школа»  
(дошкольное образование)

**Мастер-класс для детей**  
**Настольная экоигра «ЭКО-Доббль. Сортируем мусор.»**

Дягилева Яна Анатольевна  
Воспитатель МОУ «Пьянковская ООШ» ДО

## Пояснительная записка

Откройте для себя и для детей отличную настольную игру ЭКО - Доббль с экологической направленностью «Сортируем мусор».

На сегодняшний день тема проблемы с мусором актуальна, так как это экологическая проблема, которая требует быстрого решения. Мусор наносит вред окружающей среде, а сортировка мусора хоть и не спасет экологию, но значительно уменьшит вред.

Цель игры – повышение экологической грамотности дошкольника через настольную игру «ЭКО-Доббль. Сортируем мусор.»

Задачи игры:

1. Закрепить знания детей дошкольного возраста об классификации и способах утилизации или использования вторичного сырья;
2. Развить интерес к познавательной настольной игре, умение работать в команде;
3. Продолжать воспитывать бережное отношение к окружающей среде.

Методы работы с детьми: наглядный - наблюдение, демонстрация наглядных пособий. Игровой – дидактическая игра. Практический – упражнение.

Форма работы с детьми: групповая.

## Содержание

Доббль - это карточная игра, развивающая внимательность, наблюдательность и скорость реакции. Играть в нее могут дети в возрасте с 4 лет и взрослые, то есть ограничений по возрасту практически нет.

Игра очень интересная и развивающая, есть много разных направленностей игры. (Сказки, принцессы, математика, окружающий мир, зима, весна и т.д). и одну из направленностей я придумала и разработала сама, назвала ее ЭКО – Доббль. Сортируем мусор. Хотя, не скрою, дело это весьма непростое.

Почему?

Все дело в сложности размещения картинок на карточках. По правилам, на любой паре игровых карточек всегда есть одна и только одна совпадающая картинка. В игровой набор, который разработала я, входит 31 круглая карточка. На каждой карточке 6 небольших изображений – пищевые отходы, металл, пластик, бумага, стекло, электроника...

Есть готовое решение распределения картинок на карточки, то есть таблица.(Приложение № 1) Так же можно сделать мини доббль, средний доббль, и как у нас, большой доббль. Каждой картинке в отдельном документе нужно присвоить свой номер. И ориентируясь уже по таблице, вы спокойно распределите картинки на карточку. На один обычный альбомный лист можно поместить шесть карточек. Чтобы карточки быстро не истрепались, листики можно заламинировать.

Вариантов игры множество. Один и самый простой - найти совпадающие рисунки и первым указать на них. (Приложение № 2)

Надеюсь, такой вариант игры ЭКО – Доббль. «Сортируем мусор», поможет Вам и вашим воспитанникам успешно развиваться в этом направлении экологии.

## Список литературы

1. [Как сделать игру Доббль своими руками. Скачайте и распечатайте карточки Доббль и правила игры \(ja-rastu.ru\)](#)
2. [Создайте и распечатайте свой собственный Dobble ☑ \(coderstudio.ru\)](#)
3. [Правила настольной игры Доббль \(igroved.ru\)](#)
4. [Правила настольной игры «Доббль» - статья из серии «Выбираем игрушку» \(inteltoys.ru\)](#)
5. [методические рекомендации по использованию игры «доббль» в логопедической практике | Методическая разработка по коррекционной педагогике \(старшая, подготовительная группа\): | Образовательная социальная сеть \(nsportal.ru\)](#)

## ДОББЛЬ

Схема расположения картинок на карточках.

Мини Доббль (7 картинок и 7 карточек.)

1 карточка	0,1,4
2 карточка	2,3,4
3 карточка	0,2,5
4 карточка	1,3,5
5 карточка	0,3,6
6 карточка	1,2,6
7 карточка	4,5,6

Средний Доббль (13 картинок и 13 карточек.)

