

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

## 1. «Что кому»

Дидактическая задача: Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Материалы: картинки с изображением людей разных профессий, предметы для труда разных профессий

Игровое правило: Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Ход игры: На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки.

Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток- он нужен столяру, плотнику).

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

## 2. «Так бывает или нет?»

Дидактическая задача : Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Игровое правило: Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то ,чего не бывает. Кто заметит, тот пусть после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку.

Сделали горку из снега и стали кататься с нее на санках»

Дети придумывают сами небылицы.

## 3. «Какое время года?»

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Материалы: карточки с текстами о разных временах года, картинки с изображением времен года

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

#### 4. "Раньше - позже"

Дидактическая задача: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях

Игровое правило: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Ход игры

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу?

В: Вы сегодня живете в большом многоэтажном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом?

В: Какая часть суток сейчас?

В: А что было раньше?

В: А раньше?

В: А еще раньше?

В: Какой сегодня день недели?

В: А какой день недели был вчера?

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

#### 5. «Из чего сделано?»

Дидактическая задача: Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Материалы: предметы из разных материалов (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса)

Игровое правило: Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.

Ход игры: Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.

Правила игры: Нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.

#### 6. «Что сначала, что потом!»

Дидактическая задача: умение развивать абстракцию через определение степени зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

Материалы: картинки овощей и фруктов, разной степени созревания.

Ход игры: овощи и фрукты воспитатель раздает детям и предлагает их «перепутать». По сигналу: «Найди свой овощ!» - дети, в руках у которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группки. Причем внутри каждой группки они должны стать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, то есть соблюсти последовательность созревания – от неспелого к спелому. В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

Правило игры: Правильно выстроить цепочку по мере созревания овощей

## 7. «Чей след?»

Дидактическая задача: формировать умение сравнения зверя с оставленными им следами в зимнем лесу.

Материалы: картина зимнего леса, рисунки следов животных

Ход игры:

Педагог говорит:

-Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

- Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

- Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу - зимой или на мокром песке - другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

Правило игры: внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами). Количество играющих не должно превышать 6 человек.

## 8. «Домик для листочков»

Дидактическая задача: развивать умение анализировать и синтезировать названия деревьев по существенным признакам.

Ход игры:

Педагог настраивает детей на игру.

- Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его своими теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки и напоили землю. Лес начинает оживать. Как вы думаете, как узнать, что деревья и кустарники проснулись?

- Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

- Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду. Кого вы хотели бы нарядить?

Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими деревья и кустарники по описанию.

Правило игры: определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить в весенний наряд. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику по описанию. Количество играющих 5-6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2-3 человека. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно и аккуратно выполнили задание.

### **9. «Каких фигур не хватает?»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения.

Материалы: Большие геометрические фигуры (круг, треугольник, квадрат) и малые (круг, треугольник, квадрат) трех цветов.

Ход игры: Распределив между собой таблички, каждый игрок должен проанализировать фигуру первого ряда. Внимание обращается на то, что в рядах имеются большие белые фигуры, внутри которых расположены малые фигуры трех цветов. Сравнивая второй ряд с первым, легко увидеть, что в нем недостает большого квадрата с красным кругом. Аналогично заполняется пустая клетка третьего ряда. В этом ряду не хватает большого треугольника с красным квадратом. Второй игрок, рассуждая подобным же образом, во второй ряд должен поместить большой круг с малым желтым квадратом, а в третий ряд - большой круг с малым красным кругом.

### **10.«Времена года»**

Дидактическая задача: учить по существенным признакам и приметам определять время года.

Материалы: 4 шапочки из бумаги для Зимы, Весны, Лета, Осени. Вместо шапочек можно использовать карточки из цветной бумаги: белой, зеленой, красной, желтой, на которых должны стоять цифры 1,2,3 (по числу месяцев в каждом времени года)

Ход игры: Дети встают в круг. Водящий (старик-годовик) называет месяц, например, август. Выходит в круг ребенок с красной карточкой № 3 и говорит об этом месяце: «Я – август, последний летний месяц. Солнце печет не так жарко. Вода в реке прохладная. Ученики готовятся к школе и т.д.» каждый ребенок рассказывает о своем месяце и его признаках, приметах.

### **11.«Овощи и фрукты»**

Дидактическая задача: закрепить умение детей классифицировать и называть овощи и фрукты, правильно употреблять глаголы «класть», «положить».

Материалы: мяч

Ход игры: Дети распределяются на две команды с равным количеством игроков. Команды садятся на стулья друг напротив друга. Первые дети из каждой команды берут в руки маленькие мячи и начинают передавать их своим соседям. Дети одной команды, передавая мяч, называют овощи, другой – фрукты. Передача может сопровождаться таким диалогом:

1-ый реб.: - Положи в корзину овощ

2-й реб.: - кладу огурец (поворачивается и передает мяч соседу со словами): - положи в корзину овощ.

3-й реб.: - кладу морковь и т.д.

Тот, кто повторит название 2 раза или ошибется, отдает фант, а по окончании игры выкупает его.

## **12.«Расселили птиц».**

Дидактическая задача: развивать логическое мышление.

Материалы: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

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

## **13.Игра «Противоположности».**

Дидактическая задача: закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

Материалы: фишки.

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

## **14.Игра «Цветы на клумбах».**

Дидактическая задача: развивать логическое мышление.

Материалы: разноцветный картон, ножницы - вырезается из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм.

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

### **15.«Угадай, какое число пропущено»**

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

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

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