

Картотека дидактических игр для детей 3-4 лет

1. Дидактическая игра «Найди предмет»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Содержание.

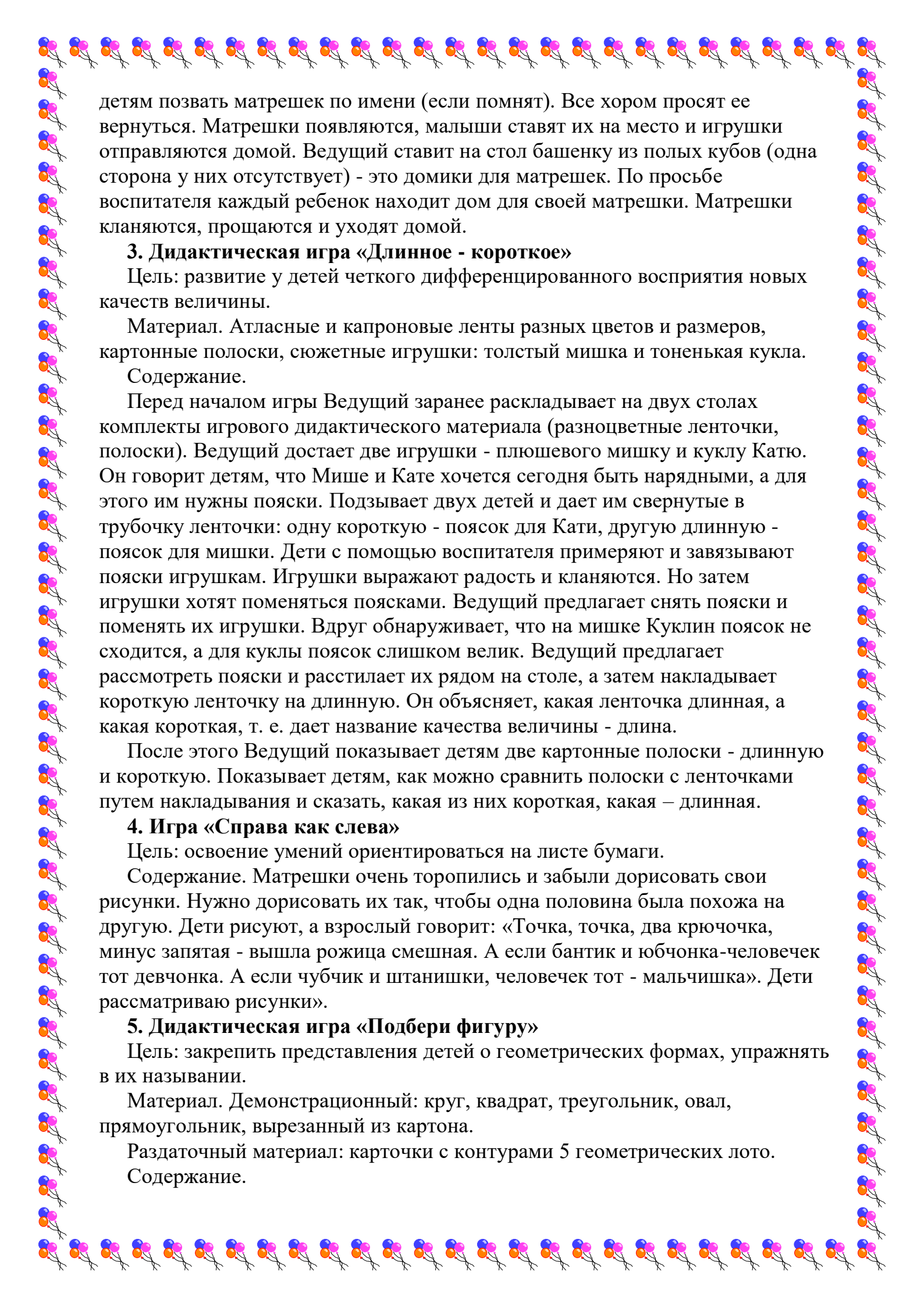
Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Ведущий рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, Ведущий показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети. Хлопают в ладоши. Затем Ведущий катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

2. Дидактическая игра «Веселые матрешки»

Цель: учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины.

Материал. 2 комплекта пятиместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

Содержание. По приглашению ведущего дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка. Ведущий обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? (смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее). Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? (Снимает верхнюю половину матрешки). Вот, оказывается, где они спрятались! (Все матрешки выставляются в ряд). Давайте познакомимся с ними! Ведущий называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я - Даша, я - Маша» и т.д. Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет себе Ведущий). Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, (ходят по столу). Затем их зовут измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а Ведущий уточняет, какая матрешка самая маленькая (высокая)? Потом матрешки идут обедать. Ведущий ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины. Пообедав, матрешки собираются на прогулку. Ведущий ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются. («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей Ведущий убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой! - говорит Ведущий. Становитесь в пары». Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Ведущий предлагает



детям позвать матрешек по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться. Матрешки появляются, малыши ставят их на место и игрушки отправляются домой. Ведущий ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) - это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят домой.

3. Дидактическая игра «Длинное - короткое»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Содержание.

Перед началом игры Ведущий заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Ведущий достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясочек для Кати, другую длинную - поясочек для мишки. Дети с помощью воспитателя примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Ведущий предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке Куклин поясочек не сходится, а для куклы поясочек слишком велик. Ведущий предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина.

После этого Ведущий показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая - длинная.

4. Игра «Справа как слева»

Цель: освоение умений ориентироваться на листе бумаги.

Содержание. Матрешки очень торопились и забыли дорисовать свои рисунки. Нужно дорисовать их так, чтобы одна половина была похожа на другую. Дети рисуют, а взрослый говорит: «Точка, точка, два крючочка, минус запятая - вышла рожица смешная. А если бантик и юбочка-человечек тот девчонка. А если чубчик и штанишки, человечек тот - мальчишка». Дети рассматривают рисунки».

