

**Картотека
интеллектуальных игр в старшем
дошкольном возрасте**

Игра «Логические блоки Дьенеша»

Цель. Способствовать ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений

Краткое описание:

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);

чтобы не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и форме, по толщине);

чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме;

чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разной формы).

Интеллектуальные игры.

Игра «Математический планшет»

Цель. Создать условия для исследовательской деятельности ребенка. Содействовать психосенсомоторному, когнитивному (познавательному) развитию, а также развитию творческих способностей.

Краткое описание:

В игре представлены схемы, по которым дети воспроизводят рисунок при помощи резиночек и цветных фигур. Схемы можно дополнять в соответствии с уровнем развития ребенка, придумывать свои варианты. В игре представлены схемы на ориентировку в пространстве, счет, геометрия, игры с цифрами, буквами, симметрии, дорожные знаки, загадки, иллюстрируемые стихи, сказки, узоры.

Методические указания. Работая с группой детей, можно проводить зрительные и слуховые диктанты на математическом планшете.

Интеллектуальная игра.

Игра «Геометрическая мозаика»

Цель. Закреплять знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов. Развивать зрительное восприятие, память. Способствовать развитию интеллектуальных способностей.

Краткое описание:

Предложить детям разложить вырезанные геометрические фигуры по группам:

по цвету (все синие фигуры, все зеленые фигуры и т. д.)

по размеру (маленькие треугольники и большие треугольники, маленькие квадраты, большие и средние квадраты и т. д.)

по форме (все треугольники, все квадраты, все половинки кругов и т. д.)

выкладывание таких же картинок из набора геометрических фигур сначала методом наложения на карточку, затем рядом с картинкой, а потом — по памяти.

Предложите игрокам выложить из геометрических фигур любое изображение.

Интеллектуальная игра.

«Запоминай-ка»

Цель. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, память. Развивать наглядно-образное мышление.

Краткое описание:

В игре 12 карточек. Задания для каждой карты на усложнение. На первом этапе предлагаем рассмотреть и запомнить, что нарисовано. Показывая 2-ю карту, дети определяют, что изменилось по сравнению с первой картой. На следующем этапе, дети рассматривают и запоминают и рисуют увиденные фигуры, затем цифры, запоминая очередность расположения цифр. На последнем этапе ребенку предлагаем вспомнить и нарисовать схематически изображения, соответствующие различным картинкам.

Интеллектуальная игра.

Игра «Опасные предметы»

Цель. Развивать словесно-логическое мышление.

Краткое описание:

Разложив перед детьми игрушки и рисунки с предметами, воспитатель предлагает детям определить, какие предметы опасны для игры и почему, где следует хранить эти предметы. Дети рассказывают, где должны храниться опасные предметы. Как надо вести себя, если в руках находится подобный предмет. Можно ли отвлекать, толкать человека, если он режет, шьет, прибивает гвоздь. Что может при этом случиться.

Интеллектуальная игра.

Игра «Признаки»

Цель. Учить детей определять одинаковые признаки у разных предметов, развивать логическое мышление.

Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 40 карточек подобрать к ней 4 подходящие и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную карточку. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной - кто быстрее справится с заданием.

Интеллектуальная игра.

Игра «Что из чего сделано»

Цель. Закреплять знания детей о различных материалах и изделиях из них. Развивать логическое мышление.

Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 40 карточек подобрать к ней 4 подходящие

и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную карточку. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно. Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной -кто быстрее справится с заданием.

Интеллектуальная игра.

Игра «Викторина первоклассника»

Цель. Помочь детям психологически подготовиться к школе, учить быстро отвечать на вопросы. Развивать скорость мышления.

Краткое описание:

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку на выпавшее число клеток. Переместив фишку, игрок отвечает на вопрос карточки из стопки соответствующего цвета. Если игрок ответил правильно, то ход переходит к следующему игроку. Если игрок ответил неправильно, игрок бросает кубик и отступает назад на выпавшее значение. После чего сразу же отвечает на вопрос соответствующего клетке цвета. Так продолжается до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не вернется домой. Выигрывает тот, кто первым придет в школу.

Интеллектуальная игра.

Игра «Подбери картинку»

Цель. Учить классифицировать предметы, называть группы предметов обобщающими словами, обогащать словарный запас. Развивать внимание, память, мышление.

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и называет ее. Игроки методом классификации определяют принадлежность предмета к своей карте, подавая сигнал-при правильном ответе ведущий отдает игроку карточку. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

Интеллектуальная игра.

