

МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека дидактических игр

для детей 4 – 5 лет

ФЭМП

**(рекомендованы программой «От рождения до школы»
под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой)**

г. Нижневартовск

Содержание

1. «Раз, два, три - ищи!"""»
2. «Лото»
3. «Отгадай»
4. «Составь фигуру»
5. «Найди и назови»
6. «Строим дома»
7. «Найди ленточку такой же длины»
8. «Найди свой домик»
9. «Геометрическое лото»
10. «Сделай узор»
11. «Палочки в ряд»
12. «Сколько?»
13. «Божьи коровки на ромашках»
14. «Накорми белочек и зайчиков»
15. «Мы художники»

Игра № 1 "Раз, два, три - ищи!"

Цель: научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

Правила игры: Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова «Раз, два, три-ищи!"

Ход игры: Дети усаживаются на стульчики полукругом. В. раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

Игра № 2 "Лото"

Цель: освоение умений выделять различные формы.

Игровые действия: накладывать фигуры на карточки.

Правила игры: наложить на карточку фигуру, чтобы они совпали.

Ход игры: Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала, с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

Игра № 3 «Отгадай»

Цель: Развивать представление детей о геометрических фигурах.

Задача: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник

Игровое правило: угадать на что похожа геометрическая фигура.

Игровое действие: Называть предметы на что похожа та или иная геометрическая фигура.

Ход игры: Дети становятся в круг, в центре которого находится ведущий с мячом. Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан. Вначале ведущий показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому ведущий покатит мяч. Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку.... Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор...

Игра № 4 «Составь фигуру»

Цель: анализ и обследование геометрических фигур зрительно-осознаваемым способом.

Задача: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола

Игровые действия: составлении геометрических фигур на плоскости стола,

Правила игры: выполнять задания по команде

Ход игры: Задания:

- 1.Составить квадрат и треугольник маленького размера;
- 2.Составить маленький и большой квадраты;
- 3.Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2;
- 4.Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

Игра № 5 «Найди и назови»

Цель: Совершенствовать умение сравнивать два предмета по величине

Задача: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Игровые действия: работа с фигурами

Правила игры: выбрать, назвать и показать фигуры

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

Игра № 6 «Строим дома»

Цель: развивать интерес детей к счётной деятельности, к цифрам. Развивать мелкую моторику, тактильные качества, умение на ощупь определять цифру.

Задача: Закреплять знания о цифрах до 5.

Игровые правила: Узнать цифру на ощупь.

Игровые действия: По очереди доставать цифры из мешочка. Закрывать кирпичиком домик.

Ход игры: играют 2 ребёнка. По очереди каждый запускает руку в мешочек и не доставая цифру называет её. Потом достаёт и дети проверяют правильно он назвал или нет. Если правильно, то один «кирпичик» кладёт на такую же цифру на доме. Затем ход другого ребёнка, если ребёнок не правильно назвал цифру, то он пропускает ход.

Результат: Выигрывает тот, кто быстрее построит дом, т. е. закроет все цифры на доме «кирпичиками».

Игра № 7 «Найди ленточку такой же длины»

Цель: Закрепить знания названий цветов: красный, синий, зеленый, желтый, белый. Развивать мышление, память. Воспитывать интерес к математическим играм.

Задача: Учить детей сравнивать ленточки разной длины, используя прием наложения.

Игровые действия: Дети взяли по ленточки и наложили их одну на другую, так чтобы в верхние края ленточек совпали, а концы свисали. Вопросы: Какая ленточка длинная? (красная) Какая ленточка короткая? (зеленая)

Правила игры: определить какие ленточки короткие, а какие длинные. Короткие ленточки положить в маленькую корзину, а в большую длинные ленточки.

Ход игры: Предложить детям положить длинную в большую корзину, короткую в маленькую корзинку.

Предложить другим двум детям взять по ленточки и наложить их одну на другую, так чтобы в верхние края ленточек совпали, а концы свисали.

Игра № 8 «Найди свой домик»

Цель: Развивать логическое мышление у детей.

Задача: Формирование умений детей видеть равное количество предметов, расположенных по – разному, считать до 5, определять положение предмета в пространстве и выполнять действия по сигналу воспитателя.

Игровые действия: находят свои домики

Правила игры: По сигналу воспитателя «Пошли гулять» дети расходятся по группе, на сигнал «Домой» - бегут к своим домикам.

Ход игры: Детям раздаются карточки с разным количеством кругов. По сигналу воспитателя «Пошли гулять» дети расходятся по группе, на сигнал «Домой» - бегут к своим домикам.

Результат Воспитатель вместе с детьми проверяет, правильно ли они нашли свои домики, одного – двух «жильцов» просит сосчитать кружки на своей карточке и на таблице домика.

№ 9 «Геометрическое лото»

Цель: Развивать логическое мышление у детей.

Задача: Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике. Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма.

Игровые действия: заполнить карточку

Правила игры: раньше всех заполнить свою карточку

Ход игры: Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены три геометрических фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Ведущий показывает геометрические фигуры и отдает тому, у которого имеется такая фигура на карточке.

Игра № 10 «Сделай узор»

Цель: Развивать представления о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

Задача: Учить выделять особые признаки фигур (наличие и отсутствие углов).

Игровые действия: выкладывание узора

Правила игры: нужно внимательно рассмотреть образцы салфеток и выложить такой же узор из геометрических фигур.

Ход игры: пришла кукла Маша, просит ребят помочь украсить салфетки, которые она хочет подарить на день рождения своей подруге. Рассматривание образцов салфеток. Вопросы: Какие фигуры вы узнали? (треугольники, квадраты, круги) Какая фигура находится в центре? (большой, красный круг) Какие фигуры расположены сверху и внизу? (треугольники и маленькие круги) Как расположены квадраты? (по уголкам)

Как называется фигура, расположена между треугольниками? (прямоугольник)

Игра № 11 «Палочки в ряд»

Цель: Совершенствовать умение сравнивать предметы

Задача: закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

Игровые действия: палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине

Правила игры: примеривать и перестраивать палочки нельзя

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» — поясняет воспитатель.

Игра № 12 «Сколько?»

Цель: упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

Задача: закрепить порядковый счет

Игровые действия: Называть число соответствующее картинок

Правила игры: Не получить штрафную фишку.

Ход игры: Ведущий показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграфе, наборном полотне или счетной лесенке. Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок.

Игра № 13 «Божьи коровки на ромашках»

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счёте до 5, ориентироваться на плоскости.

Задача: закреплять знания цифр до 5

Игровые действия: разложить божьих коровок по порядку, подобрать соседей.

Правила игры: разложить ромашки по порядку, пересчитать их. Сосчитать в обратном порядке.