1 карточка	0,1,2,9
2 карточка	9,3,4,5
3 карточка	8,9,6,7
4 карточка	0,10,3,6
5 карточка	1,10,4,7
6 карточка	8,2,10,5
7 карточка	0, 8, 11, 4
8 карточка	1, 11, 5, 6
9 карточка	11, 2, 3, 7
10 карточка	0, 12, 5, 7
11 карточка	8, 1, 3, 12
12 карточка	12, 2, 4, 6
13 карточка	9, 10, 11, 12

Большой Доббль (31 картинка и 31 карточка.)

1 карточка	0, 1, 2, 3, 4, 25
2 карточка	5, 6, 7, 8, 9, 25
3 карточка	10, 11, 12, 13, 14, 25
4 карточка	15, 16, 17, 18, 19, 25
5 карточка	20, 21, 22, 23, 24, 25
6 карточка	0, 5, 10, 15, 20, 26
7 карточка	1, 6, 11, 16, 21, 26
8 карточка	2, 7, 12, 17, 22, 26
9 карточка	3, 8, 13, 18, 23, 26
10 карточка	4, 9, 14, 19, 24, 26
11 карточка	0, 6, 12, 18, 24, 27
12 карточка	1, 7, 13, 19, 20, 27
13 карточка	2, 8, 14, 15, 21, 27
14 карточка	3, 9, 10, 16, 22, 27
15 карточка	4, 5, 11, 17, 23, 27
16 карточка	0, 7, 14, 16, 23, 28
17 карточка	1, 8, 10, 17, 24, 28
18 карточка	2, 9, 11, 18, 20, 28
19 карточка	3, 5, 12, 19, 21, 28
20 карточка	4, 6, 13, 15, 22, 28
21 карточка	0, 8, 11, 19, 22, 29
22 карточка	1, 9, 12, 15, 23, 29
23 карточка	2, 5, 13, 16, 24, 29
24 карточка	3, 6, 14, 17, 20, 29
25 карточка	4, 7, 10, 18, 21, 29
26 карточка	0, 9, 13, 17, 21, 30
27 карточка	1, 5, 14, 18, 22, 30
28 карточка	2, 6, 10, 19, 23, 30
29 карточка	3, 7, 11, 15, 24, 30
30 карточка	4, 8, 12, 16, 20, 30
31 карточка	25, 26, 27, 28, 29, 30

### Правила настольной игры «Доббль» От 2 до 4 игроков

**Цель игры:** Вам всегда нужно быть самым быстрым, чтобы раньше других найти изображение, совпадающее на двух карточках, громко его объявить, затем взять карточку себе, отдать другому или сбросить (в зависимости от правил каждой мини-игры).

#### Мини-игры

**«Доббль»** — это серия мини-игр на быстроту реакции, в которых все участники играют одновременно. Вы можете играть в мини-игры в определённом порядке, произвольно, или можете играть в одну и ту же мини-игру снова и снова. Важно лишь то, что вы получаете удовольствие! Перед началом прочтите правила выбранной мини-игры всем игрокам. Не забудьте провести пробный раунд, чтобы каждый игрок понял правила.

**Конец игры.** Побеждает тот, кто выиграл больше всего мини-игр.

**Спорный момент.** Выигрывает тот, кто первым назвал совпадение! Если игроки объявили о совпадении одновременно, выигрывает тот, кто первым взял карточку себе, отдал её другому или сбросил.

**Ничья.** В конце мини-игры игроки, набравшие одинаковое количество карточек, играют друг против друга (или проводят один раунд «Горячей картошки», если игроков больше, чем двое).

Каждый берёт карточку и переворачивает её одновременно с противником. Первый, кто обнаружит совпадающее изображение и объявит его, выигрывает дуэль.

#### Вариант 1:

**Раздача карт:** перетасуйте колоду, положите по одной карточке в закрытую перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола в открытую.

**Цель игры:** набрать больше всех карточек

#### Правила:

Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдёт и назовет его, берет карточку из колоды и кладет перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре.

