Дидактические игры (средняя группа)

**«Из чего сделано?»**

Дидактическая задача: Учить 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.

**«Что кому»**

Дидактическая задача: Учить 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 знания 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 знания 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 : Учить 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

**Театрализованные игры и упражнения**

**Игра «Измени голос»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого, придуманного ими сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

**Игра «Где мы были, мы не скажем»**

Цель. Развивать внимание, память, образное мышление детей.

Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать. Затем входит водящий и говорит: «Расскажите, где вы были, что вы делали?» Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем» (если они договорились изображать действие) или «Кого видели, покажем» (если они изображают животное) т.д. В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

**Игра «Представьте себе»**

Цель. Развивать имитационные способности.

- Солнце нужно всем! Цветам, бабочкам, муравьям, лягушкам. А кому еще нужно солнце? (Дети перечисляют.) Сейчас вы придумаете, в кого превратитесь, и под музыку изобразите того или то, что загадали, а я попытаюсь отгадать. Включается грамзапись, дети имитируют движения задуманного персонажа. Это могут быть цветы, насекомые, животные, птицы, деревья и т.д. Педагог отгадывает, уточняет.

- Солнышко скрылось за тучку, пошел дождь. Скорее под зонт!

**Игровые упражнения**

**Игра-пантомима «Муравейник»**

Цель. Учить отождествлять себя с заданным персонажем, побуждать к самостоятельному выбору роли.

- Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, ваши ноги устали, и вы решили отдохнуть. А вот и пень! Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете. И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пень-муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не подавить их, отпрыгивайте в сторону...

Игра проводится несколько раз коллективно и по желанию индивидуально.

**Игра-пантомима «Мухи»**

Цель. Развивать пантомимические навыки и творческое воображение.

Детям предлагается внимательно прослушать стихотворение, затем педагог читает, а дети, не произнося ни слова, «показывают» стихотворение мимикой и жестами. Можно использовать музыкальное сопровождение.

На паркете в восемь пар мухи танцевали.

Увидали паука - в обморок упали. Ах!

Стихотворение разыгрывается несколько раз. (Можно менять музыку.)

**Пальчиковые игры**

**«Как у нас семья большая»**

Как у нас семья большая

Да весёлая.

(ритмичные хлопки в ладоши и удары кулачками попеременно)

Два у лавки стоят,

(загнуть большие пальцы на обеих руках)

Два учиться хотят,

(загнуть указательные пальцы на обеих руках)

Два Степана у сметаны объедаются.

(загнуть средние пальцы)

Две Дашки у кашки питаются.

(загнуть безымянные пальцы)

Две Ульки в люльке качаются.

(загнуть мизинцы)

**«Пальчики засыпают»**

Этот пальчик хочет спать.

Этот пальчик – прыг в кровать!

Этот пальчик прикорнул.

Этот пальчик уж заснул.

Встали пальчики. Ура!

В детский сад идти пора.

**«Игрушки»**

На большом диване в ряд

Куклы Катины сидят:

(попеременно хлопают в ладоши и стучат кулачками)

Два медведя, Буратино,

И весёлый Чиполлино,

И котёнок, и слонёнок.

(поочерёдно загибают пальчики)

Раз, два, три, четыре, пять

(поочерёдно разгибают пальчики)

Помогаем нашей Кате

Мы игрушки сосчитать.

(попеременно хлопают в ладоши и стучат кулачками)

**«Есть игрушки у меня»**

Есть игрушки у меня:

(хлопают в ладоши и ударяют кулачками друг о друга попеременно)

Паровоз и два коня,

Серебристый самолёт,

Три ракеты, вездеход,

Самосвал, подъёмный кран –

Настоящий великан.

(загибают пальчики на обеих руках)

Сколько вместе?

Как узнать?

Помогите сосчитать!

(хлопают в ладоши и ударяют кулачками друг о друга попеременно)

Музыкальные игры

**«Кто больше знает?»**

**Цель:**Расширять и закреплять знания о музыкальных инструментах (внешний вид, звучание, название).

Игровой материал**:**Карточки с изображением различных музыкальных инструментов, с которыми дети уже знакомы с предыдущих музыкальных занятий.

Методика проведения:

Ведущий (может быть, как педагог, так и ребёнок) перемешивает карточки и, показывая играющим по одной, спрашивает: «Что это?». Тот, кто первым правильно назовёт, что на ней изображено, получает карточку себе.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберёт больше карточек.

**«Угадай-ка»**

Ход игры: У каждого ребенка по одной карточке и по две фишки. Воспитатель

произносит «га-га-га». Ребенок, у которого картинка гуся закрывает его

фишкой. Воспитатель поет «га-га-га» (тонко), ребенок закрывает гусенка.

«Му-му-му»

«Мяу-мяу-мяу» -

«Кря-кря-кря» - Игра проводится до тех пор, пока дети не закроют фишками все картинки.

Игровой материал: Карточки с изображением гуся и гусенка, коровы и теленка, кошки и котенка, утки и утенка, фишки.

**Развивающие игры**

**«Найди отличия».**

Цель: развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отличия.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные карточки.

Описание: в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось.

**«Сорока-белобока».**

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание*:*разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

**«Хлопни в ладоши».**

Цель: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.

Описание*:* воспитатель называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми.

**«Кто как разговаривает».**

*Цель:* тренировать фонетическую память (воспринимать, произносить, различать звуки).

*Описание*: предложить ребенку показать, как разговаривает корова, как разговаривает ее детеныш, чем различаются их голоса. Ребенок не только учится различать голоса по нескольким признакам, но и пытается при этом анализировать разницу между звуками.

**«Картинки-загадки».**

*Цель:*учить выделять главное и второстепенное; закреплять навыки описания предметов.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображениями различных предметов.

*Описание:*выбирается водящий. Он достает из мешочка одну из карточек и начинает описывать то, что на ней изображено. Игроки предлагают свои варианты ответов. Следующим водящим становится тот, кто первым ответил правильно.

Игры по экологии

**«Птицы, рыбы, звери»**

Цель: Упражнять детей в умении называть предмет определённой группы предметов.  
Игровые действия: Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

**«Угадай, что в руке»**  
Цель: Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.  
Игровые действия: Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (фрукт, овощ, ягода).

«**Летает, плавает, бегает»**  
Цель: Изображать способ передвижения объекта.  
Игровые действия:  
Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.  
  
 **Игра «Хорошо – плохо»**  
Цель: Совершенствовать знания детей о явлениях живой и неживой природы, животных и растениях.  
Игровые действия:  
Воспитатель или педагог предлагает детям разные ситуации, а дети делают умозаключения, например: «Ясный солнечный день осенью – хорошо или плохо?», «В лесу пропали все волки – это хорошо или плохо?», «Каждый день идут дожди – это плохо или хорошо?», «Снежная зима – это хорошо или плохо?», «Все деревья зеленые – это хорошо или плохо?», «Много цветов в нашем саду – это плохо или хорошо?», «У бабушки в деревне есть корова – это хорошо или плохо?», «Исчезли все птицы на земле – это плохо или хорошо?» и так далее.  
  
**5. «Кто за кем?»**  
Цель: Показать детям, что в природе всё связано между собой.  
Продолжать воспитывать у детей бережное отношение ко всем животным.  
Игровые действия:  
Воспитатель предлагает вызванному ребёнку соединить ленточкой всех животных, которые охотятся друг за другом. Другие дети тоже помогают найти правильные картинки с животными. Можно предложить начинать игру с растения, лягушки или комара.