

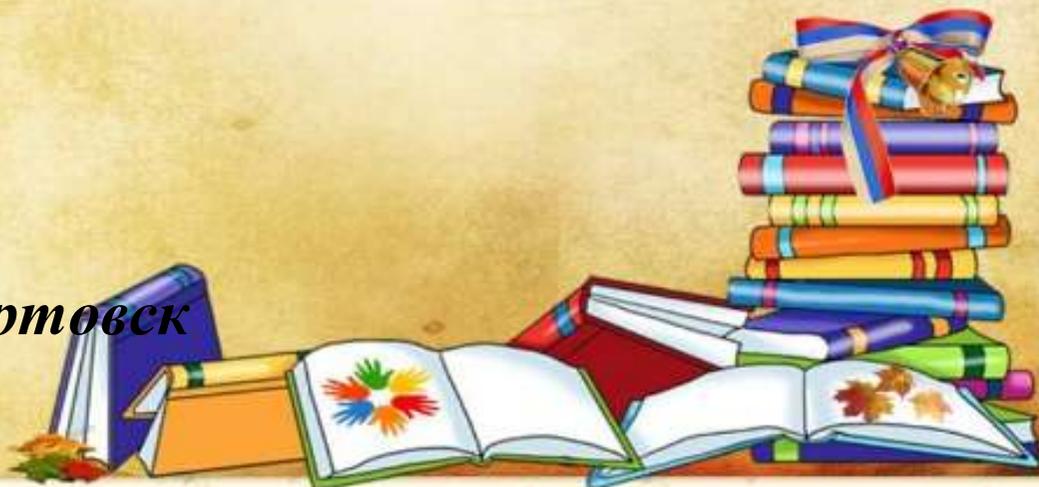


*Картаотека дидактических игр
для детей старшего возраста*
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

Составила: Проваренко Светлана Салаватовна



Нижневартовск

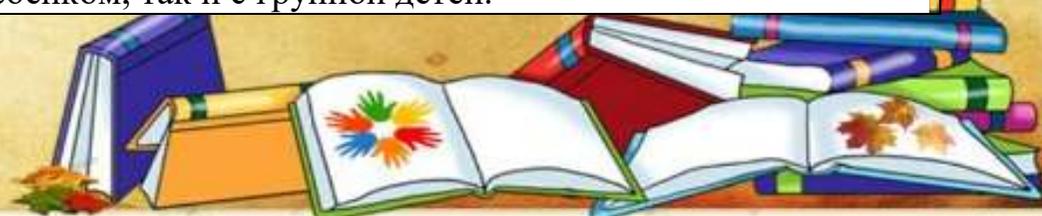


1. «Описываем различные свойства предметов».

Описать любой предмет или игрушку.
Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.
Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.
Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.
"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

2. «Съедобное – несъедобное». (с мячом).

Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.
Оборудование: список названий предметов.
Описание. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.
Инструкция: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».
Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.





3. «По новым местам».

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений. **Оборудование:** заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню

4. Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет». «Спереди - пяточок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка».

«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».





5. «Ищем одинаковые свойства предметов».

Задания:

1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые..
2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.

6. «Сравнение предметов».

1). *Сравнивать предметы между собой*, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

- подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
- фигуры, отличающиеся двумя признаками;
- тремя признаками (подбери самые непохожие).

2). *"Сравнение слов"*.

Для сравнения даем пары слов:

- муха и бабочка;
- дом и избушка;
- стол и стулья;
- книга и тетрадь;
- вода и молоко;
- топор и молоток;
- пианино и скрипка.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?





7. Игра.

Приготовить 15 различных предметов.

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная досочка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

Отобрать:

- металлические предметы,
- съедобные,
- тяжелые,
- мягкие,
- белые,
- круглые,
- длинные,
- деревянные,
- маленькие,
- прямоугольные,
- которые можно повесить за нитку.



8. «Обобщение-исключение».