#### Конец мини-игры:

Игра заканчивается, когда все карты из колоды окажутся у игроков. Выигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

#### Вариант 2:

**Раздача карт:** раздайте игрокам все карты по одной, начиная с того, кто выиграл в прошлой мини-игре. Положите последнюю карту в центр стола в открытую. Каждый игрок переворачивает свою колоду (которая находится перед ним) рубашкой вверх.

**Цель игры:** избавиться от всех своих карточек — не прозевайте!

**Правила:** сначала игроки переворачивают свои карты лицевой стороной вверх. Игроки должны стараться быть быстрее других при сбросе карточек из своей колоды в центр. Для сброса им необходимо назвать изображение, совпадающее на верхней карточке их колоды и карточкой в центре. Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, поскольку карточка в центре меняется сразу же, как на нее кладется карточка из колоды игрока.

**Конец мини-игры:** проигрывает тот, кто избавится от всех своих карточек последним.

#### Вариант 3:

(играется в несколько раундов)

**Раздача карт:** в каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для следующих раундов.

**Цель игры:** избавиться от своей карточки быстрее других игроков.

**Правила:** в начале мини-игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все изображения (лучше всего держать карточку на ладони, как показано на картинке). Как только игрок находит изображение, совпадающее на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладет свою карточку в руку игрока, с карточкой которого он нашел совпадение. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Если он найдет совпадение, то отдает все карточки с руки.

**Конец мини-игры:** игрок, которому достанутся все карточки, проигрывает раунд и кладет их рядом с собой. Игроки проводят столько раундов, сколько им хочется (но минимум. 5). Мини-игра завершается, когда карточки в колоде заканчиваются, и проигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

#### **Вариант 4:**

(играется в несколько раундов)

**Раздача карт:** в каждом раунде положите в центр стола карточку в открытую, а вокруг – столько карточек в закрытую, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов.

**Цель игры:** набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков.

**Правила:** сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке израсположенных вокруг центральной. Игроки должны найти изображение, совпадающее на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули. Как только игрок находит и называет совпадение, он берёт перевернутую карточку и кладёт рядом с собой (будьте внимательны: вы не можете взять карточку из центра).

**Конец мини-игры:** когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

#### **Вариант 5:**

**Раздача карт:** перемешайте карточки, положите по одной в закрытую перед каждым игроком. Оставшуюся колоду положите в открытую в центр стола.

**Цель игры:** набрать как можно меньше карточек из колоды.

**Правила:** сначала игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен найти изображение, совпадающее на карточке любого другого игрока и карточке в колоде. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берёт центральную карточку и кладёт её сверху на карточку того игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Таким образом, в центре открывается новая карточка. Мини-игра продолжается до тех пор, пока колода не закончится.

**Конец мини-игры:** мини-игра завершается, как только все карточки из колоды разобраны. Побеждает тот, кто наберет меньше всех карточек.



## Игра «Доббль» с детьми старшего дошкольного возраста

На сегодняшний день остается актуальной задача педагогов по усвоению материала воспитанниками. Чтобы информация наиболее прочнее оседала в сознании детей необходимо их заинтересовать в данном случае по средствам привнесения новой игры. Знакомим детей с правилами, их вариациями, позволяем им придумывать свои правила, вносить свои коррективы, что дети особенно любят.

### **Цель:**

Применение соревновательного процесса для закрепления материала по основным образовательным областям развития ООП.

### **Задачи:**

1. Экологическое воспитание-конкретизация представлений об основных группах растений и животных.
2. Математическое воспитание-сравнение. Классификация по свойствам предметов. Анализ предметов окружения, выявления их сходства и различий.
3. Художественно-творческая деятельность-закрепление знаний о великих русских художниках.
4. Социально-нравственное воспитание-развитие представлений о жизни и труде людей.
5. Физическое развитие-закрепление первоначальных представлений о разнообразии спортивных игр и упражнений.

