

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ТЕМАМ НЕДЕЛИ СРЕДНЯЯ ГРУППА



Воспитатель: Ампилогова Юлия Евгеньевна.

Тема: «Здравствуй, детский сад!»

«Когда это бывает?»

Цель: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

«Угадай игрушку»

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на него основные признаки.

Ход игры: Предлагаем вниманию детей 3—4 игрушки. Дети называют их. Затем сообщаем, что сейчас будем рассказывать об игрушке, не называя её. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка. Вначале следует указывать на 1—2 признака, постепенно их число увеличивают до трёх-четырёх.

«Собери картинку»

Цели: учить детей выделять форму предмета, цвета, учить правильно, собирать изображение предмета из отдельных частей; соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путём прикладывания.

Оборудование: Карточки с изображением простых и сложных предметов, части предметов, соответствующие изображению на карточках.

Ход игры: перед детьми на столе воспитатель кладёт разрезные картинки. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей. На начальном этапе дети накладывают части рисунка на картинку, которая подходит к этому узору. Далее воспитатель усложняет задание: выкладывает на стол более сложный рисунок. Ребенок, который, первый справился с полученным заданием, поднимает руку. Воспитатель подходит к ребёнку и проверяет рисунок, который он собрал.

«Что лишнее?»

Цели: Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления. Закрепление обобщающих понятий: овощи, фрукты, одежда, обувь, дикие и домашние животные, мебель, электроприборы, школьные принадлежности, игрушки.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть карточку с изображенными на ней предметами и сказать, что на ней изображено. (Например: машинка, мяч, апельсин, кукла.) Что лишнее? (Апельсин) Почему? (Апельсин — это фрукт, а все остальное — игрушки.)

«Отгадай, чей голосок»

Цель: развитие слухового восприятия и способность более раскрепощенному общению детей.

Оборудование: шарф.

Ход игры: Играющие, взявшись за руки, встают в круг. Стоящему в кругу водящему, завязывают глаза шарфом. Все идут по кругу в одну сторону, напевая: «Вот построили мы круг, повернемся вместе вдруг». Все поворачиваются и идут в другую сторону, говоря: «А как скажет: скок-скок-скок, Отгадай, чей голосок?». Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок. Если водящему удастся отгадать, чей это голос, он меняется с этим игроком.

Тема: «Осень»

«Чудесный мешочек»

Цель: определить уровень развития моторной сферы и уровень развития мыслительной деятельности ребенка. Совершенствовать тактильные ощущения и восприятие ребенка. Развивать мелкую моторику рук; воспитывать бережное отношение к игровому материалу.

Оборудование: разнообразные мелкие предметы с различной фактурой (желуди, шишки, гладкие и шершавые камни, галька разной формы, монетки, деревянные шарики, различные бусинки, кусочки меха и ткани и другие мелкие предметы различной формы и фактуры).

Ход игры: До начала игры ребенок не должен видеть именно эти предметы. Хотя все они ему знакомы «по жизни». Поочередно то правой, то левой рукой достает из мешка один предмет за другим, предварительно ощупав его вслепую и определив три его признака: форма, степень жесткости-мягкости, степень гладкости-шершавости. Ему не надо угадывать предмет. А на и назвать его можно только тогда, когда предмет уже вынут из мешка. Если все предметы правильно описаны и названы, можно говорить о нормальной чувствительности пальцев и хороших номинативных способностях ребенка. Если все предметы стали шершавыми или, наоборот, гладкими, ребенок не владеет терминами «округлый», «вытянутый», «продолговатый», мы имеем дело со слабо развитой тактильностью и не сформированной номинативной функцией.

Варианты игры: когда все предметы вынуты из мешка, ребенок может распределить их по группам. Важно чтобы предметы одной группы имели между собой что-то общее. Если ребенок легко справился с этим заданием. Выделив необходимые признаки для объединения. То он хорошо классифицирует. Умеет находить сходство и различие. Недостаточность операции абстрагирования проявляется в трудностях при переходе от конкретного к абстрактному, а это уже свидетельствует о проблемах развития мыслительной деятельности ребенка.

«Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзиночек. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Съедобное – несъедобное»

Цель: развитие слухового внимания, развитие умения выделять существенные признаки предмета (съедобность, одушевленность).

Ход игры: Ведущий произносит слово и кидает одному из детей мяч и называет предмет. Если съедобный, игрок ловит мяч, а если несъедобное, уклоняется от мяча.

«Приметы осени»

Цель: Уточнять представления детей об основных приметах осени. Учить составлять предложения по опорным схемам. Развивать мышление, воображение.

Оборудование: Схемы, обозначающие небо, дождь, деревья, урожай, птиц, животных, людей.

Ход игры: Предложить детям взять карточки схемы и составить предложения о приметах осени.

«Найди в букете такой же листок»

Цель: Учить детей находить предмет по сходству.

Ход игры: Воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например, кленовый, и предлагает: «Раз, два, три - такой листок покажи!». Дети поднимают руку с кленовым листом. Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

Тема: «Все работы хороши»

«Найди предметы для повара»

Цели: учить различать значение слов «большой», «маленький», закреплять понятия «один», «много»; учить определять вкус; воспитывать внимание, доброту.

Ход игры: Вопросы задаются детям, «Сколько здесь поваров? (Один.). А сколько овощей и фруктов? (Много.)». Здесь и овощи, и фрукты. Как же нам их разложить? Назовите нам продукты, Чтоб компот и щи сварить. Воспитатель. Ребята, давайте вспомним, как называются эти овощи и фрукты. Что это? (Показывает 'капусту, дети называют.) Что мы будем из нее варить - щи или компот? (Щи.) А это что? (Показывает яблоко, дети называют.) А его мы куда положим? (В компот.) Поможем повару варить

обед? В большой кастрюле будем варить щи, а в маленькой кастрюле сварим компот. Для щей мы возьмем овощи, а для компота - фрукты. Начнем варить щи. Помогите мне взять овощи для щей. (Помогает детям выбирать картинки с нарисованными овощами и помещать в соответствующую кастрюлю.) А теперь сварим компот. (Дети отбирают фрукты.)

Другой вариант проведения игры. Воспитатель просит детей по очереди: «Даша, дай мне овощ для щей. Ваня, дай мне фрукт для компота. Овощи и фрукты мы собрали в кастрюли».

«Кто чем занимается»

Цель: закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.
Ход игры: Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду), врач... (лечит людей), учитель... (учит детей), строитель... (строит дома), художник... (рисует картины), пианист... (играет на пианино), писатель... (пишет книги), портниха... (шьет одежду), прачка... (стирает одежду), уборщица... (моет полы), продавец... (продает товар), фотограф... (фотографирует людей), воспитательница... (воспитывает детей), машинист... (ведет поезд), контролер... (проверяет билеты) и т.д.

«Кому без них не обойтись»

Цель: закреплять знания детей о материалах, инструментах, оборудовании, необходимых людям разных профессий.

Ход игры: Педагог показывает детям предмет, а дети называют профессию человека, которому он необходим. Следует учитывать, что одни и те же предметы необходимы людям различных профессий.

«Угадай, что я делаю?»

Цель: расширить представления детей о трудовых действиях. Развивать внимание.

Ход игры: педагог и дети берутся за руки и встают в круг. В центр круга выходит ребенок.

Все идут по кругу и произносят:

Что ты делаешь - не знаем,

Поглядим и угадаем.

Ребенок имитирует действия не только движениями, но передавая звуками (чистит пылесосом пол, пилит, едет на машине, стирает, варит еду). Дети угадывают действия.

Тема: «Мы - пешеходы»

«Подбери груз к машине»

Цель: уметь различать автомобили по их назначению - легковые, грузовые (для разных грузов). Формировать интерес к профессии водителя, стремление освоить его трудовые действия.

Правила игры: Объяснить, почему выбран именно этот груз. Рассказать, какие грузы нужны людям разных профессий.

Оборудование: Игрушки или картинки, изображающие автомобили разного назначения и грузы к ним.

