

ПРИРОДА

Картотека дидактических игр для подготовительной группы

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Дидактическая игра: «Антонимы» «Скажи наоборот»

Цель: Развивать у детей быстроту мышления, сообразительность, воображение, устанавливать причинно - следственные связи, находить сходство и различие между предметами. Развивать умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

Учить детей подбирать антонимы к словам.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное.

по смыслу слово - противоположность названному понятию.

(Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.)

объясните ребенку, что

Антонимы — это слова с противоположным смысловым значением.

Например, утро — вечер, темно — светло, холодно — жарко.

Прочтите ребенку предложения.

Попросите найти в них слова, противоположные по смыслу.

Зимой короткий день, а летом ... (длинный).

Жарко теплым летом, холодно ... (зимой).

Грустно поздней осенью, радостно ... (зимой).

Зверям голодно зимой, зверям сытно ... (летом).

Лето далеко, зима ... (близко).

В городе дороги широкие, в лесу тропинки ... (узкие).

Например: Холодный - горячий, большой - маленький, один - много, мало - много, вверху - внизу, слева - справа, впереди - сзади, высокий - низкий, далеко - близко, широкий - узкий, узкий - широкий, толстый - худой, мягкий - твёрдый, пушистый - колючий, трусливый - храбрый, сладкий - горький, сильный - слабый, красивый - некрасивый, страшный, уродливый, добрый - злой, темный - светлый, чёрный - белый, огромный - малюсенький, веселый - печальный, глупый - умный, легкий - тяжелый, грязный - чистый, больной - здоровый, водный - безводный,

снять - повесить, гибкий - негибкий \ жесткий, мокрый - сухой, глубокий - мелкий,
новый - старый, молодой - старший, древний/старинный - современный
волосатый - лысый, прямой - кривой, одетый - раздетый, открыть - закрыть,
включенный - выключенный, открытый - закрытый, полный - наполненный
пустой,
положить - взять, горячий - холодный, мягкий - твердый, внутри - снаружи,
шумный - тихий \ бесшумный, шум - тишина, труд - отдых, старт - финиш,
бежать - стоять, победа - поражение, проиграл - победил, счастье - горе,
правда - ложь, сухой - мокрый, ехать - остановиться, чистый - грязный, пустой -
полный, входить - выходить, целое - часть, спускаться - подниматься, сильный -
слабый, сшивать - расшивать, бросать - поднимать, сытый - голодный,
острый - тупой, зима - лето, осень - весна, солнце - луна, темно - светло, ночь -
утро,

кричать громко - шептать тихо, мальчик - девочка, злой враг - добрый друг,
сильный мужчина - слабая женщина, быстрый - медленный, одинаковые -
разные, раннее утро - поздний вечер, пушистая - гладкая, интересная - скучная,
зашнурованный - расшнурованный, умный учитель - глупый ученик, мудрая
старость - беззаботная юность, жадный - добрый, щедрый, чистый - грязный,
съедобный - ядовитый,

Дидактическая игра: «Синонимы» «Скажи по другому»

Цель: Учимся подбирать синонимы. Развивать у детей словарный запас, связанную речь.

Ход игры: объясните ребенку, что

Синонимы — это слова, которые близки по смыслу, но отличаются смысловыми оттенками.

Воспитатель называет слово, а дети называют слово, обозначающее одно и то же, но звучащее по другому.

Например: слово «грустный» имеет синонимы — печальный, угрюмый; слово «морозный» — холодный, студеный.

Предложите ребенку подобрать как можно больше синонимов к каждому из следующих словосочетаний, а затем составить с любым из них предложение.

Холодный день — ... (морозный).

На улице холодно — ... (зябко, морозно).

Белый снег — ... (чистый).

Зимой выпал белый ... (чистый, светлый) снег.

Снег блестит — сверкает, переливается.

На солнце снег блестит.

Красивый - прекрасный, очаровательный.

Грустный - печальный. Смеяться - хохотать. Думать - размышлять.

Малыш - ребёнок. Друг - товарищ. Школьник - ученик. Обман - враньё.
Работа - труд. Работать - трудиться. Ленишься - бездельничать. Скакать - прыгать. Бросать - кидать. Строить - возводить. Ломать - разрушать .
Начальник - директор, заведующий. Врач -доктор. Артист - актёр.
Швея - портниха. Турист - путешественник. Пища - еда. Храбрый - смелый.
Дом - жилище. Будка - конура. Дыра - отверстие. Старый - ветхий.
Машина - автомобиль. Брюки - штаны. Кривая - извилистая, волнистая.
Большой - огромный. Пианино - фортепиано. Штора - занавеска.
Холод - мороз. Жара - зной. Метель - вьюга. Буря - ураган.
Аккуратный - опрятный. Государство - страна .

Дидактическая игра: «Природа и человек».

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

Ход игры: «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель 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.

Дидактическая игра: «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

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

Дидактическая игра: «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д. «Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

Дидактическая игра: «Добавь слог».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч.

Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: ма – ма, кни – га. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

Дидактическая игра: «Скажи по-другому».

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

Дидактическая игра: «Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

Дидактическая игра: «Мое облако».

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне.

Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

Дидактическая игра: «Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп.

Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле.

Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдёт нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

Дидактическая игра: «Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

Дидактическая игра: «Не ошибись».

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

Дидактическая игра: «Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель 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».

Дидактическая игра: «Кто больше знает?».

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

Дидактическая игра: «Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

Дидактическая игра: «Похож – не похож».

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры.

Например: один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

Дидактическая игра: «Что это за птица?».

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

Дидактическая игра: «Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

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

Дидактическая игра: «Придумай сам».

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки.

Попросить придумать предложения из 3–5 слов.

Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

Дидактическая игра: «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.

Дидактическая игра: «Вершки и корешки».

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

Дидактическая игра: «Лесник».

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники.

Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок.

«Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян». Он может только описать дерево, не называя его.

Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику».

Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

Дидактическая игра: «Бывает – не бывает» с мячом.

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

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

Мороз летом... (не бывает). Капель летом... (не бывает).

Жара зимой... (не бывает). Листопад весной... (не бывает).

Сосульки весной тают... (бывает). Расцвели весной подснежники... (бывает).

Расцвели зимой цветы... (не бывает). С тополей летом летит пух... (бывает).

Дидактическая игра: «Что это такое?».

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают.

Например: Яйцо – овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

Дидактическая игра: «Узнай, чей лист».

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры. На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

Дидактическая игра: «Расскажи без слов».

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы. Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

Дидактическая игра: «Найдите, что опишу».

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

Дидактическая игра: «Отгадываем загадки».

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры. Дети сидят. Воспитатель загадывает загадки о насекомых.

Отгадавший ребенок сам загадывает загадку.

За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке.

Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Дети могут сами придумать свою загадку.

Дидактическая игра: «Когда это бывает?».

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку.

Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому.

Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

Дидактическая игра: «Что вокруг нас?».

Цель: научить делить двух и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры. На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава),

три части (качели, веранда, береза, машина).

За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

Дидактическая игра: «Скажи, что ты слышишь».

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

Дидактическая игра: «Кто же я?».

Цель: указать названное растение.

Ход игры. Воспитатель быстро указывает пальцем на растение.

Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

Дидактическая игра: «Найди пару».

Цель: развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит:

«Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках.

Затем педагог дает команду: «Раз, два, три – пару найди!»

Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

Дидактическая игра: «Исправь ошибку».

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения.

Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить.

Слушайте внимательно: Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей. Дорога идет по машине.

Гена разбил стеклом мяч и т. д.

Дидактическая игра: «Вспомни разные слова».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит

то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку.

По очереди все дети должны произнести по одному слову.

Через 3 круга игра останавливается.

Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

Дидактическая игра: «Стоп! Палочка, остановись».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем.

Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

Дидактическая игра: «Кто где живет?».