### **1. Башня**

Каждый участник получает по одной карточке и в закрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и **стараются** как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

### **2. Подарочек**

Вся механика такая же, как и в предыдущем варианте за одним исключением: игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскав повторяющийся элемент быстрее всех, ребенок *«подкидывает подарочек»* сопернику, складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится меньше карточек.

### **3. Колодец**

Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.

### **4. Горячая картошка**

**Игра идет раундами.** Каждый раз участникам раздается по одной карте. Одновременно они открывают свои карточки и на скорость ищут совпадения между ними. Кто находит их первым, кладет свою карту поверх карты соперника. Тот, кому по итогам раунда все скинули карточки, оставляет их себе. Начинается новый тур. Побеждает игрок, накопивший меньше всех штрафных карточек.

### **5. Собери их все**

На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз, в центре формируется колода. По команде все карточки одновременно открываются. Цель – собрать больше всех карточек, находя совпадения между центральной и любой другой из них.

*Хочется обратить внимание родителей и педагогов на такую сторону этой игры, как азартность. Действительно, настольная игра «Доббль» очень увлекает и возбуждает.*

*Дети, да и взрослые, часто не могут сдерживать свои эмоции: кричат, вскакивают, забывают соблюдать правила. Однако при правильной организации игры развиваются такие качества как: стрессоустойчивость, умение регулировать собственные эмоции, переживать собственный проигрыш и радоваться за друзей. Это может пригодиться детям в школе и вообще в жизни, поможет быстрее адаптироваться к стрессовой ситуации, переживать неудачи. Но необходимо отметить, что эта игра не подходит для самостоятельного использования детьми, у которых эти навыки ещё не сформировались на достаточном уровне. Здесь очень важна регулирующая роль взрослого для чёткого следования правилам игры и для контроля спорных ситуаций.*

### **Логопедические варианты правил игры с использованием карточек настольной игры «Доббль».**

Эти правила будут полезны для решения некоторых «логопедических» задач:

**1.** Для формирования навыка правильного **согласования существительных с притяжательными местоимениями** МОЙ, МОЯ, МОИ, МОЁ перед началом игры проговариваем с детьми, что назвав общий символ, нужно ещё и подобрать к нему нужное местоимение (*дерево моё, человек мой, губы мои, мишень моя и т. д.*) и только после этого карточка окажется у игрока

**2.** Для формирования навыка правильного **согласования существительных с прилагательными** перед началом игры детям разъясняется, что к каждому символу можно подобрать прилагательное (*зелёная клякса, фиолетовая птичка, красное сердце и т. д.*). Карточка окажется у того игрока, который не только быстрее найдёт общие символы на карточках, но и произнесет два слова вместе (*существительное плюс прилагательное*)

**3.** Для **развития слухового внимания** (что будет очень важно в школе, где все задания даются устно и достаточно быстро) перед игроками раскладываются 6-10 карточек и взрослый произносит: «Я загадал такую карточку, на которой есть собака и машина» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть и больше символов). Побеждает тот, кто быстрее всех найдёт загаданную карточку.

**4.** Для **развития слуховой памяти** предыдущий вариант игры немного изменяется – карточки находятся в существенном отдалении от детей. Дети получают задание найти такую карточку, на которой будет, например, динозавр и птичка (далее и больше символов, затем пройти (покружиться на месте, обойти препятствие, проползти под преградой и т. д.) и найти загаданную карточку.

**5.** Для **развития зрительной памяти** каждому игроку раздаётся по карточке и даётся время на запоминание символов на ней, затем карточки переворачиваются или сдаются взрослому. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со своей карточки. Усложнить игру поможет отсрочка по времени между запоминанием и ответом.

**6.** Для **развития связной речи и умения фантазировать** каждому игроку раздаётся карточка и даётся время на придумывание рассказа с использованием слов-символов на ней. Дети могут придумать самые фантастические рассказы с неожиданным сочетанием действующих лиц. Оценивается связность рассказа и количество использованных символов с карточки.