Игра «Угадай животных»

Цель. Закреплять знания о диких животных, среде его обитания, питании. Развивать логическое мышление.

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку текстом вниз. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и вслух читает текст загадки на ней. Если игрок, у которого на поле есть изображение этого животного отгадал загадку, и правильно ответил на вопросы о нем (где живет, чем питается, какой характер, то ведущий отдает ему карточку с загадкой. Если игрок сделал ошибку, ведущий поправляет его, но карточку кладет под нее в стопку. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

Интеллектуальная игра.

Игра «Откуда хлеб на столе? »

Цель. Учить последовательно выкладывать сюжетные картинки, развивать речь, учить логически мыслить, развивать интеллектуальные способности.

Краткое описание:

Для составления цепочки выберите одну из 3 тем (молоко, масло или хлеб). Сначала взрослый вместе с детьми выкладывает цепочку, путем обсуждения выбирают правильное решение установления последовательности картинок. Далее дети самостоятельно выкладывают цепочку и составляют рассказ по теме.

Методические указания. Попробуйте составить любую из цепочек только в обратном порядке. Рассказ начинайте не с первой, а с последней картинки цепочки.

Интеллектуальная игра.

Игра «Веселый багаж»

Цель. Учить классифицировать предметы одной группы, подбирать слова на определенный звук. Развивать гибкость ума.

Краткое описание:

Первым действует тот из игроков, у кого самые короткие волосы, затем его сосед слева, далее по часовой стрелке. У каждого игрока есть 4 действия:

посмотреть любую карточку;

положить ее на место;

не глядя переложить одну карточку на место другой;

менять местами можно только по 2 карточки.

Действия можно комбинировать по-разному, главное, чтобы их было не больше 4. Меньше-можно.

Тот, кто смог выложить последнюю недостающую карточку для поезда забирает этот поезд себе. Поезд-это паровозик и 4 вагончика.

Методические указания.

Если вы просто смотрите карточку, она остается лежать картинкой вниз.

Если вы меняете карточки местами, то их придется положить картинками вверх.

Интеллектуальная игра.

Игра «Прочитай словечко»

Цель. Формировать навыки звукового анализа и синтеза, навыки соотнесения звука с буквой, способствовать формированию плавного слитного осмысленного чтения. Развивать внимание, память, логическое мышление.

Краткое описание:

На первом этапе ведущий предлагает детям выделить первые звуки в названиях предметов, изображенных на карточке, затем произнести выделенные звуки, делая паузу там, где пустое окошко, и назвать получившееся слово. На втором этапе можно попросить детей прочитать слово на игровой карточке, найти пропущенную букву и поставить фишку с этой буквой на пустой квадратик. На третьем этапе предложите детям найти

пропущенную букву и обозначить ее фишкой с нужной буквой. И на последнем этапе по сигналу ведущего игроки подбирают фишки с буквами и накладывают их на пустое окошко. Команда, которая выполнила задание первой, читает слова и становится победителем.

Интеллектуальная игра.

Игра «Рассказ»

Цель. Учить детей говорить «тоненьким» голосом и низким голосом. Выработка умения повышать и понижать тон голоса.

Краткое описание:

Воспитатель начинает рассказывать, сопровождая свою речь показом на фланелеграфе соответствующих фигурок: «Утром рано на даче вышли мы погулять. Слышим, кто-то тоненько пищит: «пи-пи» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). Смотрим, это птенчик сидит на дереве и пищит; ждет, когда ему мама червячка принесет. Как тоненько птенчик пищит? («Пи-пи-пи».) В это время птичка прилетела, дала птенчику червячка и запищала: «пи-пи-пи» (произносит звукоподражание более низким голосом). Как мама-птичка пищала? («Пи-пи-пи».)

Птичка улетела, и мы дальше пошли. Слышим, кто-то у забора тоненько кричит: «мяу-мяу-мяу» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). И выскочил на дорожку котенок. Как он мяукал? (Дети воспроизводят образец воспитателя.) Это он маму-кошку звал. Услышала она, бежит по дорожке и мяукает:

«мяу-мяу-мяу» (говорит «мяу-мяу» более низким голосом). Как кошка мяукала? («Мяу-мяу-мяу».)

А сейчас, дети, я вам покажу, кто к нам в гости пришел». Воспитатель достает кошку, показывает, как она идет по столу, потом садится. «Как кошка мяукает?» Дети, понижая голос, говорят: «мяу-мяу-мяу».

Затем педагог достает котенка, птицу, птенчика, а дети подражают их голосам.