Ход игры: Одни дети выбирают автомобили; другие - разные грузы. По сигналу воспитателя «Подбери груз к машине!» водители начинают движение и останавливаются около тех детей, чей груз считают нужным взять. «Грузы», придерживаясь сначала за водителя, а далее друг за друга, цепочкой двигаются за автомобилем. В конце игры все обсуждают, правильно ли выбраны грузы.

Вариант. В начале игры среди детей выбирают несколько заказчиков разных грузов, они говорят, куда их привезти, но не объясняют что именно. Об этом должны догадаться водители. Говорят, например: «Привезите, пожалуйста, в детский сад повару...; в школу учительнице...; на стройку...; в библиотеку...».

Заказчики проверяют, правильно ли привезен груз. Чтобы заинтересовать детей, можно использовать стихи: Их видно повсюду, их видно из окон, По улице движутся быстрым потоком, Они перевозят различные грузы: кирпич и железо, зерно и арбузы. За эту работу мы их полюбили, Они называются (автомобили).

«Красный и зеленый»

Цель: учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

Оборудование: два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

Ход игры: Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит: - Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться. Воспитатель играет с ребенком. На зеленый кружок малыш передвигает машину по столу, на красный — останавливается. На последующих занятиях игра проводится с подгруппой детей. Используется во время проведения дидактических игр показ иллюстраций транспорта, улицы, домов.

«Дорожные знаки для пешехода»

Цели: закреплять знание и назначение дорожных знаков.

Оборудование: «Пешеходный переход», «движение пешеходов запрещено», «Подземный пешеходный переход», «Надземный пешеходный переход», «Пункт первой медицинской помощи», «Скользкая дорога», «Велосипедная дорожка», «движение на велосипедах запрещено», «дорожные работы», «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Опасный поворот», «Неровная дорога». По 4-5 знаков на ребенка.

Ход игры: В игре принимает участие вся группа или несколько детей. Воспитатель раздает детям по 4—5 дорожных знаков, дети раскладывают их перед собой. Воспитатель зачитывает правило поведения пешехода на дороге, а ребенок показывает соответствующий дорожный знак и объясняет его назначение и важность для пешехода. Выигрывает тот, кто правильно покажет все дорожные знаки и расскажет о назначении того или иного дорожного знака для пешехода.

Тема: «Мой дом, мое село»

«Что сначала, что потом?»

Цель: способствовать развитию у детей памяти, внимание, воображение, речь и таких мыслительных операций, как анализ, синтез, сравнение; стимулировать развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: карточки для построения логической цепочки из нескольких звеньев.

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым подберёт карточки, сложит их и объяснит логику построения данной цепочки.

Игровые действия: выстроить логическую цепочку из нескольких звеньев.

Ход игры: Разложи в ряд историю создания дома: что чем было? Что чем стало?

- 1) Кирпичный дом (был чем?) — лотком кирпичей (были чем?) — горкой глины.
- 2) Горка глины (стала чем?) — лотком кирпичей (стал чем?) — домом (зданием).
- 3) Окно (было чем?) — рамой и стеклом (были чем?) — деревом и песком.
- 4) Обои (были чем?) — бумагой и красками (были чем?) — деревом и водой с красителем.
- 5) Водопровод (был чем?) — трубами и изоляционными материалами (были чем?) — металлом, пластмассой, резиной.

Вариант 1. «А что потом?»

Воспитатель даёт ребёнку первую карточку (например, с изображением кирпича) и предлагает вспомнить, что можно сделать из этого предмета. Ребёнок должен найти вторую карточку с изображением стены, приставить к первой и вспомнить, где используются стены (жилой дом).

«Узнай дом по силуэту»

Цель: закреплять представления детей об особенностях строения, внешнего вида различных зданий; способствовать систематизации знаний о разнообразных постройках; развивать познавательную активность, наблюдательность.

Оборудование: картинки с цветными изображениями разных домов, заранее подготовленные воспитателем карточки с соответствующими силуэтами этих домов.

Игровые правила: правильно подобрать силуэтное и цветное изображение построек, поиск карточек с цветным или силуэтным изображением, соревнование.

