Картотека дидактических игр по всем возрастам

 **2020-2021 учебный год**

**Картотека дидактических игр для детей младшей группы.**

1. **Игра «Найди пару»**

**Цель.**Учить детей подбирать предметы разных по пропорции по образцу, закреплять знания основных цветов, развивать память и внимание.

**Оборудование**. Изображения варежек и шарфов синего, зеленого красного и желтого цветов.

**Ход игры.**

Воспитатель показывает кукол в шапочках (синего, зеленого, красного и желтого цвета) и просит детей подобрать им одинаковые по цвету варежки и шарфы. Изображения шарфов и варежек раскладываются на столе врассыпную. Кукол рассаживают на стулья вокруг стола. Воспитатель показывает детям, как подбирать теплые вещи для кукол. Затем просит выполнить задание самостоятельно одеть свою куклу. В игре могут принять участие несколько человек. Тогда задание выполняется на скорость, кто первым соберет комплект для своей куклы.

1. **Игра «Разрезные картинки»**

**Цель.**Формировать у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

**Оборудование.** Разрезные картинки из 4-х частей. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

**Ход игры.**

Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т. п.). Воспитатель просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания детям предлагаются для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые они сравнивают с изображением. Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

1. **Игра «Собери бусы»**

**Цель.**Развивать координацию действий обеих рук ребенка, эмоциональное отношение к результату своей деятельности. Способствовать подведению детей к группировке предметов по цветовому признаку.

**Оборудование.** Цветные веревочки и колечки синего, красного, желтого и зеленого цвета.

**Ход игры***.*

Воспитатель показывает детям кукол, и говорит, что они собираются на праздника праздник, но у кукол нет красивых бус, а они очень хотят быть красивыми. Педагог надевает куклам бысы, но всем их не хватает. Что делать? Куклы очень расстроены. Тогда воспитатель показывает коробку с колечками и веревочками, и предлагает помочь куклам и сделать для них бусы. Воспитатель объясняет, на веревочку нужно надеть колечки такого же цвета как и сама веревочка, например, на красную веревочку – красные колечки, на синюю веревочку – синие колечки и т. д.). Концы веревок соединяет педагог. Разноцветные бусы надевают на кукол. Куклы радуются и говорят ребятам спасибо.

1. **Игра «Угадай, что делать»**

**Цель.**Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитывать у детей умение переключать слуховое внимание.

**Оборудование.** На каждого играющего по 2 флажка.

**Ход игры.**

 Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Воспитатель начинает звенеть бубном. Если бубен звенит громко, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

1. **Игра «Солнце или дождик?»**

**Цель.**Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна. Воспитывать у детей умения переключать слуховое внимание.

**Оборудование.**Бубен.

**Ход игры.**

 Воспитатель говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Хотите? Тогда, пойдемте на прогулку. Смотрите, Дождик не идет, погода хорошая, светит солнышко, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, чтобы вам было веселее гулять под его звуки. А когда начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

1. **Игра «Бабочка, лети!»**

**Цель.**Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

**Оборудование.**5 бумажных ярких бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур необходимо натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

**Ход игры.**

Дети сидят на стульях. Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Они умеют летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. А теперь попробуйте сами подуть на них. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек. Игра повторяется несколько раз, пока все дети на подуют на бабочек. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть нужно только на одном выдохе, не добирая воздуха, при этом щеки у ребенка не должны надуваться, а губы слегка выдвинуты вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, иначе у него может закружиться голова.

1. **Игра «Давайте познакомимся!»**

**Цель:** закреплять умение детей знакомиться, называть свое имя, употреблять в своей речи вежливые слова.

**Оборудование:** кукла.

**Ход игры**

К детям «пришла в гости» новая кукла. Она желает познакомиться. Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла. Давай познакомимся, меня зовут Людмила Геннадьевна, а тебя? Очень приятно!». Дети по одному подходят к кукле и называют свое имя. Кто познакомился с куклой, то может знакомиться с детьми группы.

1. **Игра «Оцени поступок».**

**Цель:** развивать представления детей о добрых и плохих поступках с с опорой на сюжетные картинки; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать доброжелательность и чуткость у детей.

