

Дидактические игры

Полянки

Вариант 1

Цель: развивать у детей умение классифицировать фигуры по одному признаку (по цвету).

Оборудование: фигуры Дьенеша; две «полянки», вырезанные из бумаги; игрушки (зайчик и мишка).

Воспитатель. Мишка живет на одной полянке, а зайка на другой. Мишка и зайка очень любят играть вот такими фигурами (*показывает фигуры Дьенеша*). Мишка играет только красными фигурами, а зайка — желтыми. Но вот налетел ветер и перепутал фигуры. Помогите мишке и зайке разложить фигуры на полянках.

В игре принимают участие два ребенка или две группы детей. Один ребенок (дети одной группы) выбирает фигуры для медвежонка, другой (дети второй группы) — для зайки. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок выполнит задание.

Вариант 2

Игра проводится аналогично, но добавляется еще одна полянка. На ней играет лисичка синими фигурами. Соответственно в игре участие принимают три ребенка (три группы детей).

Вариант 3

Игра проводится так же, но меняется задание. Дети составляют группы с учетом их формы.

Сначала игра идет на двух полянках (зайка играет круглыми фигурами, мишка — квадратными), затем количество полянок увеличивается до четырех (лисичка играет треугольниками, а белочка прямоугольниками). Соответственно увеличивается и количество играющих (групп детей).

Вариант 4

Игра проводится так же, но группы составляются с учетом размера фигур, а затем и толщины.

Вариант 5

Цель: развивать умение детей классифицировать фигуры по двум признакам (цвету и форме, цвету и размеру, форме и толщине и т.д.).

Оборудование: фигуры Дьенеша; полянки; игрушки (лиса, заяц, медведь); стрелки, вырезанные из бумаги.

Воспитатель. Вы уже знакомы с зайкой и мишкой и знаете, что они живут на разных полянках и любят играть. Зайка играет красными фигурами, а мишка — круглыми. Иногда зайка и мишка играют вместе вот на этой полянке (*показывает на полянку, которая расположена между первой и второй*). Какими же фигурами будут играть вместе зайка и мишка на этой полянке?

В игре может принять участие от двух до пяти детей. Ребята по очереди выполняют задание педагога.

За правильно выполненное задание получают по одной фишке. Фишки получают и те дети, которые исправили ошибки своих товарищей. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Задания:

- 1) мишка играет синими фигурами, а зайка треугольниками;
- 2) мишка — прямоугольниками, а зайка — красными;
- 3) мишка — большими, а зайка — желтыми и т.д.

Вариант 6

Игра проводится так же, как в варианте 5, но вместо устных указаний воспитателя вводятся обозначения:

— знаки, обозначающие геометрические формы: квадратный, треугольный, прямоугольный;

- знаки вида толщины: толстый, тонкий;
- знаки величины: большой, маленький;
- бесформенные раскрашенные пятна синего, красного, желтого цвета.

Вариант 7

Вводится еще один персонаж — лисенок, количество полянок — 6.

Задания:

- 1) мишка играет круглыми фигурами, заяка красными, лисичка большими;
- 2) заяка играет тонкими фигурами, мишка прямоугольниками, а лисичка желтыми;
- 3) мишка играет маленькими фигурами, заяка синими, лисичка треугольниками.

Вариант 8

Цель: развивать умение детей классифицировать предметы по трем признакам (цвету, форме и величине; цвету, форме и толщине; цвету, толщине и величине и т.д.).

Игра проводится как в варианте 7, но вводится еще одна полянка. Детям нужно догадаться, какими фигурами играют вместе мишка, заяка и лисичка.

Вариант 9

Роль ведущего выполняют дети, по очереди задают друг другу задания с помощью знаков (на карточках: цвет, форма, величина и толщина).

Рыбки

Цель: развивать у детей умение классифицировать предметы по одному, двум и трем признакам.

Оборудование: 18 карточек с изображением рыбок (примерный размер карточек 5x5 см), различающихся цветом (красные, желтые и синие); формой пятна на хвосте (круглое, треугольное и овальное); характером края верхнего плавника (ровный или с зубчиками); три «пруда» (вырезаны из бумаги голубого цвета); три полоски («ручейки») и один ручеек У-образной формы.

Вариант 1

В игре участвуют два ребенка (две группы детей). Первому ребенку (группе) педагог дает задание разместить рыбок с определенными признаками в одном пруду, а второму (группе) остальных рыбок — в другом.

Задания:

- 1) расположите всех рыбок так, чтобы в первом пруду плавали рыбки красного цвета;
- 2) расположите всех рыбок так, чтобы рыбки с круглым пятном на хвосте плавали в одном пруду, а остальные — в другом;
- 3) разместите рыбок с зубчатым краем плавника в одном пруду, а остальных — в другом.