Ход игры: В начале игры воспитатель объясняет значение слова «силуэт».

Вариант 1. Воспитатель демонстрирует карточки с цветными изображениями построек и просит их назвать. Затем показывает силуэтную карточку.

Играющие должны определить, какому дому подходит данный силуэт.

Вариант 2. Силуэтные карточки раздаются детям. Ведущий берёт любую карточку с цветным изображением постройки и предлагает её играющим, спрашивая: «У кого силуэт этого дома?»

Вариант 3. У каждого из играющих детей по 3—4 силуэтные карточки, а все цветные карточки лежат на столе. Играющие должны найти пару. Выигрывает тот, кто быстрее нашёл все пары.

«Вот моя улица, вот мой дом»

Цель: Учить детей называть улицы ближайшего окружения; знать, в честь кого они названы.

Оборудование: Фотографии центральных улиц, карта села.

Тема: «Здравствуй, Зимушка зима!»

«Собери снеговика»

Цели: развитие зрительного внимания, пространственных представлений. Совершенствование фразовой речи.

Ход игры: У каждого ребенка по 3 круга разного размера (большой, средний и маленький). Дети по образцу или по представлению собирают из них снеговика. Рассказывают, каких деталей не хватает, описывают их.

«Что зимой бывает»

Цели: развитие представление о приметах зимы. Совершенствование связной речи.

Ход игры: Игра проводится с использованием настольной игры «Времена года». Дети подбирают к большой карте, на которой изображена зима, маленькие карточки с приметами этого времени года.

«Что прячется за сугробом»

Цели: развитие зрительного внимания. Активизация словаря по теме.

Ход игры: Из картона вырезан сугроб. Воспитатель прячет за ним силуэтное изображение какого-либо предмета (санки, снежинка, солнышко, дерево, шапка, рукавичка, шарф, лыжи, коньки), показывает детям из-за сугроба часть предмета, они догадываются, что это за предмет.

Тема: « Новый год у ворот»

«Елочные игрушки»

Цель: различать основные цвета; правильно их называть, согласовывать существительное с прилагательным в роде.

Оборудование: сюжетная и предметные картинки.

Ход игры: подготовьтесь к игре заранее. Вырежьте елочные игрушки и разложите их на елке, на сюжетной картинке.

Предложите ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Спросите: «Что делают дети?» (снимают игрушки с елки) «Куда они складывают елочные игрушки?» (в коробки). Попросите ребенка назвать цвет каждой коробки (синяя коробка и красная коробка). Следите за тем, чтобы он согласовывал имена существительные с прилагательными в роде. Предложите ребенку помочь детям сложить елочные игрушки в коробки. Попросите его переложить лежащие на елке игрушки на соответствующие нарисованные коробки. Поставь условие: «Игрушки красного цвета нужно сложить в коробку такого же, красного цвета».

Усложнение возможно за счет увеличения количества вариантов выполнения задания: игрушки красного цвета – в синюю коробку, игрушки синего цвета – в желтую коробку, в каждую коробку – по одной игрушке каждого цвета.

Когда ребенок выполнит задание, предложите ему рассказать, какие игрушки и какого цвета он «сложил» в коробку.

«Подбери признак к предмету»

Цель: обогащать и уточнять словарь прилагательных.

Ход игры: Ёлка (какая?) высокая, пушистая, нарядная.

Праздник (Какой?)....

Ёлочные игрушки (какие?)...

Дед Мороз (какой?)...

Снегурочка (какая?)...

Ребята (какие?)...

Подарки (какие?)...

Тема: «Животные и птицы зимой»

«Какая это птица»

Цель: закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, четко произносить звук «Р».

Оборудование: Красочные изображения птиц.

Ход игры: Педагог, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает у детей, кто так кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку.

Например:

-Кто кричит «кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.

-Все покричим, как ворона.

- Кто кричит «чирик-чирик»?

-Покричим, как воробей.

«Кто зимовал, кто прилетит?»

Цель: закреплять умение детей классифицировать птиц на зимующих и перелётных. Активизировать речь детей.

Оборудование: иллюстрации с перелётными и зимующими птицами.