Ход игры: разложи ромашки по порядку, пересчитай их. Сосчитай в обратном порядке. Посади божью коровку на свою ромашку (сосчитай точки на крыльях). Построй божьи коровки по порядку. Поисковый вопрос: «Покажи самую старшую (младшую)». Подбери соседей для божьей коровки с тремя точками и т. д.

Результат: Божьи коровки разложены по порядку.

Игра № 14 «Накорми белочек и зайчиков»

Цель: Учить сравнивать две группы предметов, определяя их равенство или не равенство приемом приложения.

Задача: Учить уравнивать неравные группы

Игровые действия: Дети кормят животных

Правила игры: уравнивать неравные группы путем добавления предметов

Ход игры: Вы хотите узнать, как белочкам и зайчикам живется в лесу зимой? Они могут рассказать. Белочка делает запасы, зайчики нет. В лесу холодно и мало еды. Чем мы можем им помочь? Дети решают накормить животных.

На фланелеграф выставляются плоскостные изображения зайчиков и белочек. Предлагают детям посчитать белочек и зайчиков.

Зайчиков 5 и белочек 5. Что можно сказать про зайчиков и про белочек? (их поровну) Предлагают посмотреть, что лежит в корзинках.

У каждого ребенка в корзинке 5 шишек, 4 морковки.

Вопросы: Что нужно сделать, чтобы узнать, сколько шишек? Сколько морковок? (посчитать) считают шишки, а затем морковки. Сравнивают.

Игра № 15 «Мы художники»

Цель: Учить детей обозначать в речи положение того или иного предмета по отношению к другому предмету.

Задача: учить ориентироваться в пространстве

Правила игры: Чтобы получилась красивая картина, надо точно выполнить команды.

Ход игры: Сейчас мы с вами превратимся в художников, и все вместе создадим картину. Вместо красок у нас есть готовые картинки, а вместо альбомного листа фланелеграф. Ребенок подходит к фланелеграфу, ставит березку на центр фланелеграфа. Скажи, куда ты поставила березку? (в центр)

Следующего ребенка, вызываю к фланелеграфу и просят поставить слева от березки ёлочку и т.д.

Результат получилась картина.

МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека дидактических игр

для детей 4 – 5 лет

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

(культурно-гигиенические навыки)

**(рекомендованы программой «От рождения до школы»
под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой)**

г. Нижневартовск

Содержание

1. «Вымой руки»
2. «Умывалочка»
3. «Кукла Катя заболела»
4. «Угостим кукол чаем»
5. «Оденемся на прогулку»
6. «Чего не стало»
7. «Вымоем куклу»
8. «Что нужно кукле!»
9. «Приведи куклу в порядок»
10. «Носики – курносики»
11. «Перемешанные картинки»
12. «Почистим зубки»
13. «Делаем прическу»
14. «Научим куклу Катю раздеваться»
15. «Чем что едят»

Игра № 1 "Вымой руки"

Цель: учить ребенка мыть руки.

Задача: формировать простейшие навыки поведения во мытьях рук.

Игровое действие: выполнить действия, подражая взрослому, который обращает внимание ребенка на положение рук.

Правила игры: соблюдать последовательность действий

Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на то, что при мытье рук надо соблюдать последовательность действий: засучить рукава (взрослый произносит потешку: "Кто рукавчик не засучит, тот водички не получит!"); открыть кран; сложить ладони рук "лодочкой"; подставить руки под струю воды; закрыть кран; вытереть руки полотенцем.

Игра № 2 "Умывалочка"

Цель: закреплять умение умываться.

Задача: учить вытирать лицо насухо полотенцем,

Игровое действие: под потешку ребенок умывается

Правила игры: умываться аккуратно.

Ход игры: взрослый приводит ребенка (после сна) в ванную комнату, просит посмотреть на себя в зеркало, обращает его внимание на глазки, ротик, щечки и т.д. Предлагает ребенку умываться вместе с ним, при этом показывает, как это нужно сделать. Взрослый произносит потешку:

Выходи, водица, мы пришли умыться!

Лейся на ладошку, по-нем-нож-ку...

Нет, не понемножку - посмелей,

Будем умываться веселей!

В конце умывания взрослый учит малыша вытирать лицо насухо полотенцем, просит посмотреть на себя в зеркало, говорит: "Аи, какой чистый ребенок, посмотри на себя в зеркало!"

Игра № 3 "Кукла Катя заболела"

Цель: учить ребенка пользоваться носовым платком.

Задача: научиться правильно использовать носовой платок

Игровое действие: под потешку дети вытирают носик кукле

Правила игры: использовать носовой платок по назначению

Ход игры: взрослый демонстрирует детям куклу и говорит: "Вот кукла Маша, она заболела, у нее насморк, ей трудно дышать через нос. В кармане у нее лежит носовой платок. Поможем Маше очистить носик!" Взрослый произносит потешку:

Маша заболела, трудно ей дышать,

Мы платочком будем носик вытирать!

Взрослый показывает детям, как правильно использовать носовой платок, демонстрируя это на кукле. Предлагает детям повторить действие.

Игра № 4 "Угостим кукол чаем"

Цель: познакомить ребенка с назначением посуды, учить выполнять предметно-игровые действия.

Задача: расставлять чашки, блюдца, раскладывать ложки.

Игровые действия: Накрывать стол для куклы.

Правила игры: правильно расставлять чашки, блюдца, раскладывать ложки

Ход игры: взрослый говорит малышу: "К нам в гости пришли куклы, их надо посадить за стол, угостить чаем. Давай расставим чашки и блюдца. Теперь разложи ложки к чашкам. Налей чай в чашки. Напой чаем наших гостей". Если ребенок испытывает затруднения, показать, как надо действовать. В конце игры взрослый подытоживает: "Чай мы наливали в чашки, куклы пили чай".

Игра № 5 "Оденемся на прогулку"

Цель: учить ребенка одеваться, правильно соотносить предмет одежды с частью тела, застегивать одежду с помощью застёжки - липучки.

Задача: последовательное одевание на прогулку

Игровое действие: предложение ребенку одеться на прогулку

Правила игры: каждый предмет одежды надо надевать на определенную часть тела.

Ход игры: взрослый предлагает малышу одеваться на прогулку: раскладывает перед ним вещи и объясняет, что каждый предмет одежды надо надевать на определенную часть тела. Ребенок одевается, если он испытывает затруднения, взрослый помогает ему, обращает внимание на способ застегивания - липучки.

Игра № 6 "Чего не стало?"

Цель: Помочь детям запомнить предметы личной гигиены.

Задача: называть предметы личной гигиены.

Игровые действия: отгадать какого предмета не стало.

Правила игры: нельзя подглядывать.

Ход игры: Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на предметы, которые выставлены на "Полочках" рядом с мальчиком, затем предлагает детям отвернуться, а сам убирает один предмет. На слова: "Раз, два, три- посмотри!" дети оборачиваются, и отгадывают, какого предмета не стало.

