

*Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
детский сад №37 «Колосок»*

Разработка картотеки игр по ознакомлению с именами признаками для детей раннего возраста.

Составила: воспитатель

Кондрашова Н. И.



1. Игра «Мячики по рельефу»

Цель: Формировать у детей способности самостоятельно обследовать объект для выяснения значений признака, определять имя признака с помощью анализатора «рука»;

Развитие познавательных способностей детей в процессе совместной исследовательской деятельности;

Познакомить детей с признаком «рельеф» и его значениями;

Материал: мячики среднего размера, различные по рельефу, схема признака.

Ход игры:

В:- Какой признак изображен на карточке?

Д:- Рельеф.

В:- Какой помощник умной головы поможет нам определить рельеф объекта?

Д:- Рука.

В:- Смотрите, в коробочке мячики. Давайте, определим какой мячик по рельефу?

Д:- (гладкий, колючий, шершавый).

В:- Какой помощник умной головы помог нам определить рельеф объектов?

Д:- Рука.

В:- Рука трогает, а умная голова видит и понимает, какой по признаку рельеф мячика.

2.Игра: «Платочек»

Цель: Сформировать у детей способности самостоятельно обследовать объект для выяснения значений признака, определять имя признака с помощью анализатора рука;

Развитие познавательных способностей детей в процессе совместной исследовательской деятельности;

Развивать наблюдательность;

Познакомить детей младшего дошкольного возраста с признаком «влажность» и его значениями;

Материал: платочки, схема признака «влажность».

Ход игры:

В:- Какой признак изображен на карточке.

Д:- Влажность.

В: - Какой помощник умной головы поможет нам определить влажность объекта?

Д:- Рука.

В:- Смотрите, в коробочке платочки. Определите какой платочек по влажности?

Д: - Сухой, мокрый, влажный.

В: - Какой помощник умной головы помог нам определить влажность объекта?

Д:- Рука.

В: - Рука трогает, а умная голова видит и понимает, какой по признаку «влажность» платочек.

3. Игра «Цветочки и бабочки»

Цель: Определение имя признака с помощью анализатора «глаза»;

Развитие познавательных способностей детей в процессе совместной исследовательской деятельности;

Развивать наблюдательность;

Познакомить детей с признаком «цвет» и его значением;

Материал: разноцветные цветочки, бабочки того же цвета, карточки со схемой признака «цвет».

Ход игры:

В:- Какой признак изображен на карточке.

Д:- Цвет

В: - Какой помощник умной головы поможет нам определить цвет объекта?

Д:- Глаза.

В: - Смотрите в конверте разноцветные (четырёх цветные) цветочки и такого же цвета бабочки. Помогите бабочкам найти свой цветок.

Д: - синяя, желтая, красная, зелёная.

В: - Какой помощник умной головы помог нам определить цвет объектов?

Д: - Глаза.

В: -Глаза смотрят, а умная голова видит и понимает, какие по признаку «цвет» бабочки и цветочки.

4.Игра «Как петушок себе цвет искал»

Цель: Сформировать у детей способности самостоятельно определять имя признака с помощью анализатора «глаза»;

Уточнить знания детей о цвете: красный, зеленый, синий, желтый;

Побуждать детей фантазировать на основе изменения значений признака «Цвет»;

Материалы: бесцветный силуэт петушка, коробочка с цветными полями.

Ход игры:

В:- Какой признак изображен на карточке.

Д:- Цвет

В: - Какой помощник умной головы поможет нам определить цвет объекта?

Д:- Глаза.

В: - В гости к нам пришёл Петушок (силуэт).

Д: - Знакомятся с ним, здороваются.

В: - Петушок бесцветный, прозрачный. А как нам сделать его красивым?
(ответы детей)

Предлагаю вам отправить нашего Петушка погулять по «волшебной дорожке».

Д: - Дети называют цвета, живущие на этой дорожке.

Петушок гуляет по дорожке и окрашивается в соответствующий цвет.

