***МБДОУ детский сад «Северяночка»***

Подготовила: Чусовитина Е.Н.

**Село Гыда**

**1 Словесные игры:**

**Дидактическая игра  «Что загадали»**

Цель:Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

-Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да-нет".

**Дидактическая игра  «Похоже – непохоже»**

 Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете, учитывая всю совокупность его признаков,  уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической четкости, доказательности речи.Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

*Пример: Дидактическая игра «Похож — не похож?»*

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

      Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож – не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живет в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живет в тундре, другой живет в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

**Дидактическая игра  “Похож – не похож”**

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

**Дидактическая игра «Назови три предмета»**

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь.Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

**Дидактическая игра  «Кому что нужно»**

Цель:Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

   Ход игры:      *Воспитатель: -*Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодится.

**2 Игры на ориентировку по модели, схеме, плану, условным знакам, сигналам:**

**Дидактическая игра «Найти путь к домику зайчика»**

 Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры:  Нужно выбрать из разных дорожек ту, которая приведёт зайчика к домику. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

**Дидактическая игра «Помоги Петрушке попасть в цирк»**

 Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь Петрушке попасть в цирк. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

**Дидактическая игра «Ищем клад»**

Цель: развитие у детей пространственных представлений при прочтении ими готового плана открытого пространства.

Оборудование: маленькие куколки-человечки (можно из набора «ЛЕГО»), карта-план своего микрорайона для каждого из играющих детей, наборы цветных карандашей.

   Ход игры: 1-й вариант игры: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно оттыкать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно дойти, выполняя все задания

Дидактическая игра «Поиск клада»

1. Выяснить названия основных улиц.

2. Определить ориентиры (аптека, поликлиника, почта, метро, магазин и т. д.), найти их на плане.

Теперь ребята «превращаются» в маленьких куколок-человечков, которые смогут гулять по улицам (на плане). Отправляются на прогулку из детского сада. Воспитатель сопровождает свой рассказ употреблением предлогов за, перед, между, вправо, влево (до указанного места).

В следующий раз, играя в искателей клада, ребенок сам может описать свой путь от детского сада до нужного места, употребляя в своей речи соответствующие предлоги.

2-й вариант игры: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки отсчета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

Заслуживают поощрения те ребята, чьи куколки первыми дойдут до места расположения объекта (клада) или нарисуют путь к нему.

Освоившие игру стремятся уже сами «прятать клад», то есть обозначать место, где зарыт клад. Так что ребенку очень понравится, если взрослый поменяется с ним ролями.

**Дидактическая игра «Найди ошибку»**

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте. Развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве, умение находить ошибку и её исправлять.

 Оборудование: карточки с заданиями-ошибками

Ход игры:

Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

**Дидактическая игра «Определи, на что похоже»**

Цель: Учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: игра состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированны, поэтому можно раздать детям фломастеры и они самостоятельно дорисуют картинку.

**Дидактическая игра «Найди отличия и сходство»**

Цель:Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).
Задачи игры:
Продолжать развивать умение последовательно рассматривать
Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.
Развивать умения считать.
Развивать внимание, память, мышление.
Активизировать речь детей.
Форма организации: индивидуальная или подгрупповая.

Оборудование: парные картинки с отличиями

Ход игры: Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по –двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали.
Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия.
Отвечая на несложные игровые задания ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

**Дидактическая игра «Контролёр»**

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми  парнопротивоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Ход игры: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными  - в правый.

**Игра «Да и нет не говорить»**

Цель: развивать  внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое». Иногда мы разнообразили игру и добавляли в правила еще и «не смеяться».

Стишки для игры «Да и нет не говорить!»

\*\*\*
Черно-бело не бери,
«Да» и «нет» не говори!

\*\*\*
Барыня прислала 100 рублей
И коробочку соплей…
«Да» и «нет» не говорить,
В черном-белом не ходить,
«Р» не выговаривать.

\*\*\*
Вам барышня прислала кусочек одеяла,
Велела не смеяться,
Губки бантиком не делать,
«Да» и «нет» не говорить,
Черно с белым не носить.
- Вы поедете на бал?

С этих присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»
В такую игру интересно играть большой компанией и задавать вопросы всем по очереди. Главное - не давать много времени игроку на раздумья.

**Игра «Красное и чёрное не покупать»**

Цель: развивать  внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое».

Барыня прислала туалет
В туалете 100 рублей,
Что хотите, то берите,
«Да» и «нет» не говорите
Черный с белым не берите
- Вы поедете на бал?

С этой присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»

**Игра «Фанты»**

Цель***.*** Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Правила игры: На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Ход игры: Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.