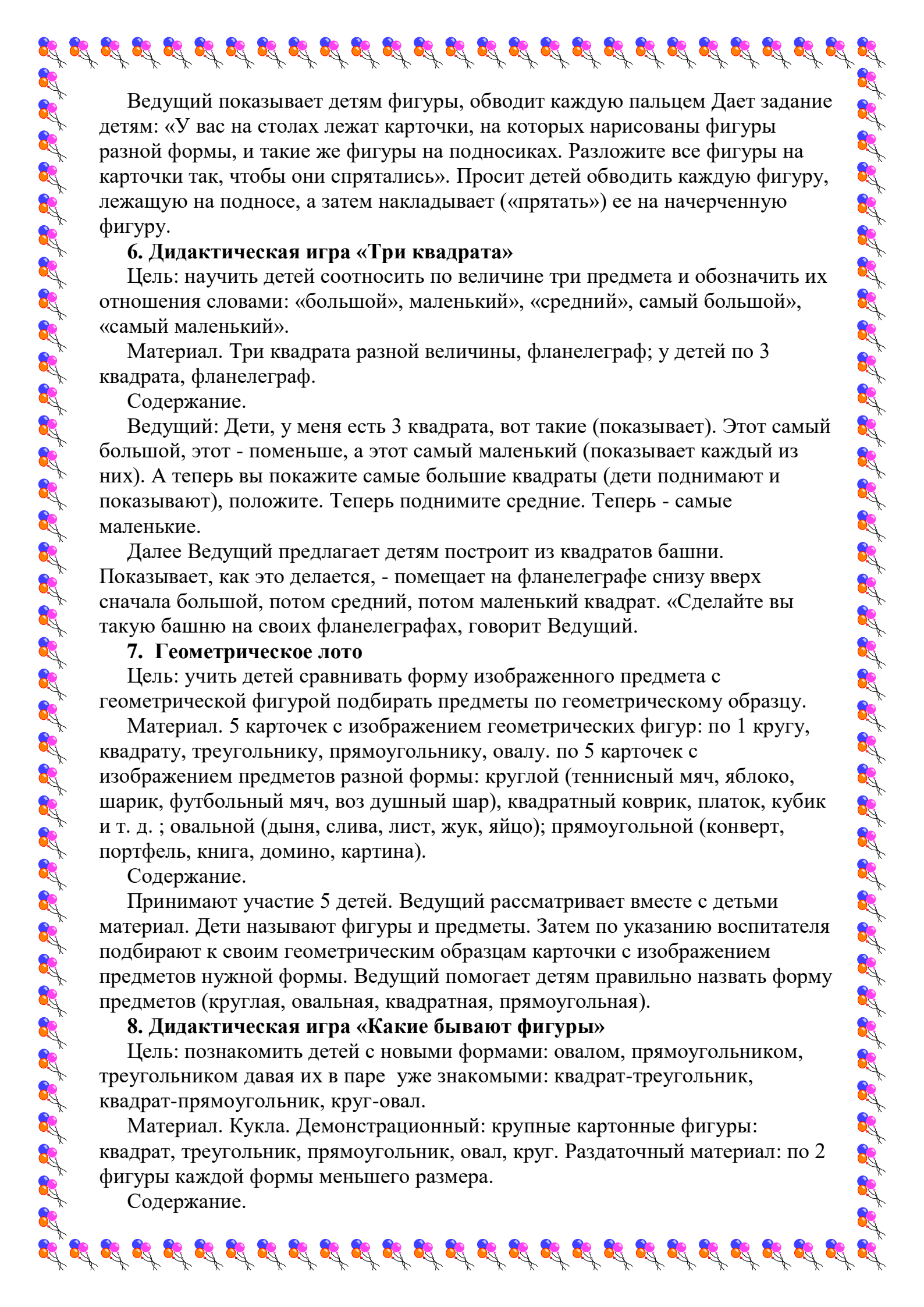
5. Дидактическая игра «Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Материал. Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанный из картона.

Раздаточный материал: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Содержание.



Ведущий показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее на начерченную фигуру.

6. Дидактическая игра «Три квадрата»

Цель: научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький».

Материал. Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Содержание.

Ведущий: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие.

Далее Ведущий предлагает детям построить из квадратов башню. Показывает, как это делается, - помещает на фланелеграфе снизу вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах, говорит Ведущий.

7. Геометрическое лото

Цель: учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой, подбирать предметы по геометрическому образцу.

Материал. 5 карточек с изображением геометрических фигур: по 1 кругу, квадрату, треугольнику, прямоугольнику, овалу. по 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (теннисный мяч, яблоко, шарик, футбольный мяч, воздушный шар), квадратный коврик, платок, кубик и т. д.; овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо); прямоугольной (конверт, портфель, книга, домино, картина).

Содержание.

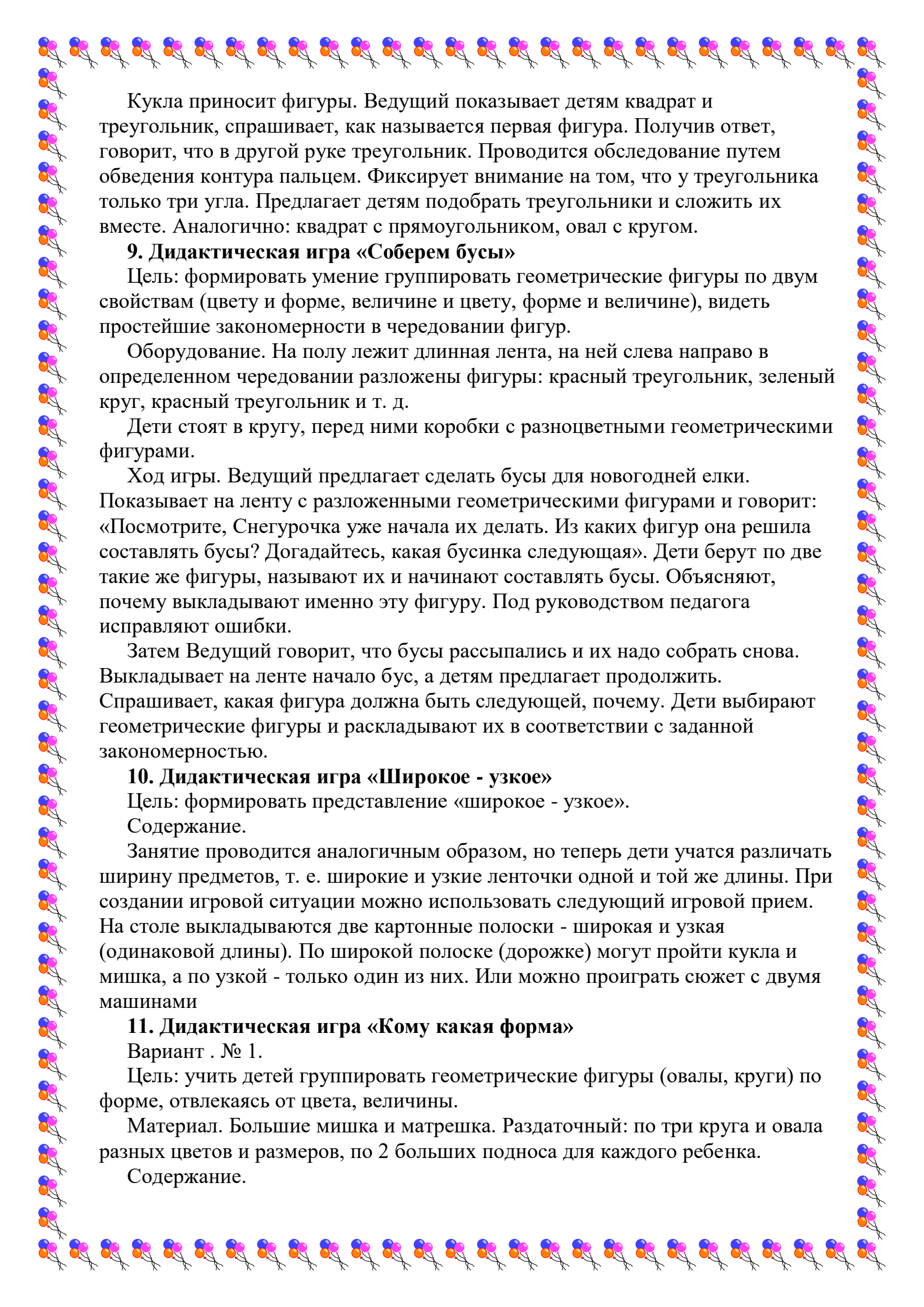
Принимают участие 5 детей. Ведущий рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию воспитателя подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Ведущий помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная).