**Оборудование:**сюжетные картинки.

**Ход игры.**

Дети играют в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети рассматривают картинку, описывают, что видят и оценивают поступок. Например: двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки куклу, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

1. **Игра «Как зовут членов семьи».**

**Цель:** закреплять умение детей четко называть всех членов своей семьи; развивать память, связную речь; воспитывать любовь к своей семье.

**Ход игры**

Дети стоят в кругу и по очереди называют членов своей семьи. Например: «Я живу с мамой Мариной, папой Димой, братом Женей. У меня есть бабушка Люда, бабушка Лена, дедушка Миша и дедушка Гена».

1. **Игра «Да или нет».**

**Цель:** формировать у детей желание беречь свое здоровье и здоровье других детей; учить понимать: что можно делать, а что - нет.

**Ход игры**

Воспитатель: «Ребята, я буду вам называть ситуации, а вы, если так можно делать, будете хлопать в ладоши, если нельзя, будете топать ногами. Например: можно играть с мячом на дороге; можно ровно сидеть за столом; во время еды можно разговаривать; не умываться утром; нельзя брать в руки острых предметов; нельзя играть со спичками; нужно мыть руки после возвращения с прогулки и т. д.

1. **Игра «Комплименты».**

**Цель:** учить детей говорить друг другу комплименты; развивать речь, мышление; воспитывать дружелюбие

**Ход игры**

Дети встают круг и берутся за руки. Воспитатель обращается к ребенку, стоящему справа от нее :«Саша, ты сегодня такой вежливый!». Далее Саша обращается к ребенку, которого он держит за руку справа. Если ребенку трудно произнести комплимент, то ему помогают другие дети.

1. **Игра «Все профессии нужны, все профессии важны».**

**Цель:** закреплять знания детей о профессиях; подводить к пониманию, что все профессии нужны и важны; развивать память, внимание, мышление.

**Оборудование:** картинки с профессиями взрослых.

**Ход игры**

 Воспитатель показывает картинки с профессиями взрослых и предлагает их рассмотреть, назвать профессию и рассказать о ее важности, полезности. В конце игры воспитатель, подводя итог, говорит, что все профессии нужны и важны.

1. **Игра «Кому что нужно для работы».**

**Цель:**закреплять и уточнять знания детей о профессиях взрослых; находить предметы, необходимые для определенной профессии; развивать память, сообразительность, мышление.

**Оборудование:** большие картинки с профессиями взрослых (повар, врач, водитель) маленькие карточки с предметами, необходимыми для этих профессий.

**Ход игры.**

.На стульчиках стоят большие картинки с профессиями взрослых, а на коврике разбросаны карточки с предметами, необходимыми для этих профессий. Воспитатель предлагает детям взять одну карточку на полу и подойти к картинке с той профессией, для которой нужна эта вещь. Дети объясняют, почему подошли к той или иной картинки с профессией.

1. **Игра «Лишний предмет».**

**Цель:** учить детей определять лишний предмет по цвету; развивать зрительную память, мышление.

**Оборудование:** красные треугольники и квадраты разного размера; синие круги разного размера.

**Ход игры.**

Воспитатель выставляет геометрические фигуры на наборное полотно, а дети их называют. Затем воспитатель предлагает детям назвать лишний предмет и объяснить, почему он лишний.

**Картотека дидактических игр для детей средней группы.**

1. **Игра «Найди ошибку»**

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

        **Ход игры.**

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

1. **Игра «Доскажи слово»**

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

        **Ход игры.**

 Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

                                            Ра-ра-ра — начинается иг ….

                                            Ры-ры-ры — у мальчика ша...

                                            Ро-ро-ро — у нас новое вед...

                                            Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

                                            Ре-ре-ре — стоит дом на го...

                                            Ри-ри-ри — на ветках снеги...

                                            Ар-ар-ар — кипит наш само....

                                            Ры-ры-ры — детей много у го...

1. **Игра «Так бывает или нет»**

**Цели:**учить замечать непоследовательность в суждениях,развивать логическое мышление.

**Ход игры.**

Воспитатель объясняет правила игры: Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает. «Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

1. **Игра «Какое время года?»**

**Цели:**учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года;развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

        **Ход игры.**

Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

1. **Игра «Где что можно делать?»**

**Цели:** активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

        **Ход игры.**

Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них. Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать). Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

1. **Игра «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 …*

1. **Игра «Закончи предложение»**

**Цели:**учить дополнять предложения словом противоположного значения,развивать внимание.

        **Ход игры.**

 Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

        Сахар сладкий. а перец - …. (горький).

