ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

**МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

**«Выложи узор по схеме»**

**Цель:** закреплять знания детей о цвете, размере предметов.

**Оборудование:** вырезанные из бумаги силуэты варежек, перчаток, геометрические фигуры разного размера и разного цвета.

**Ход игры**

Взрослый предлагает ребенку или детям схему. По ней он должен выкладывать рисунок из цветных фигурок разного цвета.

****

#### «Подбери колеса к машине»

**Цель:** закреплять знания детей о цвете, размере предметов.

**Оборудование:** вырезанные из цветной бумаги изображения машинок, круги - колеса.

### Ход игры

Легковая я машина,

Жу-жу-жу, жу-жу-жу.

Маму, папу, дочку, сына

Целым скопом я вожу.

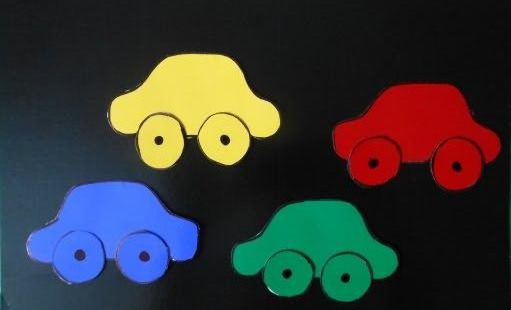
А ещё в меня бывает

Загружают двух собак,

Или папа разъезжает

Налегке и просто так.

Воспитатель предлагает ребенку (детям) рассмотреть машину. Ребенок (дети) рассматривают и определяют, что у машин не хватает колёс. Воспитатель предлагает назвать цвета машин. Обратить внимание детей на цвет колёс, объяснить, что нужно подобрать колёса такого же цвета, как и машина.

**«Кто что услышит?»**

**Цель:** развивать слуховое внимание, пополнять активный словарь, развивать фразовую речь.

**Оборудование:** ширма, колокольчик, бубен, молоточек, барабан.

**Ход игры**

Воспитатель за ширмой по очереди издает звуки выше перечисленными предметами и предлагает детям отгадать, каким предметом произведен [звук](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%2597%25D0%25B2%25D1%2583%25D0%25BA&sa=D&ust=1542099670810000). Звуки должны быть ясными и контрастными, чтобы ребенок мог их угадать.

**«Во саду ли, в огороде?»**

**Цель: у**чить группировать овощи и фрукты, закрепить их названия. Активизировать речь у детей.

**Оборудование:** магнитная доска с изображениями дерева и грядки, плоскостные фигурки яблока, апельсина, груши, картофеля, капусты, лук или других овощей.

**Ход игры**

Воспитатель объясняет, что яблоки, груши и апельсины – фрукты. Фрукты растут на дереве. [Картофель](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%259A%25D0%25B0%25D1%2580%25D1%2582%25D0%25BE%25D1%2584%25D0%25B5%25D0%25BB%25D1%258C&sa=D&ust=1542099670812000), капуста, лук не сладкие - овощи. Овощи растут на грядке. Затем предлагает ребенку фрукты поместить на дереве, а овощи на грядке. Малыш выполняет задание, а воспитатель активизирует его речь с помощью вопросов: «Что это? Повтори. Где растут фрукты? (на дереве)»

**«Поварята»**

**Цель:** учить группировать овощи и фрукты, закрепить их названия.

**Оборудование:** магнитная доска, изображения банки и кастрюли, изображения овощей и фруктов.

**Ход игры**

Воспитатель показывает детям овощи и фрукты. Они вместе рассматривают их, вспоминают качества овощей и фруктов. Затем воспитатель рассказывает детям, что из фруктов можно приготовить вкусные варенье или компот, а из овощей варят вкусный суп и предлагает приготовить эти блюда. Для этого нужно фрукты поместить в банку, а овощи - в [кастрюлю](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%259A%25D0%25B0%25D1%2581%25D1%2582%25D1%2580%25D1%258E%25D0%25BA&sa=D&ust=1542099670814000). Малыш выполняет задание, а воспитатель активизирует его речь с помощью вопросов: «Что это?  Повтори, куда ты положишь фрукт?

**«Чудесный мешок»**

**Цель:** уточнить и активизировать словарь по теме «Транспорт».

**Оборудование:** игрушечные машины: автобус, грузовик, легковая машина, самолет, кораблик в мешочке.

### Ход игры

Воспитатель по одной достает машины из мешка. Вместе с ребенком рассматривает и обговаривает внешний вид машины (грузовика, автобуса), цвет, материал, назначение. Уточняется название частей машины, их окраска и форма.

## СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

**«Какая, какой, какое?»**

**Цель:** учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

**Оборудование:** картинки с изображением предметов.

### Ход игры

Воспитатель  называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

 Белка - рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

 Пальто - теплое, зимнее, новое, старое …..