8. Дидактическая игра «Какие бывают фигуры»

Цель: познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником, давая их в паре уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

Материал. Кукла. Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный материал: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Содержание.



Кукла приносит фигуры. Ведущий показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

9. Дидактическая игра «Соберем бусы»

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование. На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами.

Ход игры. Ведущий предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки.

Затем Ведущий говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

10. Дидактическая игра «Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Содержание.

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами

11. Дидактическая игра «Кому какая форма»

Вариант . № 1.

Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, отвлекаясь от цвета, величины.

Материал. Большие мишка и матрешка. Раздаточный: по три круга и овала разных цветов и размеров, по 2 больших подноса для каждого ребенка.

Содержание.

Ведущий демонстрирует круг и овал, просит детей вспомнить названия этих фигур, показать, чем они отличаются друг от друга, обрести контуры пальчиками. «А теперь все кружочки положите на один поднос - матрешке, все овалы да другой - мишке». Ведущий наблюдает, как дети выполняют заданием, в случае затруднения, предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется.

В конце занятия Ведущий подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов. Мишка все овалы отнесет в лес, а матрешка - заберет круги домой».

12. Дидактическая игра «Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д.; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры. Дети сидят полукругом. Ведущий при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем Ведущий называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения, Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Ведущий показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.

13. Дидактическая игра «Составь предмет»

Цель: упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование. На столе у воспитателя крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Ход игры. Ведущий предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки.

Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица»

14. Дидактическая игра «Узнай и запомни»

Цель: учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

Ход игры. Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

15. Дидактическая игра «Три медведя»

Цель: упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

Оборудование. У воспитателя силуэты трех медведей, у детей комплекты игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

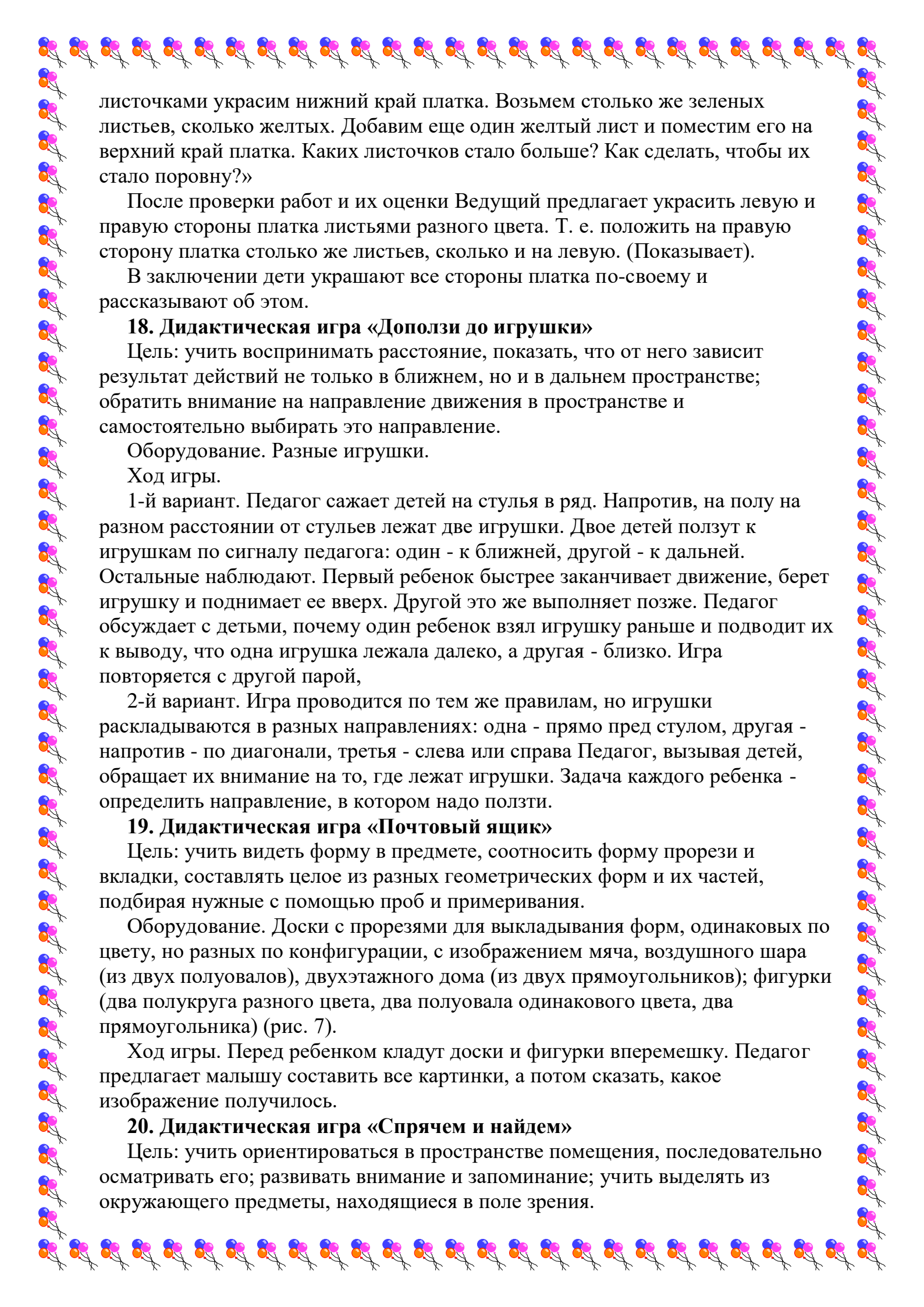
Ход игры. Ведущий раздает детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и г. д. рассказывает: «Жили-были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он по размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул, и т. д. для Михаила Ивановича? (Дети ставят предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть у вас кровать, стул и т. д. для Мишутки? (Дети устраивают ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давайте отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним? Кто последний? (Ведущий помогает детям вспомнить соответствующие фрагменты сказки).

