

## Картотека дидактических игр в старшей группе

### 1 Словесные игры

#### **Дидактическая игра «Что загадали»**

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ «Нет», ход переходит к следующему игроку.

- Это хищник?
- Да!
- Он из семейства кошачьих?
- Нет!
- У него серая шерсть?
- Да!
- Это волк!
- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами «Да-нет».

#### **Дидактическая игра «Похоже – непохоже»**

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете, учитывая всю совокупность его признаков, уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической четкости, доказательности речи. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

Пример: Дидактическая игра «Похож — не похож?»

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож – не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например, такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живет в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живет в тундре, другой живет в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

### **Дидактическая игра «Похож – не похож»**

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

### **Дидактическая игра «Назови три предмета»**

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»).

Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом.

Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

### **Дидактическая игра «Кому что нужно»**

Цель: Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам. Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

## **2 Игры на ориентировку по модели, схеме, плану, условным знакам, сигналам**

### **Дидактическая игра «Найти путь к домику зайчика»**

Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Нужно выбрать из разных дорожек ту, которая приведёт зайчика к домику. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

### **Дидактическая игра «Помоги Петрушке попасть в цирк»**

Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь Петрушке попасть в цирк. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: «С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

### **Дидактическая игра «Ищем клад»**

Цель: развитие у детей пространственных представлений при прочтении ими готового плана открытого пространства.

Оборудование: маленькие куколочки-человечки (можно из набора «ЛЕГО»), карта-план своего микрорайона для каждого из играющих детей, наборы цветных карандашей.

Ход игры: вариант игры: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада.

Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно отыскать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно идти, выполняя все задания

### **Дидактическая игра «Поиск клада»**

1. Выяснить названия основных улиц.
2. Определить ориентиры (аптека, поликлиника, почта, метро, магазин и т. д.), найти их на плане.

Теперь ребята «превращаются» в маленьких куколок-человечков, которые смогут гулять по улицам (на плане). Отправляются на прогулку из детского сада. Воспитатель сопровождает свой рассказ употреблением предлогов за, перед, между, вправо, влево (до указанного места).

В следующий раз, играя в искателей клада, ребенок сам может описать свой путь от детского сада до нужного места, употребляя в своей речи соответствующие предлоги.

2-й вариант игры: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки отсчета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

Заслуживают поощрения те ребята, чьи куколки первыми дойдут до места расположения объекта (клада) или нарисуют путь к нему.

Освоившие игру стремятся уже сами «прятать клад», то есть обозначать место, где зарыт клад. Так что ребенку очень понравится, если взрослый поменяется с ним ролями.

### **Дидактическая игра «Найди ошибку»**

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте. Развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве, умение находить ошибку и её исправлять.

Оборудование: карточки с заданиями-ошибками

Ход игры: Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

### **Дидактическая игра «Определи, на что похоже»**

Цель: Учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: игра состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей.

Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированны, поэтому можно раздать детям фломастеры, и они самостоятельно дорисуют картинку.

### **Дидактическая игра «Найди отличия и сходство»**

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Задачи игры:

Продолжать развивать умение последовательно рассматривать.

Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.

Развивать умения считать.

Развивать внимание, память, мышление.

Активизировать речь детей.

Форма организации: индивидуальная или подгрупповая.

Оборудование: парные картинки с отличиями

Ход игры: Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по – двое, изображение, одного из которых имеет дополнительные детали.

Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия.

Отвечая на несложные игровые задания, ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

### **Дидактическая игра «Контролёр»**

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парно противоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Ход игры: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади «контролера» с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. «Пассажиры» с красными билетами направляются «контролером» в левый автобус, а с зелеными - в правый.

## **Игра «Да и нет не говорить»**

Цель: развивать внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое». Иногда мы разнообразили игру и добавляли в правила еще и «не смеяться».

Стишки для игры «Да и нет не говорить!»

\*\*\*

Черно-бело не бери,  
«Да» и «нет» не говори!

\*\*\*

Барыня прислала 100 рублей  
И коробочку соплей...

«Да» и «нет» не говорить,  
В черном-белом не ходить,  
«Р» не выговаривать.

\*\*\*

Вам барышня прислала кусочек одеяла,  
Велела не смеяться,  
Губки бантиком не делать,  
«Да» и «нет» не говорить,  
Черно с белым не носить.  
- Вы поедете на бал?

С этих присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками.

Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»

В такую игру интересно играть большой компанией и задавать вопросы всем по очереди. Главное - не давать много времени игроку на раздумья.

## **Игра «Красное и чёрное не покупать»**

Цель: развивать внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое».

Барыня прислала туалет  
В туалете 100 рублей,  
Что хотите, то берите,  
«Да» и «нет» не говорите  
Черный с белым не берите  
- Вы поедете на бал?

С этой присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями, от которых игроки будут вопить «Нет!»



## **Игра «Фанты»**

Цель. Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Правила игры: На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Ход игры: Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей  
Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

### 3 Интеллектуальные, развивающие игры

#### **Игра «Колумбовое яйцо»**

Цель: развития творческих и умственных способностей подходят головоломки.

Суть игры - конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предлагаю распечатать нижеприведенные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон.

По возможности ребенку надо помогать, направлять его, предложить достроить начатый вами рисунок или же помочь закончить рисунок малыша. Избегайте прямых указаний, здесь уместны тактичные советы и наводящие вопросы.

Сложив фигурку, предложите ребенку склеить ее на листе бумаги и подрисовать, например, глазки и ротик, создать фон рисунка, придумать сюжет и название.

Вот шаблон, который можно распечатать и разрезать по контуру на элементы, и схемы для сборки

#### **Игра «Волшебный квадрат»**

Цель: развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Оборудование: квадрат 3x3, карточки каждой по 3.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3x3. Карточки распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова. Инструкция очень простая: расставить изображения по местам так, чтобы в строках и в столбцах они не повторялись.

### **Игра «Геокоонт»**

Цель: Развивать у детей мелкую моторику, зрительное, цветное и пространственное восприятие. Воображение. Закреплять знания разнообразных видов геометрических фигур, линий.

Оборудование: Для этой игры нужна деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские резиночки.

#### Методические рекомендации.

Игра «Геокоонт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геокоонта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

Ход игры: Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

### **Игра «Подбери по цвету»**

Цель: закреплять представления цветах спектра. Учит детей выделять цвета, отвлекаясь от других признаков предметов.

#### Ход игры:

##### Вариант 1

На двух столах расставляются игрушки. Воспитатель даёт каждому участвующему предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребёнок должен подобрать все игрушки аналогичного цвета. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова.

##### Вариант 2

Дети образуют пары. Воспитатель раздаёт каждой паре играющих листы бумаги, на которых красками нанесены различные изображения разных цветов. Определив, какого цвета изображение на листе, дети подходят к столу, на котором попеременно лежат картинки с разноцветными предметами, и выбирают нужные карточки.

## **Игра «Геометрическое лото»**

Цель: Развивать логическое мышление у детей.

Задачи: Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике.

Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма, величина.

Формировать умение составлять последовательность из геометрических фигур.

Учить высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища.

Продолжать формировать умение давать полный ответ на поставленный вопрос.

Развивать речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

Воспитывать интерес к математике.

### Изготовление игры:

Для игры нужно изготовить 24 карточки с геометрическими фигурами. Карточки могут быть произвольного размера, но лучше, чтоб они были не маленькими. Размер карточки может быть равен 5 сантиметров в длину и ширину.

Этапы изготовления игры:

1 этап: разлинуем лист бумаги или картона (цвет бумаги или картона может быть любым, но лучше, если бумага будет белой, чтоб не отвлекать внимание детей, от изображённых фигур) на квадраты со стороной 5 сантиметров.

2 этап: на полученных квадратах мы должны изобразить фигуры четырёх любых цветов, в нашем случае это красный, жёлтый, зелёный и синий: большие и маленькие квадраты, большие и маленькие круги, большие и маленькие треугольники. Все фигуры, определённого цвета, изготавливаются в единственном экземпляре (один большой красный квадрат, один маленький красный квадрат и т.д.). Это можно сделать несколькими способами:

1 способ – рисование фигур заданного размера и цвета красками или фломастерами,

2 способ – аппликация,

3 способ – рисование фигур на компьютере и распечатывание заготовок на цветном принтере.

3 этап: заготовку для нашей игры нам нужно сделать прочной: для этого её можно обклеить скотчем с обеих сторон или заламинировать.

4 этап: разрезать заготовку на квадраты, если вы игру ламинировали, то углы лучше закруглить, чтоб они не были острыми.

5 этап: игру хранить в пластиковом контейнере.

Правила игры:

Перед началом игры с детьми нужно рассмотреть карточки с фигурами: назвать фигуры, их размер – большая фигура или маленькая и цвет.

В игру играет 2 – 4 человека. Воспитатель объясняет правила игры, показывает детям варианты выкладывания последовательностей из игровых карточек. На первых порах детям обязательно нужна помощь воспитателя, который может помочь разобраться в правилах игры, объяснить, если ребёнок затрудняется в выделении признаков фигур.

Есть два варианта правил игры:

1 вариант:

Карточки перемешиваются и выкладываются на стол изображением вниз. Первый играющий берёт из общей кучи любую карточку и переворачивает её изображением вверх. Предположим, что на карточке изображён маленький жёлтый квадрат.

Следующий игрок берёт другую карточку и смотрит, если у фигуры на этой карточке, хотя бы один из признаков (цвет, форма или величина), совпадающий с предыдущей геометрической фигурой. Т.е. если на второй карте изображён какой – нибудь квадрат (например, синий квадрат)

какая – либо жёлтая геометрическая фигура (например, жёлтый круг) или любая маленькая фигура (например, синий треугольник), то эта карточка выкладывается за предыдущей (как в домино). Если же ни один из признаков (цвет, форма, величина) не совпадает с предыдущей фигурой, то игрок забирает карточку себе. Карточки берут все игроки по очереди. Дети должны объяснить, почему они остановили свой выбор на данной карточке и по возможности дать полный ответ. Выигрывает тот, у кого в результате окажется меньше карточек.

2 вариант: Карточки раздаются всем участникам поровну. Первый игрок выкладывает карточку, затем все участники по очереди кладут карточки, подходящие по признакам (цвет, форма, величина). Выигрывает тот у кого закончились карточки.

Признаки фигур, использованные при выкладывании данной последовательности: величина, цвет, форма, цвет, форма или величина, цвет, форма.

Признаки фигур, использованные при выкладывании данной последовательности: величина или цвет, форма, величина или цвет, цвет, величина или форма, величина или форма.

### **Игра «Скажи наоборот»**

Цель: развивает логическое мышление, наблюдательность, внимание, расширяет кругозор, способствует развитию связной речи.

Оборудование: карточки с предметами противоположных значений.

Ход игры: Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

### **Игра «Чей домик»**

Цель: поиск недостающих, выделение общего признака, определение правильной последовательности, выделение лишнего; игры на развитие внимания, памяти, воображения, игры на нахождение противоречий

Оборудование: Два картонных листа бумаги (30 x 20 см), в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три домика. Внизу на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три кружка красного, зеленого и синего цвета. От кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и круги, от которых они начинаются. На втором листе дороги — черной тушью. Направления движения на пересечениях дорог указаны стрелками. Помимо этого, в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

#### Ход игры:

Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал.

Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

## **Игра «Чьё звено скорее соберёт предметы»**

### 1 вариант

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Материал: предметные картинки.

Ход игры: Поделить детей на группы (звенья). Дать детям предметные картинки в конвертах. Кто быстрее соберёт ассоциации к профессиям, тот и победил.

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

### 2 вариант

Даются конверты, в них разрезанные картинки с предметами. Их складывают как пазлы. Каждому звену дать несколько конвертов. Выигрывает та команда, которая быстрее соберёт предмет.

## **Игра «Назови предметы»**

### 1 вариант

Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счёту.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

### 2 вариант:

Можно назвать предметы на заданный звук, окружающие нас. Или в лесу, на лугу, на море.

### 3 вариант: «Назови три предмета»

Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую

игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

- «Цветы» - произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

### **Игра «Кто больше знает и умеет»**

Цель: расширять и укреплять знания детей о профессиях, трудовых действиях и орудиях труда, воспитывать организованность, слаженность действий

Игровая задача: выиграть соревнование, получить больше очков, стать командой – победительницей. Игровые действия: разные виды соревнований – кто больше, кто правильней и быстрее сделает, скажет.

Общие правила игры: выполнять задания по команде ведущего правильно, быстро, организованно, самостоятельно

Игровой материал и оборудование: эмблемы для капитанов команд и для панно – табло; фишки – кружочки, розетки для фишек, флажки для подсчетов очков, панно – табло для подведения итогов игры (типа наборного полотна или фланелеграфа) наборы картинок для игры «Наши мамы, наши папы».

#### Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Кто больше знает и умеет», говорит, что нужно разделить на две команды (или звена, которые будут соревноваться в лучшем выполнении игровых заданий). Дети делятся на две команды. Воспитатель предлагает каждой команде посоветоваться и назвать капитанов – самых знающих, ловких и находчивых. Капитаны выбирают своей команде название, эмблему прикрепляют себе на грудь и на табло. Роль ведущего по согласованию с детьми берет воспитатель.

Ведущий напоминает, что выполнять задание нужно правильно, быстро и дружно, действовать только по сигналу ведущего.

За выполнение задания детям дают фишки: команде, набравшей большее количество фишек, присуждаются 3 очка, следующей 2 очка. В соответствии с количеством очков капитаны ставят на свое табло красные



флажки. Выигрывает команда, набравшая больше очков во всех соревнованиях.

Первое задание «Кто больше знает профессий взрослых».

Командам предлагается подумать, кем работают взрослые люди (можно думать вместе и тихо переговариваться, советоваться с членами своей команды).

