муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 20»

МДОУ «Детский сад № 20»

***Картотека дидактических игр***

***для детей 4-5 лет***

***(средняя группа)***

***по познавательно-речевому развитию***

составитель: Ромахова Галина Александровна,

воспитатель

Ярославль, 2019

**«Я и друзья»**

**Цель:**

учить детей выделять положительные признаки дружбы, характеристики друзей

**Ход игры:**

На столе разложены фотографии детей в группе. Ребенку предлагается взять 2-3 из них и объяснить, почему он выбрал именно их, описать, в какой момент запечатлен сверстник, какое у него настроение, с чем оно связано, рассказать, какой это ребенок, почему он с ним дружит.

**«Найди различия»**

**Цель:** продолжать развивать зрительное восприятие, внимание, память, логическое и пространственное мышление, связную речь

**Ход игры:** 1 вариант.

Ребенку предлагается картинка с изображением одного и того же объекта, **отличающегося некоторыми деталями.** При рассматривании иллюстрации предлагается ребёнку найти **отличия.** В случае возникновения трудностей при рассматривании предъявленных объектов ребенку может быть оказана помощь задать вопросы.

Вопросы.

- Кто нарисован на картинке? - Кто нарисован на другой картинке?

- Они разные или одинаковые? - Чем похожи?

- Чем они отличаются? - Какого цвета отличия?

- В какую сторону повернут?

2 вариант.

Можно устроить соревнование «Кто быстрее найдет, чем отличаются картинки?».

**«Что сажают в огороде?»**

**Цель:**

учить детей классифицировать предметы по определённым признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание

**Ход игры:**

Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т. д.

**«Научи нас светофор»**

**Цель:** закреплять правила дорожного движения; знания о сигналах светофора.

**Ход игры:** Воспитатель приносит Незнайку (кукла) и просит детей помочь ему: Незнайка решил было пойти в гости к своему другу Гуньке, не смог перейти дорогу, и его чуть не задавила машина. Воспитатель спрашивает у детей, почему Незнайка не смог перейти дорогу. Дети предполагают, что он не знал правил перехода через улицу, и спрашивает, знает ли их Незнайка. Воспитатель просит детей объяснить правила перехода через дорогу. Дети учат Незнайку правилам:

Красный – стой,

Желтый – жди,

А зеленый – проходи!

Незнайка повторяет правила. Потом дети с Незнайкой играют в игру «Светофор»: ведущий (воспитатель или ребенок) показывает цветной кружок (зеленый, желтый или красный), а дети вместе с Незнайкой переходят улицу в положенном месте – по переходу. Тому, кто ошибается, назначают штраф.

**«Что изменилось?»**

**Цель:**

учить детей называть комнатные растения; развивать умение описывать его внешний вид

**Ход игры:**

На столе расположены комнатные растения в определенной последовательности.

В: посмотрите внимательно на растения, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как расположены растения, и сказать мне что изменилось?

Усложнение:

- Описать растение, которого не стало

- Рассказать о месте, где он стоял

- На какой звук начиналось название этого растения

- В названии каких еще растений есть этот звук?

**«Эхо»**

**Цель:**

развить у детей фонематический слух, автоматизировать звук (например, звук [С]), развивать слуховое внимание, память.

**Ход игры:**

Взрослый произносит ряд слогов (слов), а дети повторяют их в той же последовательности.

СА—СО—СУ— ... СУ—СА—СЫ—...

АС—ИС—УС —... СЫ—СА—СО—СУ — ...

СУ—СО—СЫ—СА — ... ЭС—АС—УС—ИС —...

СА—ИС—СО —... ОС—УС—СЫ —...

СО—АС—СУ— ...

САД—САНИ—САМОЛЕТ — ...

СОМ—НОС—УСЫ — ...

ОСА—КОСА—ВЕСЫ — ...

СУМКА—СОБАКА—ЛИСА—ХВОСТ —

**«Игрушки»**

**Цель:**

развивать зрительную память, обратить внимание на то, что один и тот же цвет имеют различные предметы, воспитывать бережное отношение к игрушкам

**Ход игры:**

Перед ребенком необходимо поставить несколько игрушек животных, кукол или машин. После этого ему дается задание сравнить их. Например:

Мишка рычит громко, а у мышки тоненький голос.