Цель: закреплять умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) – «лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кусты. «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «Опасность, лиса!» «белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

Дидактическая игра: «Назови птицу с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте птиц, в названии которых есть буквы А, К, ...» Кто больше назовет, тот и выиграл.

Дидактическая игра: «Третий лишний» (птицы).

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

Дидактическая игра: «Птицы (звери, рыбы)».

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

Дидактическая игра: «Кому что нужно?».

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы

в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

Дидактическая игра: «Какое время года?».

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

Дидактическая игра: «Какая? какой? какое?».

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая...

Лиса - хитрая, ловкая, рыжая, пушистая,.....

Медведь - бурый, косялапый, неуклюжий, сладкоежка,

Зайчик - трусливый, пугливый, пушистый, короткохвостый,....

Платье - новое, красивое, шикарное, большое, длинное, короткое....

Пальто – теплое, зимнее, новое, старое, красивое, ...

Мама – красивая, добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая, заботливая, ...

Папа - сильный, добрый, мужественный, ответственный....

Дом – деревянный, каменный, новый, панельный, многоэтажный, ...

Речка - быстрая, широкая, узкая, тёплая, холодная, быстротечная.....

Спортсмен - сильный, ловкий, целеустремлённый, красивый,

Дидактическая игра: «Где что можно делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Игра в виде соревнования.

– Что можно делать в лесу? (Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать пение птиц, отдыхать.)

– Что делают в больнице? (Лечиться, делать уколы, сдавать анализы...)

– Что можно делать на реке? (Ловить рыбу, купаться, загорать, кататься на лодке, катере, пароходе.....)

- Что можно делать в театре? (Не шуметь, не кричать, смотреть спектакль, аплодировать артистам, в антракте ходить в буфет,...)

- Что можно делать в детском саду? (Играть, гулять ,делать зарядку, заниматься спортом, читать, считать, писать, спать в тихий час,

Дидактическая игра: «Чего нельзя делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Игра в виде соревнования.

- Чего нельзя делать в детском саду? (Драться, кусаться, обижать малышей и девочек, баловаться на занятиях,)

- Чего нельзя делать на участке детского сада? (обсыпаться песком, бегать за пределы участка, лазить в кусты, лазить на забор.....)

- Чего нельзя делать в лесу? (Кричать, ломать деревья, разрушать муравейники, отваливать не потушенный костёр,

- Чего нельзя делать в общественных местах (театре, кинотеатре, магазине) (Кричать, привлекать на себя внимание, бегать.....)

Дидактическая игра: «Дополни предложение».

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила...». «...Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

Дидактическая игра: «Какое что бывает?».

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, по материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение.

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка, куст ... Широкой – река, дорога, лента, улица... и т. д.

Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

Дидактическая игра: «Ищи».

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу воспитателя один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

Дидактическая игра: «Кто больше слов придумает».

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень»), в которых встречается этот звук.

Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

Дидактическая игра: «Придумай другое слово».

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка.

Кисель из клюквы – клюквенный кисель. Суп из овощей – овощной суп.

Пюре из картофеля – картофельное пюре.

Дидактическая игра: «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Воспитатель просит детей посмотреть на картинки и рассказать об увиденном. Метель – метет, выюжит, пуржит.

Дождь – льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет... Ворона – летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.

Дидактическая игра: «Как сказать по-другому?».

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов.

Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом? Сильный дождь – ливень. Сильный ветер – ураган. Сильная жара – зной.

Лживый мальчик – лжец. Трусливый заяц – трус. Сильный мужчина – силач. и т. д.

Дидактическая игра: «О чём я сказала?».

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов. Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения.

Головка – голова ребенка, куклы, лука, чеснока.

Иголка – у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа...

Нос – у человека, парохода, самолета, чайника...

Ушко – у иглойки, человека, животного,

Ножка – у человека, стола, стула, кресла,

Ручка, молния, горлышко, крыло и т. д.

Дидактическая игра: «Что это значит?».

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?

Свежий ветер – прохладный. Свежая рыба – недавно выловленная, не испортившаяся. Свежая рубашка – чистая, выглаженная, выстиранная. Свежая газета – новая, только что купленная. Свежая краска – не засохшая. Свежая голова – отдохнувшая. Глухой старик – тот кто ничего не слышит. Глухая ночь – тихая, безлюдная, темная. Глухой лай собак – отдаленный, плохо слышимый.

Дидактическая игра: «Сколько предметов?».

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3.

Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов.

Дидактическая игра: «Вчера, сегодня, завтра».

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «Мы лепили...» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос когда: «Вчера».

Дидактическая игра: «Кто ты?».

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «проспит» свою роль, выходит из игры.

Дидактическая игра: «Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

Дидактическая игра: «И я».

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю.

Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо.

Иду я однажды к реке... (и я). Рву цветы и ягоды... По дороге попадается мне насекомое с цыплятами... Они клюют зернышки... Гуляют по зеленой травке...

Вдруг налетел коршун. Цыплята и насекомое испугались... И убежали...

Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы.

Дидактическая игра: «Где я был?».

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (На море.) А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

Дидактическая игра: «Это правда или нет?».

Цель: находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небывлиц, того, чего не бывает на самом деле».

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас. Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь любит в речке посидеть. А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей. Быстро дайте мне ответ: это правда или нет? Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

Дидактическая игра: «Найди противоположное слово».

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог предлагает детям ответить на вопросы:

«Если суп не горячий, то значит он какой?»,

«Если в комнате не светло, то как?»,

«Если нож не острый, то он...»,

«Если сумка не легкая, то она...» и т. д.

Дидактическая игра: «Надо сказать по-другому».

Цель: подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение.

Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово «печальный».

Давайте попробуем заменить слова в других предложениях». – Дождь идет – льет. – Мальчик идет – шагает. – Чистый воздух – свежий.

«Дидактическая игра: Кто найдет короткое слово?».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает.

Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово.

Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

Дидактическая игра: «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова.

Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

Дидактическая игра: «Отгадай слово».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и т. д. Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

Дидактическая игра: «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

Дидактическая игра: «Стук да стук, найди слово, милый друг».

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных), в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (животные с тремя слогами и т. д.).

Дидактическая игра: «Путешествие».

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными растениями), определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

Дидактическая игра: «О чем еще так говорят?».

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

Ход игры. Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать: Идет дождь – снег, зима, мальчик, собака, дым. Играет – девочка, радио. Горький – перец, лекарство.

Дидактическая игра: «Да – нет».

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения. **Ход игры.** Один ребенок (водящий) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например кошку. Водящий. Это птица? Дети. Нет. Водящий. Это зверь? Дети. Да. Водящий. Зверь дикий? Дети. Нет. Водящий. Он мяукает? Дети. Да.

Дидактическая игра: «Охотник».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется один из играющих – «охотник». Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться на...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...Зайцев», делает второй шаг... При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Победителем считается тот, кто дошел до указанного места первым или прошел дальше.

Дидактическая игра: «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Сапоги», – и бросает мяч ребенку, тот должен ответить, что это – одежда, обувь, головной убор и т. д.

Дидактическая игра: «Найди предмет той же формы» (2-й вариант).

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель или один из играющих называет предметы живой или неживой природы и просит назвать геометрическую фигуру, на которую похож этот предмет. Например: гора – треугольник, дождевой червяк – кривая и т. д.

Дидактическая игра: «Угадай, что в мешочке» (2-й вариант).

Цель: описать признаки предметов, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ребенок двумя словосочетаниями описывает взятый в мешочке предмет, а играющие дети должны определить, что же нащупал в мешочке ребенок.

«Что это за птица?» (2-й вариант).

Цель: учить описывать птиц по характерным признакам, привычкам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Ведущий называет один яркий признак птицы, дети должны по нему угадать, что это за птица. Например: птица любит сало (синичка), у птицы красный берет (дятел) и т. д.