Методические указания. Следить, чтобы дети не кричали, а говорили спокойно, повышая и понижая голос в доступных для них пределах.

**КАРТОТЕКА ИНТЕЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
ПО ФЭМП В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ
ГРУППЕ**

УГАДАЙ, КАКОЕ ЧИСЛО ПРОПУЩЕНО

Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

Материал: фланелеграф, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки.

Содержание: воспитатель расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

12 МЕСЯЦЕВ

Цель: закрепить понятие о месяцах.

Материал: карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.

Содержание: воспитатель раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев». Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

СКОЛЬКО?

Цель: развитие мышления.

Содержание: воспитатель предлагает детям ответить на вопросы:

- Сколько хвостов у семи ослов?
- Сколько носов у двух псов?
- Сколько пальчиков у одного мальчика?
- Сколько ушей у пяти малышей?
- Сколько ушек и трех старушек? и т. д.

КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Материал: фланелеграф, геометрические фигуры.

Содержание: на фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

СОСЧИТАЙ И НАЗОВИ

Цель: уточнить представление о том, что число не зависит от формы их расположения.

Содержание: «Сосчитайте, сколько раз ударит молоточек, и покажите карточку, на которой нарисовано столько же предметов» (Педагог извлекает от 5 до 9 звуков). После этого предлагает детям показать свои карточки.

ТОЛЬКО ОДНО СВОЙСТВО

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

УГАДАЙ, ГДЕ?

Цель: развивать умение определять пространственные направления от себя.

Материал: игрушки или предметы по усмотрению воспитателя

Ход игры: воспитатель прячет игрушку, а ребенок должен его найти, следуя указаниям воспитателя, например: «Тебе нужно найти игрушку. Сначала сделай два шага вперед, поверни направо сделай три шага вперед... и т. д. »

НАЗОВИ СУТКИ

Цель: закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

Материалы: карточки, с изображением частей суток.

Ход: воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь). Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

НАЗОВИ ПРОПУЩЕННОЕ СЛОВО

Цель: закрепить знания о днях недели.

Материал: мяч.

Содержание: ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

- Солнышко светит днем, а луна . . .
- Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . .
- Если вчера была пятница, то сегодня . . .
- Если за понедельником был вторник, то за четвергом . . .

Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.

КОГДА ЭТО БЫВАЕТ

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: модель суток, картинки.

Содержание: воспитатель выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток

Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?

КАКОЙ СЕГОДНЯ ДЕНЬ

Цель: закрепить знания о последовательности дней недели.

Содержание: воспитатель предлагает детям встать в круг и поиграть в игру: «Назови следующий день». Объясняет игровые действия и правила: «Ребенок называет день недели, например, воскресенье, и бросает мяч другому. Тот, поймав мяч, называет следующий день и т. д.

СРАВНИ И ЗАПОЛНИ

Цель: формировать умение осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур.

Игровой материал: набор геометрических фигур.

Содержание: каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

ИГРА С ТРЕМЯ ОБРУЧАМИ

Цель: закреплять умение классифицировать предметы по 2-4 свойствам.

Содержание: воспитатель предлагает новую ситуацию в игре с тремя обручами. Устанавливается правило игры, например фигуры, разложить так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные. Внутри зеленого все треугольники, внутри черного - все большие. Игру с тремя обручами можно повторять много раз, меняя правила игры.

ВСТАНЬ НА СВОЕ МЕСТО

Цель: упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.

Материал: два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание: играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. В. раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.

ЧТО ЗВУЧИТ И СКОЛЬКО

Цель: упражнять в порядковом счете звуков.

Материал: барабан, металлофон, 2 палочки, бубен, погремушка, ширмочка.

Содержание: воспитатель размещает на столе барабан, металлофон, палочки, бубен, погремушку. Предлагает детям сначала послушать, как звучит каждый инструмент, затем ставит ширмочку и говорит: «Сейчас мы с вами поиграем. Надо будет угадать, на каких инструментах я играла, и сколько всего было звуков? Педагог извлекает 3 звука. Ребенок отвечает: «Один раз вы ударили по барабану, 1 раз по металлофону, 1 раз палочкой, всего было три звука». Задание повторяется — педагог извлекает от 2 до 5 звуков.

КОГДА ЭТО БЫВАЕТ

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: модель суток, картинки.

Содержание: воспитатель выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?

КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЕТ

Цель: учить сопоставлять результаты зрительного и осязательно-двигательного обследования геометрических фигур.