У куклы Светы волосы рыжие, а у куклы Маши светлые.

У грузовика колеса большие, а у легковой машинки маленькие

**«Что где растёт?»**

**Цель:**

продолжать учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова

**Ход игры:**

Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

        Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

          Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее:

слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис\. Алыча, тополь, сосна.

        В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

**«Цветной волчок»**

**Цель:** познакомить детей с изменениями цвета по тону (светлый, темный, самый темный).

**Материал.** Волчки - восемь штук (если нет волчка, можно на заостренную спичку или палочку надеть диск из плотной бумаги, диаметр 8 см). Кружки из бумаги (диаметр 4 см) красного, оранжевого, жёлтого, зеленого, синего, фиолетового, черного и белого цветов, с отверстиями в центре и разрезанные по радиусу. При наложении белого кружка на цветной можно уменьшать или увеличивать белый просвет

**Ход игры:** Воспитатель вращает волчок с красным и белым кружками, при уменьшении или увеличении белого просвета появляются разные оттенки цвета, от самого темного к самому светлому. Затем вращается волчок с синим и белым, зеленым и белым кружками и т. д. Дети называют появляющиеся при вращении волчка цвета и их оттенки. В случае затруднения воспитатель помогает дать названия тому или иному оттенку.

**«О чём ещё так говорят»**

**Цель:**

продолжать развивать умение детей уточнять значение многообразных слов, воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу

**Ход игры:**

Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

        Идет дождь: идет — снег, зима, мальчик, собака, дым.

        Играет — девочка, радио, …

        Горький — перец, лекарство, .. и т. д.

**«Угадай, что я делаю»**

**Цель:** расширять представления детей о трудовых действиях; развивать внимание

**Ход игры**. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова». Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?»— спрашивает он. Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. В случае, если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например: «Вы танцеваете, рисоваете», воспитатель добивается, чтобы ребенок усвоил, как нужно сказать правильно.

**«Да или нет»**

**Цель:**

продолжать учить внимательно слушать, отвечать на вопросы; развивать логическое мышление, творческое воображение

**Ход игры:**

Воспитатель читает стихотворение, а дети  
должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?              Туманы осенью плывут?

Осенью растут грибы?              Ну а птицы гнезда вьют?

Тучки солнце закрывают?         А букашки прилетают?

Колючий ветер прилетает? Звери норки закрывают?  
Урожай весь собирают?                         Солнце светит очень жарко?

Птичьи стаи улетают?                            Можно детям загорать?

Часто-часто льют дожди?                       Ну а что же надо делать?

Достаем мы сапоги?                               Куртки, шапки надевать!

**«Угадай, на чём играю?»**

**Цель:**

закреплять умение детей игровым действиям, развивать тембровый слух: различать по звучанию бубен, барабан, погремушку, колокольчик, деревянные ложки

**Ход игры:**

Воспитатель ставит перед детьми ширму и показывает зайчика, который играет на погремушке, приговаривая:

Я зайчик-побегайчик,

На погремушке играю,

Зайчик звенит погремушкой и прячется за ширму. Воспитатель показывает детям медведя, идущего в перевалку и играющего на барабане. Медведь играет на барабане и прячется за ширму.

Кто играет, тут узнай,

Нам скорее отвечай.

В данной игре можно добавлять количество детских музыкальных инструментов (3-4) и одновременно ввести задачу-стимул: «Помогите зайчику (мишке и т. д.) определить, какой звучит инструмент?».

**«Быстро - медленно»**

**Цель:** учить детей различать метрическую пульсацию долей.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям прогуляться по улице. Раздает им ударные музыкальные инструменты (ложки). Дети должны идти под музыку тем шагом (подчеркивая его ударом – пульсацией ложек), который подскажет музыка. Звучит русская народная мелодия «Калинка», дети идут, ударяя ложками. На первую медленную часть – редкая пульсация (удары), на вторую быструю часть – частая пульсация.