Дидактическая игра: «Загадай, мы отгадаем».

Цели: уточнить и расширить знания о деревьях и кустарниках; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

Ход игры. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, количество стволов, рост, окраска. Ведущий по описанию должен узнать растение. Фишки получает отгадавший и загадавший ребенок. Если ребенок вспомнит или придумает свою загадку, он получает дополнительные фишки.

Дидактическая игра: «Что это за насекомое?».

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к природе.

Ход игры. Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают насекомое, а другой – должны угадать, что это.

Дидактическая игра: «Помнишь ли ты эти стихи?».

Цель: развивать речь детей.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям.

Дети должны произносить пропущенные слова.

Например: Где обедал воробей? В зоопарке у ... (зверей).

Вы не стойте слишком близко: - Я ... (тигренок), а не ... (киска).

Ветер по морю ... (гуляет) И ... (кораблик) подгоняет. и т. д.

Дидактическая игра: «Скажи, что ты слышишь?».

Цель: развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Правила игры. Дети должны ответить полным предложением.

Дидактическая игра: «Что происходит в природе?».

Цель: закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении.

Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме. Пример: тема «Весна». Взрослый.

Солнце что делает? Дети. Светит, греет.

Ручьи что делают? Бегут, журчат.

Снег что делает? Темнеет, тает.

Птицы что делают? Прилетают, поют.

Капель что делает? Звенит.

«

Дидактическая игра: «Хорошо – плохо».

Цель: продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

Дидактическая игра: «Кто знает, пусть продолжит».

Цель: развивать умение обобщать и классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие. Воспитатель. Насекомое – это... Дети. Муха, комар... «Кто больше вспомнит». **Цель:** обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, какие действия там совершаются. Метель – метет, выюжит, пуржит. Дождь – льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет... Ворона – летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.

Дидактическая игра: «Что лишнее?» (1-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака разных времен года:

• Птицы улетают на юг. • Расцвели подснежники. • Пожелтели листья на деревьях. • Идет уборка урожая. Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний.

Дидактическая игра: «Что лишнее?» (2-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года. **Ход игры.** Воспитатель называет четыре признака погоды разных времен года: • Идет снег (дети надели шубы). • Пасмурно (дети взяли зонтики). • Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе). • Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и маечки). Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

Дидактическая игра: «Магазин “Цветы”».

Цель: учить группировать растения по месту произрастания, описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы купить, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растет. «Продавец» должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором он стоит (полевых, садовых, комнатных), затем выдать «покупку».

Дидактическая игра: «Назови животное, насекомое с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает: придумать насекомых, в названии которых встречаются буквы А, К. Кто больше назовет, тот и выиграл.

Дидактическая игра: «Что я видел в лесу».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц, насекомых и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик.

Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется «путешественник» – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду по лесу и вижу...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайца». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Идет второй ребенок и называет насекомых, третий птиц и т. д. Победитель считается тот, кто дошел до стульчика первым или прошел дальше.

Дидактическая игра: «Что кому нравится?».

Цель: уточнить знания о том, чем питаются отдельные насекомые.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает ребенку мяч и называет насекомое, ребенок должен сказать, чем оно питается.

Дидактическая игра: «Назови трех птиц».

Цель: упражнять детей в классификации птиц.

Ход игры. Воспитатель называет детям птиц. «Птицы перелетные», – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ласточка, стриж, жаворонок». «Птицы зимующие»... «Птицы леса»...

Дидактическая игра: «Где что растет?».

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о значении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут на участке детского сада. Если растут на участке, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. (Яблоня, груша, малина, мимоза, ель,

саксаул, облепиха, береза, вишня, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.) Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, сосна, алыча, тополь. В конце игры подводят итог, кто назвал больше деревьев.

«Повторяйте друг за другом».

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры. Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу).

Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры. «Третий лишний» (насекомые).

Цель: закреплять знания детей о многообразии насекомых

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, кто такие насекомые. Я сейчас буду называть насекомых и других живых существ вперемежку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

Картотека Дидактические игры и приложения направленные на обогащение нравственно - ценного словаря дошкольников

"Добавь словечко"

Правило игры: кому брошу мяч, тот отвечает.

Ведущий называет несколько слов, а игроки называют синонимический ряд.

Например: Добрый - доброжелательный, добросердечный...

Испуганный - боязливый, трусливый....Храбрый - отважный, смелый...

Скупой - скарденый, жадный...

"Скажи наоборот"

Правило игры: кому брошу мяч, тот отвечает.

Воспитатель называет слово, а ребёнок подбирает антоним.

Например: Трудолюбивый - ленивый.

"Найди себе пару"

Правило игры: Дети превращаются в слова. Ведущий говорит, кто каким словом стал. Дети бегают, прыгают, по команде находят свою пару.

В этой игре необходимо использовать разные части речи, а также обращать внимание, на соответствие части речи, предлагаемой взрослым и называемой ребёнком.

Например: доброта - злость, злой - добрый, быть добрым - злиться.

Надо стимулировать ребёнка к использованию в речи не только отдельных слов, но и словосочетаний.

Например: скупой купец - щедрый купец; скупая девочка - щедрая девочка.

"Что бывает...(добрым, злым, щедрым, лживым...)"

Цель: формирование умения подбирать слова, лексически сочетающиеся с заданным.

Правило игры: дети должны назвать слова по цепочке.

Добрым бывают не только человек, какое-либо животное (кошка, собака), но и руки, глаза, солнце, ветер. улыбка, книга и т.д.

"Найди ошибку"

Цель: закреплять умение подбирать нравственно - ценную лексику, адекватную смысловому содержанию предложения.

Правило игры: кто быстрее найдёт ошибку.

Примерные варианты заданий:

Вежливая девочка грубо разговаривала с бабушкой.

Сегодня праздник, поэтому мальчик хвастается новой игрушкой.

Мама обрадовалась, так как дочка не хотела ей помогать.

Трусливый мальчик заступился за слабого и т.д.

"Кто что делает? или Кого как называют?"

Цель: Активизировать нравственно - ценный словарь (глаголы, имена существительные)

Правило игры: кому брошу мяч, тот отвечает.

Используемая лексика: плакса - ...(плачет); смельчак - ...(никого не боится); лгун -...(лжёт); трудолюбивый -...(любит трудиться); храбрец -...(никого не боится) и т.д.

Вариант: Как называют человека, который всего боится? (трус)

А если это девочка? (трусиха)

Как называют девочку, которая все время жадничает? (жадина)

А мальчика? (тоже жадина) и т.д.

"Живая радуга"

Цель: определение нравственных качеств человека: хвастливость, лживость, справедливость, доброжелательность, смелость, щедрость - и их роль в жизни людей.

Правило игры: перед детьми раскладываются карточки разных цветов. Воспитатель называет нравственные качества человека. Детям необходимо подумать и подобрать к каждому качеству свой цвет, объяснить свой выбор.

"Две страны"

Вместе с ребёнком вырежьте из раскрасок, детских журналов персонажей из разных сказок (как положительных, так и отрицательных).

Подготовьте два листа цветной бумаги: светлый и тёмный.

Разместите положительных героев на светлом листе - это **страна хороших поступков**, а отрицательных персонажей - на тёмном листе - это **тёмное царство**. Обсудите, почему ребёнок помещает героев в ту или иную страну.

После того, как две страны обретут своих жителей, спросите, в какой стране лучше, почему? Пожалейте тех персонажей, которые попали

в **тёмное царство**, и предложите совершить чудо. Пусть ребёнок станет **добрым волшебником**. Ему нужно будет наделить отрицательных героев хорошими манерами и обменять их плохие качества на хорошие. Ребёнку

предстоит изменить образы этих персонажей, например, нарисовать им улыбки, украсить их цветами, дорисовать их таким образом, чтобы они превратились в хороших и добрых героев.