Петушок просит принести игрушки соответствующего цвета, назвать игрушку и её цвет.

В: - Какой помощник умной головы помог нам определить цвет объектов?

Д: - Глаза.

В: -Глаза смотрят, а умная голова видит и понимает, какие по признаку цвет объекты (Петушок, дорожка, игрушка).

В конце игры Петушок благодарит детей за то, что они сделали его красивым, нарядным.

5.Игра «Полечим мишку и зайку».

Цель: Знакомить детей с условным обозначением имени признака «температура», развивать представления о лечебных свойствах горячей и холодной воды.

Материал: игрушечные мишка и зайка, бутылочки с водой разные по температуре, значок имени признака «температура».

Ход игры:

В:- Какой признак изображен на карточке.

Д:- Имя признака «температура»

В: - Какой помощник умной головы поможет нам определить температуру объекта?

Д:- Рука.

В: - В гости к нам пришли мишка и зайка. У мишки болит горло, а зайка ушиб ножку. Но мы можем им помочь. Мишка попьет горячей воды, а зайка опустит лапку в холодную воду. Вот у меня 2 бутылочки с водой. Определите где холодная по температуре вода, а где горячая.

Д: - Определяют по температуре воду, определяют какую игрушку она будет лечить и почему.

В: - Какой помощник умной головы помог нам определить температуру объектов?

Д: - Рука.

В: - Рука трогает, а умная голова видит и понимает, какие по признаку «температура» объекты .

В конце игры зайка и мишка благодарит детей за заботу.

6. Игра «Угостим зверят чаем».

Цель: познакомить детей с условным обозначением имени признака «вкус», побуждать детей обращаться к игрушке, формировать умение детей использовать полученные знания в решении игровой задачи.

Материал: игрушечные мишка и зайка, чашки с чаем по две на каждого ребенка, мед, лимон, условное обозначение имени признака «вкус».

Ход игры:

К детям в гости приходят игрушки – Мишка и Зайка.

В.- Угощайтесь чаем. Какой по вкусу чай вам нравится?

М.- Я люблю чай с медом.

З.- А я с лимоном. Но что такое «вкус» мы не знаем.

В.- Ребята, расскажите нашим гостям о признаке объекта «вкус».

Какой помощник умной головы поможет нам определить «вкус» объекта?

Д. – Язык.

В.- На какой карточке изображен этот признак?

Д.- Дети находят нужную карточку, показывают Мишке и Зайке.

Воспитатель добавляет в чай мед, предлагает детям попробовать и определить какой он по вкусу. Тоже самое проделывается с лимоном. Дети угощают зверят чаем, сопровождая свои действия обращением к игрушке: **Д.-** «Вот тебе Мишка сладкий по вкусу чай».

Д.- «Вот тебе, Зайка кислый по вкусу чай».

В: - Какой помощник умной головы помог нам определить вкус объекта?

Д: - Язык.

В: - Язык пробует, а умная голова видит и понимает, какие по признаку «вкус» объекты.

В конце игры зайка и мишка благодарят детей за гостеприимство.

7. Игра «Какой предмет по запаху?»

Цель: познакомить детей с условным обозначением имени признака «запах», формировать умение формулировать вопрос, активизировать в речи значения данного признака.

Материал: значок имени признака «запах», игрушка медвежонок, предметные картинки, объекты для обследования.

Ход игры:

В гости к детям приходит медвежонок и жалуется что у него болит живот.

В.- Живот у тебя болит наверное из-за того, что ты много меда съел.

М. – А как вы догадались, что я мед ел.

В.- Догадались об это по запаху.

М.- Что такое «запах»? Научите меня угадывать запахи.

В.- Вот значок с обозначением имени признака «запах». Запах это свойство любого объекта. Запахи бывают приятные и неприятные, резкие и слабые, принадлежат тому или иному объекту(например: цветочные, фруктовые, рыбные, молочные, лекарственные и т.п.) А помогает определить запах помощник умной головы – нос. Носом мы нюхаем, а голова определяет какой по признаку «запах» объект.