*Примечание.* Педагог подобным образом может использовать и другие музыкальные произведения двухчастной формы. Игровые задачи могут меняться: пройти под редким дождем, пробежаться под частым дождем. Вариативным может быть также использование музыкальных инструментов: бубен – дождь, треугольник – капельки, цитра – море и т. д.

**«Собери урожай»**

**Цель:**

продолжать активизировать словарь детей названиями овощей и фруктов; развивать у детей умственную активность.

**Ход игры:**

*1 вариант:* Воспитатель показывает детям картинки с изображением фруктов, овощей и предлагает разложить в корзину овощи, в вазу фрукты. Ребенок берет овощ или фрукт, говорит:

- У меня яблоко. Это - фрукт. Я положу яблоко в вазу.

Далее игра может усложняться. Дети не просто называют, что и куда положат, а отмечают цвет, форму, вкусовые качества, где растет. Например:

- Я положу грушу в вазу. Это - фрукт. Яблоко круглое, красное, сладкое. Яблоко растет в саду.

*2 вариант:* Воспитатель предлагает одному ребенку выбрать один овощ или фрукт и описать, то, что он выбрал, дети должны угадать по описанию название овоща, фрукта.

**«Поможем маме»**

**Цель**: продолжать учить проявлять заботу и внимание к маме; прививать ответственное отношение к своим обязанностям в семье; воспитывать трудолюбие

**Дидактический материал:** предметы кукольной одежды, стиральная машина, гладильная доска, утюг. Пылесос. Шкаф, стол, стулья.

**Ход игры:** По ходу вопросов воспитателя дети находят соответствующие бытовые предметы и выполняют с ними действия. - В комнате разбросаны все вещи и беспорядок. Мама ждет гостей. Мы должны ей помочь убрать. - Что мы будем делать вначале? (надо разбросанные вещи повесить в шкаф) Среди вещей находят грязные вещи. - Все ли вещи можно повесить в шкаф? (ответы обсуждаются и подводятся к тому, что грязные вещи надо постирать) - Кто поможет нам постирать эти вещи? (стиральная машина) - Как можно назвать стиральную машину, если она нам помогает стирать вещи? (наша помощница) - Вещи убраны в шкаф. Грязные вещи постираны. - Можно их положить в шкаф? (ответы детей обсуждаются и подводятся к тому, что их надо погладить) - Кто нам поможет погладить постиранные вещи? (утюг и гладильная доска) - Если утюг и гладильная доска помогли нам погладить постиранные вещи, как их можно назвать? (наши помощники) - Все вещи убраны, можно звать гостей? (ответы детей обсуждаются и подводятся к тому, что на полу много мусора) - Кто поможет нам убрать мусор с пола? (пылесос) - Если пылесос помог нам убрать мусор с пола, как его можно назвать? (наш помощник) - Ну а теперь мы можем встречать гостей? (ответы детей обсуждаются) Раздается стук в дверь, и заходят гости.

**«Группируй предметы»**

**Цель:** учить понимать назначение и функции предметов, необходимых для жизни человека, и выделять их общие признаки; группировать предметы по способу использования

**Материал.** Фланелеграф; предметные картинки (обувь, игрушки, посуда, предметы для уборки).

**Ход занятия**

Воспитатель просит детей вспомнить сказку К. И. Чуковского «Федорино горе» и напоминает, что в конце сказки Федора вымыла всю посуду, убралась в доме, разложила в шкафу на полках посуду, обувь, игрушки, предметы для уборки дома. Предлагает ребятам посмотреть, как Федора разложила предметы на полках. Для этого задания используется фланелеграф с картинками. На верхней полке должны лежать игрушки, на второй – посуда, на третьей – обувь, а на нижней – предметы для уборки. Дети перекладывают картинки на полках. Воспитатель напоминает им, что нужно взять картинку, назвать изображенный предмет, рассказать о его назначении, о том, как им пользуются, на какой полке он должен лежать.

**«Придумай сам»**

**Цель**:

продолжать учить видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, необходимых для той или иной игры; формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя других предметов и наоборот

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: «Как можно поиграть этими предметами?» Каждый ребенок называет предмет, на что похож и как можно с ним играть.

