**КАРТОТЕКА ИГР**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**5– 7 ЛЕТ**

**ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА**

**1. «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».**

**Цель**. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

**Ход игры**. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет, например, *земля*, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «*огонь*» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

**2. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»**

**Цель**. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

**Ход игры.** Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» *(Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).*

 \_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

**3. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).**

**Цель.** Развивать у детей наблюдательность.

**Ход игры**. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

**4. «НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».**

**Цель**. Учить детей находить растение по описанию.

**Ход игры**. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Тот, кто первым отгадает и назовёт растение, получает фишку.

**5. «НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)**

**Цель**. Развивать наблюдательность.

**Ход игры**. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.

При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто правильно узнает дуга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

**6. «КРОКОДИЛ»** (эмоционально-дидактическая игра).

**Цель**. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

**Ход игры**. Выбирается водящий (*он будет «крокодилом*»), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

**7. «ОТГАДАЙ-КА!»**

**Цель.** Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

**Ход игры.** По сигналу воспитателя ребёнок, получивший фишку, встаёт и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д.

**8. «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»**

**Цель.** Развивать память, находчивость, сообразительность.

**Ход игры.** Воспитатель говорит: «У меня в руках стакан. Кто скажет, для чего он может быть использован?» Кто больше назовёт действий, тот выиграл.

**9. «КОМУ ЧТО НУЖНО».**

**Цель.** Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

**Ход игры.** Педагог говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

**10. «ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».**

**Цель.** Развивать память, внимание.

**Ход игры.** Играющий называет любое *насекомое, животное, птицу*, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё *(жук, комар*…) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

 **11. «ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»**

**Цель.** Развивать память, внимание, чувство рифмы.

**Ход игры.** Педагог читает отрывки из стихотворений, а дети должны произносить пропущенные слова, например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у …*(зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не …(*киска).*

Ветер по морю *…(гуляет)*

И кораблик…(*подгоняет*).

**12. «ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».**

**Цель.** Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

**Ход игры**. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.