После небольшой паузы (1-2 минуты) ведущей, начинает с капитанов, подходит к 2 – 3 членам каждой команды и просит их ответить. За каждый правильный ответ он дает фишку. Возвращаясь обратно, снова спрашивает 2-3 игроков из каждой команды, начиная с последнего. Затем можно спросить сидящих в центре (в соревнованиях важно обеспечить одинаковые возможности выигрыша для всех команд и максимально активизировать всех детей).

Правила: слушать внимательно ответ детей, не повторять названные профессии, отвечать быстро по предложению ведущего, не подсказывать. В конце подсчитываются фишки и присуждаются очки.

Второе задание: эстафета «Кому, что нужно для работы»

Воспитатель говорит о том, что дети назвали много профессий взрослых. А знаете ли вы, что нужно людям разных профессий для их работы? Проверим! Это второе задание. На столах для каждой команды лежат большие картинки с изображением людей разных профессий (показывает). Кто это? (учитель) а это? (пожарник). Карточек по три для каждой команды. Еще на столах лежат маленькие карточки, на которых нарисованы разные орудия труда, инструменты (показывает, называет). По команде: раз, два, три – начали! Капитаны команд подходят к столу, берут одну большую карточку, показывают ее членам команды, кладут с левой стороны стола и садятся на свое место. После этого рядом сидящий член команды встает, быстро подходит к столу находит карточку с изображением орудия труда для человека избранной профессии и кладет ее рядом с большой карточкой. Когда этот участник садится на место, встает следующий и т. д. выигрывает команда, которая быстро и правильно подберет все маленькие карточки к большим.

Правила: за один прием можно брать лишь по одной маленькой карточке, приступать к заданию только после того, как предыдущий член команды сядет на свое место.

Третье задание: «Угадай, что мы делаем?»

Ведущий предлагает каждой команде посоветоваться, выбрать профессию и показать трудовые действия, характерные для людей этой профессии. Одна команда показывает, другая угадывает показанные действия и называет задуманную другой командой профессию. Затем показывает другая команда. Фишки можно давать и за правильный показ, и за отгадывание.

Правила: договариваться и показывать действия всем членам команды; выполнять действия правильно, чтобы было можно отгадать его, делать все, молча без подсказок.

Четвертое задание: «Помогаем взрослым».

Ведущий говорит: до сих пор мы говорили о труде взрослых. А дети им помогают? Как вы это делаете? Мы сейчас увидим.

Задание «Накрой на стол».

Команды должны выбрать двух дежурных, которые будут накрывать столы к обеду на четыре персоны.

Правила: накрывать на стол правильно, красиво и быстро, а члены команд не должны подсказывать дежурным.

Дежурные подходят к раздаточным столам по команде детей «Начинайте», принимаются за работу. Капитаны вместе с ведущим проверяют и оценивают выполнение задания, учитывая правильность, быстроту и красоту сервировки стола. При оценке за каждый показатель дается по фишки.

Подведение общих итогов: капитаны и ведущий подсчитывают очки каждой команды. Команда, набравшая большее количество очков, объявляется выигравшей. Она делает круг почета, остальные приветствуют победителя.

#### 4 Дидактические игры краеведческого содержания

##### **Игра «Узнай и назови»**

Цель: формирование у младших школьников интереса к углубленному изучению родной природы через занятие игровой деятельностью.

Задачи: расширить знания о природе родного края;

раскрыть эстетическое, познавательное, оздоровительное, практическое значение природы в жизни людей;

воспитывать здоровый образ жизни, желание беречь и охранять природу;

формировать у детей положительное отношение к природе, нормы поведения в природе.

Оборудование: карточки с предметными картинками

Ход игры: Может носить соревновательный характер. Участники должны назвать деревья, цветы, овощи, фрукты, животных, птиц.

Оценка: за каждый правильный ответ 1 балл или 1 фишка.

##### **Игра «Путешествие по тропе здоровья»**

Цель: Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания.

Оборудование: предметные картинки: овощи, фрукты, ягоды, грибы.

Ход игры: Ягоды, фрукты и овощи – основные источники витаминов и минеральных веществ, они помогают организму расти и развиваться. Большинство витаминов не образуются в организме человека и не накапливаются, а поступают только вместе с пищей. Вот почему ягоды, овощи и фрукты должны быть в рационе регулярно.

- Витамин А – это витамин роста. Еще он помогает нашим глазам сохранить зрение. Найти его можно в молоке, моркови, зеленом луке.

-Витамин В – свежих помидорах, яйцах, гречке.

-Витамин С - спрячется в апельсинах, лимонах, бананах, хурме.

-Витамин Д- сохраняет зубы. Без него зубы становятся хрупкими. Его можно найти в молоке, рыбе, твороге. Загорая на солнце, мы тоже получаем витамин Д.

-Сейчас я предлагаю вам пройти по тропе Здоровья, с полезными продуктами. Посмотрите на столе карточки с продуктами, выберите полезные и повесьте на дерево. (На столе карточки с продуктами, дети выбирают нужные, вешают на дерево).

-Почему на дереве выросла морковь?

-Чем полезно молоко?

-Какой витамин в апельсине?

-Почему выросли орехи?

-Какие овощи и фрукты защищают нас от вредных микробов?

### **Игра «Прогулка по городу»**

Цель: закрепить и систематизировать знания о родном городе, расширять жизненное пространство детей, учить осмысливать окружающий мир. Материалы: фотографии с видами города Лабытнанги, знаковыми местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

### **Игра «Узнай и спой»**

Цель: развивать память, тембровый и динамический слух. Учить узнавать предметы наощупь.

Материал: картинки к детским известным песням; предметы, о которых поются песни (картошка, гармошка, ложка, мамонтёнок, кузнечик, волк, заяц и другие)

Ход игры:

1 вариант: «Узнай и спой песню о картинке»

На столе лежат карточки с картинками. Дети сидят полукругом за столом. Воспитатель на металлофоне играет музыкальную фразу из песни. Дети должны взять карточку с картинкой к песни, которую проиграл воспитатель, и спеть всем вместе.

2 вариант:

В «Чудесный мешочек» или в «Чудесную коробку» положить предмет, о котором дети знают песню. Например, КАРТОШКА. Ребёнок наощупь узнаёт предмет и поёт: Антошка, Антошка!

Пойдём копать картошку!

### **Игра «Что, где, когда»**

Цель: обобщить, систематизировать, закрепить знания детей по нескольким образовательным областям: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие»,

Задачи

Образовательные:

1.Продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие игры; соблюдать правила игры; быть сдержанными; умело отвечать на вопросы и отгадывать загадки.

2.Закреплять знания детей о природном и предметном окружении;

3.Обогащать и активизировать словарь детей словами: интеллектуальная игра, раунд, волчок, сектор, песочные часы, компьютер, сеть интернет;

4.Доставить воспитанникам удовольствие от интеллектуальной игры.

Развивающие:

1.Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.

2.Продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение.

3.Побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворённость и др.).

Воспитательные:

1.Продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям.

2.Формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.

Материал: волчок со стрелкой; вопросы в конвертах с номерами; чёрный ящик с зеркалом; песочные часы»,

Ход игры: Условия нашей игры.

На столе ватман с 12 секторами, а посередине - волчок со стрелкой. С каждой команды поочередно выходит один игрок и крутит волчок. Все выполняют задание, на которое укажет стрелка. На выполнение задания даётся от 1 до 3 минут, время фиксируется песочными часами. Каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл.

Здоровье и питание.

Разделы:

Хлеб

Примерные вопросы

- Из чего пекут хлеб? (Из муки.)
- Назовите времена года, когда сеют зерно. (Весна.)
- Назовите времена года, когда убирают зерно. (Осень.)
- Какие машины убирают хлеб? (Комбайны.)
- Где мелют муку? (На хлебозаводе, мельнице.)
- Где пекут хлеб? (В пекарне, на хлебозаводе.)
- Какие хлебобулочные изделия вы знаете? (Пирожки, булочки, ватрушки, куличи, сушки и др.)

Назовите пословицы со словом «Хлеб».

- Хлеб – наше богатство.
- Будет хлеб – будет и песня.
- С хлебом русский человек – богатырь из века в век.

Закончи пословицу: «Хлеб – всему... голова».

Фрукты

Примерные вопросы

- Какие фрукты вы знаете? (Яблоки, груши, бананы и др.)
- Соки каких фруктов жёлтого цвета? (Персик, абрикос.)
- Назовите одним словом лимон, апельсин, мандарин (Цитрусовые.)
- Какой фрукт называют так же, как экзотическую птицу? (Киви.)
- Какой фрукт любят обезьяны? (Банан.)
- Какие фруктовые соки вы знаете? (Яблочный, гранатовый и др.)
- Чем полезен лимон? (Богат витамином С, полезен при простуде.)

Вспомните загадку о каком-нибудь фрукте.

Круглое, румяное,

Я расту на ветке.  
Любят меня взрослые  
И маленькие детки. (Яблоко.)

Синий мундир,  
Белая подкладка,  
В середине – сладко. (Слива.)

### Овощи

Примерные вопросы

- Назовите овощи-корнеплоды. (Репа, морковь и др.)
- У каких овощей можно употреблять в пищу и верхушки, и корешки? (У свеклы, петрушка и др.)
- Какой овощ может заставить нас плакать? (Лук.)
- Что забыла коза в огороде? (Капусту.)
- Из каких овощей готовится винегрет? (Из моркови, свеклы, капусты, лука, огурцов, картофеля, гороха.)
- Можно ли приготовить из овощей соки? Какие? (Да; морковный, свекольный, тыквенный, томатный.)
- Чем полезна морковь? (Витаминами, которые улучшают зрение.)
- Какие овощи помогут вылечиться от простуды? (Лук, чеснок.)

Отгадайте загадку.  
Без окон, без дверей  
Полна горница людей. (Огурец.)

### Каши

Примерные вопросы

- Какие каши вы знаете? (Манную, пшённую, кукурузную, овсяную, гречневую и др.)
- Как сделать кашу вкусней? (Добавить сливочное масло, варенье, сухофрукты и др.)
- Какие крупы входят в состав суворовской каши? (Горох, перловка, гречка.)
- Какие каши можно сварить из пшеницы? (Манную, пшённую.)
- Из каких растений, зёрен получаются овсяная и пшеничная каши? (Из овса, пшеницы.)
- Какую кашу называют «ассорти»? (Из смеси круп.)

Отгадайте загадки.  
В землю тёмную уйду,  
К солнцу колосом взойду.  
В нём тогда таких, как я,  
Будет целая семья. (Зёрнышко.)

Черна, мала крошка.  
Соберут, немножко  
В воде поварят.  
Кто съест – похвалит. (Гречневая каша.)

Назовите поговорки о каше.  
Кашу маслом не испортишь.  
Щи да каша – пища наша.  
Гречневая каша – матушка наша, хлеб ржаной – отец родной.  
Каша – сила наша.

### Витамины

Примерные вопросы

- Какое время года даёт нам большой запас витаминов? (Лето, осень.)
- В каких продуктах много кальция? (В молочных продуктах.)
- Какие продукты самые витаминные? (Зелень, фрукты, овощи, ягоды.)
- Какие овощи нужно есть весной, чтобы защитить себя от болезни? (Лук, чеснок.)
- Какая ягода созревает первой? (Клубника.)
- Что бывает, если в организме не хватает витаминов? (Недомогание, различные заболевания.)
- Какие бывают витамины? (А, В, С, D, Е, F, К.)
- В какое время года наш организм нуждается в витаминах? (Всегда, особенно весной и зимой.)

### Молоко и молочные продукты

Примерные вопросы

- Какие молочные продукты вы знаете? (Молоко, кефир, сыр, творог и др.)
- У коровы молоко коровье. А у козы? (Козье.)
- Назовите блюда из творога. (Творожники, вареники.)
- Что можно приготовить с помощью молока? (Каша, блины, молочные супы и др.)
- Что вы знаете о молоке? (Богато витаминами, белком, кальцием, укрепляет здоровье.)
- Какими витаминами богато молоко? (А, В, С, Е.)
- Назовите кисломолочные продукты. (Кефир, творог, ряженка и др.)
- Откуда берётся молоко? (Его дают коровы, козы.)

Отгадайте загадку.

Вкусное, белое, парное иль холодное  
Всех оно делает сильными, здоровыми. (Молоко.)

## Посуда

### Примерные вопросы

- Тарелка, чашка, ложка, кастрюля. Назовите одним словом.  
(Посуда.)
- Из чего едят суп? (Из тарелок.)
- Какие столовые приборы опасны? (Ножи, вилки.)
- В чём варят еду? (в кастрюле.)
- Как называется посуда, из которой пьют чай? (Чашки, бокалы, стаканы.)
- Как называется столовый прибор, которым разливают суп?  
(Половник.)
- Чем пользуются после еды? (Салфеткой.)
- В чём готовят жаренные блюда? (В сковороде, жаровне, казане.)

Закончите поговорку: «Когда я ем, я... глух и нем».

## Домашние животные

### Примерные вопросы

- Где живут домашние животные? (Рядом с человеком.)
- Назовите домашних животных. (Коза, корова и др.)
- Любимое блюдо лошадей. (Овёс.)
- Корова, кролик, лошадь, коза, лиса. Кто здесь лишний? (Лиса.)
- Какую пользу приносят корова, коза, овца? (Дают молоко, шерсть.)
- Как «разговаривают» домашние животные? (Подают голос – коровы мычат и др.)
- Назовите детёнышей домашних животных. (Телята, ягнята и др.)
- У каких домашних животных есть копыта? (У коз, коров, лошадей, овец.)
- Кто из домашних животных не умеет плавать? (Кошка, кролик.)

Отгадайте загадку.

Стоит копна посреди двора.

Спереди вилы, сзади метла. (Корова.)