**«Дикие и домашние животные»**

**Цель:**

развивать мелкую моторику рук, воображение; закреплять знания о диких и домашних животных

**Материал:** настольная игра с липучками. (на больших карточках среда обитания животных, на маленьких – сами животные)

**Ход игры:**

на фланелеграфе выставляются большие картинки со средой обитая. Детям выдаются вырезные картинки животных. Дети по очереди выходят к фланелеграфу, называют какое у них животное, уточняют – домашнее или дикое, объясняют своё ответ. Затем закрепляют животное в его среде обитания.

**«Спрячь игрушку»**

**Цель:**

совершенствовать умение определять пространственные направления от себя: вверху, внизу, слева, справа, впереди, сзади.

**Ход игры:**

воспитатель показывает ребятам игрушечного лягушонка и просит придумать ему имя, например, Сема. Затем необходимо объяснить детям, что лягушонок Сема очень любит хулиганить, а именно прятаться. Искать игрушку мы будем с помощью подсказок «вверху, внизу, слева, справа, впереди, сзади», которые будет давать наш проказник.

**«Кто где живёт?»**

**Цель:**

продолжать учить детей определять голоса домашних животных; уточнять представления о месте их обитания на подворье.

**Ход игры:**

у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**«Кто быстрее найдёт свою команду»**

**Цель:**

закреплять знания детей о предметах природного и рукотворного мира

**Материал.** Предметные картинки. Символы «человек», «дерево».

**Ход игры**

Дети стоят в кругу. У каждого ребенка картинка с изображением предмета природного или рукотворного мира. В противоположных углах комнаты расположены символы рукотворного (человек) и природного (дерево) мира. По сигналу воспитателя дети должны занять места в углах комнаты в соответствии с предметными картинками.

**«Угадай, что в мешочке»**

**Цель:**

продолжать развивать умение детей описывать признаки, воспринимаемые на ощупь; учить узнавать предметы на ощупь, изготовленные из различных материалов.

**Материалы:**

овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и

**Ход игры:**

вы знаете игру «Чудесный мешочек»?, играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

**«Закончи предложение»**

**Цель:**

продолжать учить дополнять предложения словом противоположного значения.

**Ход игры:**

Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

         Сахар сладкий. а перец - …. (горький).

         Летом листья зеленые, а осенью ….(желтые).

         Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

**«Поможем Федоре»**

**Цель:** продолжать учить понимать суть понятий: «смешно», «жалко», «радоваться за другого»; вызывать стремление быть аккуратными.

Воспитатель просит детей прислушаться: кто-то вздыхает. Выходит Федора (из сказки К. Чуковского «Федорино горе»). Воспитатель спрашивает у детей, знают ли они, что случилось с Федорой.

*Воспитатель*. Чем помочь Федоре? Может, ей надо помыть посуду?

*Федора*. Я бы и сама помыла, да посуда разбежалась. Что мне делать?

*Воспитатель*. Дети, вам стало смешно, когда посуда убежала от Федоры? (Ответы детей.) Вам жалко Федору? *(Жалко.)* Почему? Она сама во всем виновата? (Ответы детей.) А когда вы за нее порадовались? (Когда она навела в доме порядок.) Какая сначала была Федора? (Дети показывают злую, неопрятную Федору.) А какая Федора стала потом? (Дети показывают ласковую, добрую и опрятную Федору.) Посмотри, Федора, как наши дети соблюдают чистоту. Воспитатель проводит игру «Кто чем занят?»: дети выполняют движения, а Федора отгадывает (моют посуду, подметают пол, вытирают пыль, выбивают ковер). Федора благодарит ребят, обещает быть аккуратной и начинает убираться в доме (пантомима). После этого к ней возвращается посуда (дети дают ей карточки с изображением посуды).

**«Чей домик?»**

**Цель:**

познакомить детей с различными персонажами и животными, в каких домиках они живут; учить анализировать, рассуждать.

**Материал.**

Картинки с изображением животных и их «домов».

**Ход игры.**

Воспитатель: «Люди живут в домах. Дом – это жилище человека. А животные где живут? Посмотри на картинки и расскажи, кто где живет». Дети находят животное и его жилище.