Материал: на полочках подставки размешены модели геометрических фигур. На 3 полосках - модели этих же фигур, но меньшего размера. Подносы закрыты салфетками.

Содержание: на подставке расставлены модели геометрических фигур. В. говорит детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Те, кого я вызову, должны найти на ощупь под салфеткой такую же фигуру, на какую я укажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее». (Вызывает сразу по 3 человека).

КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЕТ ПРЕДМЕТ?

Цель: упражнять в определении формы предметов и в соотнесении формы с геометрическим образцом.

Материал: модели геометрических фигур, предметы разной формы.

Содержание: на полочки подставки В. ставит по 2-3 модели геометрических фигур, на столе размещает предметы разной формы и обращается к детям «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет предмет указанной формы «Кто хочет назвать фигуры, которые стоят на полочках? Посмотрите, какие предметы находятся у меня на столе? Послушайте, как мы будем играть. Я буду вызывать по одному человеку из каждого ряда, и говорить, какой формы предмет надо найти. Тот, кто первый найдет подходящий предмет, и поместить его рядом с фигурой, получит фишку. Правила игры: если взял предмет, заменять его нельзя. В конце игры В. спрашивает: «Какие предметы стоят рядом с треугольником (квадратом и др.). Чем они все похожи?»

ТАНГРАМ

Цель: учить составлять силуэты по образцу.

Содержание: составление силуэта зайца (по образцу и той же величины) дети проверяют друг друга. Воспитатель учит объяснять свои действия (называть расположение составных частей по порядку). Потом дети (по выбору составляют фигуры по расчлененному образцу (см. Михайлова. Игровые занимательные задачи для детей дошкольного возраста. - М. . - 1975).

ТОРОПИСЬ, ДА НЕ ОШИБИСЬ

Цель: закрепить знания состава чисел первого десятка.

Материал: наборы карточек с числами и примерами на сложение в пределах 10.

Содержание: игру начинают с того, что в центральный круг помещают карточку с числом, больше 5. Каждому из 2 играющих необходимо заполнить клеточки на своей половине рисунка, положив на знак? карточку с таким числом, чтобы при сложении его с записанным числом получилось то число, которое помещено в круг.



Картотека дидактических игр для подготовительной группы.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

«Природа и человек».

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

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

«Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.)

«Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К», ...». Кто больше назовет, тот и выиграл. **«Назови три предмета».**

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д. «Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

«Добавь слог».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: ма – ма, кни – га. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

«Скажи по-другому».

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

«Мое облако».

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза. Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

«Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле.

Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

«Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

«Не ошибись».

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

«Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

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

«Кто больше знает?».

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

«Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

«Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

«Похож – не похож».

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Например : один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

«Что это за птица?».

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

«Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

«Придумай сам».

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

«Отгадай-ка!».

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

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

«Вершки и корешки».

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

«Лесник».

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян». Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

«Бывает – не бывает» с мячом.

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить. Иней летом... (не бывает). Снег зимой... (бывает). Мороз летом... (не бывает). Капель летом... (не бывает).

«Что это такое?».

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо – овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

«Узнай, чей лист».

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры. На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

«Расскажи без слов».

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями. Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы. Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

«Найдите, что опишу».

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

«Отгадываем загадки».

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

«Когда это бывает?».

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

«Что вокруг нас?».

Цель: научить делить двух- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры. На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

«Скажи, что ты слышишь».

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

«Кто же я?».

Цель: указать названное растение.

Ход игры. Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

«Найди пару»

. Цель: развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

«Исправь ошибку».

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить. Слушайте внимательно: Коза принесла корм девочке. Мяч играет с Сашей. Дорога идет по машине. Гена разбил стеклом мяч и т. д.

«Вспомни разные слова».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку. По очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга игра останавливается. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга. Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

«Стоп! Палочка, остановись».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем., Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

«Кто где живет?».

Цель: закреплять умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) – «лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кусты. «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «Опасность, лиса!» «белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

«Назови птицу с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте птиц, в названии которых есть буквы А, К...» Кто больше назовет, тот и выиграл.

«Третий лишний» (птицы).

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

«Птицы (звери, рыбы)».

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

«Кому что нужно?».

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

«Какая? какой? какое?».

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

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...

«Где что можно делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них. Игра в виде соревнования. – Что можно делать в лесу? (Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать пение птиц, отдыхать.) – Что делают в больнице? – Что можно делать на реке?

«Какое время года?».

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем

читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.
«Какое что бывает?».

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, по материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение.