## Дикие животные

### Примерные вопросы

- Чем питаются белые медведи? (Рыбой.)
- Кого называют самым быстрым зверем? (Гепарда.)
- Кто из животных слепой? (Крот.)
- Чем похожи слон и морж? (Имеют бивни.)
- Как называются животные, выкармливающие детёнышей молоком? (Млекопитающие.)



- Где живут животные редких видов? (В заповеднике, в природе.)
- Назовите самое высокое животное. (Жираф.)
- Если бурый медведь зимой не спит, как его называют? (Шатун.)
- Кого называют царём зверей? (Льва.)

### Птицы

#### Примерные вопросы

- Какая птица плохая мама? (Кукушка.)
- Что находится внутри птичьих костей? (Воздух.)
- Назовите самую маленькую птичку. (Колибри.)
- Назовите самую большую птицу. (Страус.)
- Какие птицы выводят птенцов зимой? (Клесты.)
- Назовите самую зоркую птицу. (Ястреб.)
- Как называют птиц, которые улетают на юг? (Перелётные.)

### Насекомые

#### Примерные вопросы

- Сколько ног у насекомых? (Шесть.)
- Как общаются муравьи? (Усиками.)
- Кто пробует еду ногами? (Бабочка.)
- Где находятся уши у кузнечика? (На ногах.)
- Чем полезны пчёлы? (Делают мёд.)
- Чем питается стрекоза? (Мухами, комарами.)
- Кто плетёт паутину? (Паук.)
- Каких насекомых вы знаете? (Муха. Пчела, кузнечик и др.)
- Назовите оружие шмеля, пчелы, осы. (Жало.)
- Как называются домашние муравьи? (Фараоновы или мелкие рыжие муравьи.)

### Профессии

#### Примерные вопросы

- Где работает учитель? (В школе.)
- Кто это делает: подстригает волосы, делает причёски, моет, сушит волосы? (Парикмахер.)
- Кто фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает? (Продавец.)
- Что делает дворник? (Убирает двор.)
- Исправьте ошибку: учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради. (Учитель проверяет тетради, а парикмахер подстригает.)
- Для человека какой профессии нужны весы, прилавок, товар, кассовый аппарат? (Для продавца.)
- Для человека какой профессии нужны стиральная машина, мыло, утюг? (Для прачки.)
- Что нужно водителю? (Автомобиль, права на вождения автомобиля.)

Продолжите предложение: «Воспитатель утром с детьми... беседует, делает зарядку, проводит занятия».

### Транспорт

Примерные вопросы

- Перечислите виды транспорта. (Наземный, подземный, воздушный, водный, подводный.)
- Перечислите виды наземного транспорта. (Железнодорожный, грузовой и т.д.)
- Какой воздушный транспорт вы знаете? (Ракеты, самолёты и т.д.)
- Водный транспорт. Что в него входит? (Корабли, лодки, теплоходы и т.д.)
- Какие машины могут ездить на красный цвет? («Скорая помощь», пожарная, полицейская.)
- Кто такие пешеходы? (Люди, идущие по улицам.)
- Кто такие пассажиры? (Люди, которые едут в транспорте.)
- Что такое «зебра»? (Пешеходный переход.)
- Где должен идти пешеход? (По тротуару.)
- На какой свет едут машины? (На зелёный.)

### Символика государства

Примерные вопросы

- Как называется наша планета? (Земля.)
- Что расположено на Земле? (Реки, леса, поля, моря, океаны и т.д.)
- В каком государстве мы живём? (В России.)
- Назовите столицу нашей Родины. (Москва.)
- Назовите город, в котором вы живёте. (Томск.)
- Что представляет собой российский флаг? (Белая, синяя, красная полосы; белая обозначает благородство, долг; синяя – веру, целеустремлённость; красная – мужество, силу.)
- Перечислите символику нашего государства. (Герб, флаг, гимн.)
- Кто президент России? (В.В. Путин.)
- Назовите свой полный домашний адрес.

### **Игра «Подбери правильно»**

**Задачи:** обучать составлять изображение по образцу, развивать внимание, память, мелкую моторику.

**Оборудование:** пазлы с изображением мест нашего города, природы  
**Ход игры:** дети составляют из пазлов (частей) достопримечательности и памятные места города, картинки природы, рассказывают о них.

### **Игра «Не ошибись»**

**«Животные нашего края». «Растения нашего края».**

Цель: Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Где обитает;
- Чем питается;
- Какие звуки издает;
- Как выглядит;
- Как называются детеныши животного.

### **Игра «Чудо – дерево»**

Цель: Закрепить знания о временах года. Развивать связную речь. Совершенствовать счет, ориентировку в пространстве (*вверху, внизу, справа, слева*)

Развивать у детей творчество, воображение, эстетический вкус, желание придумывать небольшие рассказы о природе.

Оборудование: Данная игра сделана из ковролина на твердой основе. Детали данной игры съёмные, легко переносятся с места на место.

Ход игры: Дети с интересом придумывают сюжеты. У детей появляется желание фантазировать. Эта игра коллективная. Она рассчитана для детей от трёх до семи лет. Для каждого возраста ставится своя задача. Для работы с дидактической игрой изготавливаются картинка-пособия из плотного картона, вырезаются изображения овощей, фруктов, растений, птиц, виды транспорта, снежинки, одежда, посуда и др. Для прочности каждая картинка ламинируется.

В соответствии со временем года «Чудо-дерево» может быть летним, осенним, зимним и весенним. (Зеленого цвета – весна, лето, жёлтого – осень, белого – зима).

Такое дерево является наглядной иллюстрацией сезонных изменений «дерево времен года». Можно обсудить, почему «Чудо-дерево» было все в снегу, а сейчас набухли почки. Почему осенью листочки желтые? и т. д.

В эту дидактическую игру можно включить, практически все темы, которые осваиваются детьми дошкольного возраста. Это дает большой простор для развития всего комплекса понятий, составляющих речь.

### **Игра «Откуда хлеб пришёл»**

Цель: Познакомить детей с процессом выращивания хлеба.

Задачи: Дать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол;

Расширить знания у детей о содержании труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе.

Воспитывать у детей бережное отношение и уважение к хлебу и людям, вырастившим его.

Оборудование: карточки с последовательностью сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба.

Ход игры:

Отгадайте загадку

Отгадать легко и быстро:

Мягкий, пышный и душистый,

Он и черный, он и белый,

А бывает подгорелый. (Хлеб)

Две команды детей раскладывают последовательность сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба.

1 команда - в настоящее время;

2 команда - в старину.

Каждая команда, установив последовательность, представляет свою цепочку другой команде, называя при этом виды сельскохозяйственной техники.

Взрослый перед началом игры может задать вопросы:

- Ребята, скажите, пожалуйста, какие работы выполняют на полях хлеборобы, чтобы вырастить хороший урожай зерна? (Пашут, боронуют, сеют, удобряют, жнут).

- Какие машины помогают хлеборобам? (Трактора, комбайны, грузовые машины).

В завершении игры обязательно должен прозвучать вопрос: Как нужно относиться к хлебу?

### **Игра «Булочная»**

Цель: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»); учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

Игровые правила. Соотносить предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото». Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

Игровые действия. Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

Ход игры. В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, какие они знают магазины,

как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова хлеб, молоко). — А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны сказать, где, в каком магазине можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить.

### **Игра «Собери (испеки) булочку»**

«Как получается мука»

Цель: дать представление о процессе изготовления муки из зерен пшеницы и ржи (злаковые культуры выращивают в летнее время; когда колосья созреют, их убирают комбайном; зерна отделяют, очищают, мелют — получается мука: белая из пшеницы — для булок, темная из ржи — для черного хлеба).

Развитие мелкой моторики.

Ход игры: В игровой ситуации участвует Колобок, который хорошо знает, откуда в амбарах появляется мука. Он приносит картины, на которых изображены сцены уборки урожая.

Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.

### **Игра «Автосервис, что лишнее»**

Цель: Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Материал: предметы или картинки с предметами автосервиса и другие.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть карточку с изображенными на ней предметами и сказать, что на ней изображено. Например, Дрель. Она нужна в автосервисе. Мяч – лишний, это игрушка. Он не нужен в автосервисе. Картинки с необходимыми предметами:

### **Игра «Так или не так»**

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции. развивать познавательную активность детей, экологическое мышление и культуру,

— развивать любознательность, творческие способности, закрепить знания об окружающей среде,

— сформировать ценностное отношение к природе,

— воспитать желание охранять природу и помогать ей,

— систематизировать и углубить знания учащихся по темам «Растения» и «Животные»

Оборудование: наборы карточек с заданиями, подбор загадок, жетоны-фишки в виде различных рыбок, зверей, цветов.

Ход игры: Нам предстоит выяснить, насколько хорошо вы знаете растительный и животный мир нашего города и Округа. В игре победит та команда, участники которой действительно хорошо знают природу, умеют правильно вести себя, готовы ее оберегать

Правила игры: Дети делятся на две команды.

Команды выполняют задания конкурсов, получают определенное количество фишек за правильные ответы. Команда, победившая в очередном конкурсе, получает право выбора следующего конкурса. Побеждает команда, выигравшая большее количество конкурсов.

#### Конкурс: «Погода»

Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Воспитатель: Снег зимой бывает.

Ребёнок отвечает: *Так бывает!*

Мороз летом бывает.

Ребёнок: *Не так!*

Иней летом не бывает. *Так!*

Капель летом не бывает. *Так!*

Другие вопросы ставятся аналогично.

#### Конкурс «Растения»

1. Брусника имеет багряный цвет, за что и получило свое название. *Так!* (брусника, на старославянском языке слово «брусн» означало багряный цвет);

2. Голубику называют «северным виноградом» *Так!*

3. Морошка – это такое маленькое насекомое. *Не так!*

4. Черника получила своё название по цвету своих плодов. *Так!*

5. Одуванчик сначала белый, потом – жёлтый. *Не так!*

6. Это растение называют жгучим, ранней весной оно спасало крестьян от голода. *Так!*

7. Клюкву называют лежебокой, царицей болот. *Так!*

8. Из крапивы варят суп. *Так!*

9. У ёлки мягкие иголки, которые оно осенью сбрасывает. *Не так!*

#### Конкурс «Животные»

Вспомните, как «разговаривают» следующие птицы и звери:

- голубь воркует? - Так!

- утка чирикает? - Не так!

- воробей крикает? - Не так!

- лиса лает? - Так!

- медведь ревет? - Так!

## 5 Игры экологической направленности

### **Игра «Невидимые нити в лесу»**

Цель: учить детей связывать между собой все объекты живой и неживой природы.

Оборудование: предметные картинки с живой и неживой природой.

Ход игры:

Невидимые нити связывают между собой все объекты живой (например, животные, растения, грибы, бактерии, микроорганизмы) и неживой (например, вода, солнце, луна, камни, воздух) природы.

Примеры невидимых нитей разбирают, чтобы понять взаимосвязь объектов в природе. Например, какую пользу приносят растения животным или солнце растениям, для чего нужны все объекты, какую пользу или вред они приносят друг другу.

Пример невидимых нитей: растения-животные.

Взаимосвязь: растения для животных пища, укрытие, а животные разносят семена растений, уничтожают вредителей.

В осеннем лесу есть такой пример невидимых нитей взаимодействия живой и неживой природы: солнце ниже, значит короче день и прохладнее - животных и насекомых становится меньше так как становится меньше корма, некоторые животные заготавливают корм на зиму, другие впадают в спячку.

### **Игра «Цепочка питания»**

Цель игры: Познакомить детей с пищевой цепочкой в мире растений и животных. Рассказать детям кто кем питается. Учить строить пищевые цепочки, начиная с растений, которым жизнь даёт солнце, воздух и вода. Продолжать пищевой ряд насекомыми, пресмыкающимися, мелкими животными, переходя к более крупным млекопитающим.

Правила игры: Перед детьми раскладывается солнышко, как первое звено в цепочке питания. Предлагается детям собрать на лучик (цветной шнурок) цепочку из картинок, изображающих объекты живой природы, в той последовательности, в которой отражено кто, кем питается.

Оборудование: Распечатать из интернета или нарисовать картинки животных, насекомых, птиц, растений из которых дети будут выстраивать цепочки. Картинки лучше наклеить на картон, предварительно подогнав их к одному размеру. Чтобы карточки лучше сохранились, можно их заламинировать, или обклеить плёнкой или скотчем. Дыроколом сделать два отверстия для шнуровки. Вот все элементы готовы.

Ход игры: В старшем возрасте дети уже многое знают о природных явлениях, о мире растений, о жизни животных, птиц, насекомых; о их образе жизни, повадках, особенностях питания. На основе этих знаний дети смогут выстраивать простые цепочки. Самые простые - это пищевые цепочки. Кто кем или чем питается? Сначала необходимо пополнить копилку знаний через чтение научной, художественной литературы, книг детской энциклопедии; через экскурсии в природу, через наблюдения, просмотры видеофильмов,

сказок, мультфильмов. Затем потренировать детей в умении строить простейшие цепочки из 3х-4х звеньев на тему: кто кем питается?

Например: На огороде растёт капуста, морковка. Заяц питается этими овощами. Кто питается зайцем? Лисица! Кто может поймать и съесть лисицу? Коршун, ястреб, другая хищная птица. Такие цепочки можно выстраивать с различными природными объектами.

Например: Комар - Лягушка - Цапля - Лиса.

Чтобы научить детей мыслить, можно превратить урок в игру при помощи этой экологической игры.

Сначала необходимо сделать из картона или выпилить из фанеры солнышко, как источник жизни всего сущего на земле. Привязать через дырочки шнуры - лучики. Каждый лучик отдельная экологическая цепочка.

### **Игра «Угадай, что спрятано»**

Цель: Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, животных, расширять словарный запас.

Оборудование: Коробка, фигурки животных, картинки с растениями, камушки, ракушки, палочки, коряги (предметы природы).

