

Муниципальное образование Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

городской округ город Ханты-Мансийск

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 9 «Одуванчик» (МБДОУ Детский сад № 9 «Одуванчик»)

Картотека дидактических игр по познавательному развитию в старшей группе.



Воспитатель: Шишкина Е.А.

Ханты-Мансийск, 2022

Животные.

«Какое это животное?»

Цель: систематизировать знания детей о животных, описывая животных по наиболее типичным признакам.

Ход игры: Один из детей водящий. Он загадывает животное и описывает его: «Это белое животное, у него 4 ноги, рога, коротенький хвост. Оно дает молоко». Остальные дети угадывают. Кто первый угадает, получает право загадывать.

«Кто поможет малышу?»

Цель: уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

Ход игры: Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

«Зоологическая столовая»

Цель: Формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

Материал: на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего, комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

Ход игры: Играют две команды по 3-5 человек. Воспитатель: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

«Лесные жители»

Цель: Учить различать и называть характерные особенности диких животных, устанавливать связи между средой обитания и образом жизни, и внешним видом животных.

Материал: Картинки: животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных. Схема для составления описательных рассказов о животных.

Ход игры: Ребенку предлагаются картинки с изображением животных. Назови животных. Где они живут? Выбери и опиши животного по схеме. Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (медвежья, волчья) Подбери животным их домики. Кто где живет? Чем питаются животные? Выбери картинки.

«Что кому нравится?»

Цель: уточнить знания детей о том, чем питаются отдельные животные.

Материалы: картинки, на которых нарисованы животные и картинки, на которых нарисованы разные виды корма (морковь, трава, капуста, молоко, кости и пр.).

Ход игры: Педагог сажает небольшую группу детей вокруг стола. Прежде всего она знакомит их с картинками, изображающими животных, затем раздает детям картинки, на которых нарисован корм для животных. После этого воспитатель показывает детям, например, корову и предлагает найти для нее корм.

Профессии.

«Что кому»

Цель: Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Ход игры: На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки.

Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток-он нужен столяру, плотнику).

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

«Что сначала, что потом?»

Цель: закреплять знания детей о последовательности трудовых действий.

Ход игры: педагог просит научить куклу пылесосить. Спрашивает, что нужно сделать сначала, что потом (*включить в розетку, потом нажать кнопку, пропылесосить, нажать кнопку выключателя, вытащить вилку из розетки*).

Предложить детям и другие трудовые процессы.

«Подскажи словечко»

Цель. Развивать логическое мышление, внимание, память; учить подбирать слова в рифму.

Ход игры. Дети подсказывают слова, заканчивают стихотворение.

В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).

Инструмент любой у места – и рубанок, и ... (стамеска)..

С огнем бороться мы должны.

Мы смелые работники.

С водою мы напарники.

Мы очень людям всем нужны.

Так кто же мы? – ... (пожарники).

Я бы летчиком-пилотом
Неприменно стать хотел,
Я тогда на самолете
До Москвы бы ... (Долетел).
В небо синее пилот поднимает... (самолет)..
Выгнал коз на бугорок развеселый... (пастушок).
Но не с кистью и ведром наш маляр приходит в дом:
Вместо кисти он принес механический... (насос).
Чтоб не мокли люди под дождем
Кровельщик железом покрывает... (дом).
Летят опилки белые, летят из-под пилы:
Это плотник делает рамы и... (полы).
Каждый день газету в дом нам приносит... (почтальон).
На глазах у детворы крышу красят... (маляры).
Кукол я лечу с утра. Я сегодня... (медсестра).
Красить комнаты пора. Пригласили... (маляра).
Циркач умеет гарцевать, зверей и птиц... (дрессировать).
Южных рыбок нам привёз, юнга будущий... (матрос).

«Кто чем занимается»

Цель. Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

Ход игры. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду), врач... (лечит людей), учитель... (учит детей), строитель... (строит дома), художник... (рисует картины), пианист... (играет на пианино), писатель... (пишет книги), портниха... (шьет одежду), прачка... (стирает одежду), уборщица... (моет полы), продавец... (продает товар), фотограф... (фотографирует людей), воспитательница... (воспитывает детей), машинист... (ведет поезд), контролер... (проверяет билеты) и т.д.