**«Передай ритм»**

**Цель:** учить детей различать (определять и воспроизводить) ритм. **Ход игры:** Воспитатель предлагает детям поиграть в ритмы. Для этого ребята встают в хоровод. Выбирается ведущий, он встает в центр круга и идет в противоположную хороводу сторону. Дети поют запевку.

*В хороводе мы идем, Мы идем.*

*Ритмы каждому найдем, Мы найдем.*

*Будем ритмы отбивать, Отбивать.*

*Будем ритмы различать, Различать.*

По окончании запевки хоровод останавливается, ведущий кланяется выбранному им ребенку и поет.

*Ты прохлопай, Оля, Песенку свою, -Я по ритму все пойму, За тобой я повторю*.

Ведущий слушает ритм, который ему прохлопывает выбранный им ребенок и старается точно повторить предложенный им ритм. Если он повторяет без ошибок, то остается ведущим дальше. Если повторяет ритм с ошибками – то он становится новым ведущим.

**«Профессии»**

**Цель:** продолжать знакомить детей с различными профессиями; прививать уважение к труду людей; развивать ассоциативное мышление, воображение, память, внимание

**Ход игры:** Участникам предлагается по очереди назвать профессии, которые они уже знают и инструменты, которые нужны людям этих профессий, затем пробовать соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (воспитатель – воспитывает, строитель — строит и т. д.).

Воспитатель обращает внимание детей на то, что в группе все инструменты перепутаны, и люди не могут работать. Раздать детям по картинке с представителем профессии. Затем взрослый приглашает по одному участнику к своему столу (можно всем сесть за круглый стол). Тот берет карточку и называет, что на ней изображено. Остальные дети должны назвать кому, этот предмет нужен для работы, положить его рядом с собой. Если дети затрудняются ответить, объяснить, что это и с детьми, вспомнить, где видели такого работника.

**«Чудесный мешочек»**

**Цель:** углублять представления детей о различных материалах, из которых сделаны окружающие предметы

**Ход игры**. Для этой игры подбираются предметы, сделанные из разного материала: деревянные, резиновые, пластмассовые, металлические, стеклянные. Объясняет правила: нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сделан, и рассказать о нем так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его. Напоминает, что мешочек открывается лишь в том случае, если и тот, кто описывал предмет, и кто отгадывал, не ошиблись.

Для того чтобы все играющие учились определять предметы по материалу, воспитатель вторую половину игры проводит с другим содержанием, например, в разведчиков. Предлагает всем детям пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов, и положить их так: металлические – положить на поднос, сделанный из металла, деревянные - на деревянную дощечку, пластмассовые – на такой же поднос и т. д.

В конце игры воспитатель отмечает тех разведчиков, которые были, которые были наблюдательными, находчивыми, помогли другим найти нужный предмет. Усложнением игры может быть увеличение количества отобранных предметов, а также их не ярко выраженное качество.

**«Что умеют делать звери?»**

**Цель:**

расширять в сознании смысловые содержания слова; учить создавать самые разнообразные словесные сочетания.

**Ход игры:**

Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного. – Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу.

– Я собака, кошка, медведь, рыба и т. д.

**«Лото»**

**Цель:**

уточнять представления о труде взрослого, орудиях труда

**Ход игры:**

В игре могут участвовать от 2х до 16 игроков.

Детям раздаются карточки с изображением людей, занимающихся какой-либо профессией. Справа от изображения размещены пустые поля.

Воспитатель (водящий) перед собой раскладывает разрезные карточки с изображением инструментов, одежды и материалов, относящихся к профессиям. Далее, воспитатель наугад поднимает карточку, называет предмет. Игрок, на карточке у которого имеется соответствующая названному инструменту профессия, берет карточку, накладывает её на пустой квадрат.

Выигрывает тот участник, который первым закроет все пустые поля.

**«Найди названный предмет»**

**Цель:** закреплять умение группировать предметы по назначению (одежда, посуда, мебель, игрушки, предметы для труда); называть предметы обобщенным

**Ход игры.** Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривает предметы, которые он подобрал для игры: мяч, грузовую машину, обезьянку, куклу, кружку. При этом педагог обращает внимание на внешний вид предметов, их форму, цвет, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться, в это время быстро раскладывает предметы по групповой комнате и говорит:

-Разбежались все наши игрушки. Сейчас вы их будите искать.