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка... Широкой – река, дорога, лента, улица... и т. д. Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

«Ищи».

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу воспитателя один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

«Кто больше слов придумает».

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень»), в которых встречается этот звук. Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

«Придумай другое слово».

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка. Кисель из клюквы – клюквенный кисель. Суп из овощей – овощной суп. Пюре из картофеля – картофельное пюре.

«Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса. Ход игры. Карлсон просит детей посмотреть на картинки и рассказать об увиденном. Метель – метет, вьюжит, пуржит. Дождь – льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет... Ворона – летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.

«О чем я сказала?».

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов. Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения. Головка – голова ребенка, куклы, лука, чеснока. Иголка – у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа... Нос – у человека, парохода, самолета, чайника... Ушко, ножка, ручка, молния, горлышко, крыло и т. д.

«Как сказать по-другому?».

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов.

Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом? Сильный дождь – ливень. Сильный ветер – ураган. Сильная жара – зной. Лживый мальчик – лжец. Трусливый заяц – трус. Сильный мужчина – силач.... и т. д. 51

«Что это значит?».

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение? Свежий ветер – прохладный. Свежая рыба – недавно выловленная, не испортившаяся. Свежая рубашка – чистая, выглаженная, выстиранная. Свежая газета – новая, только что купленная. Свежая краска – не засохшая. Свежая голова – отдохнувшая. Глухой старик – тот, кто ничего не слышит. Глухая ночь – тихая, безлюдная, темная. Глухой лай собак – отдаленный, плохо слышный.

«Сколько предметов?».

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3. Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов

«Вчера, сегодня, завтра».

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «Мы лепили...» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос когда: «Вчера».

«Кто ты?».

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «проспит» свою роль, выходит из игры.

«Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

«И я».

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю. Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Иду я однажды к реке... (и я). Рву цветы и ягоды... По дороге попадается мне наседка с цыплятами... Они клюют зернышки... Гуляют по зеленой травке... Вдруг налетел коршун. Цыплята и наседка испугались... И убежали... Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы

«Дополни предложение».

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила...». «...Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

«Где я был?».

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (На море.) А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

«Это правда или нет?».

Цель: находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле». Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас. Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу. Поздней осенью медведь любит в речке посидеть. А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей. Быстро дайте мне ответ: это правда или нет? Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

«Найди противоположное слово».

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то значит он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не легкая, то она...» и т. д.

«Надо сказать по-другому».

Цель: подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте попробуем заменить слова в других предложениях». – Дождь идет – льет. – Мальчик идет – шагает. – Чистый воздух – свежий.

«Кто найдет короткое слово?».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

«Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

«Отгадай слово».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и т. д. Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

«Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

«Стук да стук, найди слово, милый друг».

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных), в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (животные с тремя слогами и т. д.).

«Путешествие».

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными растениями), определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

«О чем еще так говорят?».

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

Ход игры. Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать: Идет дождь – снег, зима, мальчик, собака, дым. Играет – девочка, радио. Горький – перец, лекарство.

«Да – нет».

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход игры. Один ребенок (водящий) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например кошку. Водящий. Это птица? Дети. Нет. Водящий. Это зверь? Дети. Да. Водящий. Зверь дикий? Дети. Нет. Водящий. Он мяукает? Дети. Да.

«Охотник».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется один из играющих – «охотник». Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться на...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...Зайцев», делает второй шаг... При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Победителем считается тот, кто дошел до указанного места первым или прошел дальше.

«Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Сапоги», – и бросает мяч ребенку, тот должен ответить, что это – одежда, обувь, головной убор и т. д.

«Найди предмет той же формы» (2-й вариант).

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель или один из играющих называет предметы живой или неживой природы и просит назвать геометрическую фигуру, на которую похож этот предмет. Например : гора – треугольник, дождевой червяк – кривая и т. д.

«Угадай, что в мешочке» (2-й вариант).

Цель: описать признаки предметов, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ребенок двумя словосочетаниями описывает взятый в мешочке предмет, а играющие дети должны определить, что же нащупал в мешочке ребенок.

«Что это за птица?» (2-й вариант).

Цель: учить описывать птиц по характерным признакам, привычкам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Ведущий называет один яркий признак птицы, дети должны по нему угадать, что это за птица. Например : птица любит сало (синичка), у птицы красный берет (дятел) и т. д.

«Загадай, мы отгадаем».

Цели: уточнить и расширить знания о деревьях и кустарниках; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

Ход игры. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, количество стволов, рост, окраска. Ведущий по описанию должен узнать растение. Фишки получает отгадавший и загадавший ребенок. Если ребенок вспомнит или придумает свою загадку, он получает дополнительные фишки.