"Добро победит зло"

Для игры нужны:

карточки-таблички с надписями: зависть, жадность, грубость, предательство, война, ложь и т.п.

мелкие игрушки, бусины - добрые дела

весы

Чтобы победило добро нужно постараться. Дети подходят по одному к весам, говорят о своём добром деле и кладут на чашку свою капельку (игрушку).

"Коврик мира"

Цель: научить детей стратегии переговоров.

Для игры необходим коврик (кусочек тонкого пледа).

Беседа: Что такое спор? Ссора?

Как возникает спор? Что может послужить поводом?

Что может произойти после спора? Ссоры? и т.д.

Коврик мира - место где "противники" могут сесть и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы.

(Поставьте на середину коврика игрушку, предложите решить (проиграть) ситуацию.

Два ребёнка хотят взять игрушку, но она одна.
Помогите им договориться.)

"Сказка"

Водящий называет сказочного героя, а участники определяют добрый он или злой. Если добрый - хлопают в ладоши, если злой - закрывают лицо руками.

"Народная мудрость"

Предложите объяснить смысл пословицы (поговорки).

- Делай другим добро - будешь сам без беды.
- Доброе смолчится, худое молвится.
- Доброе слово человеку - что дождь в засуху.
- Добро не лихо - ходит тихо.
- Злой человек, как уголь: если не жжёт, то чернит.
- Красота до вечера, а доброта навеки.
- Учись добром - худое на ум не пойдёт.
- Добро поощряй, а зло порицай.
- Делая зло на добро не надейся.
- Доброму гостю хозяин рад.
- Доброму человеку весь мир - свой дом, злому - и своя хата чужая.

Сказка о щедрости и жадности

Хорошо живётся белкам в лесу летом. Так много вокруг разных грибов, ягод, орехов, которые можно есть самим, угощать других зверят и собирать на зиму про запас!

Бельчонок Пушистик набрал полное дупло разных вкусностей. Чего в нём только не было!

И лесные орешки, и жёлуди, и семена, и разные сушёные ягоды!

Пушистик ел их сам, а порой и приглашал в гости белочку по имени Кисточку с её бельчатами, чтобы угостить их.

Кисточка была очень благодарна щедрому Пушистику - ведь она сама не могла собрать в своё дупло столько разной еды, так как нянчила маленьких бельчат и редко выбиралась из своего жилища. Когда наступила холодная, суровая зима,

Пушистик охотно делился своими запасами с синицами и снегирями, которым так трудно найти корм под снегом.

Птицы прилетали к дуплу бельчонка каждое утро, клевали семена и ягоды, а потом весёлым свистом благодарили своего щедрого друга.

По соседству с Пушистиком жил зверь-бурундук по прозвищу Сундук. Этот бурундук Сундук только и делал всё лето, что тащил в своё жилище орехи и складывал их в сундук про запас. Он никогда никого не угощал, ничем ни с кем не делился.

Звери его не любили, в гости к нему не ходили и называли жадиной. сундук-бурундук всю долгую зиму сидел в дупле один.

И хотя у него было много еды, одному, без друзей, ему было очень скучно коротать длинные тёмные вечера.

Однажды в домик бурундука постучалась птичка-клёст по прозвищу Хохолок. Хохолок очень проголодался, так как ёлки после снегопада покрылись ледяной корой, и до шишек ему было никак не добраться. Хохолок совсем ослабел от голода и решил попросить немного еды у Сундука.

Но жадный Сундук высунул из дупла толстые щёки и сказал: "Пошёл прочь, попрошайка!

Ничего тебе не дам! Самому мало!"

Эти слова услышал Пушистик и крикнул: "Лети ко мне, Хохолок! Я с тобой поделюсь! Никто не должен голодать!" Хохолок обрадовался, склевал угощение повеселел.

В благодарность он спел Пушистику весёлую песенку о том, что совсем скоро наступит весна.

Так подружились Хохолок с Пушистиком!

Вопросы для обсуждения:

Кто из сказочных зверей тебе нравится и почему?

Кого из них можно назвать щедрым и почему?

А кого жадным? Почему?

А каким словом ещё можно назвать бурундука?

На кого бы ты хотел быть похожим?

Как ведёт себя Щедрый человек?

Как поступает жадный?

Дополнительное задание

Нарисуйте две картинки с названиями "Щедрость" и "Жадность".

Сказка о бережливости и скупости.

У каждого из двух светлячков, живущих в дремучем тёмном лесу, было по два хрустальных фонарика с разноцветными стёклами.

Светлячок Ойля зажигал свои фонарики каждый вечер, чтобы освещать дорогу всем жителям леса. Он берёт свои фонарики - часто протирал тряпочкой хрупкие цветные стёклышки, чтобы фонарики ярче светили тёмной ночью. Днём он аккуратно убирал их в коробку, чтобы не разбились.

Когда к Ойле кто-нибудь приходил, чтобы попросить фонарик для освящения тёмных тропинок, то Ойля всегда с радостью откликался на просьбу и давал свои фонарики.

А светлячок Охля был скупой. Он никому не позволял брать свои фонарики. Он так их берёт, что сам никогда ими не пользовался и не доставал их из коробки. Фонарики лежали в ней без дела и даже запылились так, что перестали блестеть их хрустальные цветные стёклышки.

Однажды тёмным вечером Охля возвращался от Ойли, у которого был в гостях на дне рождения. Он не заметил в темноте пенёк, споткнулся, подвернул лапку и упал. Охля закричал, стал звать на помощь.

Сбежались звери и стали помогать Охле подняться и добраться до дома. А ведь в это время в коробке под кроватью у Охле лежали прекрасные фонарики, которые могли бы помочь быстро и легко добраться домой в темноте.

Вопросы для обсуждения

- Кого из светлячков можно назвать скупцом, а кого просто бережливым?
- Кто из светлячков вам понравился больше? С кем из них вы хотели бы дружить?
- Как был назван Охля за свою скупость?
- Кого люди называют скупцами?
- Что такое скупость?

Дополнительное задание

Нарисуйте бережливого Ойлю и скупого Охлю и их фонарики.

Сказка о бережливости и экономности

Все знают про полосатого кота Матроскина. Он умный, бережливый. Пёс Шарик тоже бережливый. В избушке у Матроскина с Шариком чисто, аккуратно. Все вещи лежат по местам. Кот и пёс берегут свои вещи, заботятся о них: чистят свои серые шубки, просушивают их, если они намокли от снега и дождя; протирают каждый вечер свои сапожки и аккуратно ставят их в угол избушки. После ужина они всегда моют посуду и аккуратно расставляют её по полочкам. Шарик так же протирает и чистит своё ружьё для фотоохоты, а Матроскин начищает большой бидон для молока, которое даёт его любимая корова Мурка. Так кот и пёс берегут свои вещи, чтобы они дольше прослужили, и не пришлось тратить деньги на покупку новых. Эти деньги Матроскину с Шариком ещё пригодятся для разных покупок в будущем.

Матроскин не только бережливый, он ещё и очень экономный. Он не тратит неразумно и сразу все деньги от продажи молока. Он их экономит: тратит только часть, а другую складывает в копилку, чтобы потом купить для всей семьи: для себя, Шарика и Дяди Фёдора - новый большой телевизор. Вот он какой экономный, кот Матроскин!

Вопросы для обсуждения

- Тебе нравится Матроскин? Почему? А Шарик?
- Кого из них можно назвать бережливым? А кого экономным?
- Что это значит экономить?
- Что такое бережливость?
- Чем похожи бережливые и экономные люди?

Дополнительное задание

А теперь составьте рассказ о том, кто в вашей семье лучше всех умеет экономить.

Дидактические игры для детей по экологии

Воспитателям необходимо научить детей любить природу, содержать её в чистоте и ухаживать за растениями и животными. Поэтому дидактические игры в подготовительной группе по экологии составляются один раз в неделю.

