

ГБДОУ детский сад №1 «Жар-Птица»

Группа «Барбарики»

**Картотека дидактических игр в
детском саду**

для детей подготовительной группы



DS93.ru

Дидактическая игра Карточка № 1

Игры с предметами.

«Чудесный мешочек»

Цель: Развивать осязательное восприятие, учить выделять признаки предмета по структуре, поверхности, группировать предметы по материалу, из которого они сделаны. (*металл, дерево, пластмасса*). Активизировать словарь; воспитывать наблюдательность, умение чётко выполнять правила игры.

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

Игровые действия: Угадывание на ощупь предмета, отгадывание предмета по описанию; поиск предметов, сделанных из разных материалов; группировка их по качеству; использование «чудесного мешочка».

Пособия и материалы: Чудесный мешочек, предметы, сделанные из разного материала.

Правила игры: Нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сделан, и рассказать о нём так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его.

Дидактическая игра Карточка № 2

Игры с предметами.

«Кто что слышит?»

Цель: Развивать слуховое внимание, умение обозначать словом звуки (*звонит, шуршит, играет, трещит*);

Развивать сообразительность, выдержку.

Игровое правило: Показывать предмет можно только после того, как дети правильно назовут и предмет, и звуки, которые он издаёт.

Игровые действия: Оперировать звучащими предметами.

Не глядя на предмет, узнавать, какие предметы звучат.

Пособия и материалы: Предметы, издающие звуки: колокольчик, книга, дудочка, ножницы, вода.

Правила игры: За ширму приглашается ребенок, который играет на дудочке или шуршит книгой и т. п. Дети, услышав звук, отгадывают, что звучало, а тот, кто играл, выходит из – за ширмы с звучащим предметом в руках.

Дидактическая игра Карточка № 3

Игры с предметами.

«Угадай, что изменилось?»

Цель: Выработать навык в определении пространственного расположения предмета: справа, слева, спереди, сзади, сбоку, около и др. ;

Развивать наблюдательность, активное запоминание, речь и активизировать словарь.

Игровое правило: Изменение в расположении предметов называют только те дети, на кого укажет Петрушка.

Игровые действия: За ширмой переставляют предметы так, чтобы дети не видели. С использованием кукольного персонажа дети отгадывают перестановки.

Пособия и материалы: Петрушка или кукла, разные игрушки и предметы.

Правила игры: Игру можно проводить в том случае, если у детей имеются определенные знания и умения в пространственной ориентации.

Дидактическая игра Карточка № 4

Игры с предметами.

«Магазин»

Цель: Учить устанавливать величинные отношения множеств, использовать в речи слова. Обозначающие величину предметов. Выполнять движения по их словесному обозначению. Продолжать учить ребенка рассуждать; развивать внимание.

Игровое правило: Дети выполняют только те действия, о которых говорит педагог.

Игровые действия: В игре следует использовать только настоящие продукты (не муляжи, чтобы дети почувствовали «лёгкое» и «тяжёлое»).

Пособия и материалы: Хозяйственная сумка, продукты.

Правила игры: Дети вместе с педагогом идут в «магазин» и словами обозначают, то, что они купили.

Пример: Я купила в овощном магазине помидор, огурец и положила овощи в сумку. Моя сумка стала тяжелая, я пришла домой, выложила из тяжёлой сумки овощи и моя сумка стала лёгкая.

Дидактическая игра Карточка № 5

Настольно – печатная игра.

«Парные картинки»

Цель: Развивать умение находить в предметах, изображенных на **картинках сходство и различие**; активизировать словарь: похожие, разные, одинаковые; Развивать наблюдательность.

Игровые правила: Отбирать следует только одинаковые **картинки**; выигрывает тот, кто не ошибётся ни разу.

Игровые действия: Поиск одинаковых **картинок**.

Пособия и материалы: Предметные **картинки** (10-12 шт., все они разные, но среди них есть 2 одинаковые).