Спорт и здоровье

«Не ошибись»

Цель: Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

Ход игры: У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.

«Вредно – полезно»

Цель: формировать представления о мерах профилактики и охраны здоровья. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, логическое мышление, грамматически правильную речь.

Материал: парные карточки противоположные по значению к здоровью, фишки-картинки с изображением действий вредных или полезных в той или иной ситуации.

Ход игры:

Вариант 1. Ребёнку предлагается рассмотреть картинки, и определить: на каких из них изображены действия, вредящие здоровью человека, а на каких наоборот являющиеся полезными.

Вариант 2. Ребёнку предлагаются парные карточки противоположные по значению к здоровью. Ему необходимо заполнить пустые окошки на них фишками-картинками, соответствующими условиям заданной ситуации.

«Полезная и вредная еда».

Цель: закрепить представление детей о том, какая еда полезна, какая вредна для организма.

Материал: Карточки зелёного и красного цвета; предметные картинки с изображением продуктов питания (торт, лимонад, копчёная колбаса, пирожные, конфеты, чёрный хлеб, каша, молоко, варенье, сок, овощи, фрукты); поощрительные значки (*вырезанные из цветного картона яблоко, морковка, груша*).

Ход игры: Детям раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зелёную картинку положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной, дети должны быть внимательны, в случае ошибки исправления не допускаются. Верное решение игровой задачи поощряется значком.

«Назови правильно»

Цель: уточнить знания детей об овощах и фруктах, их качества (цвет, форма, вкус, запах, закреплять умение узнавать их по картинке и давать краткое описание.

Материал: картинки с изображением овощей, фруктов

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку выбрать картинку с овощем, фруктом и описать его.

- У меня помидор, он красный, круглый, сладкий. А у тебя?

Если дети затрудняются ответить, воспитатель задаёт наводящие вопросы: какой формы? Какого цвета? Какой на вкус?

«Олимпийские виды спорта»

Цель: Формировать знания детей о спорте, развивать внимание, речь, память, сообразительность

Ход игры: Дети берут по одному игровому полю, ведущий все карточки с олимпийскими видами спорта. Ведущий перемешивает карточки и зачитывает по очереди описания спорта. Ребенок, узнавший вид спорта и нашедший его у себя поднимает руку. Выигрывает ребенок быстрее всех закрывший свое поле.

Насекомые

«Летает, прыгает, плавает...»

Цель: Закрепить знания детей о способах передвижения насекомых, животных, птиц. Развивать умение сравнивать, находить признаки сходства и различия. Воспитывать целеустремленность и выдержку.

Материал: карточки с изображением насекомых, животных, птиц.

Ход игры: Воспитатель выставляет карточку с изображением, например, насекомого и просит назвать действия которое выполняет бабочка. Передавая камешек друг другу, дети говорят: «Летает, порхает, трепещет, садится, машет, распускает...» Тот, кто не называет действия выходит из игры. Затем выставляется следующая картинка – кузнечик... Итог игры: Побеждают те дети, которые не выбыли из игры (2 - 3 ребенка).

«Назови насекомое»

Цель: закрепить знания о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят. Воспитывать экологическое мышление.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением. 1. Отгадайте кто такая – это муха золотая? Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд. Хлопотлива и смела с нашей пасеки (пчела). 2. На ромашку у ворот опустился вертолет, Золотистые глаза, кто же это? ... (стрекоза). 3. С ветки на тропинку, с травки на былинку Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (кузнечик).

Природа.

«Природа и человек».

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры: «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по

всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

«Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры: Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

«Выставка»

Цель: обеспечить развитие умения детей определять из какого материала предметы (дерево, стекло, металл).

Материал: различные предметы из дерева, из стекла, из металла, из материала и др.

Ход игры: Предметы разложены на столе. Педагог объясняет детям, из чего сделаны предметы. Вызываются 3-4 участника игры, чтобы они выбрали предметы из дерева, из стекла, затем все предметы раздаются детям. Потом педагог просит вернуть все предметы, причем разложить в определенной системе, например, в одном ряду все деревянные вещи, в другом – металлические и т.д.

«Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

«Путаница»

Цель: уточнить знания детей об особенностях строения комнатного растения (корень, стебель, лист, цветок).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть части от целой картинки. Дети выбирают цветок, который будут складывать. Говорят его название. Затем из набора картинок складывают свой цветок. В ходе игры воспитатель задает детям вопросы: - Расположи растение правильно. - Почему части растения следует расположить именно так, а не по-другому? - Зачем растению листья, стебли, корни, цветки. Итог игры: Выигрывает тот, кто раньше других сложил цветок.

«Все по домам»

Цель: Найти целое по его части. Развивать внимание, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель раздает детям карточки с изображением листьев деревьев. Говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваша палатка. Мы гуляем, но вдруг пошел дождь. Все по домам! Дети по сигналу бегут к своему домику. Становятся рядом с тем деревом, от которого лист. Итог игры: кто быстрее найдет дерево по листу, тот и победил.

«Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

«Отгадай-ка!».

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

«Из чего сделаны предметы?»

Цель: добиться уточнения знаний детей о материалах, из которых делаются предметы.

Материалы: Деревянный солдатик, железная тележка, бумажный человечек.

Ход игры: Игра разворачивается на сюжет сказки. Центральная фигура – Дед Мороз. Для этой роли нужно выбрать ребенка с хорошо развитой речью. Деду Морозу требуется много игрушек, чтобы подарить детям на елку, но их не из чего сделать. Поэтому он посылает по свету своих помощников – «Деревянного солдатика», «Железную тележку» и «Бумажного человечка»,

чтобы они принесли готовые игрушки или такие предметы, из которых можно изготовить игрушки. «Деревянный солдатик» имеет право принести только деревянные предметы, «Железная тележка» - только железные, а «Бумажный человечек» - бумажные. Дед Мороз проверяет, правильно ли они принесли предметы. Помощники должны меняться, чтобы как можно больше детей участвовало в игре

«Ищи и найдешь»

Цель: упражнять в различении характерных признаков отдельных времен года. Развивать внимание, память, речь.

Ход игры: Воспитатель раскладывает перед детьми карточки, затем называет время года. Дети находят карточку, по которой можно определить признак этого времени года. Дают определение этому времени года. За правильный ответ дети получают фишки.

«Опиши, я отгадаю!»

Цель: Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого. Развивать связную речь, мышление.

Ход игры: Детям раздаются карточки с изображением овощей и фруктов. Они, не показывая воспитателю, описывают изображенный предмет. Если описание короткое, воспитатель задает дополнительные вопросы.

«Вершки и корешки»

Цель: упражнять в составлении целого растения из его частей. Развивать сообразительность, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две группы. Одной из них отдает вершки, другой корешки. «Все вершки и корешки перепутались. Раз, два, три, свою пару найди!» - говорит воспитатель. После сигнала дети подбирают себе пару.

Магазин «Цветы»

Цель: Сгруппировать растения по месту произрастания, описать их внешний вид. Развивать память, быстроту мышления, речь.

Ход игры: Дети исполняют роли продавца и покупателя. Чтобы купить надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать где оно растет. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором стоит, затем он выдает покупку.

«Найди дерево по описанию»

Цель: закреплять знания детей о видах деревьев, их внешнем отличии и сходстве.

Ход игры: Дети подходят к столу воспитателя, выбирают карточку с понравившемся деревом, но не показывают другим ребятам. Садятся на свое место, продумывают описание дерева и по очереди загадывают друг другу загадки.

«Что сначала? Что потом?»

Цель: Уточнить знания детей о последовательности протекания сезонных изменений в природе. Развивать внимание, быстроту мышления.

Ход игры: Воспитатель рассматривает картинки вместе с детьми. Предлагает разложить их в определенном порядке, в соответствии с временами года. Вызывает двух детей и по сигналу они раскладывают картинки. Остальные следят за правильностью выполнения задания.

«Как мы одеваемся?»

Цель: систематизировать знания об отдельных частях одежды и навыки их правильного использования.