16. Дидактическая игра «Украсим платок»

Цель: учить сравнивать две равные и неравные по количеству группы предметов, упражнять в ориентировке на плоскости.

Оборудование, «платки» (большой - для воспитателя, маленькие - для детей), набор листьев двух цветов (на каждого ребенка).

Ход игры. Ведущий предлагает украсить платки листочками. Спрашивает, как можно это сделать (каждый ребенок выполняет задание самостоятельно). Затем говорит: «Давайте теперь украсим платочки по-другому, все одинаково. Я буду украшать свой платок, а вы - маленькие. Верхний край украсим желтыми листочками, вот так. (Показывает). Положите столько листьев, сколько я. Правой рукой разложите их в ряд слева направо. А зелеными



листочками украсим нижний край платка. Возьмем столько же зеленых листьев, сколько желтых. Добавим еще один желтый лист и поместим его на верхний край платка. Каких листочков стало больше? Как сделать, чтобы их стало поровну?»

После проверки работ и их оценки Ведущий предлагает украсить левую и правую стороны платка листьями разного цвета. Т. е. положить на правую сторону платка столько же листьев, сколько и на левую. (Показывает).

В заключении дети украшают все стороны платка по-своему и рассказывают об этом.

18. Дидактическая игра «Доползи до игрушки»

Цель: учить воспринимать расстояние, показать, что от него зависит результат действий не только в ближнем, но и в дальнем пространстве; обратить внимание на направление движения в пространстве и самостоятельно выбирать это направление.

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Педагог сажает детей на стулья в ряд. Напротив, на полу на разном расстоянии от стульев лежат две игрушки. Двое детей ползут к игрушкам по сигналу педагога: один - к ближней, другой - к дальней. Остальные наблюдают. Первый ребенок быстрее заканчивает движение, берет игрушку и поднимает ее вверх. Другой это же выполняет позже. Педагог обсуждает с детьми, почему один ребенок взял игрушку раньше и подводит их к выводу, что одна игрушка лежала далеко, а другая - близко. Игра повторяется с другой парой,

2-й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но игрушки раскладываются в разных направлениях: одна - прямо перед стулом, другая - напротив - по диагонали, третья - слева или справа Педагог, вызывая детей, обращает их внимание на то, где лежат игрушки. Задача каждого ребенка - определить направление, в котором надо ползти.

19. Дидактическая игра «Почтовый ящик»

Цель: учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки, составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания.

Оборудование. Доски с прорезями для выкладывания форм, одинаковых по цвету, но разных по конфигурации, с изображением мяча, воздушного шара (из двух полуovalов), двухэтажного дома (из двух прямоугольников); фигурки (два полукруга разного цвета, два полуovalа одинакового цвета, два прямоугольника) (рис. 7).

Ход игры. Перед ребенком кладут доски и фигурки вперемешку. Педагог предлагает малышу составить все картинки, а потом сказать, какое изображение получилось.

20. Дидактическая игра «Спрячем и найдем»

Цель: учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрягать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке».

В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научатся находить игрушку, расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

2-й вариант. Игрушку прячут дети, а находит ее педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т. п.

3-й вариант. Игрушку прячут дети под руководством педагога, а ищет кто-либо из ребят. Он заранее выходит за дверь и не видит, как прячут игрушку. Педагог предлагает ему искать, последовательно осматривая комнату.

21. Дидактическая игра «Угадай, кто за кем»

Цель: формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения.

После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Большой заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один ребенок прячется, а остальные дети под руководством педагога ищут его, последовательно осматривая в комнате мебель.

23. Дидактическая игра «Ежик»

Цель: учить соотносить предметы по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять значение слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

Оборудование. Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

Ход игры. Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей: папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять, и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить их перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине). Вдруг папа еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». «Побежали в лес, - предложила мама ежика. - Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас ребята есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому, какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине). «Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками. И они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он дал один зонтик папе-ежу, а другой - маме-ежихе; следующего ребенка - почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.

24. Дидактическая игра «Ищи и находи»