«Что это за насекомое?».

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к природе.

Ход игры. Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают насекомое, а другой – должны угадать, что это.

«Помнишь ли ты эти стихи?».

Цель: развивать речь детей.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Дети должны произносить пропущенные слова. Например: Где обедал воробей? В зоопарке у ... (зверей). Вы не стойте слишком близко: Я ... (тигренок), а не ... (киска). Ветер по морю ... (гуляет) И ... (кораблик) подгоняет. и т. д.

«Скажи, что ты слышишь?».

Цель: развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Правила игры. Дети должны ответить полным предложением.

«Что происходит в природе?».

Цель: закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении. Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а

ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме. Пример: тема «Весна». Взрослый. Солнце что делает? Дети. Светит, греет. Ручьи что делают? Бегут, журчат. Снег что делает? Темнеет, тает. Птицы что делают? Прилетают, поют. Капель что делает? Звенит.

«Хорошо – плохо».

Цель: продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

«Кто знает, пусть продолжит».

Цель: развивать умение обобщать и классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие. Воспитатель. Насекомое – это... Дети. Муха, комар...

«Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, какие действия там совершаются. Метель – метет, вьюжит, пуржит. Дождь – льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет... Ворона – летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.

«Что лишнее?» (1-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака разных времен года: • Птицы улетаю́т на юг. • Расцвели подснежники. • Пожелтели листья на деревьях. • Идет уборка урожая. Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний. «Что лишнее?» (2-й вариант). Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года. Ход игры. Воспитатель называет четыре признака погоды разных времен года: • Идет снег (дети надели шубы). • Пасмурно (дети взяли зонтики). • Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе). • Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и маечки). Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

«Магазин “Цветы”».

Цель: учить группировать растения по месту произрастания, описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы купить, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растет. «Продавец» должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором он стоит (полевых, садовых, комнатных), затем выдать «покупку».

«Назови животное, насекомое с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает: придумать насекомых, в названии которых встречаются буквы А, К. Кто больше назовет, тот и выиграл.

«Что я видел в лесу».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц, насекомых и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется «путешественник» – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду по лесу и вижу...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайца». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Идет второй ребенок и называет насекомых, третий птиц и т. д. Победитель считается тот, кто дошел до стульчика первым или прошел дальше.

«Что кому нравится?».

Цель: уточнить знания о том, чем питаются отдельные насекомые.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает ребенку мяч и называет насекомое, ребенок должен сказать, чем оно питается.

«Назови трех птиц».

Цель: упражнять детей в классификации птиц.

Ход игры. Воспитатель называет детям птиц. «Птицы перелетные», – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ласточка, стриж, жаворонок».

«Птицы зимующие»... «Птицы леса»... «Где что растет?».

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о значении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут на участке детского сада. Если растут на участке, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. (Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.) Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, сосна, алыча, тополь. В конце игры подводят итог, кто назвал больше деревьев.

«Повторяйте друг за другом».

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры. Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу). Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

«Третий лишний» (насекомые).

Цель: закреплять знания детей о многообразии насекомых

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, кто такие насекомые. Я сейчас буду называть насекомых и других живых существ попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

**Картотека развивающих
игр для детей
подготовительной группы**

Игры на развитие логики у дошкольников подготовительной группы

Игра «Цветы на клумбах».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: разноцветный картон, ножницы.

Описание: воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

Логические задачи.

Цель: развивать внимание, логическое мышление.

Описание: воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на угол стола.)

Игра «Я загадала...».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложит ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)
- У него есть крылья? (Да.)
- Он высоко летает? (Да.)
- Он одушевленный? (Нет.)
- Он сделан из пластмассы? (Нет.)
- Из железа? (Да.)
- У него есть пропеллер? (Да.)
- Это вертолет? (Да.)

Игра «Выбери нужное».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции например:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
- В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.
- Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
- В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
- Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
- Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
- У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.
- Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
- Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

Игра «Я беру с собой в дорогу».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображениями одиночных предметов.

Описание: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «Мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместе с спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

Игра «Чем похожи и чем отличаются?».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например : слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

Игра «Расселили птиц».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

Описание: предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Какие пернатых можно поселить в несколько гнезд?

Игра «Ассоциации».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

Игра «Придумай предложение».

Цели: развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

Игровой материал и наглядные пособия: мячик для пинг-понга.

Описание: воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например : воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому.