Мама - добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая …

Дом - деревянный, каменный, новый, панельный …

**«Бывает — не бывает» (с мячом)**

**Цель:** развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

**Оборудование:** мяч

### Ход игры

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

Снег зимой  … (бывает)

Мороз летом … (не бывает)

Иней летом … (не бывает)

Капель летом … (не бывает)

**«Хочу и надо»**

**Цель:** познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

**Оборудование:** карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

### Ход игры

### Определить, к какому понятию - «хочу» или «надо»,- относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

**«Кому что нужно»**

**Цель:** закрепить знания детей о предметах труда людей разных профессий.

**Оборудование:** карточки с изображениями людей разных профессий  (повар, портной, художник, учитель, столяр, врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

### Ход игры

Разложить карточки в соответствии с профессией человека.

**«Бегите к цифре»**

**Цель:**  упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

**Оборудование:**  карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

**Ход игры**

Игра малой подвижности. Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

**«Найди свой домик»**

**Цель:** закреплять умение  различать и называть круг и квадрат.

**Оборудование:** круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

**Ход игры**

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго - круг.

Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других - круг.

Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу,  где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом.

Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их.

При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

## СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

**«Прогноз погоды»**

**Цель:** учить детей передавать информацию с помощью эмоций, мимики и пантомимики.

**Оборудование:** карточки с рисунками или схематическим изображением состояния погоды.

**Ход игры**

Ребенок - «диктор телевидения» - садится за стол, перед ним рисунок или карточка со схематическим изображением состояния погоды (ясная солнечная погода, жаркая погода, будет пасмурно, ожидается сильный мороз, ветер, ливень, гроза, снегопад и т. п.). Он должен познакомить телезрителей с прогнозом погоды, но внезапно исчез звук. Как сообщить информацию без слов, только с помощью эмоций, мимики и пантомимики?

Диктор без слов передает прогноз погоды. Остальные дети - «телезрители» - стараются его угадать. Кто это сделает лучше?

**«Разрезные картинки»**

**Цель:** формировать представления детей о спорте. Способствовать становлению у детей ценностей здорового образа жизни: занятия спортом очень полезны для здоровья человека.

**Оборудование:** разрезные картинки, изображающие некоторые виды спорта.

**Ход игры**

Детям предлагается по образцу собрать разрезанные на несколько частей картинки, назвать вид спорта. Затем с помощью характерных движений показать, каким видом спорта они хотели бы заниматься или уже занимаются, а остальные должны угадать, кто был изображен (лыжник, пловец, гимнаст и т.д.)

**«Одень куклу на прогулку»**

**Цель:**закреплять знания детей, что одежда защищает человека от жары и холода, дождя и ветра. Чтобы сохранить здоровье и не болеть, надо правильно одеваться.

**Оборудование:** бумажные куклы и наборы различной одежды, картинки с изображением времен года (пейзажи с различной погодой).

**Ход игры**

Ведущий показывает картинку (пейзаж) и предлагает детям одеть кукол в соответствующую одежду. Усложнение: одень кукол для определенной цели: день рождения, спортивный праздник.

**«Назови лишнее слово»**

**Цель:** активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения.

**Ход игры**

Педагог называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово?

- «Лишнее» слово среди имен существительных:

стол, шкаф, ковер, кресло, диван;

пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;

слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;

волк, собака, рысь, лиса, заяц;

лошадь, корова, олень, баран, свинья;

роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;

зима, апрель, весна, осень, лето.

- «Лишнее» слово среди имен прилагательных:

грустный, печальный, унылый, глубокий;

храбрый, звонкий, смелый, отважный;

желтый, красный, сильный, зеленый;

слабый, ломкий, долгий, хрупкий;

глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий.

- «Лишнее» слово среди глаголов:

думать, ехать, размышлять, соображать;

бросился, слушал, ринулся, помчался;

приехал, прибыл, убежал, прискакал.

**Игра малой подвижности с мячом «Я знаю»**

**Цель:** закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.

**Оборудование:** мяч

**Ход игры**

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

**«Посчитай птичек»**

**Цель:** показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

**Оборудование:** картинки с изображением синичек, снегирей, цифры.

**Ход игры**

Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок (снегирей и синичек (на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше: 6 или 6? Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

**Игра «Угадай настроение».**

**Цель.** Учить описывать настроение человека по выражению лица.

**Оборудование:** карточки «Эмоции»

Ход игры

Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.

**«Художники – реставраторы».**

**Цель**: продолжить знакомство детей с разными жанрами живописи и работой художников.

**Оборудование:** иллюстрации, репродукции картин

**Ход игры**

Дети восстанавливают разрезанную на несколько частей репродукцию картины или иллюстрацию (по количеству детей). По окончании работы называют её жанр.