Ход игры: Дети разделяются на две группы, одни отбирают картинки с перелётными птицами, другие – с зимующими. После игры на доску помещается модель перелётных птиц.

«Кто у кого?»

Цель: употребление родительного падежа существительных единственного и множественного числа.

Ход игры:

У медведицы - (медвежонок, медвежата). У лисицы - (лисенок, лисята).

У зайчихи - (зайчонок, зайчата). У ежихи - (ежонок, ежата).

У волчицы - (волчонок, волчата). У белки - (бельчонок, бельчата).

«Узнай зверя по описанию»

Цель: формирование умения узнавать животных по описанию, развитие мышления и речи детей.

Ход игры:

- Трусливый, длинноухий, серый или белый. (Заяц.)

- Бурый, косолапый, неуклюжий. (Медведь.)

- Серый, злой, голодный. (Волк.)

- Хитрая, рыжая, ловкая. (Лиса.)

- Проворная, запасливая, рыжая или серая. (Белка.)

«Сложи картинку»

Цель: формирование умения у детей складывать картинку из частей, развитие целостное восприятие, внимание, мышление.

Ход игры: У ребенка картинка с диким животным, разрезанная на 4 части.

- Какой зверь у тебя получился? (Лиса.) и т.п.

Тема: «Знакомство с народной культурой и традициями»

«Найди лишнее»

Цель: учить находить предметы определенного промысла среди предложенных; развивать внимание, наблюдательность, речь.

Оборудование: 3-4 изделия (или карточки с их изображением) одного промысла и одно - любого другого.

Игровые правила: выигрывает тот, кто быстро и правильно найдет лишнее изделие, т.е. непохожее на другие, и сможет объяснить свой выбор.

Ход игры: Выставляются 4-5 предметов. Следует найти лишний и объяснить почему, к какому промыслу относится, что ему свойственно.

Варианты: в игре может быть постоянный ведущий. Тот игрок, кто правильно ответит, получает фишку (жетон). Победителем станет тот, кто соберет больше жетонов.

«Узнай элементы узора»

Цель: уточнить и закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, учить вычленять отдельные элементы узора, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

Оборудование: большие карты, украшенные какой-либо росписью, в нижней части которых три-четыре свободных окошка. Маленькие карточки с отдельными элементами узора, среди которых варианты росписи, отличающиеся цветом, деталями.

Игровые правила: определить, какие из предложенных карточек с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной карты.

Ход игры: получив большую карту и нескольких маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

«Составь узор»

Цель: учить составлять декоративные композиции – располагать элементы, подбирая их по цвету, - на разнообразных силуэтах в стиле определенного промысла, развивать чувство симметрии, ритма, наблюдательность, творчество.

Оборудование: плоскостные изображения различных предметов; элементы росписи, вырезанные по контуру; образцы украшенных узором силуэтов.

Игровые правила: составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи.

Ход игры: в игре может принять участие один ребенок или группа. Силуэты предметов, которые следует украсить, играющие выбирают по желанию. Выбрав нужное количество элементов, составляют узор. Работу игрок может выполнять, копируя узор образцов или придумывая свою композицию.

«Угадай и расскажи»

Цель: закрепить знания детей о народной игрушке как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства. Закреплять умение узнавать игрушку по изображению, объяснять свой выбор, выделять элементы росписи, ее колорит и композицию узора на изделии. Развивать эстетический вкус.

Оборудование: карточки с изображением изделий народных промыслов.

Ход игры: Дети поочередно друг у друга вытаскивают карточку и отгадывают, игрушка какого промысла изображена. Поощряется, если ребенок может доказать правильность своего ответа.

«Собери матрешку»

Цель: закреплять знания детей о народной игрушке – матрешке, умение собирать матрешку из частей по способу мозаики, выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

Оборудование: Матрешки из бумаги (картона), поделенные на несколько частей.

Ход игры: Собрать из отдельных частей целую матрешку. Побеждает тот, кто больше собрал матрешек.

Тема: «Мы - защитники родины»

«Кто защищает наши границы?»