Ход игры: Каждый ребенок задумывает какой-нибудь предмет одежды, например, платок, юбку. Платье, перчатки, майку и пр. и называет их только педагогу, чтобы остальные дети не слышали (воспитатель следит, чтобы несколько детей не выбрали один и тот же предмет). Потом один ребенок рассказывает о чем-нибудь. Например: «Собрался я кататься на санках и надел на себя...» Прервав рассказ, он показывает на какого-нибудь участника игры. Тот называет часть одежды, которую он задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделись мальчик или девочка. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные словосочетания.

«Найди деток»

Цель: систематизировать знания детей о названиях детенышей животных.

Материал: картинки с изображением животных и их детенышей.

Ход игры: Ребенку дают картинку с изображением животного, а он должен найти картинку, на которой нарисован детеныш этого животного, и правильно его назвать. После этого можно предложить детям поделить животных на 2 группы: домашние животные и дикие.

«Что растет в лесу?»

Цель: систематизировать знания детей о лесных или садовых растениях.

Ход игры: Педагог выбирает троих детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит «грибы», второй – «малина», третий – «ель», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает. Что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правило, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая тройка получает другое задание, например, перечислить, что растет в саду, либо кто живет в лесу, во дворе и т.д.

«Садовник»

Цель: обеспечить применение на практике умения определять характерные признаки фруктов, овощей, цветов.

Материалы: картинки с изображением цветов, овощей, фруктов.

Ход игры: Дети садятся вокруг стола, на котором положены картинки рисунком вниз. Один ребенок – садовник. С лейкой или каким –нибудь другим типичным для садовника предметом он обходит детей и говорит: «У меня большой сад. Поди ко мне, Анечка, что-нибудь сорви». Ребенок, которого садовник вызывает к столу, выбирает себе картинку, смотрит на нее и потом описывает так, чтобы дети угадали, какое растение сорвано. Затем вытянувший картинку ребенок становится садовником, и игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все картинки.

«Овощи»

Цель: систематизировать знания детей о различных овощах. *Материалы:* картинки с изображением овощей, разрезанные на несколько частей.

Ход игры: Дети складывают картинки из частей и говорят, как эти овощи называются, какого они цвета или вкуса, для чего используются.

«Фрукты и овощи»

Цель: систематизировать представления детей о фруктах и овощах.

Материалы: карточки с изображением фруктов и овощей.

Ход игры: Педагог раскладывает на столе карточки, а дети должны их разделить на 2 группы: фрукты и овощи. - Педагог выбирает одну карточку и показывает детям. Дети должны сказать, что нарисовано на карточке и к какой группе ее следует отнести (например, груша - фрукт). - Педагог называет какой –нибудь фрукт или овощ, а дети должны его найти и указать, к какой группе он относится (например, найти морковь, лук, черешню и пр.) - Сравнивать изображения на карточке с настоящими фруктами или овощами. Например, по карточке, на которой нарисован лук, найти настоящий. - Карточки кладутся картинкой вниз. Один ребенок выбирает карточку и рассказывает, что на ней нарисовано. Остальные дети угадывают по описанию, что это такое. - Педагог раздает детям карточки и говорит: «Все

дети, у которых на карточках изображены фрукты, (овощи), поднимают картинку».

«Угадай, что в мешочке»

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности (лук, репа, редька, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.) лежат в мешочке.

Ход игры: Педагог предлагает одному из детей достать из мешочка предмет, но не вытаскивать его, а, ощупав, назвать характерные признаки. Ребенок рассказывает, все дети называют предмет, который пока не видят, после этого ребенок вытаскивает его из мешочка и показывает, что в руке. Названный предмет обратно в мешочек не опускают.

«Почтальон принес посылку»

Цель: способствовать развитию умения описывать предметы и узнавать их по описанию.

Материалы: воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их в коробку.

Ход игры: Коробку (посылку) приносят в группу. Педагог говорит: «Сегодня нам почтальон принес посылку. В ней разные овощи и фрукты». Педагог дает нескольким детям по пакету и просит заглянуть в них. «А теперь, не называя, что там, расскажите по очереди, что вы получили в посылке, но так, чтобы все догадались». Дети по описанию называют овощи и фрукты. Отгаданные предметы кладут на стол. В конце игры надо угостить детей и попросить их назвать точное вкусовое ощущение.