Игра № 7 «Вымоем куклу»

Цель: закреплять знания о предметах личной гигиены для мытья и умывания.

Задача: подобрать нужные предметы.

Игровое действие: вымыть куклу.

Правила игры: подобрать предметы которые «помогают» вымыть куклу

Ход игры: играют 2 человека. Сначала им предлагается из множества предметов выбрать те, которые «помогают» вымыть (умыть) куклу. А затем моют её.

Игра № 8 «Что нужно кукле!»

Цель: Упражнять культурно-гигиенические навыки.

Задача: подобрать картинки на вопросы

Игровое действие: Дети показывают картинки, на которых нарисованы предметы, нужные кукле

Правила игры: последовательно отметить действия

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с картинками, спрашивает их, для чего нужен каждый предмет, затем перемешивает картинки и раздает их, берет куклу и говорит детям: "Наша куколка встала и хотела бы умыться, но чем?"

Дети приносят картинки, на которых нарисованы предметы, нужные кукле для умывания. Игра продолжается. Воспитатель направляет игру так, чтобы чередовались все виды деятельности. Например она говорит: "Наша кукла умылась и хотела бы причесаться, но чем? Наш; кукла умылась, но еще не завтракала. Что мы ей дадим есть? Наша кукла собралась на прогулку, что она наденет?"

Игра № 9 "Приведи куклу в порядок"

Цель: формировать у ребенка интерес к самостоятельным действиям при одевании.

Задача: одеть куклу, соблюдая последовательность

Игровое действие: дети одевают куклу.

Правила игры: быть внимательными

Ход игры: взрослый достает раздетую куклу, кукольные вещи и просит ребенка помочь ему одеть куклу: "Кукла Оля не может одеться сама, ей холодно, давай оденем Олю, ей будет тепло! Сначала надо одеть майку, а затем платье". Взрослый предлагает ребенку одевать куклу, соблюдая последовательность. В случае необходимости применяются совместные действия.

Игра № 10 "Носики - курносики"

Цель: закреплять у ребенка умение пользоваться носовым платком

Задача: уметь пользоваться носовым платком

Игровое действие: под потешку выполнять действия

Правила игры: использовать носовой платок по назначению

Ход игры: взрослый произносит потешку, демонстрируя каждое действие:

Носовой платок в кармашке (достаёт платок из кармана),

Будем нос им вытирать (показывает действие с платком),

Чтобы носик, наш курносик, снова чистым был опять

(убирает платок в карман).

Взрослый просит каждого ребенка показать, как он умеет пользоваться носовым платком.

Игра № 11 «Перемешанные картинки»

Цель: Закрепить и проверить культурно-гигиенические навыки.

Задача: закрепить знания о предметах личной гигиены

Игровые действия: Найти нужную картинку объяснить свой выбор.

Правила игры: Объяснить значение выбранной картинке.

Ход игры: На доске висит картина, изображающая неопрятного ребенка, у детей маленькие картинки, на которых нарисованы предметы туалета. Дети ищут среди своих картинок предмет, которым необходимо дополнить большую картину. Когда они отдают картинку воспитательнице, то должны объяснить его назначение, например: "Вот мыло и щетка для умывания". Или: "Вот гребень для того, чтобы девочка причесалась".

Результат: Все картинки правильно подобраны.

Игра № 12 "Почистим зубки"

Цель: закрепить умение чистить зубы

Задача: Почистить зубы.

Игровые действия: правильно чистить зубы.

Ход игры: взрослый просит ребенка посмотреть в зеркало и улыбнуться, при этом обращает его внимание на зубы. Затем говорит, чтобы зубы не болели, нужно их чистить. Взрослый достаёт две щетки: одну даёт в руки ребенку, а другой показывает, как нужно проводить щеткой по зубам, при этом произносит потешку:

Ротик, ротик! Где ты ротик?

Зубки, зубки! Где вы зубки?

Щечка, щечка! Где ты щечка?

Будет чистенькая дочка!

Игра № 13 "Делаем прическу"

Цель: учить ребенка держать в руке расческу и расчесывать волосы движениями сверху вниз.

Задача: научить расчесывать волосы

Игровое действие: сделать красивую прическу

Правила игры: вести руку с расческой сверху вниз.

Ход игры: взрослый демонстрирует ребенку куклу и обращает внимание на ее прическу: "Посмотри, у куклы красивая прическа: длинные, ровные волосы, бантик. Красивая кукла! Давай и тебе сделаем красивую прическу!" Взрослый расчесывает перед зеркалом волосы ребенка, затем просит малыша попробовать это сделать самому: даёт расческу в руки ребенку при этом помогает удерживать ее, вести руку с расческой сверху вниз.

Игра № 14 «Научим куклу Катю раздеваться»

Цель: учить последовательно раздеваться.

Задача: аккуратно, вешать и складывать одежду.

Игровое действие: помочь кукле кате раздеться

Правила игры: последовательно раздеваться и складывать одежду в шкаф.

Ход игры: 1. Дети возвращаются с прогулки вместе с куклой Катей. Когда дети разделись, педагог обращает их внимание на то, что кукле жарко в теплой одежде. Она еще мала и сама раздеваться, не может.

Подводит детей к выводу: «Кукле Кате надо помочь раздеться».

2. Побудить детей рассказать кукле, в каком порядке надо раздеваться, складывать вещи в шкаф.

Дети помогают раздевать куклу.

Результат: Закрепили навык последовательности раздевания

Игра № 15 «Чем что едят»

Цель: Закреплять умение пользоваться за обедом ножом и вилкой.

Задача: Совершенствовать культуру еды

Игровое действие: подобрать картинки

Ход игры: у ребенка карточки с картинками различных блюд.

Подобрать к каждому блюду нужный прибор (ложка, вилка, нож)

Результат: побеждает команда, которая быстро выполнила задание

МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека дидактических игр

для детей 4 – 5 лет

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

г. Нижневартовск

Содержание

1. «Четвёртый лишний»
2. «Где растёт?»
3. «Цветочный магазин»
4. «Кого покатаем на машине?»
5. «Чудесный мешочек»
6. «Что сначала, что потом?»
7. «Когда это бывает?»
8. «Угадай из чего сделано»
9. «Дорожные знаки»
10. «Чудесный цветок»
11. «Кому что нужно»
12. «Что кому»
13. «Какое время года?»
14. «Где живёт?»
15. «Где это можно купить»

Игра № 1 «Четвёртый лишний»

Цель: Закреплять представления о домашних и диких животных

Задача: дифференцировать домашних и диких животных по их основным признакам.

Игровые правила: накрыть фишкой только то животное, которое на карточке лишнее.

Игровое действие: найти на карточке животное и закрыть его фишкой.