-Сначала я расскажу о той игрушке, которую вы должны будите найти самой первой, -предлагает

Буратино. -Послушайте! Надо найти круглый, резиновый предмет, который прыгает и катится по полу. Вы с ним любите играть.

-Это мяч, мяч!-Дружно отвечают дети.

-Правильно ребята.

Игра продолжается до тех пор, пока игрушки не будут возвращены на место.

**«Кому без них не обойтись?»**

**Цель:**

закреплять знания детей о материалах, инструментах и оборудовании, необходимых людям разных профессий.

**Ходигры:**  
Воспитатель [называет предметы](https://psihdocs.ru/intellektualenij-marafon-1-klass-2016-2017uch-god-i-russkij-ya.html), а дети – профессию человека, которому он необходим. Например: ножницы, телефон, носилки, гвозди, кассовый аппарат, карандаш, кисть, поднос, звонок.  
Следует [учитывать](https://psihdocs.ru/razvitie-poznavatelenoj-deyatelenosti.html), что одни и те же предметы необходимы людям различных профессий. Например, канат нужен и спортсменам, и матросам, и строителям, и спасателям.

**«Чего не стало?»**

**Цель:**

продолжать развивать умение детей внимательно рассматривать предметы, называть их; развивать внимание, память, речь.

**Ход игры:**

Вывешиваю на доску разные картинки с предметами по 4-5 штук. Спрашиваю у детей: « Сколько картинок весит на доске?»

А теперь давайте закроем глаза, и когда я хлопну, вы откроете, и посмотрите внимательно на картинки.

Затем 1,2,3 картинки убираю и спрашиваю у детей «чего не стало»?

И сколько осталось?

Игра повторяется 2-3 раза.

**«Кого покатаем на машине?»**

**Цель:**

побуждать детей группировать предметы по материалам, из которых они сделаны; развивать внимание, наблюдательность.

**Материал.**

 Грузовик (игрушка); игрушки из резины, дерева, металла.

**Ход игры**

Воспитатель показывает игрушечный грузовик и предлагает детям покатать на нем игрушки, но только те, которые сделаны из металла (резины, дерева). Дети находят в групповой комнате и по очереди катают соответствующие игрушки.

**«Куда плывут рыбки?»**

**Цель:** развивать эстетическое восприятие; учить детей видеть красоту рыб, перемещаться в пространстве; передавать разное положение предмета на листе

**Ход игры** Воспитатель приглашает детей рассмотреть рыб на картинках.

Ребята рассматривают расцветку тела, плавников, хвоста и головы рыб. Педагог рассказывает, как рыб кормят, как все рыбы плывут к корму. Воспитатель предлагает детям игру «Куда плывут рыбки?». Ребята двигаются («плавают»), как рыбки, под спокойную музыку. По сигналу воспитателя: «Рыбки, корм!» – дети должны развернуться и плыть в сторону корма, весело помахивая «плавниками». Воспитатель встает то в одном, то в другом конце комнаты, подает сигналы, а дети-рыбки плывут вслед за кормом (бруском или кубиком). Выигрывает тот, кто быстрее приплывет к корму. Затем воспитатель дает детям фломастеры и предлагает нарисовать, как рыбки играют в воде. Дети рисуют рыбок в разных положениях, потом объясняют, куда поплыла та или иная рыбка: за кормом, под камушек, за другими рыбками, на поверхность подышать воздухом, попрыгать над водой и т. д.

**«Что за птица?»**

**Цель:**

уточнить и расширять представления о жизни птиц зимой; описывать птиц по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к птицам.

**Ход игры.**

Дети делятся на 2 группы: одна группа описывает **птицу**(или загадывает загадки, а другая должна угадать, что это за **птица**. Затем группы меняются.

**«Добрые слова»**

**Цель:**

продолжать развивать речевую активность

**ход игры:**

Дети подбирают добрые слова. Показать детям картинку, где дети трудятся.  Как можно назвать детей, которые трудятся? (Трудолюбивые, активные, добрые, благородные и т.д.)

