

Картотека дидактических игр

«Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Взрослый называет слово, а дети должны назвать противоположное. (Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.)

«Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Взрослый говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

« Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Взрослый в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы другие могли отгадать, что в руках у ведущего.

«Бывает – не бывает».

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Взрослый произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... (не бывает).

Снег зимой... (бывает). Мороз летом... (не бывает).

и.т.д.

«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.

Игра «Волшебный квадрат»

Цель: развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Оборудование: квадрат 3х3, карточки каждой по 3.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3х3. Карточки распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова. Инструкция очень простая: расставить изображения по местам так, чтобы в строках и в столбцах они не повторялись.

Игра «Что мы видим?».

Цель: развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции; активизация словаря; упражнение в различных видах и способах движений.

Правила игры:

1. Называть слово надо быстро, не задумываясь.
2. Нельзя повторять слова и движения.

Содержание: дети по очереди называют одним словом, что видят вокруг (например: лес, небо). Кто не может быстро придумать слово — выполняет какое-нибудь движение (подпрыгивает, кружится и т. д.), остальные повторяют за ним. Победителем считается тот, кто назвал больше слов.

Игра «Кривые дорожки».

Цель: развитие глазомера, упражнение в счете, совершенствование навыков ходьбы.

Материал: палочки, мел для рисования.

Правила игры

1. Все нарисованные дорожки должны быть разными по форме и длине (до 10 шагов).
2. Дорожка может быть продана при двух условиях:
 - 1) количество шагов соответствует названному (равномерность шага не требуется, поэтому шаги можно «подогнать» к названному количеству);
 - 2) пройти надо точно по начерченной линии. Содержание: несколько детей рисуют «кривые дорожки» (зигзагом, змейкой и т. п.), остальные наблюдают за ними, подсказывают. Готовые дорожки «продаются». Покупатель подходит к владельцу дорожки и говорит: «Хозяин, хозяин, продай дорожку». Тот в свою очередь спрашивает: «Сколько за нее дашь?» Покупатель должен примерно рассчитать длину дорожки в шагах и ответить, например, так: «Десять шагов и все точные». Покупатель идет по нарисованной дорожке и считает шаги. Если количество шагов соответствует предложенной цене, он становится «хозяином» дорожки

Игра «Спрячь предмет и опиши дорогу к нему»

Цель: развитие наблюдательности, внимания, умения точно описать ситуацию.

Правила игры

1. Как можно точнее объяснять дорогу к спрятанному предмету.
2. По договоренности игроков предмет может быть на виду или тщательно замаскирован.

Содержание: ведущий прячет какой-нибудь предмет, а затем объясняет дорогу к нему. Тот, кто найдет предмет, считается победителем.