        Летом листья зеленые, а осенью ….(желтые).

        Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

1. **Игра «Узнай, чей лист»**

**Цели:**учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе),развивать внимание.

        **Ход игры.**

 На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

1. **Игра «Отгадайте, что за растение»**

**Цели:**учить описывать предмет и узнать его по описанию,развивать память, внимание.

        **Ход игры.**

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

1. **Игра «Кто же я?»**

**Цели:**учить называть растение,развивать память, внимание.

        **Ход игры.**

Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

1. **Игра «У кого кто»**

**Цели:**закрепить знания о животных,развивать внимание, память.

**Ход игры.**

Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

1. **Игра «Кто (что) летает?»**

**Цели:**закрепить знания о животных, насекомых, птицах,  развивать  внимание, память.

**Ход игры.**

Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

1. **Игра «Что за насекомое?»**

**Цели:**уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому,развивать внимание.

        **Ход игры.**

Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

1. **Игра «Прятки»**

**Цели:**учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на;развивать слуховое внимание.

        **Ход игры.**

 По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

1. **Игра «Кто больше назовет действий?»**

**Цели:**учить подбирать глаголы, обозначающие действия,развивать память, внимание.

**Ход игры.**

Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

* Что можно делать с цветами? *(рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать)*
* Что делает дворник?*(подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега)*
1. **Игра «Какое что бывает?»**

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

**Ход игры.**

 Расскажите, что бывает:

 зеленым — *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка*….

 широким — река, дорога, лента, улица …

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

1. **Игра «Что это за птица?»**

**Цели:**уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам;развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

        **Ход игры.**

 Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

1. **Игра «Загадай, мы отгадаем»**

**Цели:**закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию,развивать внимание.

        **Ход игры.**

Дети описывают любое растение в следующем порядке6 форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

1. **Игра «Бывает — не бывает»**

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

**Оборудование:** мяч.

        **Ход игры.**

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

        Снег зимой  … (бывает)                          Мороз летом … (не бывает)

        Иней летом … (не бывает)                      капель летом … (не бывает)

1. **Игра «Третий лишний» (растения)**

**Цели:**закрепить знания детей о многообразии растений,развивать память, быстроту реакции.

        **Ход игры.**

 Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши. (Клен, липа — деревья, сирень — кустарник)

**Картотека дидактических игр для детей старшей группы.**

1. **Игра «Что загадали»**

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

**Ход игры.**

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

-Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

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

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

1. **Игра “Похож – не похож”**

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

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

**Игровое действие.** Поиск похожих предметов.

**Ход игры.**

Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате. Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих. Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

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

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

1. **Игра «Назови три предмета»**

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

**Ход игры.**

 Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

1. **Игра «Кому что нужно»**

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

**Ход игры.**

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

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

1. **Игра «Найти путь к домику зайчика»**

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

**Оборудование:** Набор карточек с лабиринтами.

**Ход игры.**

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

1. **Игра «Помоги Петрушке попасть в цирк»**

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

**Оборудование:** Набор карточек с лабиринтами.

**Ход игры.**

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

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

1. **Игра «Ищем клад»**

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

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

**Ход игры.**

 **1-й вариант игры:** выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно оттыкать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно дойти, выполняя все задания.

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

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

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

1. **Игра «Найди ошибку»**

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

 **Оборудование:** карточки с заданиями-ошибками

**Ход игры.**

Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

1. **Игра «Определи, на что похоже»**

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

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

**Ход игры**.

 Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированы, поэтому можно раздать детям фломастеры и они самостоятельно дорисуют картинку.

1. **Игра «Найди отличия и сходство»**

**Цель:** Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.). Продолжать развивать умение последовательно рассматривать. Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным. Развивать умения считать. Развивать внимание, память, мышление. Активизировать речь детей.

**Оборудование:** парные картинки с отличиями

**Ход игры.**

 Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали. Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия. Отвечая на несложные игровые задания ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

1. **Игра «Контролёр»**

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

**Оборудование:** билеты красного и зеленого цвета, обручи

**Ход игры.**

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

1. **Игра «Фанты»**

**Цель.** Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

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

**Ход игры.**

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

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

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т. д.