**«У кого кто?»**

**Цель:**

закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

**Ход игры:**

Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

**«Хорошо – плохо»**

**Цель:** Помощь ребенку в освоении основных правил общения со сверстниками и старшими членами общества. Формирование у ребенка самостоятельности и умения принимать решения.

У детей в руках по 2 карточки – одна зеленого цвета, другая красного. Зеленый-это хорошо, красный-плохо. Воспитатель называют ситуацию, а дети должны поднять карточку одного из цветов – зеленого (хорошо) или красного (плохо).

Примеры ситуаций:

Бабушка испекла колобка, когда ее попросил дед. Хорошо или плохо?

Красная шапочка разговаривала в лесу с волком? Мама велела с чужими не разговаривать. (Красная карточка)

Дед позвал свою семью на помощь, когда не смог вытянуть репку. (Хорошо)

Емеля любил валяться на печи и ничего не делать. (Плохо)

Муха позвала гостей на чай, когда купила самовар. (Хорошо)

Паук хотел муху погубить. (Плохо)

Волк съел козлят в сказке. (Плохо)

Подружки позвали снегурочку за ягодами в лес. А ушли без нее. (Плохо)

Родители велели сестренке смотреть за братиком, а она убежала с подружками гулять (Плохо)-Как называется сказка?

Сестрица спасла братика. (Хорошо)

**«Найди себе пару»**

**Цель:** развивать умение сравнивать предметы по цвету, форме, величине.

**Ход игры:** Дети берут любую геометрическую фигуру.

Под музыку, дети выполняют движения, соответственно тексту.

Как фигуры хороши! *Свободные движения под музыку*

Так и пляшут от души.

Квадраты затопали, *Дети топают ногами*

А круги захлопали. *Хлопки*

Посмотрите, треугольник

Как углами завертел. *Повороты туловища вправо, влево*

И затопав, и захлопав, *Дети топают и хлопают*.

С прямоугольником запел:

Тра-та-та, тра-та-та, *Прыжки вокруг себя.*

Вот так пляска! Красота!

Музыка закончилась.

Раз-два-три! Себе пару ищи! Дети находят пару своей фигуре.

(Дети меняются фигурами, игра продолжается)

**«Наоборот»**

**Цель:**

формировать умение подбирать противоположные по смыслу слова развивать речевой словарь.

**Ход игры:** я начну, а вы продолжите:

Веселый праздник – грустный

Большой подарок – маленький

Светлое небо – …

Чистое платье – …

Хорошее настроение – …

Теплая погода - …

Летом листочки зеленые, а осенью - …

Сахар сладкий, а лимон - …

Днем светло, а ночью - …

Хлеб черствый, огурец шершавый, а помидор - …

Лампочка вверху, а пол - …

Дорога широкая, а тропинка - …

**«Так бывает или нет?»**

**Цель:**

развивать логическое мышление, учить замечать непоследовательность

**Ход игры:**

 Воспитатель объясняет правила игры:

Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

**«Назови предмет»**

**Цель:**

закреплять умение группировать предметы по происхождению (рукотворный и природный мир), по назначению

Предметные картинки – одна из картинок изображает объект живой природы, а три – объекты рукотворного мира (и наоборот).

Например, предлагается набор картинок: стул, корова, шарф, кастрюля.

**Ход игры:**

Каждому ребенку предлагается из набора картинок выбрать одну лишнюю,

объясняя причину выбора; далее предлагается

объединить объекты рукотворного или природного мира

**«Назови профессию»**

**Цель:**

продолжать учить детей правильно называть профессии людей по видам машин, управляемых ими.

**Материал:**

карточки с изображением людей разных профессий.

**Ход:**

 воспитатель поочередно перечисляет машины, которыми управляет человек. Дети называют профессию, один ребенок выбирает карточку с соответствующим изображением. Затем проводится беседа о данной профессии.

**«Где что лежит?»**

**Цель:**

формировать правильное произношение определённых звуков в словах; учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком.

**Ход игры:**

Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить.

Например:

Мама принесла хлеб и положила его в … (хлебницу).

