|  |
| --- |
| **Картотека дидактических игр по развитию****познавательной деятельности***Подготовила: Гусейнова М.И.**учитель-дефектолог ГУО «Я/с№24 г.Волковыска»***«Что кому»**Дидактическая задача:Формировать умения соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.Игровое правило: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.Усложнение:Дети делятся на команды: одна называет орудия труда, а другая – профессии. |
| **«Не ошибись»****Дидактическая задача:** Уточнять, закреплять представления детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.**Игровое правило:** Выигрывает тот, кто первым сложил картинку(из шести частей) об одном виде спорта.**Ход игры:** У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.По этому принципу можно провести игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям |
| **«Где это можно купить»**Дидактическая задача: Закреплять представления детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных; учит детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям, делать несложные покупки.Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лотоХод игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин) |
| **«Так бывает или нет?»****Дидактическая задача :** Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.**Игровое правило:** Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.**Ход игры:** Воспитатель объясняет правила игры:- Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то ,чего не бывает. Кто заметит, тот пусть после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали горку из снега и стали кататься с нее на санках»Дети придумываю сами небылицы. |
| **«Узнай по описанию»****Дидактическая задача:** Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.**Игровое правило:** Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.**Ход игры:** Воспитатель рассказывает:- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке круглое, гладкое, зеленое, а с одной стороны бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла как называется» - подумала Наташа. Дети , кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать)Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях. |
| **«Какое время года?»**Дидактическая задача : формировать умения детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.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?» |
| **«Назови одним словом»****Дидактическая задача :** Упражнять детей в классификации предметов**Игровое правило:** Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.**Ход игры:** Воспитатель объясняет правила игры:- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:* стол, стул, диван, кровать – **мебель**
* ложка, кастрюля, тарелка – **посуда**
* автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – **транспорт**
* малина, клубника, черника- **ягоды**
* роза, ромашка, василек **– цветы**
 |
| **«Что было, если бы…?»** **Дидактическая задача:** Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.**Игровое правило:** Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.**Ход игры:** Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И.Чуковского «Федорино горе»- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры? (не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?- А что было ба, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? (*ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)*Дети сами придумывают загадки. |
| **«Так у нас. А как у вас?»**Дидактическая задача: Разъяснить детям, что вечернее время – это время после работы, когда взрослые возвращаются с работы, а дети из детского сада. Это время, когда вся семья собирается дома. Учить детей радоваться участию в семейных делах, разговорах, играх. Формировать добрые чувства к членам семьи Игровое правило: Рассказать, как проходит вечер в семье.Ход игры: Воспитатель предлагает рассказать детям, что бывает вечером у них дома.Первым рассказывает воспитатель. |
| **"Что умеет делать?"****Дидактическая задача:** Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.  **Игровое правило:** Ведущий называет объект. (Объект можно показать, назвать или загадать с помощью загадки). **Ход игры:**В: Телевизор. В: Что может мяч? В: Что может светофор? В: Что может растение? В: Что может слон? В: Что может дождь? В: Что может дождь? В: Что может краска? В: Что может художник?  |
| **"Раньше - позже"** **Дидактическая задача**: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях **Игровое правило**: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). **Ход игры**В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку? В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше? В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу? В: Вы сегодня живете в большом многоэтажном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом? В: Какая часть суток сейчас? В: А что было раньше? В: А раньше? В: А еще раньше? В: Какой сегодня день недели? В: А какой день недели был вчера? В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?…  |
| **«Где живет?»** **Дидактическая задача**: Закреплять представления детей о среде обитания животных, фантастических героев**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? Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы. 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? **"Хорошо-плохо"****Дидактическая задача:** формировать умения детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. **Игровое правило:** Ведущим называется любой объект, у которого определяются положительные и отрицательные свойства. **Ход игры:** В: Съесть конфету - хорошо. Почему? В: Съесть конфету - плохо. Почему? То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?". В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему? В: Огонь - это плохо. Почему?В: Листопад - это хорошо? В: Листья под ногами - плохо. Почему? В: Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем? В: Что плохого в бодрой ритмичной музыке?  |
| **«Из чего сделано?»**Дидактическая задача: формировать умения детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.Игровое правило: Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.Ход игры: Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.Правила игры: Нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.Усложнение: Пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов и положить их на поднос, который сделан из того же материала. |