Дидактическая игра: «Лесной поезд»

Цель: закреплять и систематизировать знание детей про зверей, птиц и насекомых.

Материал: карточки с животными, птицами и насекомыми; два картонных поезда (к каждому прикрепляется 3 вагона).

Воспитатель предлагает выбрать две команды по 3 человека. Дети должны в первый вагон посадить лесных зверей, во второй – птиц, в третий – насекомых. Какая команда справится быстрее — выигрывает.

«Чем питаются животные?»

Цель: формировать представление о питании домашних и лесных животных.

Материал: карточки с изображением животных и едой для них.

Воспитатель проводит беседу про домашних и лесных животных, показывает картинки к ним. Выбирает две команды и раздаёт карточки с животными и едой для них. Например, картинки с белкой, зайцем, лисой, собакой, попугаем, орехами, морковью, куропаткой, косточкой, зерном. Все эти карточки должны быть перемешаны. Дети как можно быстрее должны найти подходящие картинки. Например, белка с орехами, заяц с морковью и т. д.

Каждая дидактическая игра формирует у ребёнка представление об окружающем мире. Необходимо закреплять умения и навыки у дошкольников. Тогда он пойдёт в первый класс подготовленным ребёнком.

Дидактические игры для развития речи детей

Детям нужно давать не только представление об экологии. Необходимы дидактические игры по развитию речи. Подготовительная группа – это важный период ребёнка. Благодаря играм дети пополняют словарный запас, учатся правильно говорить, выражать и формулировать свои мысли.

Дидактическая игра «Найди лишнее слово»

Цель: развивать память, пополнять словарный запас, закреплять материал.

Воспитатель называет 4 слова. Например, пальто, шуба, куртка, платье. Задача дошкольника найти лишнее слово. Пальто, шуба и куртка – это верхняя одежда. Платье к ним не относится.

Игра: «кто знает больше?»

Цель: закреплять и учить слова, определять их значение.

Материал: карточки животных, цветов, мебель и т. д.

Воспитатель предлагает детям перечислять животных. Она называет: медведь, заяц. Дети по очереди продолжают. Потом переходят к цветам, овощам, фруктам и т. д. Для дошкольников задания по развитию речи довольно сложные. Поэтому не ругайте, а терпеливо ожидайте, когда ребёнок вспомнит название. Для детей интересны дидактические игры.

Очень интересная и занимательная игра «Лишняя картинка».

Она предназначена для изучения цифр. Для игры возьмите лист бумаги А4 и поделите его на равные четыре части. В верхнем правом углу нарисуйте 3 ореха, а в нижнем 4 листика. Нарисуйте вверху слева три игрушки, а под ними 3 овоща. Ребёнок должен учиться думать логически. Он найдёт лишнюю картинку (4 листочка).

Чтобы дети стали более внимательными предложите игру «Паровозик».

Благодаря ей дети смогут быстро выучить и запомнить геометрические фигуры.

Вырежьте из картона для дошкольников несколько овалов, кругов, квадратов, ромбов, треугольников и паровоз с пятью вагонами. Поделите детей на команды. К первому паровозу прикрепите овал. Дети поймут, для какой фигуры этот домик. Также квадрат, круг, ромб и треугольник. Какая команда быстрее разберёт фигуры по нужным домикам, та и выиграла.

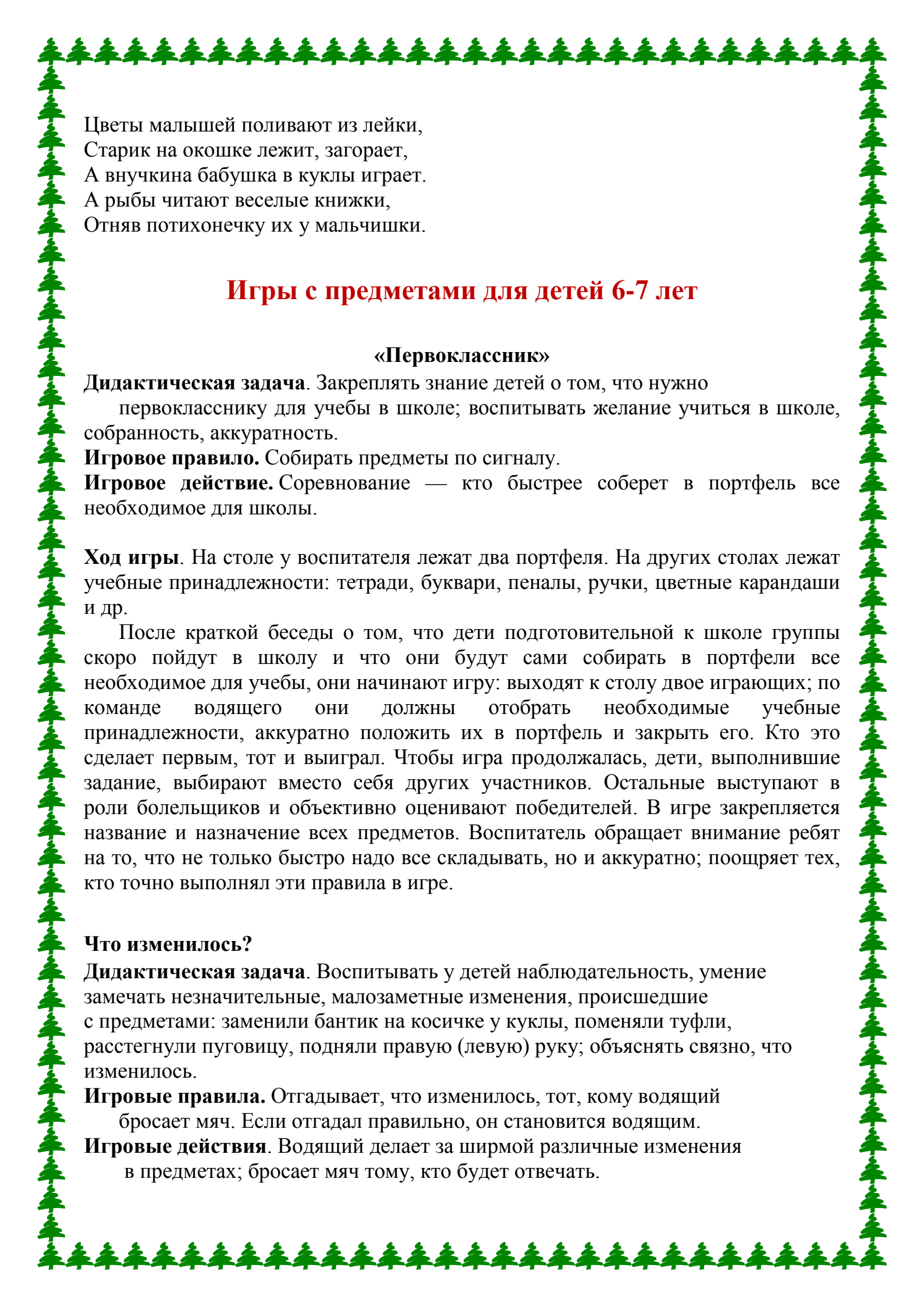
У нас в переулке есть дом с чудесами,

Сходите, взгляните – увидите сами:

Собака садится играть на гармошке,

Ныряют в аквариум рыжие кошки,

Носки начинают вязать канарейки,



Цветы малышей поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучкина бабушка в куклы играет.
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихонечку их у мальчишки.

Игры с предметами для детей 6-7 лет

«Первоклассник»

Дидактическая задача. Закреплять знание детей о том, что нужно первокласснику для учебы в школе; воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование — кто быстрее соберет в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе у воспитателя лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др.