«Овощехранилище»

Цель: отобрать и сгруппировать предметы по способам использования их в быту. Правило: распределять овощи и фрукты для хранения так. Чтобы они не испортились и сохранялись зимой и весной.

Материалы. В ряд расставляют три стола: на одном – овощи и фрукты, приготовленные к отправке в овощехранилище, на двух других – приемные пункты овощехранилища. Один стол предназначен для приема продуктов на хранение в свежем виде (на «вывеске» - овощи, хранящиеся свежими, - картофель, свекла, морковь и др.), на другом - будут складываться то, что пойдет на засолку (на «вывеске» - бочка с огурцами или чем-то другим). Подготовить «тару» для хранения, для перевозки овощей и фруктов (коробки, банки, тележки).

Ход игры: Напомнить детям о том, что колхозники выращивают овощи на огороде, а фрукты – в садах. Урожай привозят в город и хранят в овощехранилищах. Некоторые овощи и фрукты заготавливают на зиму свежими (картофель, лук, морковь), другие солят (огурцы). Дети должны знать, что есть овощи, которые хранят свежими, и солеными (например, капуста). Овощи и фрукты, которые хранят свежими, надо часто перебирать, удалять вялые, мятые. Воспитатель говорит: «Колхозники вырастили большой урожай для всех нас. Его надо сохранить так, чтобы всего хватило до следующей осени. Кладут овощи и фрукты для этого в овощехранилище». Затем педагог с детьми распределяют и уточняют роли в игре: часть детей приемщиками, остальные – колхозниками. «Колхозники» привозят урожай, а «приемщики» определяют способ хранения; «приемщик» должен рассказать, почему он отбирает овощи и фрукты для определенного способа хранения.

«К названному дереву – беги!»

Цель: тренировка в быстром нахождении дерева.

Ход игры: Игра организуется как подвижная, типа «Салок». Воспитатель объясняет, что водящий может ловить только тех детей, которые не стоят у названного дерева. Педагог называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду. Например, тополь и осину, желтую акацию и рябину и др. Все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо в соответствии с этим перебежать по сигналу «Раз – два – три – беги!»

«Природа и человек»

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

Материалы: мяч.

Ход игры: Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет знания о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей, или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек. «Что создано человеком?» - спрашивает воспитатель и предает одному из играющих какой – либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: «Что создано природой?» В ходе игры воспитатель проводит с детьми небольшую беседу о том, что человек использует природу для того, чтобы лучше жилось людям, и в то же время люди должны бережно относиться к природе: охранять леса от пожаров, очищать пруды, озера, реки, охранять животных и птиц.

«Птицы (звери, рыбы)»

Цель: обеспечить развитие умения детей классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры: Все дети садятся на стулья, поставленные в ряд или вокруг стола, или становятся в кружок. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и быстро отвечает: «Орел». Затем он передает вещь своему соседу и сам говорит: «Вот птица. Что за птица?» «Воробей», - отвечает тот и передает предмет следующему. Предмет можно передавать по кругу несколько раз, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан. Отвечать надо не мешкая, если ребенок медлит, это значит, что он плохо знает птиц. Тогда другие участники игры начинают помогать ему, называя птиц. Одну и ту же птицу нельзя называть дважды, каждый раз нужно называть новую. Если кто-нибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать его. Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.

«Что где зреет?»

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка

«Аптека Айболита»

Цель: сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива и др.).

Ход игры: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют «зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы: «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др.

«Волшебные превращения»

Цель: развивать память, внимание, мышление, воображение, зрительно – моторную координацию, мелкую моторику пальцев рук при использовании различных материалов, закреплять навыки счета и знание геометрических фигур.

Материал: мягкие вязанные шнуры, крупные зерна фасоли, кукурузы, арбуза, пуговицы разной величины и цвета без ножки, счетные палочки.