Ход игры: Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет какой-то предмет в коробку. Дети открывают глаза. Воспитатель описывает его и спрашивает: «Кто с нами захотел поиграть в прятки?» Дети отгадывают. Тот, кто отгадал продолжает игру, прячет и описывает.

### **Игра «Укрась сад, лес, луг»**

Цель: Систематизировать знания детей о растительном мире.

Оборудование: картинки с изображением цветов, деревьев. Изображениями сада, леса, луга.

Ход игры: У воспитателя картинки с изображением цветов, деревьев. а у детей - с изображениями сада, леса, луга. Воспитатель показывает картинку с изображением растения. Ребёнок должен определить, где оно растёт, и, если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.



### **Игра «Какая она, природа?»**

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Ход игры: Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.

Осенью – то же самое.

Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.

Весной - см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

### **2 вариант:**

Цель: выделить различия в природных и не природных объектах, а так же их связь и взаимодействие, показать детям роль человека в приобщении природы.

Оборудование: Используется набор карточек или открыток с изображением природных объектов, созданных руками человека.

Ход игры: Дети должны выбрать изображения природных объектов из общего числа карточек, после чего воспитатель проводит беседу:

-Чем отличаются объекты природы от всего, что нас окружает?

-Что использует человек для создания не природных объектов?

-Как вы считаете, можно ли предметы, созданные руками человека, назвать природными?

Поэтому же принципу можно сыграть в «живое – неживое», используя набор карточек с изображением живых и неживых объектов природы и вопросы беседы.

### **Игра «Заморочки из бочки»**

Цель: закрепить экологические знания детей.

Оборудование: Мешок с бочонками с номерами. Задания с вопросами.

Ход игры: Дети достают из мешочка бочонки с номерами, в соответствии с которыми воспитатель задает вопрос. Вопросы могут быть по разным темам.

Например:

1) 1.В какой сказке С. Я. Маршак заставил цвести подснежники в январе? («Двенадцать месяцев»)

2.Какой цветок носит название дамской обуви? (Венерин башмачок).

3 Любимые цветы гусей (Гусиные лапки)

4.Какой цветок считают последней улыбкой осени? (Астру)

5.Название какого цветка, связано со звоном? (Колокольчик.)

6 Какой цветок является символом самовлюбленности? (Нарцисс)

7.Какой сказочный персонаж родился в цветке? (Дюймовочка)

8.Какой цветок, судя по названию, обладает хорошей памятью?  
(Незабудка)

2) Закончи пословицу ( (Примерный перечень пословиц)

-Первый цветок ломает .....ледок.

-Весна красна цветами, а осень .....плодами.

-Где цветок, там .....медок.

-Цветы, что дети, уход .....любят.

-Аленький цветок бросается в ..... глазок.

-На хороший цветок летит .....мотылек.

-Пчелы рады цветку, люди - .....лету.

-На цвет и пчелки ....летят.

-Кто найдет в цветках лишний лепесток .....счастью.

-Цветы что дети, уход ....любят

-У каждого цветка свой ....запах

Можно провести соревновательного характера, поделив детей на 2-3 команды.

Дается оценка деятельности команд.

### **Игра «Что лишнее»**

Цель игры: Развитие мышления и внимания дошкольников.

Развивать умение детей классифицировать предметы по одному признаку.

Оборудование: набор дидактических карточек Ход игры:

Ход игры: Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Например, представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок должен выделить лишнее животное-собаку. Остальных должен классифицировать как домашних птиц.

Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» в распечатанном виде, можно создать электронную презентацию. Эта игра, составленная из аналогичных заданий, но её намного удобнее использовать при работе с группой дошкольников при наличии необходимого оборудования (компьютер, интерактивная доска

Также можно использовать словесную игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;

2. трясогузка, паук, скворец, сорока;

3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;

4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

## **6 Игры – заводилки:**

Познавательное развитие- дело серьезное, а у детей основной вид деятельности - игра. Поэтому в выражении «играть нельзя скучать» дети и взрослые по - разному делают паузу или ставят запятую. В книге, Т.А. Кислинской «Игры- заводилки», предлагается примеряющая в этом отношении взрослых и детей подборка новых игр, имеющих две цели: обучающую, которую преследует взрослый, и игровую, ради которой действует ребенок. Эти две цели дополняют друг друга и обеспечивают усвоение программного материала.

**Что это за игры?** Содержание книги способствует реализации образовательной области «Познание» и включает два блока: игры, способствующие формированию целостной картины мира, и игры по сенсорному воспитанию и развитию моторики рук. Эти игры авторы назвали игры – заводилки, так как они представляют собой новый подход в преподнесении обучающего и развивающего материала - через стихотворение. Оно легко запоминается ребенком и позволяет ему получить собственный опыт.

**Для кого нужны эти игры?** Игры – заводилки – средство обучения, поэтому они могут быть использованы при усвоении программного материала и проводиться на занятиях, как воспитателем, так и учителем – логопедом, быть элементом музыкальных занятий. А также могут выступать как самостоятельный вид деятельности. Игры легки для проведения в домашних условиях родителями. Дома, в дороге, в поликлинике они займут ребенка и помогут провести свободное время с пользой.

**Методика проведения игр.** Успешному проведению игры способствует доброжелательность взрослого, который положительно настраивает ребенка на сотрудничество. Результативность использования игр повышается, если соблюдать последовательность в подборе игр и следовать принципам доступности. Игры, представленные в разных разделах, следует проводить параллельно. Игры внутри раздела можно проводить как по порядку, так и выборочно, исходя из развития отдельного ребенка. Организуя каждую игру, взрослый сначала проговаривает слова стихотворения и выполняет движения игры одновременно с ребенком. По мере усвоения движений взрослый только задает вопросы или дает игровые задания, а ребенок выполняет движения и проговаривает слова самостоятельно. В играх также предлагаются рекомендации к их проведению, усложнения, варианты, которые помогут поддерживать интерес детей и обеспечат их познавательное развитие

### **Игра «Коза»**

Цель: продолжать закреплять представления о домашних животных, особенностях их питания»; развивать тактильно-двигательное восприятие.

Ход игры: И.п.: указательный палец и мизинец выпрямлены (рожки козочки), а средний и безымянный прижаты к ладони большим пальцем (голова козы). Перед игроками лежат листы бумаги или газеты. Речь взрослого: «Хоть коза невелика- Велики ее рога».

Речь ребенка: «Принесем ей сладкой травки-молока возьмем добавки».  
Действия: Имитировать козу. Разорвать газету на много полосок (траву).

Рекомендации к проведению. Для освоения детьми умения аккуратно разрывать бумагу на части различного размера и формы необходимо усложнять задания постепенно: травка получится, если рвать листы бумаги на много длинных полосок; листочки- оторванные от бумаги небольшие куски.

### **Игра «Гуси»**

Цель: формировать умение выполнять чередование цветов по образцу, ориентироваться на цвет, величину и форму как на значимый знак; -обогащать тактильную чувствительность рук через совершенствование мелкой моторики в действиях с пуговицами или бусинами.

Ход игры: И.п.: на столе перед каждым ребенком лежат проволока и несколько пар пуговиц (бусин). Пуговицы, объединенные в пару, должны быть одинаковыми. Речь взрослого: «Гуси следуют гуськом, друг за другом следком». Речь ребенка: «Так и осенью летят к южным странам точно в ряд». Действия: Ведущий по одной пуговице из каждой пары и нанизывает в произвольном порядке – получается вереница гусей. Оставшиеся пуговицы нанизывает на свою проволоку игрок точно в таком же порядке.

Эти игры можно найти в книге Т.А. Кислинской «Игры- заводилки»

Игра «Курочка», Игра «Утка», Игра «Волк», Игра «Олень», Игра «Мышка»,

Игра «Северный олень», Игра «Белая куропатка», Игра «Жираф», Игра «Зебра», Игра «Грач», Игра «Добрый дятел»

## 7 Развивающие игры

### **Игра «Читайки на шариках» игра В. Воскобовича**

Цель: Игры с этим пособием будут способствовать развитию памяти, внимания, творческого мышления, речи, обогащению словарного запаса.

Состав: Чтобы бумажные карточки-читайки послужили вам долгое время, рекомендуется обернуть их в пленку. В комплект входит инструкция.

Материал: бумага

Размер карточки: 14х14,5 см

Для детей от 3 до 8 лет

Описание игры: «Читайка на шариках» Данная развивающая игра Воскобовича является эффективной методикой для обучения и закрепления навыков чтения. Это своеобразная книжка-раскладушка позволяет формировать слова различного уровня сложности. Если загибать уголки по белым линиям, то можно прочесть слова, состоящие из двух-трех букв – это желтые шарик. На красных шариках образуются слова из трех или четырех букв и т.д. Также «Читайка на шариках» позволяет составлять из полученных слов совершенно новые слова. Таким образом, можно составить около 130 новых слов. Игровое пособие: прививает интерес к чтению расширяет словарный запас учит конструированию помогает выучить звуки и буквы

Перед вами увлекательная игра, благодаря которой ребенок не просто будет тренировать навыки чтения, но еще и научится составлять новые слова, разделять слова на слоги, различать звонкие и глухие согласные звуки.

Вместе с ребенком осваивать это непростое дело будет кот Ученый, который будет сопровождать малыша на каждой читайке. Читайка – это один из четырех двусторонних листов, которые необходимо будет вырезать. На каждой читайке вы с ребенком найдете разноцветные шарик: желтые, голубые, розовые, зеленые.

Каждая читайка несет свою обучающую задачу. На читайке с желтыми шариками – собраны слова с чередованием звонких и глухих согласных (Гость - Кость). Читайка с розовыми шариками поможет выделять слоги в словах (со-вок, со-ты, со-ва). Ребенку также предлагается составить слова со словами, начинающимися со слога СО. Благодаря читайке с зелеными шариками ребенок узнает, что количество слогов в слове зависит от количества гласных. Читайка с голубыми шариками поможет ребенку освоить конструирование слов (вместо звездочки необходимо подобрать разные буквы, чтобы получились новые слова: ла\*ка: лайка, лавка, ласка; придумай слова, используя суффиксы –чик, -ник).

## **Игра «Волшебный поясок»**

Цель: Игра учит точно задавать вопросы и попутно развивает другие интеллектуальные умения: видеть проблему, выдвигать гипотезу, давать определения, делать выводы, доказывать и защищать идеи.

Версия известной во всем мире игры «ДА-НЕТКА» для детей

Возраст игроков: 4-8 лет.

Состав игры:

1. Игровое поле – пояс с десятью кармашками.
2. Пять комплектов тематических картинок («Геометрические фигуры», «Часы», «Грибы», «Животные», «Транспорт»).
3. Две прищепки, выполняющие функции меток (для сужения поля поиска).
4. Фишки.

Производитель: Компания «Корвет» Триз игра «Волшебный поясок»

Правила игры:

Карточки из одного комплекта, например, «Домашние животные» раскладываются по кармашкам в пояске. Один из игроков назначается ведущим.

Ведущий задумывает одно из животных, изображенное на карточке. Другие игроки должны отгадать задуманный предмет, задавая наводящие вопросы, на которые ведущий может отвечать только «Да» или «Нет».

В кармашки можно выкладывать картинки не только из одного тематического набора, можно составлять свои комплекты с картами разных тем.

Прищепки используются для сужения поиска картинки. Например, игрок может спросить: карта находится справа или слева от прищепки, тем самым облегчая себе поиск.

Производители рекомендуют помечать картинки, выбранные ведущим, дабы исключить споров, какая же картинка первоначально была задумана.

Примерный ход игры:

На столе раскладываются картинки из разных тематик: животные домашние, дикие, мебель...

Игрок: Это животное с фермы?

Ведущий: да

Игрок: Это птица?

Ведущий: Нет

Игрок: У животного есть мех?

Ведущий: Нет

Игрок: у животного есть рога?

Ведущий: Да

Игрок: Это корова!

### **Игра «Перевертыши»**

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Ход игры: Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

### Вариант: Игра «слова-перевертыши»

Цель: учить детей переставлять буквы и составлять слова.

Ход игры: На листе бумаги написаны перевертыши. Дети должны переставить буквы и слоги так, чтобы получились слова.

БАСОКА — собака  
КОМОЛО — молоко  
ШИМАНА — машина  
ЛАКУК — кукла  
ГАКНИ — книга  
КАРУ — рука  
НООК — окно  
ЛЕТЕФОН — телефон  
ШКАЧА — чашка  
ШКАКО — кошка  
СЫЧА — часы  
ЦАЯЗ — заяц  
ЛЕКАБ — белка  
КИОЧ — очки  
ВЕЙМУРАНИК — муравейник  
НИКЧАЙ — чайник  
КАСУМ — сумка  
КИБРЮ — брюки  
ХАПАЧЕРЕ — черепаха  
ВИЛЕТЕЗОР — телевизор  
САЛИ — лиса  
КЛОВ — волк  
ЧИКМЯ — мячик  
БИКУКИ — кубики  
КАРОМАШ — ромашка  
РЕДЕВО — дерево  
ЛИМАНА — малина

КАРЕ — река  
НЦЕСОЛ — солнце  
КАВИЛ — вилка  
КАЛОЖ — ложка  
ПОСАГИ — сапоги  
МИЛОН — лимон  
ШАГРУ — груша

### **Игра «Сложи узор»**

Цель: Познание окружающего мира и развитие пространственного воображения, сообразительности и логического мышления, навыков счета и графические способности, цветоощущение, умения анализировать, синтезировать и комбинировать, обучение детей навыкам классификации, варьировать цвет и форму, создавать новые образы; воспитание аккуратности, внимания, точности, усидчивости и целеустремленности.

Описание: Кубики Никитина. Сложи узор предназначены для детей от 2 до 8 лет. Игра состоит из 16 кубиков, грани которых окрашены в четыре цвета (красный, желтый, синий, белый) определенным образом. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют 3 вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимая для конструкторской работы.