Ход игры: Дети сидят за столом. Перед ними лежат карточки, разделённые на четыре клеточки. В трёх клеточках изображены дикие или домашние животные. В четвёртой клеточке изображён фрукт или овощ. Дети должны найти лишний предмет и закрыть его фишкой. Посмотрите внимательно на карточку и закройте фишкой лишний предмет.

Результат: закрыть правильно лишний предмет.

Игра № 2 «Где растёт?»

Цель: воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя.

Задача: учить детей группировать овощи и фрукты.

Игровые действия: Разобрать муляжи на овощи и фрукты.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад.

Ход игры: Среди детей делятся на две команды: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинками. Та команда, которая первой закончила работу, выигрывает.

Игра № 3 «Цветочный магазин»

Цель: закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), научить группировать растения по виду.

Задача: закреплять умение находить нужный цветок по описанию.

Игровые действия: продавать растения

Правила игры: Описать растение которое хочешь купить.

Ход игры: выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.

Игра № 4 «Кого покатаем на машине?»

Цель: Побуждать детей объединять предметы по материалу.

Задача: найти предметы по материалу

Игровые действия: Объединение, катание на машине.

Правила игры: По сигналу взрослого дети находят и объединяют предметы по материалам.

Ход игры: Взрослый показывает машину. Дети рассматривают машину. Взрослый предлагает покатать игрушки, но только те, которые сделаны из глины, (дерева, ткани, бумаги). Ребята находят в групповой комнате необходимые предметы и по очереди их катают.

Результат: правильно подобраны предметы по описанию.

Игра № 5 «Чудесный мешочек»

Цель: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Задача: Угадать предмет в мешочке. Описать его.

Игровые действия: Угадывание предмета в мешочке.

Правила игры: на ощупь определить предмет

Ход игры: Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, назвать характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

Результат: Кто больше угадал предметов.

Игра № 6 «Что сначала, что потом?»

Цель: Расширять представления детей об овощах и фруктах. Развивать реакцию.

Задача: Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, Игровое действие: Построить карточки по порядку.

Правила игры: действовать по сигналу

Ход игры: Детям раздаются карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку.

Результат: Все карточки построены правильно.

Игра 7 «Когда это бывает?»

Цель: Расширять представления детей о сезонных изменениях в природе

Задача: закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года

Игровые действия: Найти свою карточку. Объяснить почему она нужна тебе.

Правила игры: Первым закрыть свою карту

Ход игры: Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него.

Результат: Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

Игра № 8 «Угадай из чего сделано»

Цель: Вызвать интерес детей к предметам ближайшего окружения:

Задача: Упражнять детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны.

Игровые действия: Группирование.

Правила игры: По сигналу ведущего игроки каждой группы выбирают предметные картинки и разносят их по своим местам.

Ход игры: Игроки делятся на группы. Число групп зависит от количества представленных кусочков разных видов материала (символ материала расположен в обруче). Каждая группа выбирает себе один вид материала. Затем ведущий предлагает детям рассмотреть изображенные на картинках предметы, выяснить, из какого материала они сделаны. По сигналу ведущего игроки каждой группы выбирают предметные картинки и разносят их по своим местам. Побеждает та группа детей, которая быстрее всех выполнит задание ведущего.

Результат: Побеждает та группа детей, которая быстрее всех выполнит задание ведущего.

Игра № 9 «Дорожные знаки»

Цель: Воспитывать умение быть вежливым, внимательным друг к другу.

Задача: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения.

Игровое действие: Ориентироваться в дорожной ситуации.

Игровое правило: Соблюдать правила дорожного движения. Контролировать выполнение правил другими.

Ход игры: На полу раскладывают дорогу, расставляют макеты домов, дорожные знаки. Дети делят игрушки - машинки и машинки, вспоминают правила дорожные. Нарушивших правила движения, задерживают. Игру повторяют до тех пор, пока не научатся выполнять правила дорожного движения. За каждое нарушение отрывают лепесток с контрольного талона.

Результат: Выигрывает тот у кого сохранились все лепестки.

Игра № 10 «Чудесный цветок»

Цель: Формировать бережное отношение к природной среде. Дать детям понятия о том, что относится к живой и неживой природе.

Задача: формирование знаний взаимозависимости природы и человека

Игровое действие: На предметы созданы человеком положить ладошку, на предметы, созданные природой цветок.

Игровое правило: Найти что сделано человеком, а что природой

Ход игры: Вместе с воспитателем дети определяют, что сделано руками человека, а что создано природой. Объясняет правила игры – дети находят предметы, которые созданы человеком и на них кладут «ладошку», а на те предметы, что созданы природой кладут «листик». Когда игра заканчивается, дети дают объяснение, почему они так считают.

Результат: Вся картинка заполнена.

Игра № 11 «Кому что нужно»

Цель: Использовать знания детей о предметах, окружающих их.

Задача: Определить кому нужна одежда.

Игровое действие: Разложить на панно правильно одежду.

Игровое правило: разделить одежду для мальчиков и для девочек

Ход игры: Дети рассматривают маленькие картинки с одеждой, обувью, спортивным инвентарем и игрушками, затем раскладывают на панно, что нужно мальчику, что девочке.

Результат: Когда закончат игру, то объясняют, почему они так считают.

Игра № 12 «Что кому»

Цель: воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Задача: Учить соотносить орудия труда с профессией людей;

Игровое действие: Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы. 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.

Результат: определены предметы труда для разных профессий.

Игра № 13 «Какое время года?»

Цель: развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Задача: Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года;

Игровое действие: ответить на вопросы

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?»

Результат: названы времена года.

Игра № 14 «Где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о среде обитания животных, растений т. д.

Задача: определить среду обитания животных, растений и т. д.

Игровое действие: ответы на вопросы

Игровое правило Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Где живет медведь?

В: Где живет собака?

В: Где живет ромашка?

В: Где живет гвоздь?

В: Где живут вежливые слова?

В: А что значит хороший человек?

В: Где живет радость?

В: Где живет зло?

В: В каких словах живет буква "А"?

В: Где живет слово?

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

В: Где живет грустная мелодия?

Результат: выигрывает кто больше дал ответов

Игра № 15 «Где это можно купить»

Цель: учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям, делать несложные покупки.

Задача: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных;

Игровое действие: закрыть карточки

Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лото

Ход игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин)

Результат: кто быстрее закроет карточки

МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека дидактических игр

для детей 4 – 5 лет

по Речевому развитию

г. Нижневартовск

Содержание

1. «Найди ошибку»
2. «Закончи фразу»
3. «Один и много»
4. «Назови слово с заданным звуком»
5. «Назови ласково»
6. «Громко — тихо-шепотом»
7. "Что не стало? "
8. «Назови три слова»
9. «Эхо»
10. «Хорошо – плохо»
11. «Разноцветный сундучок»
12. «Ветерок»
13. «Прятки»
14. «Буквы вокруг меня»
15. «Лови да бросай – цвета называй»

Игра №1 «Найди ошибку»

Цель: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Задача: развитие речи.