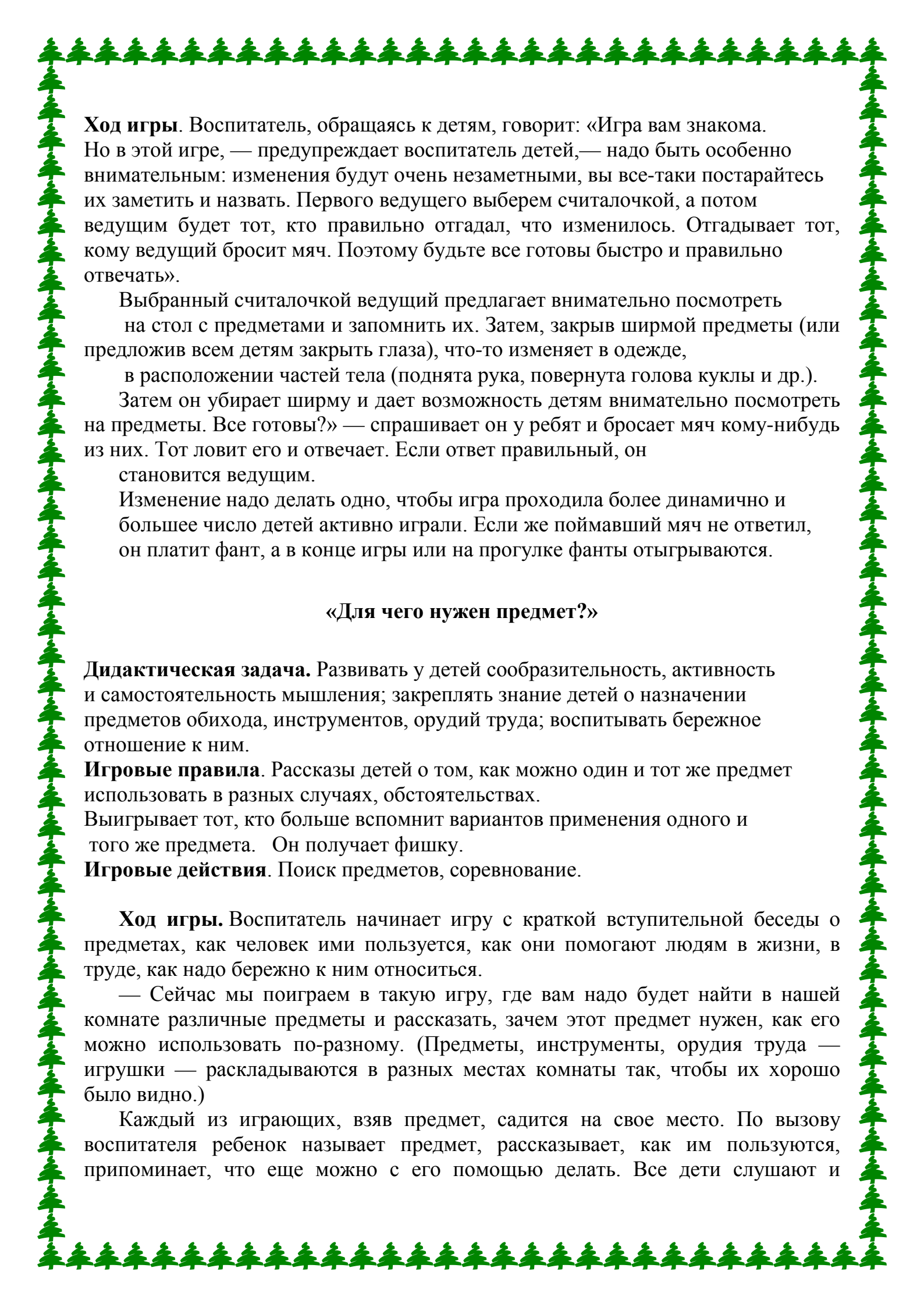
После краткой беседы о том, что дети подготовительной к школе группы скоро пойдут в школу и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру: выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей. В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо все складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнял эти правила в игре.

Что изменилось?

Дидактическая задача. Воспитывать у детей наблюдательность, умение замечать незначительные, малозаметные изменения, происшедшие с предметами: заменили бантик на косичке у куклы, поменяли туфли, расстегнули пуговицу, подняли правую (левую) руку; объяснять связно, что изменилось.

Игровые правила. Отгадывает, что изменилось, тот, кому водящий бросает мяч. Если отгадал правильно, он становится водящим.

Игровые действия. Водящий делает за ширмой различные изменения в предметах; бросает мяч тому, кто будет отвечать.



Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Игра вам знакома. Но в этой игре, — предупреждает воспитатель детей, — надо быть особенно внимательным: изменения будут очень незаметными, вы все-таки постарайтесь их заметить и назвать. Первого ведущего выберем считалочкой, а потом ведущим будет тот, кто правильно отгадал, что изменилось. Отгадывает тот, кому ведущий бросит мяч. Поэтому будьте все готовы быстро и правильно отвечать».

Выбранный считалочкой ведущий предлагает внимательно посмотреть на стол с предметами и запомнить их. Затем, закрыв ширмой предметы (или предложив всем детям закрыть глаза), что-то изменяет в одежде,

в расположении частей тела (поднята рука, повернута голова куклы и др.).

Затем он убирает ширму и дает возможность детям внимательно посмотреть на предметы. Все готовы?» — спрашивает он у ребят и бросает мяч кому-нибудь из них. Тот ловит его и отвечает. Если ответ правильный, он

становится ведущим.

Изменение надо делать одно, чтобы игра проходила более динамично и большее число детей активно играли. Если же поймавший мяч не ответил, он платит фант, а в конце игры или на прогулке фанты отыгрываются.

«Для чего нужен предмет?»

Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, активность и самостоятельность мышления; закреплять знание детей о назначении предметов обихода, инструментов, орудий труда; воспитывать бережное отношение к ним.

Игровые правила. Рассказы детей о том, как можно один и тот же предмет использовать в разных случаях, обстоятельствах.

Выигрывает тот, кто больше вспомнит вариантов применения одного и того же предмета. Он получает фишку.

Игровые действия. Поиск предметов, соревнование.

Ход игры. Воспитатель начинает игру с краткой вступительной беседы о предметах, как человек ими пользуется, как они помогают людям в жизни, в труде, как надо бережно к ним относиться.

— Сейчас мы поиграем в такую игру, где вам надо будет найти в нашей комнате различные предметы и рассказать, зачем этот предмет нужен, как его можно использовать по-разному. (Предметы, инструменты, орудия труда — игрушки — раскладываются в разных местах комнаты так, чтобы их хорошо было видно.)

Каждый из играющих, взяв предмет, садится на свое место. По вызову воспитателя ребенок называет предмет, рассказывает, как им пользуются, припоминает, что еще можно с его помощью делать. Все дети слушают и

дополняют в случае необходимости ответ. Например, ребенок взял ведерко. Он может рассказать так: «Это ведро. Оно нужно для того, чтобы в нем носить воду, поливать огород, в ведре можно переносить и песок, а доярки в ведре носят молоко». Или: «Это шланг. Из него поливают цветы, огород, дорожки. Через шланг можно перепрыгнуть, как через веревочку». Или: «Это веревка. Она нужна, чтобы ею привязывать, связывать что-то, на ней можно повесить качели, белье. Через веревочку можно скакать, сделать круг и делать всем вместе упражнения». Безусловно, не все эти возможности использования предметов дети сразу вспоминают. Но данная игра приучает их припоминать, извлекать из своего прошлого опыта необходимые знания, активно мыслить.

«Кто потрудился?»

Дидактическая задача. Расширять, уточнять знание детей о труде людей, воспитывать интерес к труду взрослых, уважение к ним.

Игровое правило. Группировать предметы по месту их производства: фабрика (завод) и колхоз (совхоз).

Игровое действие. Соревнование двух команд: «колхозники», «рабочие».

Ход игры. Для игры необходимо подобрать такие предметы, чтобы можно узнать, кто их сделал или вырастил: колоски, овощи, фрукты, коробочка хлопка, семена огородных растений, мед (в баночке), игрушки, одежда кукол, обувь, посуда, мебель. Все эти предметы лежат на столе. Воспитатель поднимает предмет и спрашивает:

— Что это? Кто его сделал?

Дети хором отвечают:

— Рабочие!

Предмет кладут в одну сторону на столе.

— А это что? Кто его вырастил?

— Колхозники!

Предмет кладут на другую сторону стола.

Но вот воспитатель поднимает бублик.

— А это что?

— Бублик.

— Кто его испек?

— Рабочие пекарни.

— А из чего? (Кто вырастил пшеницу? Кто молот муку?)

Так воспитатель подводит детей к самостоятельному умозаключению, что труд колхозников и рабочих тесно связан между собой, что труд одних людей зависит от труда других.

— Как же нам поступить? Куда положим бублики?

— И туда, и сюда! — предлагают дети.

— Правильно, дети.

Кладет бублики на стол. Когда предметы на столе разложены на две группы, воспитатель заключает эту часть игры словами:

— Все, что нас окружает, все предметы сделаны руками человека-труженика. Видите, как много мы сегодня рассмотрели и назвали предметов. Но их ведь значительно больше. Вот сейчас и поиграем так. У нас будет две команды: «колхозники» и «рабочие». Сейчас команды по сигналу «Начали!» будут собирать предметы в нашей комнате, так чтобы в одном конце комнаты было собрано все, что сделано рабочими, а в другом конце все, что выращено колхозниками.

После сигнала «Стоп!» проверяется правильность отбора предметов по месту их производства. Выигрывает та команда, у которой не было ошибок. Ее приветствуют аплодисментами.

Настольно-печатные игры для детей 6-7 лет

От зернышка до булочки

Дидактическая задача. Закреплять и систематизировать знания детей о том, как выращивают и производят хлеб; воспитывать уважение к труду хлебороба; активизировать словарь: сеялка, борона валкоподборщик, элеватор, комбайн.

Игровые правила. Отбирать маленькие карточки и закрывать ими клеточки можно только после сигнала водящего.

Игровые действия. Разделение играющих на три бригады: «зернышко», «колосок» и «булочка». Соревнование — кто быстрее отберет нужные карточки с изображением машин, помогающих хлеборобам в их работе, и закроет ими пустые клетки на своем поле.

Ход игры. До начала игры дети рассматривают хлеб на поле. С детьми проводится краткая беседа о том, какой путь проходит хлеб от зерна до булочки, как много людей работает для того, чтобы у всех был хлеб. Хлеборобам помогают машины: трактор, комбайн; механизмы: сеялка, снегозадержатель, валкоподборщик, борона.

— Сейчас мы поиграем так, чтобы вы вспомнили, как называются машины, когда, какие машины работают. Посмотрите на эти картины!

Воспитатель показывает три картины: поле ранней весной, летом и осенью. Дети объясняют, почему они считают, что на картине такие времена года.

— У нас будет три бригады: «зернышко», «колосок» и «булочка» (в каждой бригаде по 2 — 3 человека). Картина, на которой изображено поле весной, выдается бригаде «зернышко», поле летом — бригаде «колосок», поле осенью — бригаде «булочка». На столе лежат картинки с изображением разных машин, которые помогают хлеборобам. Вам нужно отобрать те, которые нужны в это

время года. Начинайте! — объясняет правила воспитатель. — Выигрывает та бригада, которая правильно отберет, назовет машины и закроет ими пустые клетки.

После обмена картинками можно ввести элемент соревнования — кто скорее отберет нужные картинки. Для того чтобы усложнить задание, при перемешивании картинок можно подложить такие, на которых изображены машины, используемые в данном виде труда, например каток, бульдозер, подъемный кран.

Выигравшая бригада получает фишку. В -конце игры подсчитывают фишки и объявляют победителей.

Кем быть?

Дидактическая задача. Закреплять, углублять знания детей о разных видах сельскохозяйственного труда; воспитывать уважение к труженикам села, желание брать на себя роли в творческих играх на темы труда сельскохозяйственных рабочих.

Игровое правило. О содержании картинки, на которую указывает стрелка, рассказывает ребенок, названный ведущим.

Игровое действие. Выбор считалочкой ведущего. (Использование стрелки для выбора картинки.)

Ход игры. Воспитатель вначале вспоминает с детьми о том, что они видели во время экскурсии на колхозном поле, на ферме, пастбище, в свинарнике, механической мастерской. Вспоминают, как помогали телятницам и свинаркам кормить и поить телят и поросят. (Заранее подготовлены фотографии, на которых изображены играющие дети: они трудятся, как взрослые, в разных сферах сельскохозяйственного производства.) Затем кладет на стол круг из плотной бумаги, по краям которого прикреплены фотографии, а в середине — вращающаяся стрелка.

Вариант 1. Воспитатель объясняет правила:

— Сейчас мы выберем водящего. Он будет вращать стрелку так, чтобы она показала на какую-либо картинку, затем скажет: «Стрелка, покажи, а ты, Витя (Света, Оля), расскажи, что делают люди, изображенные на картинке. Кто правильно расскажет, тот становится потом водящим.

Уточнив еще раз правила, выбирают водящего, и игра начинается.

Вариант 2. Играть можно и так: заменить картинки новыми, с другим сюжетом. Например, дети, играя, воспроизводят действия взрослых по уходу за животными, выращиванию овощей, фруктов.

В процессе этой игры воспитатель формирует у детей интерес к труду для всех, желание трудиться в родном колхозе (совхозе).

Из чего и кем сделано?

Дидактическая задача. Уточнять знания детей о том, что их платья и костюмы сделаны из хлопчатобумажной ткани.

Игровые правила. Слушать внимательно рассказ педагога, по ходу показывать картинку, иллюстрирующую рассказ.

Игровые действия. Путешествие туда, где растет хлопок; где из хлопка изготавливают хлопчатобумажные ткани — в «ситцевое царство». Путешествие на фабрику одежды, где из ткани шьют платья и костюмы. Показ картинок, соответствующих содержанию рассказа воспитателя.

Ход игры. Для игры нужны картинки, изображающие хлопковые поля, хлопок (цветок с коробочкой хлопка); большие машины, отвозящие хлопок на фабрики, очищающие хлопок от семян; прядильно-ткацкие фабрики, ткачих, изготавливающих полотно; художников, делающих рисунки для тканей; печатные машины, наносящие рисунки на ткани. Образцы хлопчатобумажных тканей: ситец, сатин, бязь и др. Картинки, на которых нарисована разная одежда из ситца. До начала игры воспитатель раздает детям эти картинки, затем говорит:

— Знаете ли вы, из чего сделаны ваши платья, костюмы? Посмотрите внимательно! Многие из них сшиты из хлопчатобумажной ткани. Хлопок, из которого сшита одежда, растет там, где много тепла и солнца.

Первое наше путешествие и будет в солнечный Узбекистан, где растет хлопок. (Дети рассматривают растения хлопчатника и плоды — коробочки с белым пушистым хлопком.) Эти коробочки собирают и отправляют на очистительные фабрики. (Показ картинки.) Там хлопок расчесывают щетками и пересылают на прядильные фабрики. Прядильные машины прядут нити и наматывают их на веретена. (Показ картинки.) Из ниток ткачихи ткут ткань. (Показ картинки.) Художник придумывает рисунок на ткань. (Показ картинки.) Так получается ситец или сатин. (Показ тканое разными рисунками.) Из этой ткани шьют разную одежду. (Показ картинки.)

Воспитатель в конце игры отмечает тех детей, кто внимательно слушал рассказ, своевременно показывал картинки.

После этой игры можно предложить сшить для кукол одежду из ситца или сатина, из разных лоскутов.