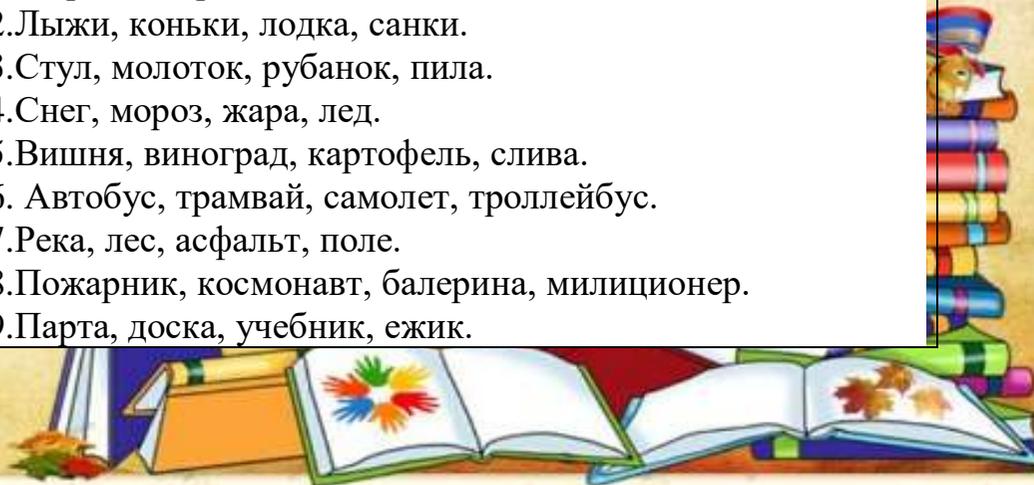
1). Поиск лишней картинки

2). Последовательность работы:

- «3 лишней» (с картинками);
- «4 лишней» (с картинками);
- «3 лишней» (на словесном материале);
- «4 лишней» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

НАБОРЫ СЛОВ:

1. Стол, стул, кровать, чайник.
2. Лошадь, собака, кошка, щука.
3. Елка, береза, дуб, земляника.
4. Огурец, репа, морковь, заяц,
5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель
6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч.
7. Волк, лиса, медведь, кошка.
8. Фиалка, ромашка, морковь, василек.
9. Кукла, машина, скакалка, книга.
10. Поезд, самолет, самокат, пароход.
11. Воробей, орел, оса, ласточка.
12. Лыжи, коньки, лодка, санки.
13. Стул, молоток, рубанок, пила.
14. Снег, мороз, жара, лед.
15. Вишня, виноград, картофель, слива.
16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
17. Река, лес, асфальт, поле.
18. Пожарник, космонавт, балерина, милиционер.
19. Парта, доска, учебник, ежик.





20. Змея, улитка, бабочка, черепаха.
21. Краски, кисти, чайник, полотно.
22. Шляпа, крыша, дверь, окно.
23. Молоко, чай, лимонад, хлеб.
24. Нога, рука, голова, ботинок.
25. Храбрый, злой, смелый, отважный.
26. Яблоко, слива, огурец, груша.
27. Молоко, творог, сметана, хлеб.
28. Час, минута, лето, секунда.
29. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
30. Платье, свитер, шапка, рубашка.
31. Мыло, метла, зубная паста, шампунь.
32. Сосна, береза, дуб, земляника.
33. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

9. «Назови одним словом».

Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;
2. лошадь, корова, овца, свинья;
3. курица, гусь, утка, индейка;
4. волк, лиса, медведь, заяц;
5. капуста, картофель, лук, свекла;
6. пальто, шарф, куртка, костюм;
7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;
9. липа, береза, ель, сосна;
10. зеленый, синий, красный, желтый;
11. шар, куб, ромб, квадрат;





10. Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой?
2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?
3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

11. Критичность познавательной деятельности.

«Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка





12.«Запомни свое место».

Дети располагаются определенным образом по периметру зала (например, в одном углу, у окна, у мяча на полу и т.д.) и запоминают свое место. Включается музыкальный фрагмент, дети свободно бегают по залу. Во время паузы они должны как можно быстрее:

- а) вернуться на свое место;
- б) занять место на одну позицию вперед при движении по часовой стрелке.

При большом количестве детей или если дети испытывают трудности в запоминании места и последовательности передвижения, можно объединить их в пары

13.«Найди пару».

Материалом для игры могут быть два одинаковых набора с изображением фигур, предметов, животных, цифр, букв, слов, цветных карточек. Играют два или более участников. Парные картинки выкладываются изображением вниз в несколько рядов. Сначала первый игрок переворачивает любые две карточки, показывая всем участникам изображенные на них картинки. Все пытаются запомнить само изображение и местоположение карточек. Затем карточки возвращаются на свое место изображением вниз. Следующий игрок проделывает то же самое, но с другими двумя карточками. Все последующие ходы участники делают с таким расчетом, чтобы за один ход открыть две одинаковые картинки. Открыв две одинаковые карточки, игрок забирает их себе и ему присуждается один фант (очко). При этом свободные места остаются пустыми (ряды не сдвигаются). Выигрывает тот, кто наберет больше фантов.