Как изготовить игру? Для игры нужно 16 деревянных кубиков размером 30х30х30 мм (можно 35 и 40). Если они оклеены бумагой, то уложите их в тазик и облейте кипятком. Через 30-40 секунд клей намокнет, и бумага будет легко отделяться. Чистые кубики разложите неплотно в один слой и поставьте в шкаф или на батарею отопления, чтобы они хорошо просохли. На следующий день их можно будет зачистить мелкой шкуркой (наждачная бумага) от остатков клея и бумаги, и особенно старательно шероховатые торцовые грани. В наборах «Кубики-самоделки» они не оклеены бумагой, но зачистить их все равно надо, двигая кубик по листу бумаги на столе.

Чистые кубики разметьте остро отточенным карандашом, проведя диагонали как можно точнее. Диагонали лежат на противоположных гранях, они параллельны, и их не следует помещать на торцах.



Порядок окраски показан на рисунке 1:

передняя грань – белая  
задняя грань – желтая,  
правая грань – синяя,  
левая грань – красная,  
верхняя грань – желто-синяя,  
нижняя грань – красно-белая.

Кубики лучше всего окрашивать нитрокрасками, они быстро сохнут (1–2 часа) и очень прочны. Только тона красок нужно выбирать чистые и такие, чтобы совпадали по оттенку с цветом узоров-заданий.

Технические масляные краски сохнут дольше (до 1–2 суток), а масляные художественные надо обязательно разжижать бесцветным масляным лаком (техническим), иначе высыхание их будет длиться месяцами.

Если кубики не удастся окрасить, можно оклеить их цветной бумагой, но тогда качество и прочность будут несравненно ниже. Для кубиков нужна картонная коробка размером 125x125x30 мм с крышкой. Проследите, чтобы кубики входили в нее свободно, а крышка надевалась с небольшим трением. В такой коробке не только удобно держать и хранить кубики, но и складывать узоры серии В (из 16 кубиков).

Узор-задание. Делать их удобно на чертежной бумаге, на отдельных листах 100 x 100 мм или 100 x 150 мм (для длинных узоров). Сами узоры-задания можно нарисовать красками, но лучше наклеивать узор, вырезанный из цветной бумаги (метод аппликаций).

Отдельные серии заданий можно разложить по пакетам из плотной бумаги с наклеенными или нарисованными большими буквами А, Б, В, Г, Д, обозначающими серию.

Если вы хотите, чтобы порядок заданий не нарушался, то из каждой серии или из ее частей можно сделать книжку-гармошку. Самые простые узоры-задания серии А складываются из 4 кубиков, их можно давать малышам, начиная с 1–2 лет. Усложнение узоров идет постепенно, но эта постепенность, конечно, относительна, и переход от одноцветных граней к двухцветным (вы увидите это, играя с малышом) – резкий скачок в уровне сложности. Его можно сглаживать, включая задания других серий, но с одноцветными гранями, узоры из которых складывать проще.

На рисунках 3-9 вы можете сами выбирать эту последовательность, зная возможности своего ребенка по предыдущим играм (Приложение). По этим рисункам можно установить, какой из узоров потерял, и приготовить новый. На них можно отмечать те задания, с которыми малыш уже справляется, и видеть те, что еще «не покорились» ему. На этих же рисунках даны некоторые названия узоров: «цветок», «пила», «лодка», но не обязательно сразу сообщать их ребенку. Для развития воображения ребенку можно показать узор-задание, сложить узор из кубиков и предложить малышу подумать, на что похож этот узор. Малыши предпочитают свои «имена» и, чтобы не забывать, их можно вписывать в книгу рядом с напечатанными. Узоры-задания СУ представлены в Приложении.

### **Игра «Хорошо – плохо»**

Цель – знакомство детей возраста с общепринятыми нормами поведения, правилами безопасности и личной гигиены.

Ход игры: Важнейшим фактором развития эмоционально-чувственной сферы ребенка является сама жизнь, взаимоотношения с окружающим миром. Именно поэтому в данной игре предлагаются 18 ситуаций из жизни, которые знакомы детям и доступны для их понимания. Подбор этих ситуаций продиктован еще и тем, что ребенку будет легко давать положительную или отрицательную оценку ситуаций. Оценивая поведение изображенных в игре детей, несомненно, малыши усваивают нормы поведения.

Кроме того, игра тренирует внимание, мышление, поскольку ребенку нужно наблюдать и анализировать поведение человека по мимике и пантомимике, развивает речь.

В игре принимают участие от 1 до 6 человек и ведущий.

### **2 вариант: Игра «Это и хорошо, и плохо»**

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Материал: двухцветный карандаш.

Ход игры: Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой – «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной, обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

### **Игра «Польза – вред»**

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных, ни вредных, одни только необходимые.

Ход игры: Темы могут быть различные

1 этап

Первый вариант: «Польза – вред».

(тема: живая природа).

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы?», дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы?»

Второй вариант: «Нравится – не нравится».

(тема: не живая природа).

Принцип организации см. вариант 1.

Третий вариант: «Хорошо – плохо».

(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

## 2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? «(волк стал хорошим - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить).

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

## 2 вариант Тема: «Полезное– бесполезное»

Цель: Закрепить понятия полезные и вредные продукты.

Дидактический материал: Карточки с изображением продуктов.

Методика проведения: На один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Бесполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.

## **Игра «Да – нет»**

Цель: уточнить текущие знания о предметах: какие относятся к живой природе (дышат, двигаются, питаются, размножаются), какие к неживой природе (часть природы, но не обладают всеми свойствами живых), какие к рукотворному миру (изобретенные людьми).

Описание игры: «Да-Нетка» на классифицирование объекта по признакам.

В нашем быстром мире ребенку нужно не только запоминать, что, скажем, самолет – это транспорт, а чайник – посуда, но и самому понимать, как классифицировать предметы, чтобы структурировать окружающую действительность. Традиционная педагогика этому пониманию ни разу не учит. А учит думать, как раз ТРИЗ с помощью «Да-Нетки».

Прежде чем непосредственно задавать вопросы и угадывать какой-либо объект, нужно провести подготовительную работу с ребенком. Начинать подготовку можно с 3,5 лет. Когда информационный фонд накоплен, можно смело приступать к игре.

Основные правила у нее такие же, как и у пространственной разновидности. Найти ответ, сужая поле поиска, задав наименьшее количество вопросов. Задавать вопросы помогают признаки, которыми обладает объект:

цвет,

форма,

размер,

его части и месторасположение,

звук,  
запах,  
вкус,  
температура,  
влажность,  
материал,  
способность двигаться или выполняемое действие,  
то, как может изменяться во времени.

Важно в процессе выяснения информации об объекте, помогать ребенку резюмировать то, что он уже узнал. Обдумывая вопрос, дитё двигается по разным уровням абстрактных понятий, учится видеть целое и части. Важно, что ребенок действует не по готовой схеме, а сам конструирует свой алгоритм поиска ответа.

Виды классификационной «Да-Нетки»

Игры «Да-Нет» с набором картинок,

Игры «Да – Нет» с видимыми для ребенка объектами ближайшего окружения,

Игры «Да – Нет» с объектами, которых нет в ближайшем окружении (но это обязательно должен быть конкретный, а не абстрактный объект).

### **Игра «Назови соседей числа»**

Цель: Формировать у детей представление об отношениях чисел в числовом ряду.

Совершенствовать слуховое восприятие, уметь называть соседей числа.

Упражнять в увеличении и уменьшении числа на 1 и 2.

Ход игры: Вариантов множество. Можно использовать различные карточки с цифрами, можно по слуху.

I. Ребенок выбирает карточку с вагончиком, называет цифры, находит пропущенное число на маленькой карточке и закрывает пустое окошко. Использует слова: между, справа, слева, перед, после, за.  
II. Игра в группе от 2 человек. Водящий показывает большую карточку и просит назвать пропущенное число. Например: «Какое число стоит между числами 4 и 6?», или «Какое число будет следующим в ряду 5, 6...?» Игроки выбирают нужную карточку и показывают ее водящему. Задание можно сделать более интересным внося элемент соревнования. Кто быстрее покажет или назовет недостающее число?

III. Игра с мячом « Назови число на 1(2) больше (меньше) того, которое назову»

## **Игра «Геовизор» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Развивает мелкую моторику рук, интеллект, творческие способности и формирует у ребенка математические представления.

Занятия с «Геовизором» Воскобовича дают представления о пространственных отношениях, количественном счете, симметрии, системе координат, делении целого на равные и неравные части. Ребенок развивает умение решать логико-математические задачи, внимание, память, мышление, воображение и творческие способности, мелкую моторику руки.

Описание игры: Ваш ребенок начинает обучение в школе Волшебства! Вместе с Околесиком и его друзьями-гномами он играет игру Геовизор Воскобовича,

Гному по прозвищу Разделяй-Объединяй нравятся волшебные забавы, в которых надо что-нибудь объединять или делить на части. Гном по имени Увеличь-Уменьши любит увеличивать и уменьшать размер предметов. Гном Крути-Верти заставляет все вращаться в разные стороны. А самый умный гном Появись-Исчезни может сделать из ничего что угодно и наоборот – спрятать то, что всем видно.

### Как устроен Геовизор Воскобовича

Игра состоит из экрана с нарисованной на нем координатной сеткой, точки которой – отверстия в экране, и подложки. Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, положенной под экран. Игра знакомит с системой координат. Каждый луч координатной сетки обозначен буквой: «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждая точка-отверстие в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждой точке можно дать имя. Например, «О1» или «З4». Можно рисовать фигурки по образцу, приведенному в альбомчике или созданному на «Геоконте». Или взрослый называет координаты точек, а дети отмечают маркером эти точки и строят по ним фигуры. Освоив игру, ребенок сможет создать свои узоры или, создавая узоры на «Геоконте», сможет зарисовывать и сохранять их с помощью «Геовизора».

К игре прилагается 10 заданий для учеников школы Волшебников и их друзей гномов, а также альбом фигурок.

«Геовизор» предлагается как самостоятельная игра или как дополнение к игре «Геоконт».

В набор входят: Геовизор Воскобовича, альбом с заданиями и маркер.

### **Игра «Целое – часть»**

Цель: Формировать целостное восприятие предмета; развивать мелкую моторику; активизировать словарь

Материал: части (детали) предметов.

Дом – фундамент, стена, окно, крыша, двери, крыльцо

Машина – кабина, колёса, дверка, кузов, фары

Цветок – стебель, корень, листья, серединка, лепестки

Чайник – стенки, крышка, носик, ручка

Ход игры: Дети получают конверт с частями (детальями предмета) и выкладывают их. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием и правильно назовёт сам предмет и его части.

### **Игра «Считай дальше»**

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

### **Игра «Что может лес»**

Цель: Углубить знания детей о лесе как природном сообществе. Развивать словарный запас.

Ход игры:

Здравствуй лес, дремучий лес

Полон сказок и чудес, все открой, не утай

Ты же видишь мы свои.

И так, мы в лесу. Сейчас в лесу тихо – тихо.

Что же нас никто не встречает?

А где же звери, которые пригласили нас в гости?

Ой, ребята слышите кто-то плачет!

Много бед таят леса.

Волк, медведь там и лиса!

Что может делать лес: расти, шуметь, пугать, радовать, помогать, кормить, одевать, согревать и т.д.

Дети называют слова и объясняют понятия.

### **Игра «Мой, моя, моё»**

Цель: согласование местоимений мой, моя, моё, мои с существительными.

Ход игры:

1 вариант

Предложить детям называть слова, которые согласуются с местоимением мой или моя, моё, мои.

2 вариант

Материал: предметные картинки, 4 чемодана, 4 корзины (и др.)

На одном чемодане написать слово «МОЯ», на другом – «МОЙ», «МОИ», «МОЁ». В чемодан складывают дети одежду, в корзины – овощи, фрукты, на полки – посуду.

### **Игра «Разноцветная игра»**

1 вариант: «Найди друзей краски».

Цель: Обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Материал: карточки с нарисованными силуэтами предметов.

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей», «желтой», «зеленой», «синей», «красной» красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

2 вариант «Собери радугу»

Цель: закрепить знание основных цветов радуги, и учить образовывать радугу последовательными цветами.

Материал: Ленточки цветов Радуги.

Ход игры: дети делятся на группы по количеству цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги.

Воспитатель объясняет, что все они вместе - радуга, а каждый отдельно - капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полоски радуги собираются вместе, выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.

### 3 вариант «Разноцветные предметы»

Цель: Закрепить знания о цветах и оттенках, развивать зрительную память, произвольное внимание, логическое мышление.

Материал: карточки с предметами, нарисованными одинаковым цветом.

Ход игры: Предложить детям собрать пары предметов, нарисованных одинаковым цветом.

### 4 вариант «Разноцветный счёт»

Цель: Упражнять детей в счёте предметов, закрепить знания о цветах и оттенках

Материал: Разноцветный кубик. Карточки с нарисованными разноцветными предметами.

Ход игры: Играть можно одновременно 2-4 детям. Раздаются по 6 карточек. Ребёнок берёт кубик и бросает. Какой выпал цвет, ищут на карточке предметы соответствующего цвета и считают. Кто быстрее сосчитает, получает бонус – очко (фишку). Побеждает тот, у кого больше очков.

### 5 вариант «Разноцветные узоры»

Цель: Развивать внимание, цветовосприятие.

Ход игры: Нужно подобрать недостающий элемент в цветочек.

## **Игра «Дорисуй предмет»**

Цель: развивать внимание детей, чувство симметрии; обнаружить уровень знаний в выборе цвета предмета и последующей его заштриховки.

Ход игры:

### 1 вариант

На листах бумаги нарисована половина какого-то предмета (цветок, избушка, елка). Нужно дорисовывать вторую часть рисунка и закрасить его.

### 2 вариант «Поможем художнику»

Материал: большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картину. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок.