Цель: закрепить знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны.

Ход игры: На карте России воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападает с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.

«Как прадеды мир отстояли»

Цель: закрепить понятия: водный, наземный, воздушный военный транспорт; развивать зрительное и слуховое внимание; воспитывать чувство гордости за наших прадедов, которые отстояли мир для нас.

Ход игры: Ребёнок выбирает картинку с изображением военной профессии. В соответствии с выбранной профессией подбирает военный транспорт. Далее в соответствии с выбранным военным транспортом «встаёт» на границе нашей страны. Например, профессия – военный моряк, транспорт – военный катер, граница – морская акватория

Тема: «8 Марта»

«Радиопередача «О любимой маме»

Цель: воспитание любви к маме; развитие связной речи.

Ход игры:

Расскажи о своей маме по плану:

- Как зовут твою маму.
- Сколько у нее детей.
- Что она делает дома.
- Любимое занятие твоей мамы.
- Как выглядит твоя мама.
- Как ты ей помогаешь.

«Мамочка»

Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Воспитатель бросает мяч ребенку и предлагает назвать мамочку ласковым словом.

Тема: «Весна»

"Весенние слова"

Цель: упражнять детей в подборе определений к существительным.

Ход игры:

- Зимой небо какое? (холодное, мрачное, ясное, хмурое, низкое, тяжелое. .)
- Весной небо какое? (голубое, яркое, чистое, высокое, веселое, ясное, весеннее.)
- Весной солнце какое? (яркое, лучистое, теплое, ласковое.)
- Какая весной травка? (первая, молодая, зеленая, душистая, нежная.)

«Найди растение»

Цель: уметь находить растение по карточке-определителю (на карточках схематично изображены основные признаки растения).

Ход игры: Поиск предмета по описанию. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

«Времена года»

Цель: формировать и закреплять знания о последовательной смене сезонов, прививать уважительные отношения к природе.

Оборудование: 4 иллюстрации, изображающих один и тот же пейзаж в разные сезоны, вырезать карточки с изображенными признаками, объектами и явлениями каждого времени года.

Ход игры: Дети разбирают картинки с сезонными пейзажами. Воспитатель показывает карточки одну за другой, а воспитанники выбирают изображения, соответствующие выбранным иллюстрациям сезонов, называют, что изображено, объясняют выбор. Выигрывает участник, первый без ошибок выбравший правильные карточки.

Тема: «Театральная весна»

«Игра с пальчиками»

Цель: приобщать детей к театрализованной деятельности; учить их сочетать слова с движениями.

Оборудование: куклы пальчикового театра.

Ход игры: Ребенку надеваются на пальцы головки мальчиков и девочек.

Воспитатель берет руку ребенка и играет с его пальчиками, приговаривая:

Пальчик-мальчик,

Где ты был?

С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песню пел.

Этот пальчик — дедка,

Этот пальчик — бабка,

Этот пальчик — папенька,

Этот пальчик — маменька,

Этот — наш малыш,

Зовут его ...(называет имя ребенка).

Тема: «Неделя детской книги»

«Кто за кем?»

Цель: закреплять знания сказок. Развивать грамматический строй речи, знакомить детей с предлогами: за, перед, до, после, между; учить ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление. Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, второй, последний.

Оборудование: фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.); кружки – жетоны. Ход игры:

1. Ведущий просит разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просит ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто, как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы.

2. Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.

За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

«Найди свою сказку»

Цель: закреплять знания сказок

Ход игры: Каждый из детей получает по картинке-эпизоду из сказки. По сигналу играющие определяют свою принадлежность к той или иной команде и выстраиваются в соответствии с имеющимися у них картинками, воспроизводя последовательность действий в сказке.

Тема: «Волшебный мир воды»

«Разрезные картинки»

Цель: закрепить водоёмы (ручей, река, озеро, болото, море, океан), обитателей этих водоёмов.

Оборудование: Картинки с изображениями водоёмов (рек, морей, океанов, озёр, болот, ручейков) разрезают на 6-8 частей. Картинки с изображениями обитателей водоёмов (рек, озёр, морей, океанов) разрезают на 8-10 частей каждую.

