

К дидактическому пособию: « КУБ РАЗВИВАЙ-КА» составлена подборка дидактических игр.

№1 Дидактическая игра « Чьи следы?» для детей старшего дошкольного возраста

Цель: Ознакомление детей с видами следов животных и птиц, формирование умения, ориентируясь по внешнему виду животного соотносить его с оставленными им следами на снегу.

Ход игры

На одной из граней куба в кармашки вставлены картинки с изображением диких и домашних животных или птиц. Детям раздаются карточки с изображением следов животных и птиц. Воспитатель загадывает загадку про животного. Ребенок, у которого карточка с изображением «отгадки», находит карточку с его следами и ставит в кармашек куба напротив этого животного. Выигрывает игрок, который больше составит своим карточкам пары.

Игра рассчитана на 2-3 детей.



№2 Ди «Время года - время суток»

Цель: закрепление знания времени года и время суток, по их признаку, умение находить соответствующие элементы; развитие зрительной памяти, внимания.

Ход игры:

Детям предложены элементы соответствующие разным временам года и временам суток (листья разного цвета, цветы, снежинки, бабочки, яблоки, грибы, ежик, снеговик, солнце, луна, звезды, облака, снег....).

Ребенок прикрепляет на грань куба (из фетра) соответствующий времени года и времени суток элемент и объясняет, почему он использовал именно его.



№3. Ди «Четвертый лишний?»

Цель: развитие умение находить лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Задачи:

- развитие словесно-логическое мышление;
- активизирование словаря по лексическим темам;
- развитие связной речи;
- развитие внимательности

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть карточку с изображенными на ней предметами и сказать, что на ней изображено. (Например: попугай, бабочка, воробей, сова) Что лишнее? (Бабочка) Почему? (Бабочка - это насекомое, а все остальное – птицы).



№4. Д/ игра «Назови, одним словом»

Цели игры:

- Развитие памяти, внимания, мышления, сообразительности, речи.
- Формирование умения классифицировать предметы.
- Воспитание выдержки, интереса к игре, умения выполнять правила игры.
- Расширение кругозора.

Варианты игры:

- 1. С одним ребенком.** Воспитатель показывает карточку, ребенок называет одним словом, что (кто) на ней изображено. При возникновении затруднений, можно сначала перечислить изображенные предметы. Например, воспитатель спрашивает: «Кто изображен на этой карточке? (синица, курица, гусь, голуби) Как можно их назвать одним словом? (птицы)».
- 2. С группой детей.** Воспитатель показывает карточку, а дети стараются назвать первыми, что (кто) на ней изображено.



№5. Д/Игра «Нади звук» предназначена для детей от 5 лет, играть могут 1-3 ребенка одновременно.

Цель: совершенствование навыков звукового анализа.

Задачи: развитие фонематического слуха, внимания, памяти.

Оборудование: карточки с изображениями предметов, карточки с изображением звуков.

Ход игры: Ведущий (воспитатель) или ребенок выбирает карточку со звуком.

1 вариант: воспитатель произносит звук, вставляет в кармашек картинку с изображением этого звука, а ребенок подбирает заданному звуку карточку с предметами, в которых он встречается, произнося при этом название каждого предмета и определяя наличие этого звука в слове. Правильность выполнения задания может проверить другой ребенок.

II вариант: Игрок выбирает карточку со звуком. Подбирает карточку с предметами в соответствии с игровой задачей и определяет место заданного звука в названиях изображенных предметов (*в начале, середине или конце слова*).



№6. Д/Игра «Кто это или что это?» Предназначена для детей 5–7 лет.

Цели:

- развитие речи,
 - обогащение словарного запаса,
 - формирование умения выделять признаки «живого» и «неживого», правильно употреблять слова в речи:
- живые предметы, подходящие к слову «Кто?» (сова, сом...);
- неживые предметы, подходящие к слову «Что?» (сапоги, сумка ...).

Ход игры:

На столе лежат карточки, на них изображены «живые» и «неживые» предметы. Нужно попросить детей рассортировать их по этому принципу.



№7. Д/ игра: «Найди предмет той же формы».