После выполнения задания педагог просит объяснить, какие рыбки в каком пруду расположились. Тот, кто дает правильное объяснение, получает фишку или вырезанную из бумаги рыбку. Задания меняются, игра продолжается. У кого больше фишек в конце игры, тот и выигрывает.

Вариант 2

В игре принимают участие 2—3 ребенка (группы детей). Они по очереди выполняют задание педагога. Один ребенок раскладывает рыбок, а остальные проверяют и, если нужно, исправляют ошибки.

Задания:

1) расположите рыбок в двух прудах и соединяющем их «ручейке» так, чтобы в одном оказались все рыбки с круглыми пятнами на хвосте, а в другом — все желтые. Догадайтесь, какие рыбки будут плавать в «ручейке». Рыбок, которые не подходят ни к одному пруду, положите отдельно;

2) в одном пруду расположите рыбок синего цвета, в другом — с зубчатым краем плавника;

3) в одном пруду — рыбки с округлым краем плавника, а в другом — с овалом на хвосте.

После выполнения игрового задания педагог предлагает ребенку проанализировать его результат.

За правильно выполненное задание ребенок получает одну фишку, а за правильное объяснение — две фишки. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет большее количество фишек.

Вариант 3

Рыбок раскладывают в три пруда и на соединяющие их ручейки. Игра проводится, как в варианте 2. *Задания:*

1) разложите рыбок так, чтобы в первом пруду были красные рыбки, во втором — рыбки с ровным краем плавника, в третьем — с круглым пятном на хвосте (на каждый пруд кладется карточка с соответствующим символом). Догадайтесь, каких рыбок пустить в ручейки;

2) в первом пруду — рыбки с зубчатым краем плавника, во втором — с треугольником на хвосте, в третьем — все рыбки желтого цвета;

3) в первом пруду — рыбки с овалом на хвосте, во втором — с ровным краем плавника, в третьем — все синего цвета.

После выполнения задания воспитатель просит объяснить, каких рыбок в каком пруду и в каком ручейке расположили дети.

Вариант 4

Игра проводится так же, но роль ведущего выполняет ребенок. Он раскладывает карточки-символы на каждый пруд и проверяет правильность выполненного задания.

По аналогии с этой игрой могут быть проведены другие, например, с использованием листьев деревьев разного цвета, размера и формы. Или с использованием жучков, которые различаются разной формой ног, количеством пятен на спинке, окраской и т.д.

Посади елочки в ряд

Цель: формирование у детей умения последовательно располагать в ряд элементы разной высоты, используя правило «Выбирай каждый раз самую высокую (низкую)».

Оборудование: 10 елочек разной высоты от 2 до 20 см, каждая отличается от стоящей рядом на 2 см.

Воспитатель знакомит детей с лесными жителями: белочкой, медвежонком и зайчиком.

Воспитатель. Помогите зверям посадить в ряд 10 елочек от самой низкой до самой высокой (и наоборот). Не допускается при-меривание и перестановка елочек. Тот, кто хоть раз нарушит правило, не сможет достроить ряд до конца.

Чтобы выполнить задание верно, дети должны по очереди брать нужную елочку, выбирая каждый раз самую высокую. Игра повторяется 2—3 раза.

Усложнения: уменьшение контрастности до 1 см, 5 мм; увеличение количества элементов в ряду до 12, 15; сериация по двум-трем признакам одновременно (от самой высокой или низкой и толстой или тонкой; от самой высокой, толстой и яркой по цвету).

Угадай, что изменилось

Цель: развитие произвольности психологических процессов — внимания, мышления, сообразительности, речи.

На столе разложены разные игрушки. Дети сидят около стола. Один ребенок выходит из комнаты, а в это время дети делают перестановку игрушек. Вошедший должен рассказать, что изменилось, назвать передвинутую игрушку.

Усложнение: после того как дети освоят игру, сделать несколько перестановок игрушек. Увеличение количества игрушек. Замена игрушек буквами, цифрами. Превращение игры в соревнование: давать друг другу задачи по очереди.

Куда пойдешь, что найдешь

Цели: закрепление пространственных ориентиров; развитие устойчивости внимания, мышления.

Воспитатель в разных местах комнаты или на участке прячет знакомые детям игрушки или предметы, перед началом игры подзывает одного из детей.

Воспитатель:

Направо пойдешь — мишку найдешь.

Налево пойдешь — куклу найдешь.

Вперед пойдешь — корзину с ягодами найдешь.

Назад пойдешь — флажок найдешь.