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

1. **Игра «Колумбовое яйцо»**

**Цель:**  развития творческих и умственных способностей подходят головоломки.

**Ход игры.**

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

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

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

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

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

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

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

1. **Игра «Волшебный квадрат»**

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

**Оборудование:** квадрат 3х3,  карточки каждой по 3.

**Ход игры.**

Нарисовать квадрат 3х3.   Карточки  распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова.   Инструкция  очень  простая:  расставить  изображения  по  местам  так,  чтобы  в  строках и  в  столбцах они  не  повторялись.

1. **Игра «Геоконт»**

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

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

**Ход игры.**

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

1. **Игра «Подбери по цвету»**

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

**Ход игры: Вариант 1**

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

**Вариант 2**

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

1. **Игра «Геометрическое лото»**

**Цель:**   Развивать логическое мышление у детей. Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике. Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма, величина. Формировать умение составлять последовательность из геометрических фигур. Учить высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища. Продолжать формировать умение давать полный ответ на поставленный вопрос. Развивать речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор. Воспитывать интерес к математике.

**Ход игры.**

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

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

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

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

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

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

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

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

1. **Игра «Скажи наоборот»**

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

**Оборудование:** карточки с предметами противоположных значений.

**Ход игры.** Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

1. **Игра «Чей домик»**

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

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

**Ход игры.**

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

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

1. **Игра «Чьё звено скорее соберёт предметы»**

**1 вариант**

**Цель:** Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры.**

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

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

**2 вариант**

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

1. **Игра «Кто больше знает и умеет»**

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

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

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

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

**Ход игры.**

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

     Ведущий напоминает, что выполнять задание нужно правильно, быстро и дружно, действовать только по сигналу ведущего. За выполнение задания детям дают фишки: команде, набравшей большее количество фишек, присуждаются 3 очка, следующей 2 очка. В соответствии с количеством очков капитаны ставят на свое табло красные флажки. Выигрывает команда, набравшая больше очков во всех соревнованиях.

**Первое задание «Кто больше знает профессий взрослых».**

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

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

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

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

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

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

**Третье задание: «Угадай, что мы делаем?»**

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

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

**Четвертое задание: «Помогаем взрослым».**

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

**Пятое задание «Накрой на стол».**

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

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

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

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

1. **Игра «Подбери правильно»**

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

**Оборудование:** пазлы с изображением мест нашего города, природы

**Ход игры.**

Дети составляют из пазлов (частей) достопримечательности и памятные места города, картинки природы,  рассказывают о них.

1. **Игра «Чудо – дерево»**

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

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

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

**Ход игры.**

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

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

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

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

1. **Игра «Откуда хлеб пришёл»**

**Цель:** Познакомить детей с процессом выращивания хлеба. Дать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол; Расширить знания у детей о  содержание труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе. Воспитывать у детей бережное отношение и уважение к хлебу и людям, вырастившим его.

**Оборудование:** карточки с последовательностью  сельскохозяйственных  работ по выращиванию хлеба

**Ход игры.**

**Отгадайте загадку**

Отгадать легко и быстро:

Мягкий, пышный и душистый,

Он и черный, он и белый,

А бывает подгорелый.  (Хлеб)

Две команды детей раскладывают последовательность  сельскохозяйственных  работ по выращиванию хлеба.

1 команда  - в настоящее время;

2 команда  - в старину.

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

Взрослый  перед началом игры может задать вопросы:

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

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

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

1. **Игра «Угадай, что спрятано»**

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

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

**Ход игры.**

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

**Картотека дидактических игр для детей подготовительной группы.**

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.)

1. **Игра «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.

1. **Игра «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».

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра  «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.

1. **Игра «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…»

1. **Игра «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.

1. **Игра «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».

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра «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…»

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра «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.

1. **Игра «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**.**

1. **Игра «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.

1. **Игра «Бывает – не бывает».**

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

**Оборудование:**  мяч.

**Ход игры.**

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).

1. **Игра «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.

**24  Игра «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.

**25  Игра «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.

**26  Игра «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.

**27  Игра «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.

**28  Игра «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.

**29 Игра «Что вокруг нас?».**

**Цель:** научить делить дву- 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.

**30  Игра «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 услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

**31 Игра «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.

Автор: Осинных О.Е.