Игровое действие: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет

Правила игры: дать правильные ответы

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

Результат: за правильный ответ фишка.

Игра №2 «Закончи фразу»

Цель: продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Задача: развивать слуховое внимание

Игровое действие: Педагог предлагает детям послушать двестише и закончить фразу.

Правила игры: закончить фразу.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать двестише и закончить фразу.

Не послушал заяка папу, отдавили зайке ... (лапу).

Дети в скверике сидели и мороженое ... (ели).

А возле этой елки бродили злые ... (волки).

Часто к озеру напиться ходит рыжая ... (лисица).

Стала жаба важно квакать: «Ква-ква-ква, не надо ... (плакать)».

Мы не ели, мы не пили, бабу снежную ... (лепили).

Я не бегаю к врачу, я сама его ... (лечу).

Я сегодня сбилась с ног, у меня пропал ... (щенок).

Как у нашей дочки розовые ... (щечки).

Лучше мама не пиши, ты мне няньку ... (поищи).

Результат: Поощрение детей.

Игра №3 «Один и много»

Цель: Учить детей употреблять в речи существительные единственного и множественного числа, согласовывать числительное с существительным.

Задача: употреблять в речи существительные единственного и множественного.

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: правильно называть один предмет и его множественное число

Ход игры: ребёнок сопоставляет карточки, правильно называет один предмет и его множественное число,

Результат: взрослый контролирует правильное употребление окончаний существительных в единственном и множественном числе.

Игра №4 «Назови слово с заданным звуком»

Цель: Развивать фонематический слух: учить различать на слух и называть слова, начинающиеся на определенный звук

Задача: научить детей отбирать слова на заданный звук.

Игровое действие: выложить домик

Правила игры: отбирать только картинки на заданный звук.

Ход игры: выложить домик из предметных картинок: три этажа и крыша, отбирая только картинки на заданный звук.

Результат: правильно подобраны картинки

Игра №5 «Назови ласково»

Цель: Учить детей употреблять в речи существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Задача: образовывать слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Правила игры: изменить слово с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Ход игры: Педагог показывает картинки и просит изменить слово.

Мяч – мячик, кукла - ...; мишка - ...; матрешка - ...; Петрушка - ...

Результат: Поощрение детей.

Игра №6 «Громко — тихо-шепотом»

Цель: Воспитание умения менять силу голоса.

Задача: Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо

Игровое действие: произнесении звукоподражаний

Правила игры: при тихом произнесении звукоподражаний нельзя переходили на шепот.

Ход игры: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би».

Педагог продолжает: «А маленькая машина сигналиит тихо: «би-би». Как сигналиит маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигналиит громко, а маленькая - тихо».

Результат: четкое произношение звуков.

Игра №7 "Что не стало? "

Цель: развить зрительное внимание и память.

Задача: упражнять в образовании форм родительного падежа

Игровое действие: отгадать, какая игрушка исчезла

Правила игры: нельзя подсматривать.

Ход игры: Взрослый выставляет на столе четыре игрушки. Ребенок называет их. Затем взрослый просит ребенка закрыть глаза, а сам в это время прячет одну из игрушек. Ребенок должен отгадать, какая игрушка исчезла.

Результат: правильно отгаданная игрушка

Игра №8 «Назови три слова»

Цель: активизация словаря детей.

Задача: пополнять словарный запас.

Игровое действие: придумать слова.

Правила игры: делая три шага вперед давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

Ход игры: дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задается вопрос. Нужно, делая три шага вперед давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

Что можно купить? (платье, костюм, брюки)

Что можно варить?

Что можно читать?

Чем можно рисовать?

Что может летать?

Что может плавать? И т.д.

Результат: кто не ошибся тот выиграл.

Игра №9 «Эхо»

Цель: развивать слуховое внимание

Задача: закреплять произношение звуков в словах и слогах.

Игровое действие: звукопроизношение

Правила игры: четко повторять звуки в словах

Ход игры: Все жители скотного двора собрались послушать удивительную историю, которая произошла с козой. Послушаем и мы ее.

«Весь день коза гуляла по лугу. А к вечеру пошла домой. Идет коза, поет песню. А эхо ей подпевает. Вот так: «Идет козочка-коза» — поет коза. «За-за-за-за-за, идет козочка-коза» — подпевает эхо. Ребята, давайте я буду петь за козу, а вы за эхо. «Очень любят все козу, Есть друзья у козы. В гости ходят все к козе. Растут цветы у козы». И так далее.

Результат: поощрение детей.

Игра №10 «Хорошо – плохо»

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира.

Задача: развитие связной речи, воображения.

Игровое действие: передавая мяч по кругу, рассказывать, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Правила игры: передать мяч только после своего рассказа.

Ход игры: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях. Педагог: Дождь. Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным. Педагог: Город. Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Результат: составлены рассказы.

Игра №11 «Разноцветный сундучок»

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Задача: согласовывать существительные среднего (женского) рода с местоимением

Игровое действие: Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено

Правила игры: действовать по сигналу.

Ход игры: Воспитатель:

Я картинку положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

Результат: поощрение.

Игра №12 «Ветерок»

Цель: Развитие фонематического слуха.

Задача: слышать определенные звуки

Игровое действие: на определенные звуки делать определенные движения

Правила игры: внимательно слушать

Ход игры: дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения.

Игра №13 «Прятки»

Цель: Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)

Задача: Формирование морфологической стороны речи

Игровое действие: поиск игрушек

Правила игры: найти и назвать игрушку

Ход игры: Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом

Результат: все игрушки найдены.

Игра №14 «Буквы вокруг меня»

Цель: закрепить знания о буквах; научить концентрировать внимание; помочь развить наблюдательность.

Задача: расширить словарный запас.

Игровое действие: называют предметы вокруг себя

Правила игры: назвать все предметы, которые окружают его в алфавитном порядке.

Ход игры: Попросите ребёнка оглядеться в комнате и назвать все предметы, которые окружают его, но только в алфавитном порядке.

Например: А – арбуз, Б – банка, В – вешалка, Г – гардины и т.д.

Результат: выигрывает кто назвал больше слов.

Игра №15 «Лови да бросай – цвета называй»

Цель: Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Задача: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Игровое действие: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Правила игры: возвращая мяч, называть существительное.

Ход игры: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному педагог:

- **Дети:** Красный - мак, огонь, флаг. Оранжевый - апельсин, морковь, заря. Жёлтый - цыплёнок, солнце, репа. Зелёный - огурец, трава, лес. Голубой - небо, лёд, незабудки. Синий - колокольчик, море, небо. Фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

Результат: поощрение активных детей.

МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека дидактических игр

для детей 4 – 5 лет

по Художественно – эстетическому развитию

г. Нижневартовск

Содержание

1. «Узнай и дорисуй»
2. «Так или не так»
3. «Составь натюрморт»
4. «Закончи картинку»
5. «Подготовим стол к празднику»
6. «Не зевай»
7. «Веселый колокольчик»
8. «По тропинке»
9. «Куколка любит танцевать»
10. «Декоративное домино»
11. «Поможем художнику»
12. «Художники волшебники»
13. «Украсим сервиз»
14. «Разрезные картинки»
15. «Весело - грустно»

Игра №1 «Узнай и дорисуй»

Цель: развивать внимание детей, чувство симметрии.

Задача: обнаружить уровень знаний в выборе цвета предмета и последующей его заштриховки.

Игровое действие: рисование.

Правила игры: дорисовывать вторую часть рисунка и закрасить его.

Ход игры: на листах бумаги нарисована половина какого-то предмета (цветок, избушка, елка). Нужно дорисовывать вторую часть рисунка и закрасить его.

Результат: активность детей.

Игра №2 «Так или не так»

Цель: учить детей в композиции картины замечать ошибку, нарушение целостного сочетания цветов.

Задача: найти ошибку.

Игровое действие: рассматривание композиции

Правила игры: определить цветовую гамму и объяснить, почему стало некрасиво.

Ход игры: в композиции картины, выполненной например в холодной гамме, вводится яркий цвет (накладывается лоскуток бумаги, которая нарушает целостное сочетание цветов). Дети должны найти ошибку, определить цветовую гамму и объяснить, почему стало некрасиво.

Результат: активность детей.

Игра №3 «Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать композиционные навыки.

Задача: создавать композицию на определенную тему, выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Игровое действие: выбрать предметы и создать свой натюрморт

Правила игры: выполнять после сигнала.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

Игра №4 «Закончи картинку»

Цель: формирования восприятия; развивать фантазию, воображение.

Задача: определения предмета по его частям, уметь его дорисовать

Игровое действие: дорисовать предмет.

Правила игры: узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

Ход игры: на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

Игра №5 «Подготовим стол к празднику»

Цель: развивать умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

Задача: подобрать к основному цвету его оттенки.

Игровое действие: подобрать посуду к скатерти.

Правила игры: Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

Ход игры: перед детьми лежат разного цвет (красного, желтого, синего, зелёного) вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки.

Игра №6 «Не зевай»

Цель: совершенствовать умение различать структуру музыкального произведения.

Задача: научить детей воспринимать и ритмично воспроизводить несложный ритмический рисунок,

Игровое действие: Дети поют текст и передают по кругу музыкальные инструменты.

Правила игры: чередовать громкое и тихое исполнение;

Ход игры: Игра проводится с детьми, сидящими на ковре в кругу.

Дети поют текст и передают по кругу музыкальные инструменты.

Педагог может ставить перед детьми различные задачи:

Текст песни: Раз-два-три, не зевай! Поиграл – передай!

Раз – два-три, не спеши, как играть научи!

Игра №7 «Веселый колокольчик»

Цель: Развивать ритмический слух детей,

Задача: умение правильно извлекать звук на колокольчике.

Игровое действие: игра на колокольчике

Правила игры: Педагог поет нечетные фразы со словами, а дети - четные со звукоподражаниями, подыгрывая себе на колокольчиках.

Ход игры: Детям раздают по два колокольчика каждому. Педагог поет нечетные фразы со словами, а дети - четные со звукоподражаниями, подыгрывая себе на колокольчиках.

1. Веселый колокольчик – Динь, динь, динь.

Смеется и хохочет – динь, динь, динь.

2. Он пел зимой чуть слышно – динь, динь, динь.

Но снова солнце вышло – динь, динь, динь.

3. И звонкие капли – динь, динь, динь.

В ответ ему запели – динь, динь, динь.

Игра №8 «По тропинке»

Цель: Развивать ритмический слух детей.

Задача: Закреплять способы звукоизвлечения на бубнах, маракасах, ложках.

Игровое действие: игра на музыкальных инструментах

Правила игры: отстукивать ритмический рисунок, который задает педагог.

Ход игры: Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш отстукивают ритмический рисунок, который задает педагог.

Текст песни: 1. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

Ежика в лесу найдем, ежика найдем! (играют на маракасах)

2. По тропинке в лес пойдем, в лес пойдем, в лес пойдем.

Зайчика в лесу найдем, зайчика найдем. (играют на ложках)

3. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

Мишку мы в лесу найдем, Мишку мы найдем. (играют на бубнах)

Игра №9 «Куколка любит танцевать»

Цель: Развивать чувство ритма.

Задача: чувствовать ритм.

Игровое действие: повторение движений.

Ход игры: Звучит любая русская народная мелодия.

Педагог: Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она притопает, так и вы повторяйте.

Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, притопами. Можно взять в руки ложки, палочки, бубны. Если разделить детей по подгруппам и дать разные музыкальные инструменты, то получится оркестр.

Игра №10 «Декоративное домино»

Цель: развивать внимание, зрительную память, умение анализировать.

Задача: закреплять знания детей о народных росписях, об элементах росписей

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: собрать карточки по принципу домино.

Ход игры: предложить детям рассмотреть карточки с элементами различных росписей и собрать их по принципу домино.

Результат: кто первый закончит, тот победитель.

Игра №11 «Поможем художнику»

Цель: научить детей воображать элементы хохломской росписи.

Задача: составлять узор на основе заданной им схемы основного узора.

Игровое действие: закончить роспись.

Правила игры: 1. Дети придумывают, как это лучше сделать, глядя на образцы элементов хохломской росписи, а педагог рисует все, что дети придумывают.

2. То же самое, но без образцов.

3. Дети сами придумывают и рисуют, глядя на образцы.

4. То же самое, но без образцов.

Ход игры: Педагог рассказывает, что один художник не успел расписать изделие и попросил ребят помочь ему закончить роспись. Затем показывает детям схематичное изображение основного элемента росписи и говорит, что сейчас они вместе это сделают.

Игра №12 «Художники волшебники»

Цель: Приобретение навыков работы с акварелью по сырой бумаге, вливания одной краски в другую и получения новых цветов и их оттенков.

Задача: вливанием одной краски в другую получить новый цвет

Игровое действие: рисование.

Правила игры: быть аккуратными.

Ход игры: педагог говорит: «Мы все художники – волшебники, творим на бумаге чудеса. Сейчас я покажу вам, как это делается. У меня два листа бумаги. Один – обыкновенная бумага, другой – смоченная волшебной водой. У вас на столах волшебная вода в стаканчиках. Я беру бумагу, смоченную волшебной водой (бумага должна находиться в стадии высыхания), кистью рисую три лепестка малиновой краской (цветы получаются расплывающимися), потом три лепестка фиолетовой краской. Видите, как краски вливаются одна в другую. Вот и получились волшебные цветы.