Дети обследуют предметы на подносе (фрукты, специи, парфюмерия) и рассказывают мишке, каким запахом они обладают.

Медвежонок благодарит ребят за интересную беседу и дарит детям кузовок с запахами леса (шишки, кора дерева, сушеные травы).

8.Игра «Назови действие»

Цель: Познакомить детей с условным обозначением имени признака «действие»;

Упражнять детей формулировке вопроса;

Активизировать в речи значения данного признака;

Материал: конверт со значком имени признака «действие», картинки животных, занятых различной деятельностью, модель имен признаков.

Ход игры:

В.- У меня письмо от зайки и медвежонка. (В конверте карточка со значком имени признака «действие»).

Они не умеют писать, а умеют рисовать и этот значок они нарисовали потому, что в этом письме хотят рассказать о том, что любят делать.

(Воспитатель достаёт картинки с изображением зверят, занятых различной деятельностью)

В.- Назовите действие зайки(мишки).

Д.- Зайка скачет.(и т.д.)

В.- Какой помощник умной головы помогал нам определить действия зверей?

Д.- Глаза.

В:-Глаза смотрят, а умная голова видит и понимает, какой признак «действия» объекта.

Молодцы, вот мы и узнали, чем любят заниматься зайка и медвежонок.

9. Игра «Целое – часть».

Цель: Познакомить детей с условным обозначением имени признака «часть»;

Упражнять детей формулировке вопроса;

Развивать умение детей подбирать и называть отдельные части объектов.

Материал: игрушки мишка и зайка, корзина с отдельными частями игрушек, конверт со значком имени признака «часть», схематические изображения структуры некоторых объектов по типу пазла.

Ход игры:

В.- К нам в гости пришел Чика. Посмотрите, у него целая корзина игрушек. Но это только части от игрушек.

Ч.- Да, это не целые игрушки, а только их потерявшиеся части. А вот и карточка со значком имени признака «часть». (показ карточки).

В.- Вот например машина- это целый предмет. Назовите части машины.

Д.- Руль, колеса, кабина, кузов.

В.- Помогите Чика, расскажите частью какого объекта являются игрушки лежащие у него в корзине.

(Дети достают из корзины предметы и называют частью чего они являются).

В.- Какой помощник умной головы помогал нам определить частью какого объекта являются игрушки?

Д.- Глаза.

В:-Глаза смотрят, а умная голова видит и понимает, какой признак «часть» у объекта.

Чика благодарит детей за помощь и дарит целые игрушки .

10. Игра «Чудесный мешочек»

Цель: Формировать умение детей описывать объект, используя признаки: цвет, форма, часть, запах, вкус, действие;

Развивать тактильные ощущения, зрительное восприятие, умение работать со схемой признака, наглядно – образное мышление, речь;

Воспитывать интерес к совместным играм, умение выслушивать сверстника;

Материал: демонстрационное пособие «Ромашка», карточки – признаки «Божьи коровки», чудесный мешочек с объектами (мандарин, руль и т. д.)

Ход игры:

В.- У меня есть чудесный мешочек. Что там лежит, мы сейчас с вами расскажем, поможет нам в этом наш волшебный цветочек с божьими коровками.

(На магнитной доске прикреплен цветок, на его лепестках божьи коровки со схемами признаков)

Ребенок достает из мешочка объект, называет его и переворачивает признак-карточку на пособии «Ромашка».

Воспитатель. Что же это?

Дети. Лимон.

Воспитатель. Богдан, возьми божью коровку, что она нас спрашивает?

Богдан. Какой ты по цвету? Я желтый.

Следующий ребенок выходит к пособию, переворачивает карточку-признак и описывает лимон по этому признаку. Игра продолжается пока все признаки на пособии не будут описаны. И так про каждый объект.