Ход игры: детей просят выложить на поверхности стола сначала по образцу, затем по памяти и, наконец, самостоятельно, по представлению заданные на карточках предметы. Данные предметы задаются лексической темой, прослеживается усложнение выполнения задания в соответствии с возрастом детей

Старший дошкольный возраст: К вышеперечисленному материалу добавляются мягкие вязанные шнуры, крупные зерна фасоли, кукурузы, арбуза, пуговицы разной величины и цвета без ножки. Начиная со среднего дошкольного возраста можно давать детям такое задание, как пересчитать, из скольких элементов состоит заданный образец. Детям старшего дошкольного возраста можно предложить сравнить полученный результат с заданным образцом.

«Какую букву съел жук – буквоед?»

Цель: развивать у детей старшего дошкольного возраста аналитическое мышление, восприятие букв, цветовое и пространственное восприятие, учить подбирать к букве недостающую часть по величине и цвету, развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал: карточки с изображением частей букв.

Ход игры: детям представляются карточки с изображением частей букв. На начальном этапе ребенок должен угадать и назвать букву, далее подобрать недостающую часть по цвету и величине. На последнем этапе освоения игры можно предложить детям выложить букву из счетных палочек, цветных счетных палочек Кюизенера, блоков Дьенеша, пуговиц без ножки разной величины и цвета.

«Какие буквы ты здесь видишь?»

Цель: развивать память, зрительное внимание, быстроту реакции, умение анализировать сложные изображения, мелкую моторику, закреплять образы букв, навыки счета.

Материал: карточки с буквами, изображенными схематично или наложением

Ход игры: дети получают карточки с буквами, изображенными схематично или наложением. На начальном этапе освоения игры детям сначала предлагаются карточки, на которых изображено по 2-3 буквы. Далее детям представляются карточки, на которых схематично изображено до 10 букв в старшей группе и до 15 букв в подготовительной к школе группе. Дети должны назвать найденную букву и обвести ее по схематичному контуру. На II этапе игры дети не только называют и обводят пальчиком найденную букву, но и считают сколько букв увидели, лепят букву из пластилина, выкладывают из счетных палочек. Детям подготовительной к школе группы

можно дать такое задание, как «напиши» слово, состоящее из тех букв, которые ты увидел и обвел на карточке. При выполнении этого задания можно пользоваться счетными палочками или цветными счетными палочками Кюизенера.

«Найди и раскрась котят»

Цель: развивать память, зрительное внимание, быстроту реакции, умение классифицировать и обобщать изображения, мелкую моторику пальцев рук, навыки счета

Ход игры: дети получают карточки с изображением домашних животных и птиц. Ребенка просят найти, назвать и посчитать количество только котят. На начальном этапе освоения игры детям сначала предлагаются карточки, на которых изображено по 3-4 заданных для поиска объекта. Далее детям представляются карточки, на которых схематично изображено до 6 -8 котят в старшей группе и до 10 котят в подготовительной к школе группе. На II этапе игры дети должны не только показать и посчитать котят, но и закрасить всех найденных котят определенным цветом, например: коричневым. Детям подготовительной к школе группы можно дать такое задание: закрась котят, которые стоят – коричневым карандашом, котят, которые сидят – оранжевым. Аналогично эту игру можно проводить и с другими изображениями, например: найди, покажи и посчитай утят. Закрась всех утят карандашом желтого цвета. Игру можно использовать при изучении любой лексической темы.

«Что изменилось?»

Цель: тренировать зрительное восприятие, навыки произвольного запоминания, развивать, внимание, умение анализировать изображения, вычленять, развивать навыки закрашивания, цветовосприятие.

Материал: карточки с изображением полочек с игрушками.

Ход игры: дети получают карточки с изображением полочек с игрушками. Ребенка просят внимательно рассмотреть картинку и сказать, что изменилось, какой игрушки не стало на второй полочке, а какая игрушка там появилась. Детям старшей группы предлагаются карточки, на которых изображено по 8 -10 предметов, с 3 – 4 изменениями в изображениях. Детям подготовительной к школе группы представляются карточки, на которых изображено до 15 предметов, с 5 – 7 изменениями в изображениях. На II этапе игры дети должны не только найти и назвать изменения в картинках, но и закрасить те игрушки, которые «исчезли» с полочки или «появились» на картинке заданным педагогом цветом, например: цыпленка - желтым, а неваляшку - красным. Детей подготовительной к школе группы можно

попросить обозначить цифрой найденное количество изменений в изображениях.