Теперь давайте сделаем и вашу бумагу волшебной. Возьмем кисточку покрупнее, окунем ее в воду, смочим бумагу. Положим кисточки, держим руки над бумагой, закрываем глаза и медленно считаем: «Раз, два, три, бумага волшебная – смотри!». Так надо сказать три раза. Теперь мы можем создать волшебные цветы.

Результат: получен новый цвет.

Игра №13 «Украсим сервиз»

Цель: приобщение к изобразительному искусству; развитие эстетического восприятия, образного представления, творческого воображения, художественного вкуса и чувства гармонии.

Задача: выделить основные признаки каждого набора (по цвету, сюжету, величине, расположению изображения).

Игровое действие: украшение сервиза.

Правила игры: дать правильные ответы.

Ход игры: дети рассматривают картинки чайных сервизов, имеющих разный стиль украшения и сюжет (с цветочками, с горохом, с животными). Детям предлагается назвать посуду, входящую в состав чайного сервиза (чашка, блюдце, заварочный чайник, сахарница). Затем воспитатель просит выделить основные признаки каждого набора (по цвету, сюжету, величине, расположению изображения).

Результат: За правильные ответы дети получают фишку. Выигрывает тот, у кого к концу игры их будет больше.

Игра №14 «Разрезные картинки»

Цель: Развитие интереса к различным видам изобразительной деятельности

Задача: Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в дымковской росписи.

Игровое действие: По сигналу взрослого играющие собирают из частей изображение какого-либо изделия.

Правила игры: Быстро составить из отдельных частей изделие в соответствии с образцом.

Ход игры: В игре может принять участие один ребенок или группа. Воспитатель показывает образцы, дает возможность внимательно их рассмотреть. По сигналу взрослого играющие собирают из частей изображение какого-либо изделия.

Результат: Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

Игра №15 «Весело - грустно»

Цель: Развивать у детей представление о характере музыки (веселая – спокойная – грустная).

Задача: определить настроение музыки.

Игровое действие: Дети слушают пьесу веселого, грустного или спокойного характера

Правила игры: закрывать фишкой соответствующее изображение на одном из квадратов карточки в такой последовательности, в какой изменялся характер музыки

Ход игры: Дети слушают пьесу веселого, грустного или спокойного характера и с помощью пособия определяют ее характер (закрывают фишкой соответствующее изображение на одном из квадратов карточки в такой последовательности, в какой изменялся характер музыки), объясняют свои действия. Цифры на фишках показывают эту последовательность.

На следующем занятии дети прослушивают незнакомую пьесу, заранее зная об этом. Они определяют ее настроение и придумывают название, поясняя при этом свои действия. Остальные дополняют ответ, выражая свои чувства.

МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека дидактических игр

для детей 4 – 5 лет

по Физическому развитию

г. Нижневартовск

Содержание

1. «Найди пару»
2. «Хорошо и плохо»
3. «Спортивное домино»
4. «Спортлото»
5. «Спорт-викторина»
6. «Спортивная угадай-ка»
7. «Четвертый лишний»
8. «Заколдованное движение»
9. «Узнай движение»
10. «Что лишнее?»
11. «Мой режим»
12. «Загадай – отгадай»
13. «Спортивная четверка»
14. «Кто больше знает движений?»
15. «Передай мяч»

Игра №1 «Найди пару»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; развивать умение анализировать и обобщать; развивать творческое мышление и воображение.

Задача: учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь и оборудование, определять к какому виду спорта он относится;

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: собрать как можно больше парных карточек.

Ход игры: играют от 2 до 4 человек и ведущий. Ведущий сортирует карточки: в одну стопку кладет одну карточку из пары, а в другую – вторую карточку. Одну стопку он раздает игрокам, а вторую кладет на стол картинками вниз. Ведущий берет одну карточку и показывает ее игрокам. Тот игрок, у которого находится пара от этой карточки, называет, что изображено на картинке, и в каком виде спорта это используют. Если ответ верен. То игрок забирает карточку себе, если нет, то ведущий оставляет карточку себе.

Результат: Побеждает тот, у кого больше собранных пар.

Игра №2 «Хорошо и плохо»

Цель: приучать детей к здоровому образу жизни; прививать детям желание вести здоровый образ жизни; развивать мышление, логику, память.

Задача: сравнивать хорошее и плохое, полезное и вредное.

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: определить, почему это вредно и найти парную карточку.

Ход игры: детям раздаются карточки, на которых изображены ситуации вредные для здоровья. Игроки должны определить, почему это вредно и найти парную карточку с изображением ситуации полезной для здоровья.

Результат: активность детей.

Игра №3 «Спортивное домино»

Цель: развивать память, логику, мышление.

Задача: учить детей узнавать и называть виды спорта

Игровое действие: игра в кости

Правила игры: игроки ходят поочередно, ставя кости справа и слева от первой, приставляя к картинке одной кости такую же картинку другой.

Ход игры: на игральных костях изображены символы видов спорта. Играют 2 – 4 человек. Перед началом игры кости выкладываются на стол рубашками вверх и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе любые семь костей. Остальные кости остаются лежать на столе – это «базар». Первым ходит игрок, у которого есть кость с двойной картинкой. Если у нескольких игроков есть кость с двойной картинкой, то первый игрок выбирается считалкой. Далее игроки ходят поочередно, ставя кости справа и слева от первой, приставляя к картинке одной кости такую же картинку другой. Если у игрока (чей ход) нет кости с нужной картинкой, то он берет кость на «базаре».

Результат: Выигрывает тот, у кого не останется ни одной кости (или их будет меньше всего).

Игра №4 «Спортлото»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; развивать внимание, память.

Задача: учить детей узнавать и называть виды спорта

Игровое действие: закрыть картинку жетоном.

Правила игры: у кого на игровой карте есть символ, который водящий показывает, закрывает его жетоном.

Ход игры: Играю 2-6 человек.

Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых вместо цифр изображены символы видов спорта. Водящий достает из мешочка фишку с символом, называет вид спорта и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть такой символ, закрывает его жетоном.

Результат: Выигрывает игрок, который быстрее закроет все символы жетонами.

Игра №5 «Спорт-викторина»

Цель: формировать интерес детей к физкультуре и спорту; развивать память.

Задача: учить детей узнавать и называть виды спорта

Игровое действие: Поочередно игроки переворачивают по две карточки.

Правила игры: Если символы на карточках одинаковые, то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если символы разные, то карточки переворачивают обратно и ход делает следующий игрок.

