

## **Дидактическая игра «А что тебе показалось?»**

Возрастная группа: игру можно использовать во всех возрастных группах, усложняя задачи в зависимости от возраста.

Цель: развивать у детей тактильное восприятие; обогащать активный словарь детей новыми словами, развивать память, внимание, воображение, образное мышление; осуществлять массаж пальцев рук.

Задачи: учить детей узнавать предметы по характерным признакам; развивать память, образное мышление, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: различные предметы, овощи, фрукты, геометрические фигуры, образцы материалов различных по свойствам и др.

Методические рекомендации по реализации игры:

Воспитатель обращает внимание детей на «*Чудесный сундучок*» и произносит слова:

«Я – чудесный сундучок,

Вам, ребята, я – дружок.

Очень хочется мне знать,

Как, вы, любите играть!»

Воспитатель предлагает детям предметы, знакомит с содержанием сундучка.

Проводит краткую беседу. Затем просит ребят повторить названия предметов.

Воспитатель. Сейчас мы поиграем. По очереди каждый из вас подойдет к сундучку и попробует угадать на ощупь, какой предмет перед ним. Кто правильно угадает, получает фишку. Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

## **Дидактическая игра «Угадай, что потерялось?».**

### **Ход игры**

Для занятия необходимо подготовить картинки, изображающие сельские и лесные пейзажи с частично спрятавшимися зверями и птицами. Видимы лишь отдельные части тел животных, выступающие из-за деревьев, пней, заборов, других пейзажных элементов. По ним дети должны угадать, кто спрятался на картинке.

Занятие подходит для младших дошкольников. Рекомендуется провести с воспитанниками предварительную работу:

побеседовать по сюжетам рассказов, стихов, сказок о лесных и домашних животных;

рассмотреть картинки, изображающие зверей и птиц, или посмотреть обучающий фильм;

организовать тематическую беседу, попросить воспитанников рассказать о случаях знакомства с представителями животного мира;

при возможности посетить с детьми и родителями городской зоопарк, выбраться на природу, чтобы понаблюдать за птицами.

Важно, чтобы игроки не просто показывали на картинках спрятавшихся животных, но и рассказывали, кого они видят, как выглядит это существо, чем кормится, где обитает.

Играть в «Угадай, что потерялось?» можно разными способами. Например, педагог загадывает загадку, дети отгадывают, затем отыскивают соответствующего зверя.

Еще можно закрыть выступающие части животных на картинке фасолью. Задача играющего – сдуть фасоль, чтобы открылось изображение для отгадывания. Такой вариант занятия – гимнастика для органов дыхания. Можно сделать контурные рисунки разных зверей, а также подготовить соответствующие реалистичные изображения. Ребенок должен догадаться, кому принадлежит контур, найти соответствующую иллюстрацию животного. Такая игра подходит для дошкольников старшей группы, ее лучше организовать после похода в зоопарк.

### **Дидактическая игра «А может музыкант ты?»**

**Программное содержание:** Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии. Развивать ритмическую и ассоциативную память. По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и длинные, уметь передавать ритмический рисунок с помощью ассоциативных элементов: квадраты и прямоугольники, соотносить таким образом мелодию с графическим изображением.

**Игровые правила:** Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим.

**Игровые действия:** Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот.

**Игровая цель:** Первым выложить рисунок мелодии.

**Ход игры:** Педагог исполняет знакомые детям песни с разным ритмическим рисунком, предлагает детям его прохлопать. Затем он показывает детям как можно условно изобразить ритмический рисунок с использованием квадратов, обозначающих долгие звуки. В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить песню по предложенному педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодии.