



Познавательное развитие детей - одно из важных направлений в работе с детьми дошкольного возраста. Познавательные игры направлены на развитие любознательности, стремления получать новые знания, умения совершать познавательные действия, а также на формирование представлений об окружающем мире. Познавательные игры направлены на получение знаний, формирование умений и развитие навыков. Познавательное развитие дошкольника подразумевает обогащение и пополнение собственного опыта ребенка, а также развитие умственных и интеллектуальных способностей.

### **Цели и задачи:**

Цель: формировать у детей способность решать у детей проблемные ситуации, используя возможные варианты решения, развивать самостоятельность, познавательную активность и познавательные интересы ребенка в процессе решения проблемных ситуаций.

Задачи:

- расширение представлений о свойствах объектов окружающей среды (материале, ритме, количестве, части и целом, динамике и покое и т. д.) и их причинно-следственных взаимосвязях;
- пополнение знаний о планете Земля, о родном городе и своём Отечестве, обычаях и традициях народа;
- расширение спектра интересующих детей тем, развитие навыка приводить аргументы в беседе.
- формирование познавательно – речевой активности детей старшего дошкольного возраста;
- закрепление представления о предметах и явлениях окружающей действительности.
- развитие умение наблюдать, анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира. Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия (найди в группе предметы такой же формы, такого же цвета; чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

### **«Геометрические фигуры»**

Цель: ознакомление детей с основными геометрическими фигурами.

Материал: карточки с изображением домика, елочки, солнышка и т. Д. из геометрических фигур.

Ход игры. После беседы по картинкам попросите ребенка показать квадрат (треугольник, круг, прямоугольник), затем обвести карандашом фигуры, изображенные пунктирными линиями, после чего раскрасить картинку. В процессе работы чаще повторяйте с ребёнком слова: "Шарик круглый, окно квадратное..."

### **«Найди и назови фигуру»**

Цель: упражнять детей в знании геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Предложите ребенку сначала раскрасить фигуру в рамочке, а затем такую же, выделив ее из двух других. Попросите назвать те фигуры, которые он знает, и цвет, который он выбрал для раскрашивания.

### **«Флажки и гирлянды»**

**Цель игры:** развивать логическое мышление детей, упражнять в знании цветов и геометрических фигур.

**Материал:** карточки с изображением гирлянды из флажков и других геометрических фигур.

Ход игры. Предложите детям закрасить, каждую первую фигуру гирлянд и флажков, затем карандашом обвести фигуры, изображенные пунктиром, и раскрасить их в любой цвет. После чего попросите ребенка показать и назвать фигуры, а также сказать в какой цвет он их раскрасил.

### **«Паруса»**

**Цель игры:** познакомить детей с формой "треугольник", развивать мышление.

**Материал:** сюжетная картинка с изображением лодочек из геометрических фигур, карточка с геометрическими фигурами.

Ход игры. Предложите детям рассказать о том, что нарисовано на картинке, затем обвести карандашом паруса. Спросите, на какую геометрическую фигуру они похожи, какие еще геометрические фигуры им известны. После этого дети отыскивают маленький треугольник, затем большой. Помогите им, если они затрудняются, раскрасить, вырезать и наклеить фигуры на изображение. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру вырезал. Предложите найти предметы треугольной формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит треугольники пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать треугольник на бумаге.

### **«Выкладывание картинок»**

**Цель игры:** развитие логического мышления детей, закрепление знания геометрических фигур.

**Материал:** карточки-образцы с рисунками из геометрических фигур, пустые карточки, вырезанные геометрические фигуры разного цвета и размера.

Ход игры. Рассмотрите с детьми рисунки. Предложите отыскать на них знакомые геометрические фигуры. Вырежьте из цветной бумаги фигуры в двух экземплярах и из одного сделайте вместе с детьми аппликации. Вторым комплектом фигур предложите детям для выкладывания изображений. Не забудьте во время игры закрепить в памяти детей названия цветов. Для второго изображения вырезайте фигуры так, чтобы их форма была одинаковой, а цвет разный, чтобы ребенок отыскивал деталь и по форме, и по цвету.

### **«Конструирование по схеме»**

**Цель игры:** развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

**Материал:** карточки с контурными схемами, детали строителя.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

### **«Конструируем из палочек»**

**Цель:** закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

**Материал:** карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Цель игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покорооче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

### **«Найди фигуру»**

Цель игры: ознакомление детей с названиями геометрических фигур, познакомить с конусом, цилиндром и призмой.

Материал: набор строительного конструктора, карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Попросите ребенка найти и принести кубик, кирпичик, затем длинную пластину (используется обычный строительный материал для конструирования). Покажите ребенку конус и предложите отыскать такую же деталь (потом цилиндр, затем призму). После этого дайте ребенку карточку и предложите найти эти детали.

### **«Найди пару»**

Цель игры: развитие логического мышления, упражнять в назывании цвета и названии геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур разделенные на 8 частей, не разрезанные карточки по числу играющих

Ход игры. Предложите ребенку поиграть в игру. (Одна из карт разрезается на восемь частей.) Наложить разрезанные карточки на целую карточку на карту, (фигуры, одинаковые по форме, но разные по цвету и размерам). Поднимайте ту или иную карточку и просите найти такую же деталь, но другого цвета или размера. При выполнении задания упражняйте детей в назывании цветов.

### **«Построй по схеме»**

Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы построек, строительный набор.

Ход игры. Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

### **«Накладываем детали»**

Цель игры: учить детей выкладывать изображения способом накладки.

Материал: карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детей учат выкладывать изображения способом накладки объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

### **«Выкладывание фигур»**

Цель игры: упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: карты-схемы изображений, строительный набор.

Ход игры. Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания

изображений. После выполнения задания спрашивают: "Из каких фигур ты составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой ракеты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

#### **«Найди лишнее»**

Цель игры: развивать логическое мышление дошкольников.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. На карте изображены ряды геометрических фигур. Детям предлагают рассмотреть их и определить, что на них лишнее, затем обосновать, почему.

#### **«На что похоже?»**

Цель игры: развивать наглядно-образное мышление детей.

Материал: набор плоскостных геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д

#### **«Конструируем из палочек»**

Цель игры: развитие логического умения детей.

Материал: палочки разной длины трех размеров, карточки с изображением простейших картинок.

Ход игры. Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.

#### **«Сопоставь»**

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры. Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" - отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите детей показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

#### **«Вспомни, на что похоже»**

Цель игры: упражнять детей в назывании геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Детям предлагают карточки с изображением строительных деталей.

Воспитатель просит назвать деталь и вспомнить предметы, имеющие с ней сходство, обосновать при этом, почему он эти предметы указывает.

#### **«Посчитай и сконструируй»**

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он

составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

### **«Обустрой комнату»**

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: лист бумаги (35\* 45см), строительный набор, плоскостные геометрические фигуры

Ход игры. Педагог предлагает детям лист бумаги (35\*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат - табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Воспитатель рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.

### **«Назови величину»**

Цели: формировать у детей дифференцированное восприятие качеств величины.

Ход игры: дети стоят вокруг стола. На столе разложены картинки с изображением предметов разной величины по кругу. Например: карандаш длинный и короткий. В середине круга лежит стрелка. Дети ее раскручивают и говорят слова: «Стрелка, стрелка покружись, всем картинкам покажись. Покажи нам поскорее, какая из них тебе милее. Дети берут картинку, на которую указывает стрелка и называют величину предметов.

### **«Соотношение геометрических тел и фигур»**

Цель игры: учить детей соотносить изображения геометрических фигур и строительные детали конструктора.

Материал: Карточки с изображением геометрических фигур, строительный набор.

Ход игры. Дошкольникам предлагают рассмотреть изображения геометрических тел, а затем геометрические фигуры, изображенные ниже. Педагог просит отыскать строительные детали, изображенные на карточке, и показать те стороны, которые имеют форму геометрических фигур, изображенных под карточкой. Задание усложняется, если детям предложить соотнести геометрические фигуры и тела, не используя строительные детали.

### **«Накладываем детали»**

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки схемы, строительные детали.

Ход игры. Дошкольникам дают две карточки: на одной в виде схемы изображены различные теремки, на другой - строительные детали, которые следует отобрать для решения данной задачи. Цель задания: уложить детали в контуре так, чтобы они соприкасались с поверхностью листа одной из граней. В процессе решения задания воспитатель уточняет, какие детали использует ребенок, какого цвета, какая форма граней у той или иной детали, сколько граней у детали, сколько деталей пошло на сборку изображения.

### **«Назови форму предмета»**

Цели: закреплять умение зрительно соотносить форму предмета с эталоном.

Ход игры: дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы

прямоугольной формы, а другая- квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.

### **«Кто больше запомнит»**

Цели: закреплять у детей умение зрительно узнавать в окружающем пространстве цвет, форму, величину предметов, развивать зрительное внимание, память.

Ход игры: В игре принимают участие несколько детей. Им предлагается в течение нескольких минут увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины, формы. По сигналу один ребенок начинает называть, а другой дополняет.

### **«Коробочки»**

Цели: развивать умение зрительно соотносить предметы по цвету, развивать цветоразличение, внимание.

Ход игры: Играет 5-6 человек. На подносе лежат мелкие игрушки четырех основных цветов. Педагог показывает 4 коробочки. На дне каждой есть кружок определенного цвета (из 4х). Идя по кругу, педагог открывает одну из коробочек. Дети должны взять с подноса и положить в эту коробочку игрушку такого же цвета, какого цвета кружок в коробочке. Слова: «На доньшке в коробочке огонек горит, какие брать игрушки. Он нам говорит. Смотри не перепутай, внимательно следи, что такого цвета, в коробочку клади

### **«Подбери предмет по цвету»**

Цели: закреплять умение соотносить цвет - как основной признак с цветностью предметов, развивать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В середине стоит стол. На нем лежит карта с кружками разного цвета ( в зависимости от возраста). В середине карты –стрелка. Карта круглая. Дети по очереди поворачивают стрелку, приговаривая слова «стрелка, стрелка покружись, всем кружочкам покажись. И какой тебе милее, укажи нам поскорее! Стоп!» На какой цветной кружок укажет стрелка, такого цвета предмет на картинке надо положить рядом с кружком. Карточки с контурами и силуэтами предметов лежат на другом столе. Например: стрелка остановилась на бордовом кружке. Рядом с этим кружком нужно положить силуэт или контур свеклы. Стрелку крутят все по очереди. Усложнение: можно подбирать к цветному кружку несколько силуэтов или контуров предметов данного цвета.

### **«Разложи, как я скажу»**

Цель: развивать зрительную память, дифференцировку плоских геометрических фигур, зрительное внимание, ориентировку в микро пространстве.

Ход игры: Перед детьми лежат разные геометрические фигуры. Педагог убеждается, что дети знают их названия. Затем педагог предлагает детям выложить эти фигуры в определенном порядке. Порядок может быть самый разный: слева направо, сверху вниз, по образцу, по памяти, в определенной последовательности , по счету( выложить так, чтобы второй была трапеция, четвертым- ромб и т. д.).

### **«Раз, два, три, как ты шел - назови»**

Цель: развитие ориентировки в микро пространстве, по направлениям (право, лево, верх, низ).

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь зайке пройти к зайчихе. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два,

три, как ты шел- назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д. Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

### **«Двенадцать месяцев»**

Цель: развивать ориентировку во времени (названиях месяцев), временах года, слуховое внимание.

Ход игры: педагог раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 и перемешивает их. Играющие берут карточки и выстраивают по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они превратились в 12 месяцев.

Педагог задает вопросы: «Первый месяц- как тебя зовут?». «Двенадцатый месяц- как тебя зовут?» «Шестой месяца тебя как зовут?» и т. д. Можно сделать подсказку- на обратной стороне написать первую букву месяца.

### **«Угадай-ка»**

Цель: развивать представление о том, что один и тот же предмет выглядит по-разному в зависимости от наблюдателя.

Ход игры: дети сидят парами за столами напротив друг друга. На середине каждого стола стоит предмет, имеющий ярко выраженные различия передней и задней сторон (часы, неваляшка, чайник и т. д. ) Выбирается один водящий. Он отворачивается и произносит считалку. Остальные дети в это время схематично зарисовывают стоящий перед ними предмет так, как они его видят. Затем все рисунки перемешиваются и произносятся слова: «угадай-ка, угадай, чей рисунок - отгадай» Водящий поворачивается, берет рисунок и старается найти автора.

### **«Определи место игрушки»**

Цель. Добиваться умения слитно, на одном выдохе, произносить фразу из пяти-шести слов. Развитие длительного речевого выдоха.

Ход игры: Педагог раскладывает на столе в один ряд различные детские игрушки (машина, пирамида, мяч, мишка, кукла и др.). Вызывая ребенка, он спрашивает: «Между какими игрушками стоит пирамида?» Ребенок должен дать полный ответ: «Пирамида стоит между машиной и мячом». После двух-трех ответов взрослый меняет игрушки местами. Постепенно при повторении игры можно по одной заменять игрушки другими.

Методические указания. Проводя игру, педагог следит, чтобы дети говорили неторопливо, не отделяя большими паузами одно слово от другого. Отвечать на вопрос надо полным ответом, например: «Мяч лежит между куклой и мишкой».

### **«Умею - не умею»**

Цели: акцентировать внимание детей на своих умениях и физических возможностях своего организма; воспитывать чувство собственного достоинства.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Ведущий бросает мяч и произносит: «Я умею» или «Я не умею». Ребёнок, поймав мяч, продолжает фразу, объяснив, почему он умеет или не умеет. Например: «Я умею бегать, так, как у меня есть ноги. Я не умею летать, потому что у меня нет крыльев».

### **« Отгадай загадку по картинке»**

Цели: помочь детям запомнить основную группу опасных предметов, развивать внимание.

Оборудование: картинки с изображением опасных предметов.

Ход игры: Взрослый загадывает загадку, а дети отгадывают и находят



соответствующую картинку. Взрослый просит подумать и сказать, чем опасны эти предметы? Дети рассказывают, какую опасность таит каждый предмет.

### **«Заколдованный город»**

Цель игры: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города.

Материалы: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

Ход игры: «расколдовать» город. Рассказать детям о зданиях и сооружениях родной станицы.

Перед началом игры педагог проводит с детьми мини-беседу:

-Как называется наша страна?

-Как называется город, в котором вы живёте?

-Как давно был основан наш город?

-Какие улицы города вы знаете?

-Как называется улица, на которой ты живёшь?

-Какие памятники нашего города вы знаете?

-Какие памятники старины есть в нашем городе?

-Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?

-Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?

-Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. Например: контур здания Планетария - фотография здания планетария.

### **«Секрет»**

Цели: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Ход игры: всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку,... . Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет». Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть, ...)

### **«Я знаю пять имен своих друзей»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ход игры: Один из детей ударяет мячом об пол со словами: «Я знаю пять имен моих друзей. Ваня - раз, Лена - два ... " и т. П., а затем передает мяч другому ребенку. Тот делает то же самое и передает мяч следующему. Мяч должен обойти всю группу.

### **«Здороваемся без слов»**

Цель: развивать умение использовать жест, позу в общении.

Ход игры: Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.).

Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

### **«Какое это животное?»**

Цель: систематизировать знания детей о животных, описывая животных по наиболее типичным признакам.

Содержание: Один из детей водящий. Он загадывает животное и описывает его: «Это белое животное, у него 4 ноги, рога, коротенький хвост. Оно дает молоко». Остальные дети угадывают. Кто первый угадает, получает право загадывать.

#### **«Кто поможет малышу?»**

Цель: уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания. Правила игры: Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

#### **«Зоологическая столовая»**

Цель: Формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

Материал: на каждую

команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего, комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

Ход игры: Педагог как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Кто первый разместит животных правильно, станет победителем.

#### **«Лесные жители»**

Цель: Учить различать и называть характерные особенности диких животных, устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

Материал: Картинки: животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных. Схема для составления описательных рассказов о животных. Правила игры: Ребенку предлагаются картинки с изображением животных. Назови животных. Где они живут? Выбери и опиши животного по схеме. Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (медвежья, волчья) Подбери животным их домики. Кто где живет? Чем питаются животные? Выбери картинки.

#### **«Что кому нравится?»**

Цель: уточнить знания детей о том, чем питаются отдельные животные. Материалы: картинки, на которых нарисованы животные и картинки, на которых нарисованы разные виды корма (морковь, трава, капуста, молоко, кости и пр.).

Содержание. Педагог сажает небольшую группу детей вокруг стола. Прежде всего она знакомит их с картинками, изображающими животных, затем раздает детям картинки, на которых нарисован корм для животных. После этого воспитатель показывает детям, например, корову и предлагает найти для нее корм.

#### **«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, педагог предлагает детям их найти.

### **«Что сначала, что потом?»**

Цель: закреплять знания детей о последовательности трудовых действий.

Ход игры: педагог просит научить куклу пылесосить. Спрашивает, что нужно сделать сначала, что потом (*включить в розетку, потом нажать кнопку, пропылесосить, нажать кнопку выключателя, вытащить вилку из розетки*). Предложить детям и другие трудовые процессы.

### **«Подскажи словечко»**

Цель. Развивать логическое мышление, внимание, память; учить подбирать слова в рифму.

Ход игры. Дети подсказывают слова, заканчивают стихотворение.

В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).

Инструмент любой у места – и рубанок, и ... (стамеска)..

С огнем бороться мы должны.

Мы смелые работники.

С водою мы напарники.

Мы очень людям всем нужны.

Так кто же мы? – ... (пожарники).

Я бы летчиком-пилотом

Непременно стать хотел,

Я тогда на самолете

До Москвы бы ... (Долетел).

В небо синее пилот поднимает... (самолет)..

Выгнал коз на бугорок развеселый... (пастушок).

Но не с кистью и ведром наш маляр приходит в дом:

Вместо кисти он принес механический... (насос).

Чтоб не мокли люди под дождем

Кровельщик железом покрывает... (дом).

Летят опилки белые, летят из-под пилы:

Это плотник делает рамы и... (полы).

Каждый день газету в дом нам приносит... (почтальон).

На глазах у детворы крышу красят... (маляры).

Кукол я лечу с утра. Я сегодня... (медсестра).

Красить комнаты пора. Пригласили... (маляра).

Циркач умеет гарцевать, зверей и птиц... (дрессировать).

Южных рыбок нам привёз, юнга будущий... (матрос).

### **«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.

### **«Полезная и вредная еда»**

**Цель:** закрепить представление детей о том, какая еда полезна, какая вредна для организма.

**Оборудование:** Карточки зелёного и красного цвета; предметные картинки с изображением продуктов питания (торт, лимонад, копчёная колбаса, пирожные, конфеты, чёрный хлеб, каша, молоко, варенье, сок, овощи, фрукты); поощрительные значки (*вырезанные из цветного картона яблоко, морковь, груша*).

Детям раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зелёную картинку положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной, дети должны быть внимательны, в случае ошибки исправления не допускаются. Верное решение игровой задачи поощряется значком.

### **«Назови правильно»**

**Цель:** уточнить знания детей об овощах и фруктах, их качества (цвет, форма, вкус, запах, закреплять умение узнавать их по картинке и давать краткое описание.

**Материал:** картинки с изображением овощей, фруктов

**Ход игры:** педагог предлагает ребёнку выбрать картинку с овощем, фруктом и описать его.

- У меня помидор, он красный, круглый, сладкий. А у тебя?

Если дети затрудняются ответить, воспитатель задаёт наводящие

вопросы: какой формы? Какого

цвета? Какой на вкус?

### **«Летает, прыгает, плавает...»**

**Цель:**

Закрепить знания детей о способах передвижения насекомых, животных, птиц.

Развивать умение сравнивать, находить признаки сходства и различия. Воспитывать целеустремленность и выдержку.

**Материал:** карточки с изображением насекомых, животных, птиц. **Содержание:** Педагог выставляет карточку с изображением, например, насекомого и просит назвать действия которое выполняет бабочка. Передавая камешек друг другу, дети говорят: «Летает, порхает, трепещет, садится, машет, распускает...» Тот, кто не называет действия выходит из игры. Затем выставляется следующая картинка – кузнечик...

**Итог игры:** Побеждают те дети, которые не выбыли из игры (2 - 3 ребенка).

### **«Назови насекомое»**

**Цель:** закрепить знания о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят. Воспитывать экологическое мышление.

**Содержание:** Педагог предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая? Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд. Хлопотлива и смела с нашей пасеки .... (пчела).

2. На ромашку у ворот опустился вертолет, Золотистые глаза, кто же это? ...

(стрекоза). 3. С ветки на тропинку, с травки на былинку Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (кузнечик).

### **«Природа и человек»**

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает педагог и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

### **«Найди листок, как на дереве»**

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Педагог предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на столе.

### **«Выставка»**

Цель:

обеспечить развитие умения детей определять из какого материала предметы (дерево, стекло, металл).

Материалы: различные предметы из дерева, из стекла, из металла, из материала и др.

Содержание: Предметы разложены на столе. Педагог объясняет детям, из чего сделаны предметы. Участники игры выбирают предметы из дерева, из стекла, затем все предметы раздаются детям. Потом педагог просит вернуть все предметы, причем разложить в определенной системе, например, в одном ряду все деревянные вещи, в другом – металлические и т.д.

### **«Найди ошибку»**

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

### **«Путаница»**

Цель:

уточнить знания детей об особенностях строения комнатного растения (корень, стебель, лист, цветок). Содержание: Педагог предлагает детям рассмотреть части от целой картинки. Дети выбирают цветок, который будут складывать. Говорят его название. Затем из набора картинок складывают свой цветок. В ходе игры воспитатель задает детям вопросы: - Расположи растение правильно. - Почему части растения следует расположить именно так, а не по-другому? - Зачем растению листья, стебли, корни, цветки. Итог игры: Выигрывает тот, кто раньше других сложил цветок.

### **«Летает – не летает».**

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Педагог говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

### **«Отгадай-ка!».**

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

### **«Из чего сделаны предметы?»**

Цель:

добиться уточнения знаний детей о материалах, из которых делаются предметы. Материалы: Деревянный солдатик, железная тележка, бумажный человечек.

Содержание: Игра разворачивается на сюжет сказки. Центральная фигура – Дед Мороз. Для этой роли нужно выбрать ребенка с хорошо развитой речью или роль играет сам педагог. Деду Морозу требуется много игрушек, чтобы подарить детям на елку, но их не из чего сделать. Поэтому он посылает по свету своих помощников – «Деревянного солдатика», «Железную тележку» и «Бумажного человечка», чтобы они принесли готовые игрушки или такие предметы, из которых можно изготовить игрушки. «Деревянный солдатик» имеет право принести только деревянные предметы, «Железная тележка» - только железные, а «Бумажный человечек» - бумажные. Дед Мороз проверяет, правильно ли они принесли предметы. Помощники должны меняться, чтобы как можно больше детей участвовало в игре

### **«Ищи и найдешь»**

Цель:

упражнять в различении характерных признаков отдельных времен года. Развивать внимание, память, речь. Содержание: Воспитатель раскладывает перед детьми карточки, затем называет время года. Дети находят карточку, по которой можно определить признак этого времени года. Дают определение этому времени года. За правильный ответ дети получают фишки.

### **«Опиши, я отгадаю!»**

Цель:

Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого. Развивать связанную речь, мышление.

Содержание: Детям раздаются карточки с изображением овощей и фруктов. Они, не показывая воспитателю, описывают изображенный предмет. Если описание короткое, педагог задает дополнительные вопросы.

### **«Вершки и корешки»**

Цель:

упражнять в составлении целого растения из его частей. Развивать сообразительность, быстроту реакции.

Содержание: Педагог делит детей на две группы. Одной из них отдает вершки, другой корешки. «Все вершки и корешки перепутались. Раз, два, три, свою пару найди!» - говорит педагог. После сигнала дети подбирают себе пару.

### **Магазин «Цветы»**

Цель:

Сгруппировать растения по месту произрастания, описать их внешний вид. Развивать память, быстроту мышления, речь.

Содержание: Ребёнок исполняют роли продавца и покупателя. Чтобы купить надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором стоит, затем он выдает покупку.

### **«Что сначала? Что потом?»**

Цель:

Уточнить знания детей о последовательности протекания сезонных изменений в природе. Развивать внимание, быстроту мышления. Содержание: Педагог рассматривает картинки вместе с детьми. Предлагает разложить их в определенном порядке, в соответствии с временами года. Вызывает двух детей и по сигналу они раскладывают картинки. Остальные следят за правильностью выполнения задания.

### **«Как мы одеваемся?»**

Цель:

систематизировать знания об отдельных частях одежды и навыки их правильного использования. Содержание. Каждый ребенок задумывает какой-нибудь предмет одежды, например, платок, юбку. Платье, перчатки, майку и пр. и называет их только педагогу, чтобы остальные дети не слышали (воспитатель следит, чтобы несколько детей не выбрали один и тот же предмет). Потом один ребенок рассказывает о чем-нибудь. Например: «Собрался я кататься на санках и надел на себя...» Прервав рассказ, он показывает на какого –нибудь участника игры. Тот называет часть одежды, которую он задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделись мальчик или девочка. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные словосочетания.

### **«Найди деток»**

Цель: систематизировать знания детей о названиях детенышей животных. Материал: картинки с изображением животных и их детенышей.

Содержание. Ребенку дают картинку с изображением животного, а он должен найти картинку, на которой нарисован детеныш этого животного, и правильно его назвать. После этого можно предложить детям поделить животных на 2 группы: домашние животные и дикие.

### **«Что растет в лесу?»**

Цель:

систематизировать знания детей о лесных или садовых растениях. Содержание. Педагог выбирает троих детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит «грибы», второй – «малина», третий – «ель», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает. Что долго думать нельзя. Потом дети получают другое задание, например, перечислить, что растет в саду, либо кто живет в лесу, во дворе и т.д.

### **«Овощи»**

Цель:

систематизировать знания детей о различных овощах.

Материалы: картинки с изображением овощей, разрезанные на несколько частей.

Содержание. Дети складывают картинки из частей и говорят, как эти овощи называются, какого они цвета или вкуса, для чего используются.

### **«Фрукты и овощи»**

Цель:

систематизировать представления детей о фруктах и овощах. Материалы: карточки с изображением фруктов и овощей.

Содержание. - Педагог раскладывает на столе карточки, а дети должны их разделить на 2 группы: фрукты и овощи.

- Педагог выбирает одну карточку и показывает детям. Дети должны сказать, что нарисовано на карточке и к какой группе ее следует отнести (например, груша - фрукт).

- Педагог называет какой –нибудь фрукт или овощ, а дети должны его найти и указать, к какой группе он относится (например, найти морковь, лук, черешню и пр.)

- Сравнивать изображения на карточке с настоящими фруктами или овощами. Например, по карточке, на которой нарисован лук, найти настоящий.
- Карточки кладутся картинкой вниз. Один ребенок выбирает карточку и рассказывает, что на ней нарисовано. Остальные дети угадывают по описанию, что это такое. - Педагог раздает детям карточки и говорит: «Все дети, у которых на карточках изображены фрукты, (овощи), поднимают картинку».

### **«Угадай, что в мешочке»**

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности (лук, репа, редька, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.) лежат в мешочке.

Содержание. Педагог предлагает одному из детей достать из мешочка предмет, но не вытаскивать его, а ощупав, назвать характерные признаки. Ребенок рассказывает, все дети называют предмет, который пока не видят, после этого ребенок вытаскивает его из мешочка и показывает, что в руке. Названный предмет обратно в мешочек не опускают.

### **«Почтальон принес посылку»**

Цель: способствовать развитию умения описывать предметы и узнавать их по описанию.

Материалы: педагог вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их в коробку.

Содержание. Коробку (посылку) приносят в кабинет. Педагог говорит: «Сегодня нам почтальон принес посылку. В ней разные овощи и фрукты». Педагог дает нескольким детям по пакету и просит заглянуть в них. «А теперь, не называя, что там, расскажите по очереди, что вы получили в посылке, но так, чтобы все догадались». Дети по описанию называют овощи и фрукты. Отгаданные предметы кладут на стол. В конце игры надо угостить детей и попросить их назвать точное вкусовое ощущение.

### **«Овощехранилище»**

Цель: отобрать и сгруппировать предметы по способам использования их в быту.

Правило: распределять овощи и фрукты для хранения так. Чтобы они не испортились и сохранялись зимой и весной.

Материалы. В ряд расставляют три стола: на одном – овощи и фрукты, приготовленные к отправке в овощехранилище, на двух других – приемные пункты овощехранилища. Один стол предназначен для приема продуктов на хранение в свежем виде (на «вывеске» - овощи, хранящиеся свежими, - картофель, свекла, морковь и др.), на другом - будут складываться то, что пойдет на засолку (на «вывеске» - бочка с огурцами или чем-то другим). Подготовить «тару» для хранения, для перевозки овощей и фруктов (коробки, банки, тележки).

Содержание. Напомнить детям о том, что колхозники выращивают овощи на огороде, а фрукты – в садах. Урожай привозят в город и хранят в овощехранилищах.

Некоторые овощи и фрукты заготавливают на зиму свежими (картофель, лук, морковь), другие солят (огурцы). Дети должны знать, что есть овощи, которые хранят свежими, и солеными (например, капуста). Овощи и фрукты, которые хранят свежими, надо часто перебирать, удалять вялые, мятые. Педагог говорит: «Колхозники вырастили большой урожай для всех нас. Его надо сохранить так, чтобы всего хватило до следующей осени. Кладут овощи и фрукты для этого в овощехранилище». Затем педагог с детьми распределяют и уточняют роли в игре: часть детей приемщиками, остальные – колхозниками. «Колхозники» привозят урожай, а «приемщики»



определяют способ хранения; «приемщик» должен рассказать, почему он отбирает овощи и фрукты для определенного способа хранения.

### **«Животных, птиц, рыб»**

Цель: обеспечить развитие умения детей классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Содержание. Все дети садятся на стулья, поставленные в ряд или вокруг стола, или становятся в кружок. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и быстро отвечает: «Орел». Затем он передает вещь своему соседу и сам говорит: «Вот птица. Что за птица?» «Воробей», - отвечает тот и передает предмет следующему. Предмет можно передавать по кругу несколько раз, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан. Отвечать надо не мешкая, если ребенок медлит, это значит, что он плохо знает птиц. Тогда другие участники игры начинают помогать ему, называя птиц. Одну и ту же птицу нельзя называть дважды, каждый раз нужно называть новую. Если кто-нибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать его. Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.

### **«Волшебные превращения»**

Цель: развивать память, внимание, мышление, воображение, зрительно – моторную координацию, мелкую моторику пальцев рук при использовании различных материалов, закреплять навыки счета и знание геометрических фигур.

Материал: мягкие вязанные шнуры, крупные зерна фасоли, кукурузы, арбуза, пуговицы разной величины и цвета без ножки, счетные палочки.

Ход игры: детей просят выложить на поверхности стола сначала по образцу, затем по памяти и, наконец, самостоятельно, по представлению заданные на карточках предметы. Данные предметы задаются лексической темой, прослеживается усложнение выполнения задания в соответствии с возрастом детей. Старший дошкольный возраст: К вышеперечисленному материалу добавляются мягкие вязанные шнуры, крупные зерна фасоли, кукурузы, арбуза, пуговицы разной величины и цвета без ножки. Начиная со среднего дошкольного возраста можно давать детям такое задание, как пересчитать, из скольких элементов состоит заданный образец. Детям старшего дошкольного возраста можно предложить сравнить полученный результат с заданным образцом.

### **«Что изменилось?»**

Цель: тренировать зрительное восприятие, навыки произвольного запоминания, развивать, внимание, умение анализировать изображения, вычленять, развивать навыки закрашивания, цветовосприятие.

Материал: карточки с изображением полочек с игрушками.

Ход игры: дети получают карточки с изображением полочек с игрушками. Ребенка просят внимательно рассмотреть картинки и сказать что изменилось, какой игрушки не стало на второй полочке, а какая игрушка там появилась. Детям старшей группы предлагаются карточки, на которых изображено по 8 -10 предметов, с 3 – 4 изменениями в изображениях. Детям подготовительной к школе группы представляются карточки, на которых изображено до 15 предметов, с 5 – 7 изменениями в изображениях. На II этапе игры дети должны не только найти и назвать изменения в картинках, но и закрасить те игрушки которые «исчезли» с полочки или «появились» на картинке заданным педагогом цветом, например: цыпленка - желтым, а неваляшку - красным. Детей подготовительной к школе группы можно попросить обозначить цифрой найденное количество изменений в изображениях.