Ход игры: Играющим предлагают из этих частей сложить изображённый на картинке рисунок, назвать его и рассказать о нём.

«Плавает - не плавает»

Цель: закрепить плавающих обитателей рек, озёр, морей и океанов.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Ведущий с мячом в руках находится в центре. Он называет различных зверей, птиц, рыб и т.д. Если названное животное плавает, дети должны поймать мяч, если животное не плавает, дети мяч не ловят. Кто ошибается, выходит из игры, побеждает тот, кто долго продержался в кругу.

«Разноцветные шарики»

Цель: получить путем смешивания основных цветов новые оттенки: оранжевый, зеленый, фиолетовый, голубой.

Оборудование: палитра, гуашевые краски: синяя, красная, белая, желтая; тряпочки, вода в стаканах, листы бумаги с контурным изображением (по 4—5 шариков на каждого ребенка), фланелеграф, модели — цветные крути и половинки кругов (соответствуют цветам красок), рабочие листы.

Ход игры: Зайчик приносит детям листы с изображениями шариков и просит помочь ему их раскрасить. Узнаем у него, шарики какого цвета ему больше всего нравятся. Как же быть, если у нас нет голубой, оранжевой, зеленой и фиолетовой красок? Как мы их можем изготовить? Дети вместе с зайчиком смешивают по две краски. Если получился нужный цвет, способ смешивания фиксируется с помощью моделей (крути). Потом полученной краской дети раскрашивают шарик. Так дети экспериментируют до получения всех необходимых цветов.

Вывод: смешав красную и желтую краску, можно получить оранжевый цвет; синюю с желтой - зеленый, красную с синей - фиолетовый, синюю с белой - голубой.

«Звенящая вода»

Цель: показать детям, что количество воды в стакане влияет на издаваемый звук.

Оборудование: Поднос, на котором стоят различные бокалы, вода в миске, ковшики, палочки- «удочки» с ниткой, на конце которой закреплен пластмассовый шарик.

Ход игры: Перед детьми стоят два бокала, наполненные водой. Как заставить бокалы звучать? Проверяются все варианты детей (постучать пальчиком, предметами, которые предложат дети). Как сделать звук звонче? Предлагается палочка с шариком на конце. Все слушают, как звенят бокалы с водой. Одинаковые ли звуки мы слышим? Затем дед «Знай» отливает и добавляет воду в бокалы. Что влияет на звон? (На звон влияет количество воды, звуки получаются разные.) Дети пробуют сочинить мелодию.

Тема: «Неделя музыки и творчества»

«Отгадай, что звучит»

Цель: Развивать слуховое внимание.

Ход игры: Взрослый за ширмой звенит бубном, шуршит бумагой, звонит в колокольчик и т. д. Предлагает ребенку отгадать, каким предметом произведен звук.

"Где позвонили"

Цель: Развивать слуховое внимание.

Ход игры: Ребенок закрывает глаза, а взрослый встает слева, справа, позади и звонит в колокольчик. Ребенок должен повернуться к тому месту, откуда слышен звук, и, не открывая глаза, рукой показать направление

Тема: «До свидания, детский сад! Здравствуй лето!»

«Комары и жуки»

Цель: учить детей дифференцировать звуки [з] и [ж].

Ход игры: Педагог делит детей на 2 группы: жуки и комары. Один из детей сова. По сигналу педагога «Комары летят, комары гудят» дети – «комары» вылетают и гудят [з-з-з]. По сигналу педагога вылетают жуки [ж-ж-ж].

«Насекомые»

Цель: закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

Ход игры: Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха, и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, следующий отвечает: «Комар» и т. д. По окончании круга ведущий называет «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

«Четвертый лишний»

Цель: закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры: Воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю...пчеле...таракану). Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекошет, паутина, квартира, гли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

«Цветочный магазин»

Цель: закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Формировать умения группировать растения по виду.

Оборудование: карточки от ботанического лото или комнатные растения можно брать настоящие, но не очень крупные.

Ход игры: Выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый, а за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.