После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

### 3 вариант «Волшебные картинки».

Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое



изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

### **Игра «На что похоже?»**

Цель: развития воображения

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

1 вариант. В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

2 вариант. Даются карточки со схематическими изображениями. Дети называют, что это может быть.

### **Игра «Четвёртый лишний»**

Цель игры:

Развитие мышления и внимания дошкольников.

Развивать умение детей классифицировать предметы по одному признаку

Ход игры:

Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Например, представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок должен выделить лишнее животное-собаку. Остальных должен классифицировать как домашних птиц.

Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» при работе с группой дошкольников можно использовать презентацию.

### **Игра «Квадрат» игра В.В. Воскобовича**

Цель: «Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка: абстрактное мышление навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание

Описание: «Квадрат Воскобовича» Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более. Следует отметить, что развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, дедушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои.

### **Игра «Прозрачная цифра» игра В. В. Воскобовича**

Цель: Способствует развитию математических представлений и понятий о пространственных отношениях; структуре цифр и букв, как знаков.

С ней ребенок познакомится с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность; поймет, как классифицировать предметы по определенным признакам; научится сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок; усвоит, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами; сможет составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти.

Игра способствует развитию внимания, памяти, логического мышления. Составляя из пластинок цифры, буквы и самые разные фигуры, ребенок будет развивать воображение и творческие способности, мелкую моторику рук и речь.

Состав: Игра состоит из 24 прозрачных пластинок с элементами «электронной восьмерки» четырех основных цветов: красного, синего, желтого и зеленого и 10 картонных карточек-трафаретов. Размер прозрачных карточек – 5\*8 см. Элементы цифр на картонных и прозрачных карточках – одинакового размера. Перед началом игры прозрачные пластинки нужно вырезать, поскольку продаются они в виде лент по 6 штук на каждой ленте, картонные карточки можно не вырезать, оставить в первоначальном виде.

Описание игры: Основная суть игры в том, что, накладывая прозрачные карточки друг на друга или на трафареты, можно составлять различные знаки

и фигуры. Причем, составлять их можно самыми разными способами – одну и ту же цифру можно сложить и из двух, и из четырех пластинок. Необходимо соблюдать лишь одно правило – цветные полоски должны накладываться только на не закрашенные, иначе игра теряет смысл. На первоначальном этапе можно использовать трафареты, как подсказку, в дальнейшем знаки рекомендуется собирать по памяти. В комплекте вы найдете буклетик, в котором описываются варианты игр и схемы фигур. Помните, как в детстве учились писать почтовый индекс? Теперь его можно не только написать, но и собрать необычным и интересным способом!

### **Игра «Счетовозик» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Разнообразные игры, описанные в инструкции, развивают у вашего ребенка пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомят его с составом числа

Описание игры: Счетовозик – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Эти названия говорят сами за себя: на ярком, и веселом паровозике поместился целый учебник математики! Вот только предназначен он не для старших школьников, а для юных учеников 5-9 лет, которые только начинают знакомиться с числами и осваивать счет.

Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20. Таким образом, в игре ваш ребенок знакомится не только с цифрами (на первый взгляд непонятными закорючками), но и с их количественным значением.

Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки, ваш ребенок составляет арифметические примеры и неравенства.

Числа в окошках Счетовозика

Игровое поле состоит из трех рядов:

верхний – числа первого десятка (1-10);

средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ?, <, >);

нижний – числа второго десятка (11-20).

Ход игры:

I этап: Считаем.

Расскажите ребенку сказку про Магнолика-путешественника. Если вы с малышом уже ездили поездом, он наверняка вспомнит впечатления от своих поездок – получится замечательная беседа, во время которой можно задать ребенку вопросы на развитие речи. Затем сформулируйте несколько заданий для счета. Например, попросите его найти окошко, в котором три фонарика. А в каком окошке фонариков в два раза больше? Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет? И так далее.

II этап. Сравниваем числа первого десятка.

Для выполнения этих игровых заданий познакомьте ребенка со знаками неравенства. Чтобы наглядно показать, какое число больше, меньше или равно другому, нужно при помощи шнурка соединить эти числа со знаком. Малыш быстро разберется со знаками-птичками, если объяснить ему, что клювик всегда смотрит в сторону меньшего, а крылья – в сторону большего числа.

III этап. Составляем числа второго десятка.

Прибавляем частичку «-дцать» к числу первого десятка, немного изменяем звучание – и получаем число второго десятка. Просто, наглядно и увлекательно! Делать это можно и с помощью шнурочка: соединять 10 с различными цифрами верхнего ряда и называть получившееся число.

IV этап. Решаем примеры, составляет задачи.

Отличным счетным материалом станут фонарики в окошках «Счетовозика». Например, поинтересуйтесь у ребенка, сумма каких окошек дает 10 или 20 фонариков. Можно и вычитать: сколько фонариков нужно убрать из окна под номером 12, чтобы получилось окно номер 7? И так далее. Волшебный шнурок поможет юному математику в его начинаниях!

Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

### **Игра «Кого не стало?»**

Цель: упражнять детей в образовании существительных в Р.п.; развивать внимание, память).

Материал: предметные картинки

Ход игры: закройте картинку животного и просите ребенка назвать животное, которого не стало.

Например: Не стало коровы. Не стало жеребёнка и т. д.

### **Игра «Блоки Дьенеша»**

Цель игры:

1. Блоки Дьенеша знакомят детей с основными геометрическими фигурами, учат различать их по цвету, форме, величине.

2. Блоки Дьенеша способствуют развитию у малышек логического мышления, комбинаторики, аналитических способностей, формируют начальные навыки, необходимые детям в дальнейшем для умения решать логические задачи.

3. Блоки Дьенеша помогают развить у дошкольников умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словами их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одновременно два или три свойства объекта, обобщать рассматриваемые объекты по одному или нескольким свойствам.

4. Блоки Дьенеша дают детям первое представление о таких сложнейших понятиях информатики как алгоритмы, кодирование информации, логические операции.

5. Блоки Дьенеша способствуют развитию речи: малыши строят фразы с союзами «и», «или», частицей «не» и т.д.

6. Блоки Дьенеша помогают развивать психические процессы дошкольников: восприятие, внимание, память, воображение и интеллект.

7. Блоки Дьенеша развивают творческое воображение и учат детей креативно мыслить.

Описание игры:

Набор «Логические блоки Дьенеша»

Классический вариант логических блоков Дьенеша – это набор из 48 геометрических фигур:

1. Четырех форм (круглые, треугольные, квадратные, прямоугольные)
2. Трех цветов (красные, синие, желтые)
3. Двух разных видов размеров (большие и маленькие, толстые и тонкие)

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя свойствами – цветом, формой, величиной и толщиной.

Для дошкольников, которые только начинают знакомиться с блоками Дьенеша, целесообразно упростить набор до 24 геометрических фигур, исключив вариант толстых форм. В игре остаются только тонкие или только толстые фигуры. Таким образом, все фигуры имеют отличие только по трем признакам: цвету, форме и величине

### **Игра «Двухцветный квадрат» игра В. В. Воскобовича**

Цель: Складывая «Квадрат» можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами.

Играя с «Квадратом» можно давать задания на тренировку внимания, логики, сообразительности.

Занятия с «Квадратом Воскобовича» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности.

Состав: Двухцветный квадрат Воскобовича представляет собой тканевую основу, на которую наклеены пластиковые треугольники. Они зеленые с одной стороны и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым квадрат можно сгибать.

Описание игры: Во что можно превратить квадрат? Если это Квадрат Воскобовича, который еще называют вечным оригами, то его можно превратить в домик, конфету, летучую мышшь, конверт, семафор, мышку, ежика, звездочку, башмачок, лодку, рыбку, самолет, птичку, маленький домик, котенка, подъемный кран, черепаху, мальчика в плаще и ворона. Это только те превращения, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать!

Играя с «Квадратом» можно давать задания на тренировку внимания, логики, сообразительности. Например, сложив домик с зеленой крышей, спросите у ребенка, сколько он видит красных квадратов. Первый ответ, который приходит на ум – два, но если присмотреться внимательнее, то выяснится, что их три. А зеленый квадрат один. А вот не красных квадратов четыре. И таких заданий можно придумать великое множество!

А еще «Квадрат Воскобовича» можно взять с собой в дорогу. Он легко поместится в карман и развлечет Вас и Вашего ребенка во время путешествия!

### **Игра «Прозрачный квадрат» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Прозрачный квадрат Воскобовича – это головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач. Игра развивает логическое мышление, моторику руки, конструкторские способности и воображения. А еще ребенок познакомится с геометрическими фигурами и их свойствами.

Состав: В набор входят 30 квадратных прозрачных пластинок. Одна пластинка полностью окрашена в синий цвет, а на других закрашена только часть квадрата.

Описание игры: Инструкция к игре – это сказочная история об удивительных нетающих льдинках Озера Айс. Вместе с мудрым Вороном Мэтром по ходу сказочного сюжета, ребенок выполнит задания Хранителя Озера Айс и получит в награду волшебные нетающие льдинки, из которых можно сложить множество забавных фигурок. Можно складывать фигурки из альбома, а можно придумывать свои.

Задания в инструкции разделены на три группы (три дня провел Ворон Мэтр на Озере Айс, состязаясь с его хранителем). В первый день Ворон решал задачки на анализ геометрических фигур и соотношение части и целого, во второй день он складывал квадраты из различных частей и самые разные фигурки, а на третий день играл с Хранителем Озера Айс в «Вертикальное домино». В эту игру можете сыграть, и Вы со своим ребенком или всей семьей. Все пластинки кладутся на середину стола, игроки по очереди берут по одной пластинке и строят из них квадрат (если пластинка не подходит она кладется рядом и дает начало новому квадрату). Тот, кто достраивает квадрат до целого – забирает его себе и получает столько очков – сколько частей в квадрате. Выигрывает тот, у кого больше пластинок (или очков).

О том, что случилось с Вороном Мэтром и Волшебными нетающими льдинками дальше ребенок узнает из сказки «Нетяющие льдинки Озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате». Это продолжение сказок «Малыш Гео, ворон Мэтр и я – дядя Слава» и «Тайна Ворона Мэтра или сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата». Для тех, кто не читал эти сказки в начале книги дано их краткое изложение. Взяв у Ворона Мэтра нетающие льдинки Озера Айс, Малыш Гео идет искать выход из Фиолетового леса. В путешествии его сопровождает Невидимка Всюсь – вредина и каверзник. Он всячески старается помешать Малышу Гео, но с помощью

волшебных льдинок и Вашего малыша, все заканчивается благополучно. По ходу сюжета ребенку нужно складывать различные фигурки из своих прозрачных квадратиков.

«Прозрачный квадрат» можно взять с собой в дорогу. Он легко поместится в карман и развлечет Вас и Вашего ребенка во время путешествия!

В комплект входит инструкция и сказка «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате».

### **Игра «Палочки Кюизенера»**

#### Цель:

Разовьют элементарные математические представления – о числе на основе счета и измерения.

Помогут освоить ключевые средства познания – сенсорные эталоны (эталон цвета, размера), таких способов познания, как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, ширине, высоте).

Помогут освоить пространственно-количественные характеристики.

Научат детей понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.

Сформируют навык самоконтроля и самооценки.

Описание игры: Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка - развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое.

Удовлетворять естественные потребности детей в познании и изучении окружающего мира, их неумную любознательность помогают игры – исследования.

Педагоги разных стран адаптируют и развивают технологии использования давно известных российских и зарубежных дидактических средств (развивающие игры Б. Никитина, блоки Дьенеша, «Лего», счетные палочки Кюизенера и др.), расширяя горизонты мирового образовательного пространства.

Разработка и внедрение в практику эффективных дидактических средств, развивающих методов позволяет педагогам и родителям разнообразить взаимодействие с детьми, познакомить со сложными, абстрактными математическими понятиями в доступной малышам форме. Вызвать интерес к игре с палочками Кюизенера и желание действовать с ними.

## **Игра «Какой, какая, какие?» «Что из чего?»**

Цель: Развивать воображение, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность, речь.

Воспитывать познавательный интерес к предметам одежды и обуви, бережное и бережное отношение к ним.

Упражнять в словообразовании прилагательных от существительных.

Материал: предметы зимней одежды и обуви или картинки с их изображением, фанты-снежинки.

Ход игры:

1 вариант: Каждый ребенок получает предметы зимней одежды и обуви. Педагог называет предмет и материал, из которого он изготовлен. Ребенок ищет у себя названный предмет. Кто нашел у себя названный предмет, должен назвать словосочетания прилагательного с существительным, то есть ответить на вопрос «Какой?», «Какая?», «Какое?». За правильный ответ ребенок получает фант. Например: шуба из меха - меховая шуба; курточка на пуху - пуховая курточка; брюки из шерсти - шерстяные брюки, перчатки из шерсти - шерстяные перчатки; сапоги из кожи - кожаные сапоги; шапка из меха - меховая шапка.

2 вариант: (цель: упражнять детей в подборе признаков к именам существительным).

Содержание: рассмотрите с ребёнком иллюстрации домашних животных,

обсудите их внешние признаки, попросите малыша ответить на вопрос.

Например: Корова (какая?) – большая, пестрая, сытая, добрая, рогатая и т. д.

3 вариант: Скажи какой.

Называть не только предмет, но и его признаки и действия;

обогащать речь прилагательными и глаголами.

Предлагаем детям ряд заданий

По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки (Круглое, сладкое, румяное – что это?).

Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой)...сладкий, снег...лимон....

Закончить словесный ряд: снег белый, холодный (еще какой?); морковь желтая...солнце теплое... и т. Д .

Назвать какие в комнате вещи круглые, большие и т. Д . Детям предлагают вспомнить и сказать: кто из животных и птиц как передвигается (ворона летает, щука плавает, кузнечик прыгает, уж ползает), кто как голос подает (львы рычат, мыши пищат, коровы мычат).