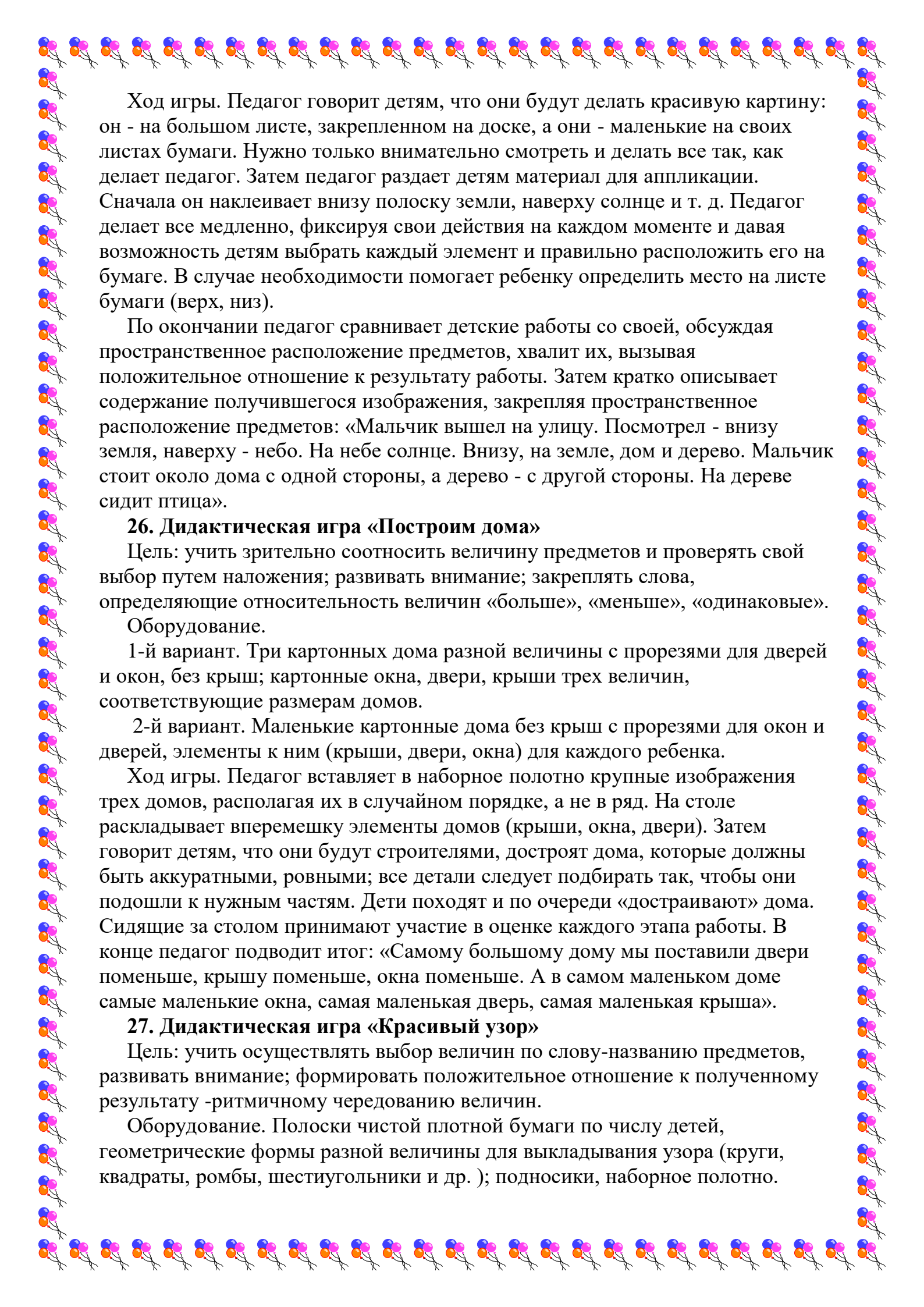
Цель: учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию; развивать внимание и запоминание.

Ход игры. Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Дети приносят предметы, кладут их на стол педагога, садятся на места. Педагог рассматривает с ними принесенные предметы, оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.

25. Дидактическая игра «Картина»

Цель: учить располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие целостных предметов и различать их между собой.

Оборудование. Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносики, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по количеству детей.



Ход игры. Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он - на большом листе, закрепленном на доске, а они - маленькие на своих листах бумаги. Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает педагог. Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полоску земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать каждый элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ).

По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел - внизу земля, наверху - небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево - с другой стороны. На дереве сидит птица».

26. Дидактическая игра «Построим дома»

Цель: учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые».

Оборудование.

1-й вариант. Три картонных дома разной величины с прорезями для дверей и окон, без крыш; картонные окна, двери, крыши трех величин, соответствующие размерам домов.

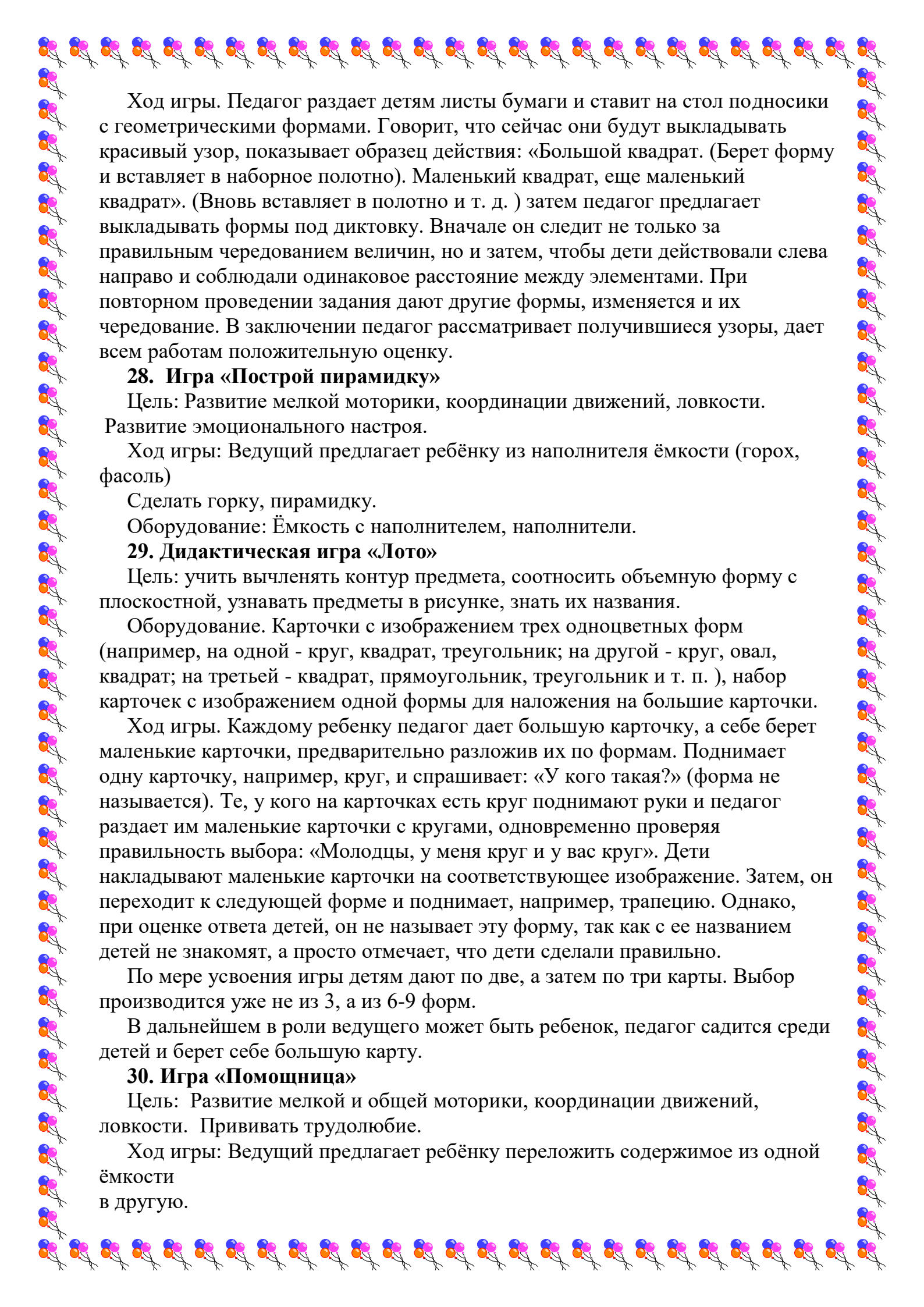
2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