Куда же ты хочешь пойти?

Ребенок выбирает направление, называет его. Когда игрушка найдена, он говорит, где ее нашел, например: «Я пошел направо и нашел за деревом мишку».

Усложнение: предложить детям выбрать маршрут, состоящий из двух направлений (вперед — сзади, справа — слева), а потом можно довести до четырех направлений. Увеличить количество игрушек, вызвать для одновременного выполнения задания двух детей. Это повысит темп игры.

Чего не стало?

Цели: развитие произвольности психических процессов — внимания, сообразительности, памяти; тренировка в счете.

Дети изучают расположение игрушек на столе, затем один из играющих выходит из комнаты. В его отсутствие со стола убирается какой-нибудь предмет. У вернувшегося в комнату спрашивают: «Какого предмета не стало?»

Усложнение: увеличение количества убранных игрушек до 2—3. Замена игрушек буквами, цифрами. Одновременное выполнение задания двумя детьми. Поручение роли ведущего одному из детей.

Кто больше увидит?

Цель: развитие связной речи, сосредоточенности, устойчивости внимания, сообразительности.

Перед детьми картина. Ведущий спрашивает: «Что ты видишь на картинке?» Дети по очереди отвечают (называть то, что уже названо, нельзя). Выигрывает последний назвавший.

Усложнение: проведение игры в соревновательной форме. Составление рассказа по картинкам.

Домики - сказки

Цель: развитие связной речи, сосредоточенности внимания, памяти.

Большие карты-домики ведущий раздает ребятам поровну, маленькие кладет перед собой. Затем снимает верхнюю карточку, показывает ее детям и спрашивает, например: «В каком домике, в какой сказке живет Красная Шапочка?» Тот, у кого на большой карте нарисован домик Красной Шапочки, отвечает: «В моем домике, в моей сказке живет Красная Шапочка». Если играющий ответил правильно — получает маленькую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока не расселят всех героев сказок.

Усложнение: проведение игры в соревновательной форме. Разделить детей на две группы — та группа, которая быстрее расселит героев сказки, побеждает.

Что я видел

Цели: формирование связной речи; развитие сосредоточенности, устойчивости внимания, памяти.

Ребенок берет одну из карточек, лежащую вниз рисунком, посмотрев на нее, передает другому. Затем карточка передается ведущему и кто-либо из детей рассказывает, что изображено на ней, другие дополняют.

Усложнение: вначале подбираются карточки с простым сюжетом, а потом постепенно сюжет усложняется.

Да и нет не говорить

Цель: развитие внимательности, быстроты переключения и распределения внимания, познавательной активности.

Детям предлагается ответить на вопросы, при этом запрещается говорить «да» и «нет».

Ты любишь лето?

Тебе нравится зелень парков?

Ты любишь солнце?

Ты любишь зиму?

Ты любишь кататься на санках?

Усложнение: запрещается говорить «да», «нет», а также называть цвета — красный, голубой, зеленый.

Ты уже большой?

Какого цвета мак?

Ты любишь папу?

Какого цвета трава?

Какого цвета небо?

Не зевай

Цель: развитие слухового внимания, быстроты переключения и распределения внимания.

Ребенку (детям) называют различные слова: стол, кровать, чашка, роза, карандаш, тетрадь, воробей, вилка, волк, книга и т.д. Он должен по договоренности отреагировать на определенные слова (например, хлопнуть в ладоши, когда услышит слово, обозначающее животное).

Усложнение: предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Объединить первое и второе задание, т.е. ребенок хлопает в ладоши при произнесении слова, обозначающего животного, и встает при произнесении слова, обозначающего какое-либо растение.

Летает – не летает

Цели: развитие у детей слухового внимания; воспитание выдержки.

Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель называет предметы и спрашивает: «Летает?» Если называет предмет, который летает, дети поднимают руки, если называет нелетающий предмет — руки поднимать не нужно. Кто ошибся, заплатит фант.

Усложнение: одновременно поднимать руку и приседать при назывании летающего предмета.

Кто ты?

Цель: развитие слухового внимания, сосредоточенности, быстроты реакции на слово.

Воспитатель придумывает рассказ. Каждый играющий получает в этом рассказе роль. При каждом упоминании своей роли в рассказе ребенок встает, кивает головой и садится. Если он не поднимется вовремя, то должен встать за стулом и внимательно слушать, когда его роль будет названа еще раз. Услышав, ребенок должен кивнуть, потом он может сесть.

Усложнение: одновременно встать при назывании своей роли, кивнуть головой и хлопнуть три раза в ладоши. Рассказывать быстрее и каждую роль называть чаще.