Игры на развитие речи у дошкольников подготовительной группы

Игра «Составьте предложение».

Цель: развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

Описание: предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например : «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми».

снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

Игра «Противоположности».

Цель: закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

Игровой материал и наглядные пособия: фишки.

Описание: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

Игра «Хорошо и плохо».

Цель: развивать монологическую речь.

Описание: предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот и сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он все обманывал - это плохо.

Игра «Противоречия».

Цель: развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

Описание: предложить ребенку найти признаки одного предмета противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду
Висело яблоко в саду.
Ну кому какое дело?
Просто яблоко висело.

Только конь сказал, что низко,
А мышонок - высоко.
Воробей сказал, что близко,
А улитка - далеко.

А теленок озабочен
Тем, что яблоко мало.
А цыпленок - тем, что очень
Велико и тяжело.

А котенку все равно:
Кислое, зачем оно?
«Что вы! - шепчет червячок. —
Сладкий у него бочок».

Г. Сагир

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

Игра «Кто ушел?».

Цель: научить употреблять собственные имена существительные в именительном падеже единственного числа.

Игровой материал и наглядные пособия: стулья.

Описание: дети-зрители сидят на стульях. Перед ними, сбоку, ставятся 4 стула для участников игры. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут угадывать, кто ушел. Вызывает четырех детей. Трое садятся в ряд, четвертый, напротив. Воспитатель предлагает ему внимательно посмотреть, кто сидит напротив, сказать, как их зовут, и уйти в другую комнату. Один из трех прячется. Угадывающий возвращается и садится на свое место. Воспитатель произносит: «(Имя ребенка), посмотри внимательно и скажи, кто ушел?» Если ребенок угадывает, спрятавшийся выбегает. Дети садятся на свои места, а воспитатель вызывает следующих четырех детей, и игра возобновляется.

Игра «Как мы одеваемся?».

Цель: учить правильному употреблению нарицательных имен существительных в винительном падеже единственного и множественного числа.

Игровой материал и наглядные пособия: предметы детской одежды.

Описание: каждый ребенок задумывает какой-либо предмет одежды, например: платок, юбку, платье, перчатки, трусики, майку и т. п. Затем тихо называет его воспитателю, чтобы остальные дети не слышали (педагог следит, чтобы дети не выбрали одно и то же). Воспитатель начинает рассказывать о чем-нибудь, например: «Вася собрался кататься на санках и надел на себя...»

Прервав рассказ, он показывает на одного из участников игры. Тот называет предмет одежды, какой задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделся мальчик. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные сочетания.

Игра «Кто скорее перенесет предметы?».

Цель: закрепить в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в единственном числе винительного падежа.

Игровой материал и наглядные пособия: детская посуда и мебель.

Описание: играющие дети садятся на стульчики, напротив них два стула, на которые кладут 5-6 предметов разной категории, например: детскую посуду (чашку, блюдце, чайник), детскую мебель (кровать, стул, стол). На расстоянии ставят два пустых стула. Двое детей из разных команд становятся около стульев и по команде: «Раз, два, три - посуду бери!» - начинают переносить нужные предметы на пустые стулья, стоящие напротив. Выигрывает тот, кто правильнее и раньше других перенесет все предметы.

относящиеся к названной педагогом категории, и назовет их. Затем соревнуются следующие пары детей.

Образец речи: «Я перенес чайник (чашку, блюдце)».

Игра «Один - одна — одно».

Цель: научить различать род имен существительных.

Игровой материал и наглядные пособия: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

Мужской род

карандаш

лимон

фартук

ремень

чайник

чемодан

Средний род

колесо

яблоко

платье

пальто

блюдце

полотенце

Женский род

книга

груша

рубашка

чашка

кастрюля

сумка

Описание: дети по очереди достают из коробки предметы, называя их «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает «Один карандаш». За правильный ответ ребенок получает картинку, в конце игры подсчитывает количество картинок у каждого ребенка и выявляет победителя.

Игра «Угадай, что это?».

Цель: учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

Игровой материал и наглядные пособия: натуральные фрукты (муляжи).

Описание: воспитатель показывает детям фрукты, затем вызывает детей по одному. Вызванному завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

Образец речи детей: «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

Игра «А ты что любишь?».

Цель: учить спрягать глаголы.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки на любую тему.

Описание: один ребенок выбирает картинку (например с изображением вишни), показывает ее и, обращаясь к другому ребенку, произносит: «Я люблю вишню. А ты что любишь?» В свою очередь второй ребенок берет картинку (к примеру, с изображением слив) и, обращаясь к третьему ребенку произносит: «Я люблю сливу. А ты что любишь?»