Ход игры: Играют 2 – 6 человек. На столе рубашкой вверх раскладываются парные карточки с символами спорта в произвольном порядке. Поочередно игроки переворачивают по две карточки. Если символы на карточках одинаковые, то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если символы разные, то карточки переворачивают обратно и ход делает следующий игрок. Игра заканчивается, когда все карточки находятся у игроков. Побеждает тот, кто собрал больше пар.

Результат: Побеждает тот, кто собрал больше пар.

Игра №6 «Спортивная угадай-ка»

Цель: развивать мышление, память.

Задача: пополнять и закреплять знания детей о спорте.

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: быстро закрыть свои игровые поля карточками.

Ход игры: ведущий (воспитатель) перемешивает игровые поля (на каждом изображено 6 разных видов спорта) и распределяет их между детьми. Затем ведущий показывает карточку с изображением вида спорта и называет его. Игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта, берет ее, и кладя поверх своего поля, повторяет название.

Результат: Выигрывает тот игрок, кто быстрее закроет свои игровые поля карточками.

Игра №7 «Четвертый лишний»

Цель: формировать интерес к физкультуре и спорту; развивать логику, мышление, память.

Задача: закреплять знания детей о спорте, физкультуре, гигиене и здоровье.

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: закрыть лишнюю картинку.

Ход игры: Игрок берет одну карточку, на которой изображены четыре картинки. Игрок называет, что изображено на карточке, затем закрывает лишнюю картинку, объясняя, почему она лишняя.

Игра №8 «Заколдованное движение»

Цель: Учить видеть общее в схеме и рисунке, изображающих один и тот же вид физического упражнения; выделить технические элементы движений, сравнивать их между собой.

Задача: определить вид физического движения, назвать его.

Игровое действие: работа с карточками.

Правила игры: заполнить игровые поля.

Ход игры: В игре участвуют двое. Взрослый раздает игровые поля и маленькие карточки, которые дети должны разложить на столе изображением вверх. Задача играющих – определить вид физического движения, назвать его, а затем отыскать на столе маленькую карточку отгадку. И не только отыскать, но и положить ее на пустую клетку рядом и изображением – схемой.

Результат: Победителем считается тот, кто правильно и быстро «расколдует» все движения на своем игровом поле.

Игра №9 «Узнай движение»

Цель: учить узнавать движения по словесному описанию.

Задача: закреплять движения.

Игровое действие: догадаться по элементам движение.

Правила игры: точно называть вид и способ движения.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит детям, что хочет проверить, как они усвоили движения, которые разучивали на занятиях по физкультуре. «Я назову элементы движения, а вы догадайтесь и скажите, о каком движении я рассказала», — говорит воспитатель. Перечисляются элементы движения, например: встать, прицелиться, замахнуться (или: разбежаться, оттолкнуться, приземлиться на носках и т. п.). Дети называют движения, воспитатель предлагает детям показать отдельные элементы — прицелиться, сделать замах, показать, как надо бросить мяч от груди, от плеча и т. д. За правильное выполнение каждый получает фишку

Результат: Победителем считается тот, кто больше наберет фишек.

Игра №10 «Что лишнее?»

Цель: дифференцирование видов и способов движений.

Задача: не допустить ошибку в движении

Игровое действие: повторять за ведущим.

Правила игры: не выполнять «лишних» движений, точно их называть.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель показывает 2—4 способа одного движения и один — другого («лишнее» движение).

Например, ходьба на носках, пятках, приставным шагом и бег. Дети выполняют движения в той же последовательности, что и воспитатель, пропуская «лишнее» движение. Тот, кто допустил ошибку, должен ее объяснить. Если объяснение правильное, то допустивший ошибку не наказывается штрафным очком.

Результат: При неудовлетворительном объяснении выполняется штрафное задание, которое предлагает кто-либо из играющих.

Игра №11 «Мой режим»

Цель: формировать у детей стремление вести здоровый образ жизни; развивать память, внимание, логику.

Задача: учить детей составлять правильный режим дня.

Игровое действие: работа с картинками.

Правила игры: определить какие моменты отсутствуют на картинке

Ход игры: Ребенку предлагается рассмотреть режим дня в картинках, и определить какие моменты отсутствуют. На начальном этапе обучения отсутствует только одна картинка. При последующем усвоении темы «Режим дня», количество отсутствующих картинок становится больше.

Результат: На завершающем этапе ребенок самостоятельно выкладывает режим.

Игра №12 «Загадай – отгадай»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей загадывать вид спорта по признакам и определениям; развивать память, мышление, логику.

Задача: учить детей узнавать виды спорта по признакам и определениям.

Игровое действие: игроки отгадывают вид спорта.

Правила игры: отгадать по определению и признаков.

Ход игры: Играть могут 2 и более человек.

Водящий (взрослый или ребенок), с помощью карточек – «определений и признаков», загадывает вид спорта.

Игроки пытаются отгадать вид спорта.

Результат: Тот, кто угадал, становится водящим.

Игра №13 «Спортивная четверка»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту;; развивать память, мышление, логику.

Задача: учить детей различать виды спорта (по сезонам, по инвентарю, по месту проведения)

Игровое действие: игроки передают друг другу по часовой стрелке не нужную карту рубашкой вверх.

Правила игры: собрать группу карт с одним видом спорта.

Ход игры: Играют 4 – 6 человек. Игрокам раздаются 4 карты.

Задача каждого игрока собрать группу карт с одним видом спорта.

Для этого игроки передают друг другу по часовой стрелке не нужную карту рубашкой вверх.

Результат: Побеждает тот, кто быстрее соберет 4 карты с одним видом спорта.

Игра №14 «Кто больше знает движений?»

Цель: закрепить название видов и способов ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания.

Задача: вспомнить все виды и способы движений.

Игровое действие: показывать движение.

Правила игры: точно называть и правильно показывать движения; нельзя повторять движения, названные другими играющими.

Ход игры: дети делятся на две команды. Один из играющих первой команды смешивает карточки, второй (из другой команды) — вытягивает одну из них. Игра начинается с того движения, которое изображено на карточке. Если на карточке изображена ходьба, дети вспоминают все ее виды и способы. Первая команда договаривается, какое движение будет выполнять, а затем показывает его (по возможности синхронно), вторая хором называет вид движения. Затем один из видов или способов данного движения выполняет вторая команда, а первая его называет. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вспомнят все виды и способы движения, изображенного на карточке. Команда, не сумевшая вовремя показать нужное движение или назвать его, получает штрафное очко.

Результат: Побеждает та команда, у которой меньше штрафных очков.

Игра №15 «Передай мяч»

Цель: развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Задача: разные способы бросания

Игровое действие: передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением

Правила игры: одним и тем же движением дважды пользоваться нельзя. Начинать передачу мяча только по сигналу. Движения выполнять правильно, предварительно назвав.

Ход игры: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко.

Результат: Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.