|  |
| --- |
| **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 лото  Ход 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. |