Кто быстрее?

Дидактическая задача. Уточнять и расширять знания детей видах спорта: зимних и летних; воспитывать желание заниматься физкультурой, спортом, развивать быстроту реакции на сигнал, находчивость; расширять словарь детей.

Игровые правила. Поиск предметов и картинок с изображением разных видов спорта начинать только по сигналу водящего (свистку). Выигравшей команде вручается флажок какого-либо находящегося поблизости спортивного общества. С этим флажком команда делает круг почета.

Игровое действие. Поиск предметов по сигналу.

Ход игры. Воспитатель коротко беседует с детьми о спорте, его видах, о чемпионах, известных детям, уточняет понятия «зимний» и «летний» виды спорта, затем объясняет правила игры:

— Сейчас мы разделимся на две команды, выберем считалочкой командиров. На одном столе вы видите картинку с изображением летнего вида спорта. Какой это вид спорта?

— Это гребля, — отвечают дети.

— Правильно, на этом столе лежит картинка, на которой изображен летний вид спорта. Посмотрим теперь, что нарисовано на другой картинке.

— Это фигурное катание.

— К какому виду спорта мы его отнесем?

— К зимнему.

Дальше воспитатель объясняет правила игры:

— У нас в комнате лежат разные предметы, которые используются в спорте, и картинки о спорте. Ваша задача — найти их и положить на свой стол.

Воспитатель приглашает к себе двух командиров и на ухо им сообщает, что одна команда будет называться «зима», а другая «лето». Каждый из играющих подходит к командиру и тихо спрашивает: «В какую команду идешь: «зима» или «лето»? Кончается сговор разделением детей на две команды так, чтобы играющих получилось поровну. Выбирают судью, ему вручают свисток. По сигналу судьи дети расходятся по комнате и ищут предметы и картинки, относящиеся к спорту, быстро кладут их на свой стол, также по сигналу возвращаются на место. Вместе с судьей проверяют правильность отбора предметов (шарики, мячи, обручи, ракетки, воланы, лук, клюшка и др.) и картинок, считают их количество. Команда, собравшая большее количество предметов и картинок, награждается спортивным флажком и во главе с командиром проходит под песню (марш) по кругу. Все болельщики приветствуют ее. Затем игра повторяется. Усложнение игры возможно за счет сокращения времени для поиска.

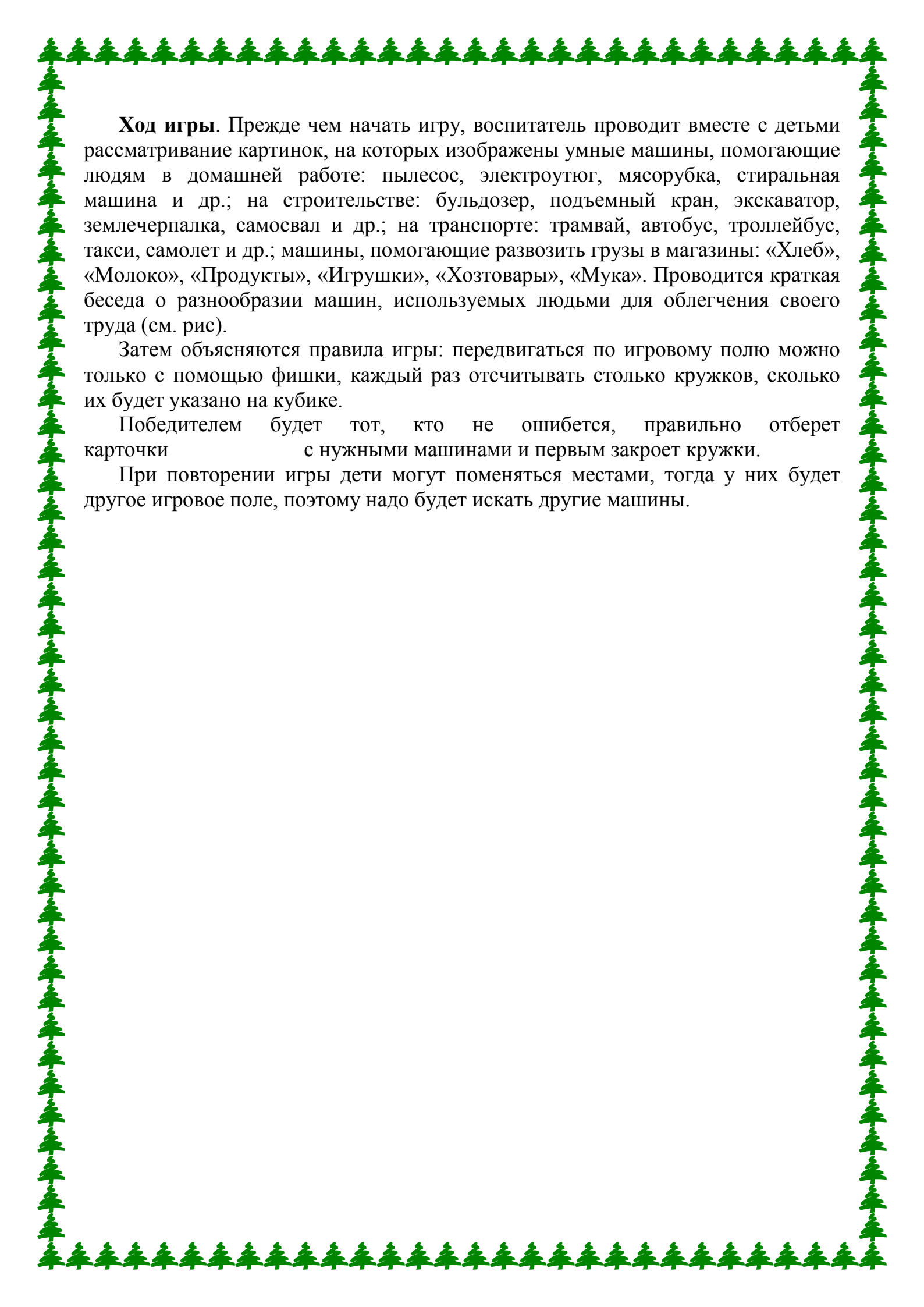
После этого увлекательно проходят спортивные игры на участке, так как у детей создан определенный к ним интерес и они теперь имеют для их проведения разнообразное оборудование.

Умные машины

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о том, что в работе людям помогают разные машины; учить группировать машины по одному признаку: по их назначению; упражнять в правильном названии машин, активизировать словарь детей: бульдозер, подъемный кран, «Скорая медицинская помощь», грузовой автомобиль, снегоуборочная машина и др.

Игровые правила. Последовательность хода определяется брошенным кубиком, отсчитывается число ходов фишками. Выигравшим считается тот, кто первым закрыл клетки своего игрового поля.

Игровое действие. Закрывать клеточки фишками.



Ход игры. Прежде чем начать игру, воспитатель проводит вместе с детьми рассматривание картинок, на которых изображены умные машины, помогающие людям в домашней работе: пылесос, электроутюг, мясорубка, стиральная машина и др.; на строительстве: бульдозер, подъемный кран, экскаватор, землечерпалка, самосвал и др.; на транспорте: трамвай, автобус, троллейбус, такси, самолет и др.; машины, помогающие развозить грузы в магазины: «Хлеб», «Молоко», «Продукты», «Игрушки», «Хозтовары», «Мука». Проводится краткая беседа о разнообразии машин, используемых людьми для облегчения своего труда (см. рис).

Затем объясняются правила игры: передвигаться по игровому полю можно только с помощью фишки, каждый раз отсчитывать столько кружков, сколько их будет указано на кубике.

Победителем будет тот, кто не ошибется, правильно отберет карточки с нужными машинами и первым закроет кружки.

При повторении игры дети могут поменяться местами, тогда у них будет другое игровое поле, поэтому надо будет искать другие машины.