При повторном проведении игры можно поменять тематику картинок.

Игры на обучение грамоте для детей 6-7 лет в детском саду

Игра «Где наш дом?».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (компас, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

Описание: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети второго ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков.

Игра «Построим пирамиду».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: на доске нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (соответственно пять, четыре, три картинки - сумка, шарф, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос).

Описание: воспитатель предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

Игра «Стол находок».

Цель: учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки в кармашках, в них вставлены карточки с названиями предметов, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тиг вместо тигр), набор букв.

Описание: воспитатель показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди выходят к воспитателю и

называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут се «столе находок», ставят на место.

Игра «Как их зовут?».

Цель: развивать умения определять первый звук в слове, составлять и букв слова.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (и начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки) таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

Описание: воспитатель вывешивает таблички с изображениями мальчика и девочки и говорит, что придумал им имена. Дети могут отгадать эти имена если выделяют в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменят их буквами.

Играют две команды - девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая - имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой составила имя.

Примерный материал: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

Игра «Рассыпанные буквы».

Цель: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

Игровой материал и наглядные пособия: разрезная азбука по количеству детей.

Описание: воспитатель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

Игра «Зоопарк».

Цель: развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

Игровой материал и наглядные пособия: три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

Описание: воспитатель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Дети по порядку выходят к педагогу, берут карточки с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

Примерный материал: слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

Игра «Цепочка».

Цель: развивать умение подбирать слова по одному слогу.

Описание: воспитатель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога слова «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся со слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

Игра «Зашифрованная азбука».

Цель: закреплять знание алфавита и его практическое применение.

Описание: воспитатель выбирает несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присваивает свой номерной знак. Например:

А О К Т С И Н Л Д М

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Педагог показывает ребенку, как можно записывать слова, заменяя цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т. п. Пронумеровать все буквы алфавита. Предложить ребенку поиграть в «разведчиков», посылая друг другу зашифрованные письма.

Игра «Помоги Буратино».

Цель: закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

Игровой материал и наглядные пособия: две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

Описание: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берет по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

Игра «Разведчики».

Цель: развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

Описание: воспитатель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.

Математические игры для детей 6-7 лет в детском саду

Игра «Наседка и цыплята».

Цели: закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением цыплят разного количества.

Описание: на карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре
Собирались на горе
Голубь, гусь и галка...
Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

Игра «Числовые домики».

Цель: закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

Игровой материал и наглядные пособия: силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

Описание: играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом и

домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

Игра «Загадай число».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа

Описание: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Педагог говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

Игра «Собери цветок».

Цель: развивать навыки счета, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: сердцевина цветка и отдельные семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

Описание: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

Игра «Разложи цифры».

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 15.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

Игра «Преобразование чисел».

Цель: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три и двумя, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

Игра «Праздник числа».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания.

Описание: объявить каждый день праздником какого-либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» ($5 + 2$; $12 - 5$).

Игра «Занимательные квадраты».

Цель: закреплять навыки сложения, математические действия.

Игровой материал и наглядные пособия: начерченные квадраты.

Описание: в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному ряду, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

Число 6

	1	
1		
		1

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

Число 15

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

	5	3
2		

Игра «Математический калейдоскоп».

Цель: развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

Описание:

- Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)
- Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)
- Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)
- Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)
- Как в решете воды принести? (Заморозить её.)
- В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)
- Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)
- Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)
- Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)
- Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)
- Шел Кондрат в Ленинград,
А навстречу — двенадцать ребят.
У каждого по три лукошка.
В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

К. Чуковский

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)

Игра «Собери разбежавшиеся геометрические фигуры».

Цели: закреплять знание геометрических фигур; учить по рисунку (образцу) собирать геометрические фигуры в определенной последовательности в пространстве; поддерживать у детей желание играть.

Игровой материал и наглядные пособия: набор цветных схем с изображением геометрических фигур и цветные геометрические фигуры для каждого ребенка.

Описание: дети выбирают себе любую геометрическую фигуру определенного цвета, но прежде выбирают ведущего, который будет собирать геометрические фигуры в определенном порядке. Под музыку или бубен дети бегают по групповой комнате или участку детского сада. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Ведущий расставляет ребят согласно рисунку, изображенному на листе.

Примечание. Геометрические фигуры могут быть в виде шапочек.