## **Игра «Закончи предложение»**

Цель: Практиковать в составлении предложений с заданными словами;  
Формировать навыки употребления падежных окончаний существительных.

Ход игры:

1 вариант: (в кругу с мячом).

Нужно закончить предложения, используя союз «чтобы»:

Дети сели в лодку, чтобы...

Мама надела нарядное платье, чтобы...

Петя закрыл лицо руками, чтобы...

Вова взял собаку на поводок, чтобы...

Папа купил цветы, чтобы...

Девочка открыла окно, чтобы...

Водитель открыл багажник автомобиля, чтобы...

Дедушка поставил в огороде пугало, чтобы...

2 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки»  
(дифференциация

окончаний существительных винительного падежа).

Рыбак поймал...(рыбу).

Портниха шьет...(платье).

Повар варит...(суп).

Хозяйка кормит...(гуся).

Мама стирает...(платок).

Собака догоняет...(мальчика).

Бабушка покупает...(хлеб).

3 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки»  
(дифференциация

окончаний существительных родительного падежа).

Эта собака больше...(кошки).

Кошка сильнее...(мышки).

Брат выше...(сестры).

Я прошел мимо...(магазина).

Я иду вдоль...(реки).

Я дошел до...(моста).

Нужно купить на рынке...(сыра).

Это ветка...(ели).

У дедушки нет...(зонта).

У Кати нет...(собаки).

4 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки»  
(дифференциация

окончаний имен существительных дательного падежа).

Врач прописал...(дедушке) лекарство.

Налей...(собаке) воды.

Позвони по...(телефону).

Семья приехала к...(морю).

Хозяйка дает морковку...(кролику).

Мама читает сказку...(сыну).

5 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки»  
(дифференциация

окончаний имен существительных предложного падежа).

Дети едут в...(автобусе).

Корабли стоят в...(порту).

Вещи висят в...(шкафу).

Девочки гуляют в...(парке).

Мальш мечтает о...(собаке).

6 вариант: Интерактивная игра направлена на изменение формы слова в соответствии с предложенной формулировкой предложения. Дети слушают воспитателя, например, Знайка предлагает поиграть (игра со Знайкой).

Я чищу ковёр... .

Я стираю бельё в...

Я слушаю новости по...

Я глажу бельё...

Я смотрю фильм по...

Я ищу новую информацию в...

Я взбиваю сливки с помощью...

Я храню продукты в...

Я шью платье на...

Дети внимательно прослушивают предложение, выбирают ответ (одну из картинок). Если ответ правильный, то происходит автоматический переход на следующий слайд, при неправильном ответе ребенок нажимает стрелочку назад и возвращается к заданию, выполнение которого требует правильного ответа.

### **Игра «Шнур – затейник» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Развивать психические процессы, такие как речь, внимание, память.

Развить мелкую моторика рук, зрительно- двигательная координация движения рук и глаз, точные движения кистей рук, умение ориентироваться на плоскости, в пространстве (верхний, средний, нижний ряд).

Умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту.

Подготовка к чтению и письму. Освоение моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание.

Творческие способности.

Состав игры: Игра предназначена для детей 3-8 лет. Основа представляет собой дощечку 24x12 см с выпуклыми дырочками-кнопками. В комплекте 3 шнурка – красный, зеленый и синий. При «вышивании» слов из каждого получается одна буква, а значит, максимальная длина слова на дощечке – 3 буквы. Схемы узоров, цифр и слов.

Ход игры: Придумал такое занимательное пособие изобретатель развивающих игр В.В. Воскобович, а представляет игру ребятам фокусник Филимон Коттерфильд. Этот сказочный кот – великий иллюзионист и

знаменитый факир, который покажет ребятам свои лучшие фокусы со змеями, то есть с разноцветными шнурочками. Они петляют по доске и «рисуют» на ней цифры, буквы, целые слова и замысловатые узоры.

Прочитайте ребенку сказку о Коттрефильде и покажите вашему юному волшебнику основные приемы работы со шнурочками: они могут огибать кнопки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь.

Фокусник раскрыл секрет некоторых фокусов, схемы которых приведены в инструкции. По ним вы можете проводить с ребенком графические диктанты: «Шнур-затейник делает шаг вниз, шаг вправо, два вверх, один наискосок...» и так далее. Задания к таким диктантам могут быть разные: повторить узор или слово по образцу, «вышить» их на слух (под диктовку), закончить симметричную стежку-дорожку.

Шнурок может продеваться в кнопку, огибать ее или закручиваться вокруг нее. С помощью шнура на игровом поле вышиваются буквы и несложные слова. Можно написать цифру и легко превратить ее в другую, складывать и вычитать, решать примеры.

Вашему малышу наверняка понравится еще и такая волшебная игра: задайте ему два трехбуквенных слова и попросите выяснить, за сколько ходов одно слово можно превратить в другое. Такие увлекательные загадки великолепно тренируют не только мелкую моторику, но и речь, пополняют словарный запас.

### **Игра «Огородная – хороводная»**

Цель: Развивают чувство ритма и музыкального слуха, способствуют совершенствованию двигательных навыков, облегчают процесс адаптации: располагают детей друг к другу, раскрепощают их.

Ход игры: Дети стоят в кругу, предварительно выбираются «морковь», «лук», «капуста», «шофер». Они тоже стоят в кругу.

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород. Там своя морковь растет  
Вот такой ширины, вот такой вышины! (2 раза)

Дети останавливаются и раскрывают руки в ширину, а затем поднимают их вверх.

Выходит, «морковь», пляшет и по окончании куплета возвращается в круг; дети, стоя на месте, поют:

Ты, морковь, сюда спеши. Ты немного попляши  
А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород, там зеленый лук растет  
Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

В кругу танцует «лук», по окончании куплета возвращается в круг, дети, стоя на месте, поют:

Ты лучок сюда спеши, ты немного попляши,  
А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород и капуста там растет  
Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)  
Выходит, «капуста» и пляшет в кругу, по окончанию куплета  
возвращается в круг, дети поют:

Ты капуста, к нам спеши, та немного попляши,  
А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас грузовик, он не мал и не велик.

Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

Выходит, «шофер» и пляшет в кругу, по окончанию куплета  
возвращается в круг, дети поют:

Ты, шофер, сюда спеши, ты немного попляши  
А потом не зевай, увози наш урожай!

2 вариант: «Овощи»

*Дети идут по кругу взявшись за руки.*

*В центре круга водящий с завязанными глазами.*

Все поют:

Как-то вечером на грядке

Репа свекла, редька, лук

Поиграть решили в прятки

Но сначала встали в круг

*Останавливаются, считают загибая пальцы*

*Водящий кружится.*

Рассчитались четко тут же

Раз, два, три, четыре, пять,

Прячься лучше,

Прячься глубже.

Ну а ты иди искать.

*Дети приседают, водящий идет искать.*

*Стараясь найти и на ощупь отгадать, кого поймал.*

## **Игра «Игра в слова»**

Цепочка слов

Цель: развитие фонематического слуха у детей; закрепление умения делить слова на слоги, выделять части слова, определять, из скольких частей состоит слово. Формирование навыка звукового анализа слов.

Ход игры:

1 вариант: Цепочка слов

Предложите ребенку разложить предметные карточки-картинки по очереди так, чтобы название каждого нового предмета начиналось на последний слог предыдущего: лыжи – жирафа – фара – рама – машина.

Называйте поочередно слова, выбирая каждое последующее так, чтобы оно начиналось на последний звук предшествующего слова.

2 вариант: Подбери слова

Цель: научить детей подбирать синонимы, обогащение словарного запаса.

Предложите ребенку подобрать слова по теме. Заранее договоритесь с ним, на какую тему будете подбирать слова. Пусть, например, тема будет «домашнее животное – котенок». Сначала подберите слова о том, какой котенок. Возьмите в руки мяч и перебрасывайте его друг другу, называя слово. Итак, какой котенок? Начните первым: пушистый – озорной – усатый – полосатый – шаловливый – быстрый. Дайте сигнал «стоп!» Теперь подберите слова о том, что он делает: бегаёт – прыгает – мяукает – играет – мурлычет и т. п. Можно подобрать кличку придуманному котенку.

Тема может быть любой: описание предмета, растения и т. п.

### 3 вариант: Слово можно прошагать

Цель: закрепление умения делить слово на слоги.

Скажите ребенку, что слово можно измерить шагами. Произнося слово жук, одновременно сделайте один шаг. При слове шар пусть ребенок сделает один шаг. Прокомментируйте ситуацию: «Это коротенькие слова, на один шаг. Попробуем другие!» и начните шагать, одновременно придумывая новые слова. На каждый слог – по шагу. Пусть ребенок поможет вам, придумает новые слова на два, три, четыре шага-слога.

### 4 вариант: Части слова

Цель: закрепление умения делить слово на слоги, формирование навыка графического обозначения слога.

Пофантазируйте вместе с ребенком, как вы будете в лесу звать потерявшуюся подружку, приложите руки к губам рупором и нараспев произнесите: «Ма-ша! И-ра! Ма-ри-на!» Обратите внимание на то, что слова «распадаются» на части.

Произнесите слово лу-на. Повторите его нараспев вместе с ребенком. Пусть он определит, сколько частей в этом слове. Пусть назовет первую и последнюю части.

Познакомьте его таким же образом с односложными и трехсложными словами: «мак, сок, кот, дед», «ма-ши-на, со-ро-ка, ба-боч-ка».

Покажите, как обозначить слова графически.

Дом До-мик До-миш-ко

### 5 вариант: Вкусные слова

Цель: закреплять умение ребенка делить слова на слоги, выделять части слова, определять, из скольких частей состоит слово.

Начиная игру, скажите, что сегодня вы будете отмечать день рождения любимой куклы (любой другой игрушки), и предложите выбрать угощение к чаю. Но, выбирая угощения, нужно отобрать только те, названия которых состоят из двух или трех частей. Предложите ребенку перечислить такие сладости. Двухсложные слова: торт, вафли, халва, пирог, лимон, сахар. Трехсложные: конфеты, варенье, печенье, шоколад.

Пусть малыш объяснит, почему не выбрал слово пирожное или мороженое.

## **Игра «Лепестки» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.

Развитие конструктивных способностей детей.

Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.

Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.

Что развивают «Лепестки» Воскобовича

Дети запоминают названия и последовательность цветов радуги, отсчитывают нужное количество лепестков и называют их порядковые номера, получают понятие о расположении предметов в пространстве, учатся отражать это в речи (справа, слева, между, перед и др. слова).

Также во время игр тренируются внимание, память, образное мышление и логика.

Состав игры: «Лепестки» Воскобовича

8 лепестков (7 деталей всех цветов радуги + 1 белая)

поле из ковролина 30x14 см

методический листок с вариантами игровых заданий

У каждого лепестка есть носик, который определяет расположение детали в пространстве (повернута влево, вправо, вниз, вверх), и держатель, чтобы деталь удобно было захватывать пальцами.

Описание игры: Посмотрите, вот это чудо: на ковролиновом поле расцветают умные цветы! Развивающая игра Лепестки Воскобовича – одно из многочисленных приложений к коврографу «Ларчик». Дети 2-9 лет с ее помощью открывают для себя разнообразие красок, учатся считать, рассуждать и определять расположение предметов в пространстве.

Примеры игр с «Лепестками» Воскобовича

1. Цветок с разноцветными лепестками. Коврограф превращается в цветочную поляну. Сначала на ней вырастает двухцветик – с лепестками красного и оранжевого цветов. Потом появляется новый лепесток – какого он цвета? (желтый) Каких цветов будут лепестки у четырехцветика? Как называется цветок с 5, 6, 7 и 8 лепестками?

Когда вы переберете по порядку все цвета радуги, гамму можно будет варьировать. Например, попросите ребенка выложить на коврографе пятицветик, в котором не будет белого, зеленого и желтого лепестков. Какие цвета он при этом использует?

2. Шаловливый ветер. Налетел ветерок, и лепестки легли «носиками» в разные стороны. Первый смотрит вверх, второй вправо, третий влево, четвертый вниз и т.п. Вместо порядковых номеров вы можете прорабатывать с ребенком названия цветов: красный лепесток лег носиком вверх, оранжевый – вниз, зеленый оказался над желтым, а голубой – через клетку вправо от зеленого и так далее.

В инструкции вариантов игр гораздо больше. А вместе с ребенком вы придумаете и свои собственные задания к этому пособию.

## **Игра «Чудо – соты» игра В. В. Воскобовича**

Цель: Из геометрических деталей ребенок складывает разнообразные изображения, развивая таким образом творческое и логическое мышление. Он совершенствует внимание и память, учится анализировать и сравнивать. Ребенок развивает цветовосприятие, понимание формы. Кроме того, он улучшает мелкую моторику и координацию движений.

Состав: «Чудо-соты» Воскобовича

17 деревянных деталей

игровое поле из ковролина

инструкция + альбом с фигурами

Описание игры: «Чудо-соты» Воскобовича – это простая, но многовариантная игра для изучения геометрических фигур, развития пространственного мышления и воображения.

Является дополнением к коврографу «Ларчик», однако прекрасно подходит и для самостоятельной игры.

«Чудо-соты» Воскобовича, как играть

Соты – это деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5). Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения.

Такое упражнение позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел.

Воскобович предлагает несколько основных занятий: собирать соты последовательно по цвету и количеству деталей; собирать из сот башню; делать поезд; составлять фигуры из альбома. Вы можете придумать новые условия игры, а также множество силуэтов, которые соберет ребенок.

Детали складываются на поле из ковролина. Его можно разложить на столе или прикрепить к стене/коврографу. По углам есть отверстия для крепления.

На деталях расположены липучки, которые крепко держат соты на ковролине. В пластмассовые штырьки позволяют даже маленькому ребенку легко поставить или отсоединить все части.

