**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ ГРУППЫ**

«***Куриное семейство»***Цель игры: упражнять детей в узнавании и назывании геометрических фигур, развивать логическое мышление детей.  
Материал: сюжетная картинка с изображением куринного семейства, карточка с изображением геометрических фигур.  
Ход игры. Рассмотрите с ребенком сюжетную картинку (заранее раскрашенную). «Кто нарисован? Кто в семье папа, мама? Где детки? Сколько цыплят? Какого они цвета?» Затем предложите карточку с изображенными геометрическими фигурами и попросите отыскать в ней те фигуры, которые надо вырезать и приклеить к изображению курицы, петуха, цыплят. Помогите ребенку вырезать, а наклеит пусть он сам. По окончании работы порадуйтесь его успехам. Можно предложить ребенку показать на картинке самый большой круг, круг поменьше и самые маленькие кружочки. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру выполняли. Предложите найти предметы круглой формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит круги пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать круги на бумаге.  
  
***«Двенадцать месяцев».***Цель: развивать ориентировку во времени (названиях месяцев), временах года, слуховое внимание.  
Ход игры: педагог раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 и перемешивает их. Играющие берут карточки и выстраивают по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они превратились в 12 месяцев. Педагог задает вопросы: «Первый месяц- как тебя зовут?». «Двенадцатый месяц- как тебя зовут?» «Шестой месяц-а тебя как зовут?» и т. д. Можно сделать подсказку- на обратной стороне написать первую букву месяца.

***« Отгадай загадку по картинке».***Цели: помочь детям запомнить основную группу опасных предметов, развивать внимание.  
Оборудование: картинки с изображением опасных предметов.  
Ход игры: Взрослый загадывает загадку, а дети отгадывают и находят соответствующую картинку. Взрослый просит подумать и сказать, чем опасны эти предметы? Дети рассказывают, какую опасность таит каждый предмет.

***Подбери пару.***Цели: соотносить предметы на картинках, с действиям; закреплять навыки самообслуживания; развивать логическое мышление.  
Оборудование: предметные картинки: пылесос, расческа, батарея, мыло, шкаф для игрушек; сюжетные картинки: уборка квартиры, ботинки, одежда, игрушки.  
Ход игры: Дети внимательно рассматривают полученные картинки, сравнивают их и подбирают пары, объясняют свой выбор.

***«Подбери фигуру»***

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

Материал: у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются.

Содержание. Сначала педагог. предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предъявляет таблицу, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорит: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер (большой, маленький своей фигуры данного вида). «У меня маленький синий квадрат».

***«На птицефабрике»***

Цель: упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

Содержание. Воспитатель: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

Увлекательная и интересная игра ***«Скажи, из чего сделано?»*** - тренирует внимание, сообразительность, активизирует бытовой словарь. Правила игры очень просты: детки становятся напротив ведущего, а последний по очереди бросает каждому игроку мяч, при этом называет какой-либо бытовой предмет, к примеру, стол. Ребенок, поймавший мяч, должен назвать материал, из которого сделан этот предмет, то есть стол (дерево).

Все дети любят отгадывать загадки, эту особенность можно использовать для закрепления полученных знаний. К примеру, дидактическая игра [***«Чудесный мешочек»***](http://womanadvice.ru/chudesnyy-meshochek-didakticheskaya-igra)***.*** Воспитатель подготавливает обычный мешочек, туда насыпает муляжи фруктов и овощей. А непосредственно в процессе игры ведущий (это может быть ребенок или сам воспитатель) на ощупь выбирает фрукт или овощ, и, не показывая, описывает его. В то время как остальные участники игры должны отгадать, о чем идет речь.

***«Слоговое домино».***

Цель игры: закрепить умение делить слова на слоги. Упражнять детей в определении количества слогов в слове; в сопоставлении слоговой структуры различных слов; подбирать картинки, в названии которых одинаковое количество слогов. Развивать речь, мышление, внимание, фонематический слух.  
Ход игры: ребенку предлагают посмотреть на карточки – домино и выложить цепочку домино таким образом, чтобы количество слогов последующего слова – названия совпало с количеством слогов предыдущего. Если задание выполнено верно, то цепочка замкнется, т. е. слоговая структура названия последующей картинки совпадет со слоговой структурой первой

***«Цветочный магазин».***

Цель игры: закрепление умения делить слова на слоги, закреплять в словаре детей названия цветов. Развивать речь, мышление, внимание, фонематический слух.  
Ход игры: на наборное полотно поставить карточки с цветами. Воспитатель рассказывает: «Это у нас цветочный магазин, в нем продаются разные цветы. Одни – с короткими названиями, например: пион; другие с длинными названиями, например: незабудки. У вас есть у каждого числовая карточка с кружочками. Это – «деньги». Вы будете покупателями, а я – продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов), сколько кружков на карточке. Вы придете в магазин, предъявите числовую карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его, если ошиблись, цветок остается на прилавке». В конце игры воспитатель показывает числовую карточку и просит назвать купленные цветы, в названии которых столько слогов, сколько кружочков на карточке.