Цель: формирование умения различать предметы по форме, различать, называть геометрические фигуры.

Задача для педагога: развивать умение детей определять геометрические фигуры, помогать обозначать в речи названия предметов и форм.

Задача для ребёнка: узнать геометрические формы в предметах, назвать их; найти предметы схожей формы.

Ход игры: на столе лежат картинки с изображением предметов, геометрические фигуры.

Задача: ребенок должен подобрать картинки к каждой геометрической фигуре.

Например: что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)



№8. Д/ игра «Животные и их детёныши» Игра рассчитана на детей среднего возраста.

Цель: Формирование представлений детей о животных и их детёнышей, и их местах обитания.

Задачи:

- Упражнять детей в образовании названий детёнышей животных в единственном и множественном числах.
- Развитие умения отвечать на вопросы полным ответом, отчетливо произносить каждое слово.
- Развитие умения взаимодействовать друг с другом в совместных играх.
- Воспитание интереса к жизни животных.

Материал: картинки с изображением животных,

Ход игры:

1 вариант в игре могут принимать участие 1 - 2 игрока. Ведущий (воспитатель или ребенок) выбирает карточку с изображением животного, второй игрок должен найти детеныша животного. В начале рекомендуется начинать с домашних животных .

2 вариант: Ведущий (воспитатель или ребенок) выбирает карточку с изображением детеныша животного, второй игрок должен найти маму животного.

3 вариант: Ведущий (воспитатель или ребенок) выбирает карточку с изображением животного, второй игрок должен найти детеныша животного и ответить на вопросы: Как будут называться животные во множественном числе?



№9. Д / игра «Найди, чей хвостик»

Цель: расширение и закрепление знаний о животных.

Задачи.

- Формирование умения правильно, называть животных, их части тела, узнавать животных по неполному изображению (без хвоста).
- Побуждать детей дифференцировать животных по окрасу, внешним отличительным признакам.
- Развитие внимания, логического мышления, зрительного восприятия, связной речи.

Игровой материал: Заламинированные плоские изображения животных без хвоста, изображение хвостов.

Ход игры:

Вариант 1: Детей просят назвать, чей хвостик потерялся.

Так происходит знакомство со словами, отвечающими на вопросы «чей? чья? чьё? чьи?» (*лисий, волчий, медвежий и т. д.*).

Вариант 2: Дети самостоятельно ищут, где, чей хвост, и проговаривают слова, отвечающие на вопросы «чей? чья? чьё? чьи?» (*лисий, волчий, медвежий и т. д.*).

Во время игры можно называть наиболее характерные признаки животного (лиса — *рыжая плутовка с большим, пушистым хвостом*, заяц — *серенький, длинные ушки, маленький хвост и т. п.*).



№10Ди «Веселые окошки»

Задачи:

1. Развитие познавательных процессов: внимание, мышление, память, творческое воображение, умение сравнивать, анализировать, сопоставлять.
2. Формирование основы безопасности в социуме.
3. Формирование личностных качеств – доброжелательного отношения к сверстникам, уверенность в себе.
4. Воспитание самостоятельности и самоконтроля.

Ход игры.

В игре могут участвовать до 6 детей. Воспитатель знакомит детей с правилами игры (*в дальнейшем правила остаются прежними, а задачи к ним могут меняться, усложняться, и дополняться другими вариантами игры*), затем дети могут играть самостоятельно и сами оценивать результат игры.

Игру, могут, выбирают сами дети, это одна из сторон куба, где вставлен лист с картинками в «**окошечки**», которые пронумерованы. Интерес игры подкрепляется интересными картинками в окошечках, как сюрпризный момент на закрепление определенной темы.

Считалкой (*считалку выбирает сам ребенок*) определяется игрок, который первый начинает игру, он бросает кубик и узнает номер своего **окошка**.

Открывает его и рассказывает о том, что изображено на картинке (*это могут быть предметы, животные, птицы или сюжетная картина*), затем считалкой выбирают следующего игрока.

Игра продолжается пока не откроют все **окошечки**. Воспитатель может задавать наводящие вопросы, если ребенок затрудняется.