«Чудо-соты» Воскобовича знакомят вашего малыша с увлекательным миром геометрических фигур. Превратите математику в интересную игру!

### **Игра «Что изменилось?»**

Цель игры: развивать произвольное внимание и кратковременную память; воспитывать честность.

Материал: несколько небольших игрушек или других предметов, знакомых детям.

Ход игры: на стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Выбирается ведущий, который предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем ведущий предлагается участникам отвернуться, а сам в это время меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

Примечание: бывают случаи, когда ребёнок не может справиться с игрой, т.к. ему необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием, которых ещё пока нет. В качестве такого средства был введён «указующий жест» пальцем (указывает сам ребёнок) и развёрнутое речевое описание тех объектов и их пространственного расположения, которое требуется запомнить и воспроизвести. Ребёнку предлагается брать каждую игрушку в руки (из тех, которые необходимо запомнить), рассматривать её, ощупывать, описывать внешний вид вслух, затем также вслух объяснять себе, где находится игрушка. «Объяснять себе» — это не случайно: другой человек вряд ли смог бы понять это объяснение, поскольку участники группы часто не владеют понятиями «левый», «правый», «верх», «низ». Вначале вся эта процедура совершается вслух, через некоторое время шёпотом, а потом про себя. Затем достаточно просто пальцем указать на игрушку. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой. Как только ребёнок пытается просто запомнить, опять начинаются ошибки.

2 вариант: Дидактическая игра «Найди отличия».

Цель: развитие навыков зрительной памяти развитие навыков опосредованного запоминания

Детям показываются два почти одинаковых рисунка и просят найти, чем один рисунок отличается от другого. Затем одна из карточек убирается. Задача ребенка: вспомнить, что было изображено на первой карточке.



## **Игра «Чудо – крестики» игра В.В. Воскобовича**

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета и формы); тренировка мелкой моторики рук.

«Знакомимся с крестиками».

-Перед вами новая игра. На что она похожа? (на цветочную поляну, пёструю поляну, мозаику, калейдоскоп и т.п.).

-В центре игрового поля находится круг. Какого он цвета? Составь его из двух половинок. Круги получились одинаковыми? Как проверить? (наложить друг на друга).

-Где находится целый крестик? (слева). Какого он цвета? (красного). Из какого количества частей состоит крестик жёлтого цвета? Покажи крестики зелёного и синего цвета. Где они находятся?

Описание:

Дошкольнику очень часто приходится откладывать веселые и интересные игры для того, чтобы уделить время порой утомительным упражнениям для развития навыков и знаний, которые понадобятся ему к школе. С пространственным конструктором «Чудо-крестики» вы сможете своему ребенку в свободной, игровой форме освоить понятия количественного счета, наглядно изучить пространственные отношения и соотношения целого и части. Параллельно с этим будет идти стимулирование речи, мышления, внимания и памяти ребенка.

Это красочное пособие состоит из доски-рамки с 7 крестиками-вкладышами. Вкладыши разделены на части. Ребенок сможет собирать крестики на доске, составляя их из сегментов, изучая при этом различные геометрические формы, их величину, пространственное положение.

Основная цель игрового пособия – научить ребенка свободному пространственному конструированию. Для этого к рамке с вкладышами прилагается инструкция с образцами и схемами различных фигур, силуэтов, узоров и орнаментов. Например, из деталей конструктора ребенок сможет составить: снеговика, ракету, девочку, клоуна, дом, наездника, бабочку, лодку, гусара, подводную лодку, беседку. А также придумать собственные предметы.

Предложите ребенку обвести предметный контур на бумаге, а затем разрисовать или заштриховать его. Таким образом, будет тренироваться моторно-зрительная координация, которая так пригодится будущему школьнику.

Состав игры:

1. Игровое поле.

2. Крестики:

- Салатный – целый;
- Лиловый – из четырех частей;
- Светло-голубой – из пяти частей;
- Лимонный – из пяти частей;
- Малиновый – из пяти частей;
- Розовый – из шести частей;
- Бирюзовый – из семи частей.

Рекомендованный возраст от 5 лет.  
Размер игрового поля: 21 x 29,5 см.  
Размер крестика: 7 x 7 см.  
Размер самой мелкой детали: 0,8 x 3,5 см

### **Игра «Лабиринты цифр»**

Тетрадь В.Воскобовича

Цель: Развивать познавательный интерес и исследовательскую деятельность;

- психические процессы (воображение, память, внимание, мышление);
- творческий потенциал;
- речь;
- мелкую моторику;
- личностные качества.

Описание: Задания направлены на формирование моторного образа цифры, освоение количественного и порядкового счета. Занятия по пособию будут наиболее эффективны при использовании игрового пособия «Игровизор».

### **Игра «Кем был, кем стал?»**

Цель: Познакомить детей с характерными этапами развития живых организмов; подвести к выводу, что мы – люди – являемся частью Природы, что для роста и развития живых объектов необходимо одно и то же: вода, свет, воздух, питание, любовь и бережное отношение окружающих.

Материал: карточки с этапами развития живых организмов.

Ход игры: Дети раскладывают карточки по мере роста живого организма.

### **Игра «Математические корзинки» игра В.В.Воскобовича**

Цель: Игра закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия.

Состав: Игровое поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка, шелкография) с вкладышами – 5 «корзиночек» и 21 «грибок» (фанера, цветная пленка, шелкография).

Описание: Складывая «грибки» в «корзинки» и заполняя «корзинками» ячейки игрового поля, ребенок учится основным математическим операциям, устному счету, развивает мелкую моторику.

«Математические корзинки» Данное пособие приглашает вас и вашего малыша в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. Малыш в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом.

Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.

### **Игра «Времена года»**

Цель: Знать времена года и называть их в определенной последовательности; находить, соответствующие данному времени года картинки; развивать зрительную память, внимание, речь; любить природу в разное время года.

Материал: картины – пейзаж с временами года.

#### Ход игры:

1 вариант: Дети подбирать карточки к картинкам «Лето», «Осень»,

2 вариант: Дети называют время года по отрывку стихотворения о временах года.

3 вариант: Оборудование: Карточки из цветной бумаги. Эмблемы времен года: снежинки – зима, верба – весна, кленовый лист – осень, лето – клубника.

Для ведущего – шапочка солнышко и блестящая палочка – луч.

Ход игры: дети сидят на стульчиках по кругу. Каждый получает карточку или эмблему. Красное Солнышко указывает лучом на одного из игроков (можно считать считалочку). Названный ребенок выходит в центр круга и рассказывает о том, что он знает о «своем» времени года. Рассказать можно о признаках, о деятельности людей, об играх детей в это время года. Карточки или эмблемы раскладывают на столе. По указанию взрослого Красного Солнышка, ребенок берет карточку и рассказывает о времени года.

### **Игра «Какая бывает погода»**

Цель: Активизировать словарный запас, упражнять в подборе прилагательных;

#### Ход игры:

##### 1 вариант

Подбор определений к существительному «Зима», «Лето», «Осень», «Зима», «Погода», «Ветер»,

##### 2 вариант.

Цель. Учить детей использовать свои знания о временах года (о сезонных изменениях, признаках времен года) для решения игровой задачи; учить использовать в речи конструкции выражения своего мнения, аргументировать ответы; развивать внимание, мелкую моторику рук.

Ход игры: включает в себя круглое поле, с изображенными на нем временами года (зима, весна, лето, осень) и прищепок с предметными картинками, относящимися к временам года.

##### 3 вариант

Можно нарисовать карточки, на которых изображено состояние погоды: ветрено, пасмурно, ясно, дождливо и т. д. Дети их прикрепляют к

соответствующим картинкам с изображением природы. Лучше использовать картины художников. Эти карточки разрезать по одной.

### **Игра «Что это, если у него есть?...»**

Цель: Развивать мышление. Учить называть предмет по его частям.

Ход игры:

Рукав, пуговицы, воротник. Что это .... (рубашка)

Нос, ручка Что это ..... (чайник)

Ножки, спинка, сиденье Что это .... (стул)

Стрелки, циферблат .... (Часы)

Ствол, ветки, листья ... (Дерево)

Стены, потолок, пол ... (Дом)

Салон, колёса, руль .... (Машина) и т.д.

2 вариант Дидактическая игра «Кто это?».

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Ход игры:

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

3 вариант: Использование картинок с частями предмета

### **Игра «Конструктор цифр» игра В. В. Воскобовича**

Цель: Игры направлены на логико-математическое развитие дошкольников и даже младших школьников. Развитие мелкой моторики, умение работать со схемой и запоминание цифры.

Состав: Данный конструктор представляет собой основу из фанеры 18,5 на 9,5 см, с одной стороны наклеена цветная пленка с изображением электронной восьмерки со словами-шифровками.

Основа «прошнурована» эластичной резинкой для фиксации палочек. Палочки также сделаны из фанеры, обклеенной с двух сторон цветной пленкой. С одной стороны, все палочки одного цвета - оттенка зеленого, с другой стороны палочки имеют разные цвета - цвета радуги. Как видно из фото палочек 7 штук размером 6 на 1 см.

Описание: А теперь о том, как играть с «Волшебной восьмеркой -1». Казалось бы, палочки и палочки, составляешь цифры и все, ну цвета радуги еще. Но не тут-то было. Это только начало.

По методике для достижения результатов необходимо пройти 3 этапа: от простого к сложному. 1 этап - Конструирование цифр из одноцветных палочек по схемам, которые даны в инструкции. В инструкции приводятся варианты игры на закрепление - «Найди ошибку». В первом варианте игры переворачиваем 2-3 палочки, а ребенок должен сказать, какие палочки спрятались.

На втором этапе конструируем цифры из радужных палочек по словесной модели. Но для этого нужно познакомиться с еще одним секретом «Восьмерки». Место каждой палочки зашифровано словом. Если произносить слова в последовательности от красной до фиолетовой палочки, то получится «заклинание» кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи.

Для запоминания данной считалочки нужно написать названия цветов радуги, выделив первые буквы в словах. Написать эту считалочку кохле-охле, также выделив первые буквы. Потом ребенок закрасит слова в цвета радуги. Потом сам увидит сходство и поймёт принцип шифровки. Теперь раскладываем палочки по домикам, в определенном домике живет палочка строго определенного цвета.

Играем в игру «Зашифруй цифру» в легком варианте. Из «восьмерки» убрать палочку, чтобы получилась цифра «9», например. Задать вопросы типа, какого цвета палочку ты убрал? Какой домик освободился? Потом произнести «шифровку» для цифры «9». Тут, главное не запутаться и правильно зашифровывать. То есть шифровку произносить в строгой последовательности считалки, лишь пропуская некоторые слова, не входящие в данную цифру.

Но и на этом 2 этап игр по «Волшебной восьмерке - 1» не заканчивается. В инструкции изложены очень много интересных заданий. Например, взрослый читает шифровку, а ребенок выкладывает цифру. Взрослый спрашивает, какая цифра получится, если убрать слово, Желе, например. На самом деле, не так-то это и просто без продолжительной тренировки.

А на третьем этапе уже отвечаем на вопросы без опоры на наглядность, то есть в уме, мысленно представляя.

### **Игра «Логоформочки» игра В. В. Воскобовича**

Цель: Что развивает пособие

Игра с рамками-вкладышами отлично развивает мелкую моторику и координацию движений, визуальное восприятие и глазомер. У ребенка появляется чувство симметрии, развивается пространственное мышление.

Он узнаёт геометрические формы, учится конструировать из них разнообразные изображения. Ребенок логически подбирает необходимые вкладыши к рамкам, составляет фигуры по образцу. Он также развивает воображение, придумывая из фигур различные силуэты.

Состав: Логоформочки Воскобовича – это рамки-вкладыши, с которыми малыши запоминают геометрические фигуры, усваивают понятие симметрии. Геометрия для них – простая и увлекательная игра. Главное подобрать эффективный инструмент обучения.

Логоформочки Воскобовича №5, игровое поле-рамка

25 фигур

10 составных частей эталонных фигур

5 подвижных линеек

Описание игры:

Игровое поле состоит из 25 квадратов, каждый из которых разделен пополам пунктиром. Эта ось помогает ребенку конструировать фигуры из составных частей. Для этого необходимо приложить к квадрату подвижную линейку и вставить в нее детали.

В комплект «Логоформочки» входит 5 эталонных фигур: круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал. Накладывайте на них составные части и показывайте ребенку, как из них получается новая фигура.

Эталонные фигуры окрашены в красный цвет, чтобы ребенку было проще отличить их и запомнить. Остальные фигуры зеленые и являются сочетанием элементов эталонных фигур. Прикладывайте к ним части вкладышей и рассматривайте, из каких фигур получаются подобные изображения. Сложите самостоятельно другие фигуры или «дорисуйте» силуэт, добавив к фигуре новые элементы.

Целые фигуры и подвижные линейки имеют пластмассовые держатели, чтобы ребенку было проще играть с рамками.

В инструкции дано несколько игр, с которыми обучение становится еще интереснее и понятнее.

### **Игра «Поезд времени»**

Цель: формировать у детей представление о прошлом, настоящем и будущем.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать коротенькое стихотворение и определить, о чем в нем говорится словами было или будет, или есть.

1.А. Фет

Ласточки пропали,

А вчера зарей

Все грачи летали

Да. Как сеть, мелькали

Вон над той горой. (ответ ребенка – было)

2. Уронили мишку на пол, -

Оторвали мишке лапу... (было)

На улице две курицы

С петухом дерутся,

Две маленькие девочки

Смотрят и смеются. (есть)

Воспитатель и дети загадывают друг другу загадки. Отгадчик должен сказать: было это или будет. (Мы ездили на дачу. Собирали грибы. – было. У нас будет елка. – будет.)

Выигравшим оказывается тот, кто правильно отгадал загадку или исправил ошибку.

И учеба, и игра: математика, стр. 99 (Т. И. Тарабарина, Н. В. Елкина)