Ход игры: Педагог просит кого либо из ребят найти и показать одинаковые **картинки** показать их всем детям. Парные **картинки** откладываются в сторону. Затем педагог перемешивает все **картинки** (*они должны быть перевернуты*) и незаметно подкладывает ещё 1 парную **картинку**. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди **картинок** могут быть очень похожие, но не одинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету, но другая без ручки. Дети рассказывают о предметах, отмечают, в чём они схожи, а чем отличаются.

Дидактическая игра Карточка № 6

Настольно – печатная игра.

«Что лишнее?»

Цель: Учить замечать ошибки в использовании предметов; развивать наблюдательность, чувство юмора, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания об орудиях труда.

Игровые правила: Закрывать **картонкой только лишнюю картинку**. Выигрывает тот, кто первым обнаружит ненужный предмет.

Игровые действия: Находить и закрывать изображение ненужных предметов.

Пособия и материалы: **Карточки с профессиями, предметные картинки с орудиями труда.**

Ход игры: В больших квадратах люди разных профессий, в клеточках необходимые им для работы предметы и орудия труда, среди них, те которые им не нужны. Ребёнок должен заметить и закрыть **картонокой**, листком ненужный предмет.

Дидактическая игра Карточка № 7

Настольно – печатная игра.

«Когда это бывает?»

Цель: Закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении **картинки с частями суток:** утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: По слову, которое произносит педагог, показывать **карточку и объяснять**, почему он её поднял.

Игровые действия: Поиск нужной **картинки**.

Пособия и материалы: Сюжетные **картинки**, отражающие жизнь детей в **детском саду:** утренняя гимнастика, завтрак и т. п. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных **картинок**.

Ход игры: Дети выбирают себе по **картинке**, на слово «*утро*», должны поднять и объяснить, почему он её поднял.

Дидактическая игра Карточка № 8 [лб]

Настольно – печатная игра.

«Домино»

Цель: Закреплять знания о домашних и диких животных, отмечать особенности животных, продолжать воспитывать умение играть вместе, подчиняться правилами игры.

Игровые правила: Выигрывает тот, кто первый закончит подбор **картинок**, положит их по правилу: собака к собаке, медведь к медведю – и ни разу не ошибиться.

Игровые действия: Поиск нужных **картинок**, соблюдение очередности.

Пособия и материалы: Настольная игра «*Домино*»

Ход игры: Играют 4 – 6 детей, кто первый положит последнюю **карточку**, тот и побеждает.

Дидактическая игра Карточка № 9

Словесная игра.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»

Цель: Учить называть действие словом; правильно употреблять форму глаголов (*время, лицо*); развивать творческое воображение, сообразительность.

Игровые правила: Все дети должны правильно изображать предложенное действие, чтобы можно было отгадать его и назвать.

Игровые действия: Имитация движений, отгадывание; выбор водящего.

Пособия и материалы: (*нет*)

Ход игры: Выбирают ведущего, он выходит, остальные договариваются, что они будут изображать действием, водящий должен отгадать, что за действие выполнили дети.

Дидактическая игра Карточка № 10

Словесная игра.

«Так бывает или нет».

Цель: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Игровые правила: Кто заметит **небылицу**, должен доказать, почему так не бывает.

Игровые действия: Отгадывание **небылиц**.

Пособия и материалы: (*нет*)

Ход игры: Педагог может рассказать, что - **нибудь** неправильное, например: *«Летом, когда солнце светит ярко, мы вышли и слепили из снега снеговика».*

Дидактическая игра Карточка № 11

Словесная игра.

«Добавь слово»

Цель: Упражнять в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе; развивать ориентацию в пространстве.

Игровые правила: Отвечает только тот, кому педагог бросит мяч.

Игровые действия: Дети ищут правильные слова, обозначающие разные расположения предметов в пространстве. Тот, кто поймал мяч, должен быстро дополнить предложение нужным словом.

Пособия и материалы:

Ход игры: Дети стоят по кругу, педагог бросает мяч ребёнку и спрашивает, где стоит стол? Или шкаф? ребенок поймавший мяч, отвечает: Стол стоит позади меня.

Дидактическая игра Карточка № 12

Словесная игра

Дидактическая игра «Найди ошибку».

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

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.