Ход игры. Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемешку элементы домов (крыши, окна, двери). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети ходят и по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столом принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна, самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».

27. Дидактическая игра «Красивый узор»

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.

Оборудование. Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др.); подносики, наборное полотно.



Ход игры. Педагог раздает детям листы бумаги и ставит на стол подносики с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д.) затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и затем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

28. Игра «Построй пирамидку»

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости.

Развитие эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий предлагает ребёнку из наполнителя ёмкости (горох, фасоль)

Сделать горку, пирамидку.

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, наполнители.

29. Дидактическая игра «Лото»

Цель: учить вычленять контур предмета, соотносить объемную форму с плоскостной, узнавать предметы в рисунке, знать их названия.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной - круг, квадрат, треугольник; на другой - круг, овал, квадрат; на третьей - квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п.), набор карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

Ход игры. Каждому ребенку педагог дает большую карточку, а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например, круг, и спрашивает: «У кого такая?» (форма не называется). Те, у кого на карточках есть круг поднимают руки и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: «Молодцы, у меня круг и у вас круг». Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем, он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако, при оценке ответа детей, он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно.

По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6-9 форм.

В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.

30. Игра «Помощница»

Цель: Развитие мелкой и общей моторики, координации движений, ловкости. Прививать трудолюбие.

Ход игры: Ведущий предлагает ребёнку переложить содержимое из одной ёмкости в другую.

Оборудование: Ёмкости с наполнителями, совочки, наполнители.

31. Игра «Золушка»

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости. Знать наполнители ёмкости. Развитие эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий предлагает ребёнку из одной ёмкости, где находятся разные наполнители переложить их по видам в разные ёмкости.

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, разные наполнители.

32. Игра «Найди клад» («Найди шарик»)

Цель: Развитие мелкой моторики. Знакомство с качеством предметов, размером, формой.

Ход игры: Ведущий закапывает в ёмкость с наполнителем какой – либо предмет и просит найти его. Далее Ведущий закапывает несколько предметов и предлагает найти их.

Оборудование: Ёмкость с наполнителем (горох, фасоль, пшено); шарики, кубики и игрушки.

33. Игра «Посади деревце»

Цель: Развитие координации движений, мелкой моторики и глазомера. Прививать любовь окружающей нас природе.

Ход игры: Ведущий предлагает ребёнку наполнить ёмкость наполнителем и «посадить деревья».

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, макеты деревьев.

34. Игра «Где же наши ручки»

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений. Развитие ловкости, эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий предлагает одному ребёнку спрятать руки в ёмкости с наполнителем. Другой ребёнок должен найти его руку. Оборудование: Ёмкости с различными наполнителями.

35. Игра «Сварим кашу»

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости, глазомера. Повторить название круп.

Ход игры: Ведущий предлагает детям сходить в магазин, купить нужную крупу и сварить кашу.

Оборудование: Разные наполнители из круп. Разная тара.

36. Игра «Дорисуй»

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки. Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Ребёнку Ведущий предлагает дорисовать по сюжету ёжику иголку, белке орешки, мишке ягодки.

37. Игра «Раздуй кляксу»

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки. Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Ведущий вместе с детьми раздувает кляксу из гуаши, определяют на что она похожа.

38. Игра «Обведи по контуру»

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки.

Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Ведущий предлагает ребёнку обвести по контуру рисунок, угадать контурное изображение.

39. ИГРА «Мешок игрушек»

Цель. Развитие тактильного восприятия, формирование умения на ощупь узнавать предмет.

Игровой материал. Мешочек, маленькие игрушки контрастной формы: кубики, шарики, игрушечная посуда, зайчики, машинки и др.

Ход игры. Игра проводится с подгруппой (4-6 человек). Ведущий предлагает ребятам сесть на стульчики и посмотреть, что у него в руках (яркий мешочек). Педагог сообщает, что в этом мешочке много-много игрушек для каждого. После этого спрашивает детей: «Хотите узнать, что там в мешочке?» Для этого нужно по очереди подходить к мешочку, но не заглядывать туда, а только руками выбрать себе подарок, потом сказать, что выбрал, и только после этого достать из мешочка и показать всем. Ведущий по очереди вызывает детей и предлагает поискать игрушку. Таким образом, все ребята получают подарки и с ними возвращаются на свои места. Затем Ведущий разрешает поиграть с игрушками, внимательно их рассмотреть, пощупать. Потом игрушки снова собираются в мешочек, и игра повторяется снова. Дети опять ищут себе подарки, но теперь уже каждый ребенок знает, какую по форме игрушку ему хочется найти.

40. Упражнение «Узнай на ощупь»

Цель. Формирование умения различать форму, используя тактильные ощущения.

Игровой материал. Мешочек, геометрические фигуры из фанеры: круг, овал, треугольник, прямоугольник.

Описание упражнения. Упражнение проводится индивидуально в двух вариантах.