Маша насыпала сахар … Куда? (В сахарницу)

Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

**«Когда это бывает»**

**Цель:**

продолжать совершенствовать представления детей о частях суток и их последовательности

**Ход игры:**

С детьми рассматривают картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени. Иллюстрации должны быть такими, чтобы на них были явно видны признаки, характерные для данного отрезка времени. Воспитатель выясняет, что делают дети (взрослые), нарисованные на картинке, когда они это делают. Предлагает вопросы: «А ты что делал утром? Днем?» Или: «А ты когда играешь? Гуляешь? Спишь?» Затем дети подбирают картинки, на которых нарисовано то, что делают дети или взрослые, например, утром, днем или вечером.

**«Какое время года?»**

**Цель:** учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определённым временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления

**Ход игры:** Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

Если дом украшен ярко, Вот плывёт он по весне -

если дарят всем подарки, Звон капели в тишине.

если елка, хоровод — Ночью он плывёт и днём,

это праздник Новый год! Как велит природа,

По морям, что мы зовём

Временами года!

Если кончились метели,

если птицы вдруг запели, Если солнце в синеве,

лес очнулся ото сна, И цветы цветут в траве,

значит к нам пришла ВЕСНА Если всё теплом согрето

Значит к нам приходит ЛЕТО.

Если жёлтая листва,

если высохла трава,

если в школу детворе, Если холодно кругом,

значит ОСЕНЬ на дворе. Если речка подо льдом,

Всё в снегу: земля, дома,

Значит к нам пришла ЗИМА.

**«У кого какой цвет?»**

**Цель:**

учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

**Ход игры:**

Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т. д.

**«Разрезные картинки»**

**Цель:**

закреплять умение детей составлять целое из трёх и четырёх частей, активизировать речь в ходе работы и после её выполнения

**Ход игры:**

перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображением предмета, иллюстрации, рисунка и т. д. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей. По окончании выполнения задания детям предлагается сравнить полученное изображение с изображением на конверте.

**«Загадай, мы отгадаем»**

**Цель:**

закреплять знания детей о растениях сада и огорода; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

**Ход игры:**

Дети описывают любое растение в следующем порядке6 форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

**«Найди четвёртый лишний» (н/и)**

**Цель:**

закреплять умение логически мыслить, учить рассуждать и делать выводы

**Ход игры.**

Водящий выкладывает перед игроками четыре картинки.

Три из предложенных картинки относятся к одной группе предметов, четвертый - к другой группе. Дети называют лишнюю картинку, объясняя свой выбор.

Например: яблоко, груши, апельсин - это фрукты, а лук - это овощ. Поэтому лук лишний.

**Умные пальчики: животные**

**Цель:** развитие мелкой моторики, знакомить с местами обитания диких и домашних животных, пополнять и расширять словарный запас, развивать речь.

**БЕЛОЧКИ.** (Джеки Спилберг)

Раз, два, три, четыре, пять (поочередно считаем пальчики)

Пришли белки поиграть. (Выставляют пять пальцев)

Одна куда-то подевалась (прячут ручку за спину)

Четыре белочки осталось. (Выставляют четыре пальца).

А теперь скорей смотри (прячут ручку за спину)

Их уже осталось три. (Выставляют три пальца).

Ну и ну, какая жалость (прячут ручку за спину)

Только две у нас осталось. (Выставляют два пальца).

Эта новость так грустна (прячут ручку *за спину)*

Осталась белочка одна. (Выставляют один палец).

Пока мы с тобою считали,

Белочки от нас сбежали. (Пальчики убегают по столу).

Дружат добрые зверята

Дружат добрые зверята (соединяем одинаковые пальчики рук)

Дружат малые зайчата (ритмичное касание мизинцев обеих рук)

Дружат в озере бобры, (ритмичное касаниебезымянных пальцев обеих рук)

Дружат в небе комары, (ритмичное касание средних пальцев обеих рук)

Дружат милые ежата, (ритмичное касание указательных пальцев обеих рук)

Дружат даже медвежата (ритмичное касание больших пальцев обеих рук)

Вот как разыгрались, По лесу разбежались! (Руки опустить, потрясти кистями).