| **"Раз, два, три… ко мне беги!"****Дидактическая задача:** Упражнять детей в классификации предметов**Игровое правило:** Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы. **Ход игры**: В:"Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!" В: "Раз, два, три, все, кто живет в поле, ко мне беги!В: "Раз, два, три, те, кто умеет петь, ко мне беги!" В: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра… Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка…В: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки В: "Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда… ко мне беги!"  |
| **«На что похоже»** **Дидактическая задача:** Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем. **Игровое правило:** Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него(по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу).. **Ход игры:** В: На что похож абажур? В: На что похожа улыбка? В: Половник. В: На что похож дождь? В: А душ какой бывает? В: На что похожа коробка цветных карандашей? В: На что похожа кисть? В: На что похож светофор? В: На что похожа иголка? В: На что похож звук "Р"?В: На что похожа мелодия вальса?  |
| **"Теремок"****Дидактическая задача:** формировать умения выделять свойства вещей, находить общее и различное.**Игровое правило:** Детям раздаются различные предметные картинки. Ведущий сидит в "теремке". Каждый приходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?". **Ход игры.:****1 вариант**Ведущий выбрал машину. Д: Тук-тук. Кто в теремке живет? В: Это я, машина. Д: А я стол. Пусти меня к себе жить? В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня. Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помоют меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики. **2 вариант:** В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины. Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные. Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет? В: Это я, снегирь. А ты кто? Д: А я воробей. Пусти меня к себе! В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.  |
| **"Найди друзей"****Дидактическая задача:** Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью. **Игровое правило:** Игру рекомендуется использовать после игры "Что может?". Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят (с помощью набора предметных картинок), кто или что выполняет эту же функцию.  **Ход игры:** В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию. В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать? В: А самолет сам летает? В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их! В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок. В: У меня в руках шар. Он может катиться. А какие еще предметы могут выполнять эту функцию (то есть закрепить у детей понятие о том, что катятся только предметы, у которых нет углов.) В: У меня карандаш. Его функция - оставлять след на бумаге. Какие еще предметы оставляют следы на бумаге.  |
| **"Все в мире перепуталось"****Дидактическая задача:** Расширять представлений детей об окружающем мире.**Игровое правило:** Для игры используется "модель мира", которая состоит из двух частей: рукотворного и природного мира.. Воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру. **Ход игры:** В: Что изображено у тебя на картинке? В: К какому миру относится яблоко? В: Почему картинку с машиной поместили в рукотворный мир на модели? В: На картинке - шуба. К какому миру принадлежит? В: Почему вы так думаете? В: Шубу поместим в сектор с посудой? В: Итак, шуба относится к одежде. К верхней одежде. В: На картинке - утка. К какому миру она относится. В: Где живет утка? Где обитает? В: Было семечком, а стало? В: Было головастиком, а стало? В: Был дождь, а стал? В: Было деревом, а стало…Чем может стать дерево? В: Было числом 4, а стало числом( 5). В: Этого было много, а стало мало. Что это может быть? Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной. В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть? Д: Игрушек, овощей а огороде…В: Это было раньше маленьким, а стало большим. Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким. В: Это было раньше большим, а стало маленьким. Д: Конфета, когда ее едят становиться маленькой; самолет, когда рядом стоит кажется очень большим, а когда улетает - становиться все меньше и меньше. В: Было раньше тканью, а стало…Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью…В: Это раньше было акварельными красками, а стало…Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном… |
| **" Чем был - чем стал"****Дидактическая задача**: формировать умения детей определять линии развития объекта**Игровое правило:** 1-ый вариант: Ведущий называет материал(глина, дерево, ткань…), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют…2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении. **Ход игры:**  В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов. Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. В: Что хорошего в стеклянном столе? Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка. В: А что плохого в таком столе? Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди…В: А что еще может быть из стекла? Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло. В: Было семечком, а стало? В: Было головастиком, а стало? В: Был дождь, а стал? В: Было деревом, а стало…Чем может стать дерево? В: Было числом 4, а стало числом( 5). В: Этого было много, а стало мало. Что это может быть? Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной. В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть? Д: Игрушек, овощей а огороде…В: Это было раньше маленьким, а стало большим. Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким. В: Это было раньше большим, а стало маленьким. Д: Конфета, когда ее едят становиться маленькой; самолет, когда рядом стоит кажется очень большим, а когда улетает - становиться все меньше и меньше. В: Было раньше тканью, а стало…Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью…В: Это раньше было акварельными красками, а стало…Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном… |
| **"Давай поменяемся "****Дидактическая задача:** **Игровое правило:** Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект. **Ход игры:** Р1 - утро. Утром все просыпаются, умываются, собираются на работу, в школу, в детский сад. Р2 - день. Днем взрослые работают, дети в школе учатся, а в детском саду дети гуляют, занимаются, играют и спят. Р3 - вечер. Вечером вся семья собирается дома, ужинают, дети учат уроки, взрослые смотрят телевизор, а совсем маленькие дети играют. Р4 - ночь. Ночью спят. Ночь нужна для того, чтобы люди-взрослые и дети могли отдохнуть и набраться сил для следующего дня. В: А теперь представьте себе, что ночью вся семья просыпается и начинает собираться на работу и так далее.  |