1. Ребенок садится за стол, а педагог рядом. Он показывает малышу яркий красивый мешочек, в котором находятся геометрические фигуры из фанеры. Потом достает по очереди все фигуры из мешочка и задает вопрос: «Какая это фигура?» Когда все фигуры из мешочка будут рассмотрены, педагог кладет их обратно. Потом просит ребенка поискать в мешочке какую-либо фигуру, на ощупь определить и назвать ее, а после этого нарисовать ее на листе бумаги. Ребенок на ощупь узнает фигуру, называет ее и рисует. Если дошкольник правильно назвал и нарисовал фигуру, педагог хвалит его.

2. Педагог раскладывает перед ребенком геометрические фигуры, одинаковые с теми, которые лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит достать из мешочка такую же. Ребенок сначала называет фигуру, которую показывает Ведущий, а потом достает из мешочка такую же.

Упражнение можно проводить несколько раз по желанию ребенка.

41. ЧЕЙ УЗОР? (Игра для детей 4-6 лет)

Цель игры. Собрать пять карточек с одинаковым узором.

Подготовка к игре. Ведущий раздаёт игрокам круглые карточки с узорами. Остальные карточки кладёт перед детьми картинкой вверх.

Ход игры. Игроки начинают искать карточки с изображением предметов, имеющих похожий узор, и присоединяют их к своей круглой карточке. Тот, кто первым соберёт весь комплект, считается победителем. Правильность ответов легко проверить по пазловым замкам - они должны совпадать

42. «Назови машину»

Цель игры. Познакомить ребёнка с названиями машин.

Ход игры. Положите перед ребёнком 3-4 карточки, например, карточки с изображением автобуса, парохода и самолёта. Попросите ребёнка найти карточку с автобусом. Похвалите малыша, если он справился. Помогите, если возникли затруднения.

Расскажите, что автобус большой, он возит людей по городу или даже в другие города. Назовите цвет автобуса. Расскажите ребёнку и о других машинах.

Прежде чем переходить к следующим играм, убедитесь, что ребёнок хорошо ориентируется в названиях и назначении машин.

43. Цвет машины

Цель игры. Научить ребёнка различать машины по цвету.

Ход игры. Задача игрока – собрать вместе все машины одного цвета и выложить их в цепочку. Обобщающие карточки в этой игре не используются.

Задайте малышу дополнительные вопросы. Как называется тот или иной цвет? Какая из машин жёлтого цвета? Какого цвета пожарная машина

44. Виды машин

Цель игры. Научить ребёнка объединять машины в группы.

Ход игры. Разложите карточки перед ребёнком изображением вверх. Отдельно положите четыре крупные (обобщающие) карточки. Предложите малышу найти изображение какого – либо вида транспорта, например, лодки. Где её можно увидеть? К какой из четырёх обобщающих карточек её можно присоединить? Проверить правильность своего выбора ребёнок может по цвету фона.

Попросите собрать цепочки карточек: водный транспорт, воздушный транспорт, наземный пассажирский транспорт, специальные машины.

Задайте ребёнку дополнительные вопросы. Например, что объединяет машины в каждой цепочке? Как называются машины, которые летают по небу. Какие виды наземных машин знает ребёнок (служебные, пассажирский транспорт; легковые, грузовые и т. п.)? как можно назвать трамвай, троллейбус и автобус (городской транспорт)?

45. Что к чему

Ход игры. Разложите карточки в произвольном порядке. Возьмите две карточки, образующие пару, например, с целым и разрезанным яблоком.

Спросите у ребёнка, где целое яблоко? Где половинка яблока? Что больше – целое яблоко или половина?

Объясните ему незнакомые понятия, например, что такое «пополам», «две части», «половина». Какие предметы на карточках разделены на равные части? На неравные?

Предложите ребёнку найти пары: целый предмет и его часть. Если карточки подобраны правильно, они легко соединяются. Если он затрудняется с поиском карточек, задайте ему наводящие вопросы, например, какую часть забыл нарисовать художник? Какой предмет можно составить из этих частей? От чего этот кусочек?

ИГРЫ С ВОДОЙ

Игра «Взбей пену»

Ловко пену я взбиваю

И ей тортик украшаю

Цель: Развитие у детей мелкой и общей моторики рук. Работа над формированием и развитием темпа и ритма речи. Формирование правильного захвата руки.

Ход игры: Ведущий предлагает детям взбить пену – крем для украшения праздничного торта.

Оборудование: Ёмкость с водой, венчик, средство для пены.

Игра «Поймай рыбку»

Цель: Развитие у детей координации движений, общей моторики, внимания. Формирование правильного захвата руки. Развитие ловкости.

Ход игры: Ведущий предлагает детям сходить на рыбалку и удочкой поймать рыбку.

Оборудование: Ёмкость с водой, удочки и рыбки.

Игра «Запусти рыбку»

Цель: Развитие у детей внимания, координации движений, общей и мелкой моторики, формирование и закрепление представлений об обитателях водоёмов.

Создание положительного эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий предлагает детям завести и запустить рыбок в водоём.

Оборудование: Ёмкость с водой, заводные рыбки.

Игра «Сдуй облако»

Ловко пену я взбиваю

И ей тортик украшают.

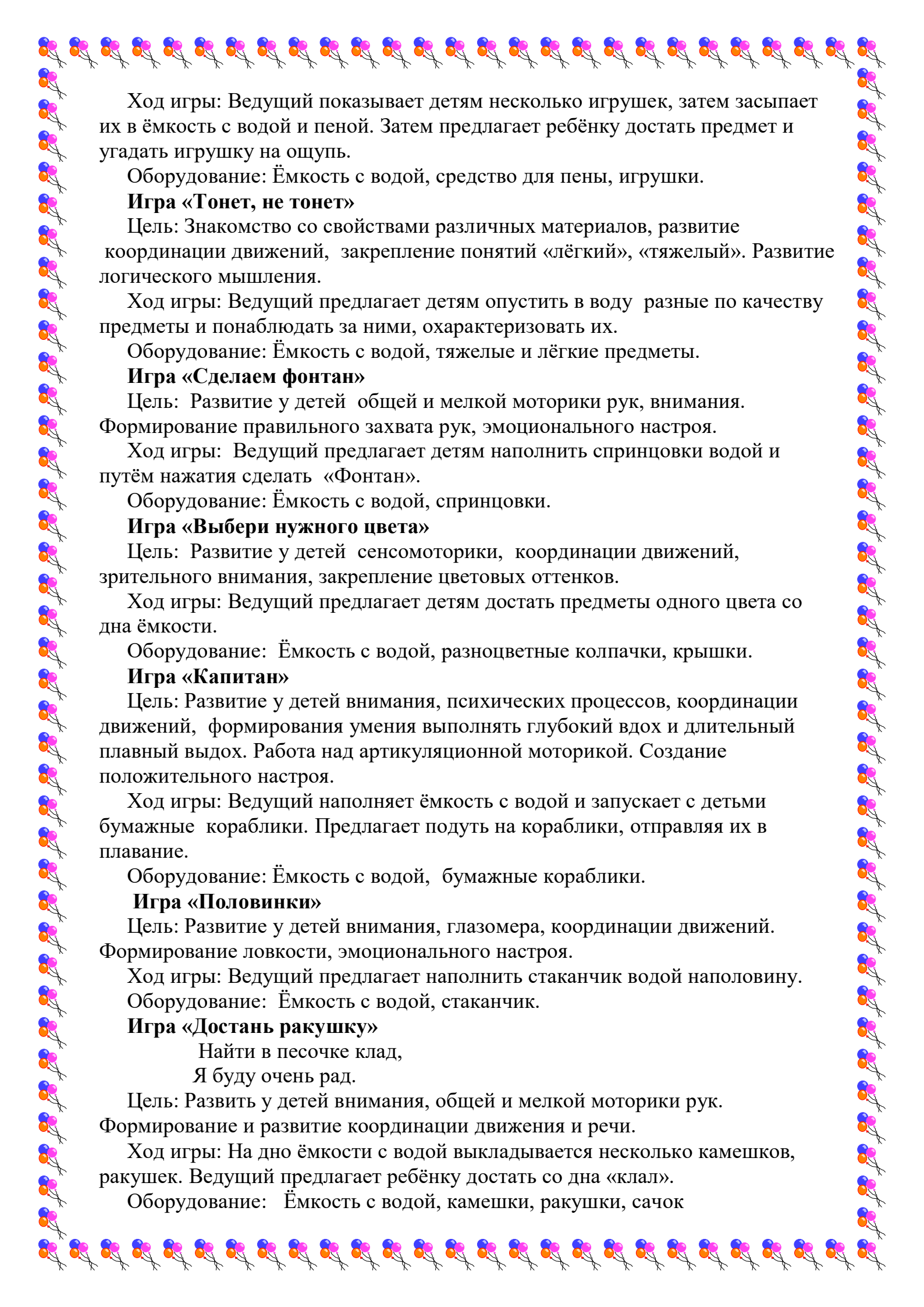
Цель: Развитие у детей внимания, координации движений. Активизация мышц губ, формирование умения выполнять глубокий вдох и длительный плавный выдох.

Ход игры: Ведущий предлагает детям поймать на ладошку «облако» и сдуть его.

Оборудование: Ёмкость с водой, средство для пены, венчик

Игра «Отгадай что под облаком»

Цель: Развитие у детей внимания, общей и мелкой моторики рук. Формирование и развитие координации движений.



Ход игры: Ведущий показывает детям несколько игрушек, затем засыпает их в ёмкость с водой и пеной. Затем предлагает ребёнку достать предмет и угадать игрушку на ощупь.

Оборудование: Ёмкость с водой, средство для пены, игрушки.

Игра «Тонет, не тонет»

Цель: Знакомство со свойствами различных материалов, развитие координации движений, закрепление понятий «лёгкий», «тяжелый». Развитие логического мышления.

Ход игры: Ведущий предлагает детям опустить в воду разные по качеству предметы и понаблюдать за ними, охарактеризовать их.

Оборудование: Ёмкость с водой, тяжелые и лёгкие предметы.

Игра «Сделаем фонтан»

Цель: Развитие у детей общей и мелкой моторики рук, внимания. Формирование правильного захвата рук, эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий предлагает детям наполнить спринцовки водой и путём нажатия сделать «Фонтан».

Оборудование: Ёмкость с водой, спринцовки.

Игра «Выбери нужного цвета»

Цель: Развитие у детей сенсомоторики, координации движений, зрительного внимания, закрепление цветовых оттенков.

Ход игры: Ведущий предлагает детям достать предметы одного цвета со дна ёмкости.

Оборудование: Ёмкость с водой, разноцветные колпачки, крышки.

Игра «Капитан»

Цель: Развитие у детей внимания, психических процессов, координации движений, формирования умения выполнять глубокий вдох и длительный плавный выдох. Работа над артикуляционной моторикой. Создание положительного настроения.

Ход игры: Ведущий наполняет ёмкость с водой и запускает с детьми бумажные кораблики. Предлагает подуть на кораблики, отправляя их в плавание.

Оборудование: Ёмкость с водой, бумажные кораблики.

Игра «Половинки»

Цель: Развитие у детей внимания, глазомера, координации движений. Формирование ловкости, эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий предлагает наполнить стаканчик водой наполовину.

Оборудование: Ёмкость с водой, стаканчик.

Игра «Достань ракушку»

Найти в песочке клад,

Я буду очень рад.

Цель: Развить у детей внимания, общей и мелкой моторики рук. Формирование и развитие координации движения и речи.

Ход игры: На дно ёмкости с водой выкладывается несколько камешков, ракушек. Ведущий предлагает ребёнку достать со дна «клад».

Оборудование: Ёмкость с водой, камешки, ракушки, сачок

Игра «Напои слона»

Цель: Развитие у детей координации движения, мелкой и общей моторики, внимания.

Формирование правильного захвата руки, развитие ловкости.

Создание положительного эмоционального настроения.

Ход игры: Ведущий обыгрывает спринцовку: «В гости к нам пришли слоны, очень пить хотят они». Предлагает детям напоить слоников.

Оборудование: Ёмкость с водой, спринцовки.

Игра «Тёплый, холодный»

Цель: Закрепление понятий «тёплый», «холодный», развитие эмоционального настроения, развитие внимания.

Ход игры: Ведущий заполняет ёмкость тёплой и холодной водой и предлагает детям запустить утят в тёплую воду, а рыбок в холодную.

Оборудование: Ёмкость с тёплой и холодной водой, утята, рыбки.

Игра «Поймай льдинку»

Цель: Развитие у детей внимания, координации движения, мелкой и общей моторики. Знакомство со свойствами воды. Формирование правильного захвата руки. Развитие тактильной чувствительности и ловкости.

Ход игры: Ведущий опускает в ёмкость 5 -6 льдинок и предлагает детям достать их и понаблюдать, как они тают и превращаются в воду.

Оборудование: Ёмкость с водой, лёд, сачок, пустая ёмкость.