Картотека дидактических игр по познавательному развитию

«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, воспитатель предлагает детям их найти.
Усложнение: Дети делятся на команды: одна называет орудия труда, а другая – профессии.

«Не ошибись»

Дидактическая задача: Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.
Игровое правило: Выигрывает тот, кто первым сложил картинку(из шести частей) об одном виде спорта.
Ход игры: У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.

По этому принципу можно провести игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям

«Где это можно купить»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных; учит детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям, делать несложные покупки.
Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лото
Ход игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин)

«Так бывает или нет?»

Дидактическая задача : Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.
Игровое правило: Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.
Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:
- Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то ,чего не бывает. Кто заметит, тот пусть после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.
«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали горку из снега и стали кататься с нее на санках»

Дети придумываю сами небылицы.

«Узнай по описанию»

Дидактическая задача: Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.
Игровое правило: Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.
Ход игры: Воспитатель рассказывает:
- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке круглое, гладкое, зеленое, а с одной стороны бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла как называется» - подумала Наташа. Дети , кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать)

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

«Какое время года?»

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.
Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.
Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Дидактическая задача : Упражнять детей в классификации предметов
Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.
Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:
- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

- стол, стул, диван, кровать – **мебель**
- ложка, кастрюля, тарелка – **посуда**
- автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – **транспорт**
- малина, клубника, черника- **ягоды**
- роза, ромашка, василек **– цветы**

«Что было, если бы…?»

Дидактическая задача: Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.
Игровое правило: Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.
Ход игры: Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И.Чуковского «Федорино горе»
- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры?
(не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).
- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?
- А что было ба, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? (*ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)*
Дети сами придумывают загадки.

«Так у нас. А как у вас?»

Дидактическая задача: Разъяснить детям, что вечернее время – это время после работы, когда взрослые возвращаются с работы, а дети из детского сада. Это время, когда вся семья собирается дома. Учить детей радоваться участию в семейных делах, разговорах, играх. Формировать добрые чувства к членам семьи
Игровое правило: Рассказать, как проходит вечер в семье.
Ход игры: Воспитатель предлагает рассказать детям, что бывает вечером у них дома.
Первым рассказывает воспитатель.

"Что умеет делать?"

Дидактическая задача: Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Игровое правило: Ведущий называет объект. (Объект можно показать, назвать или загадать с помощью загадки).

Ход игры:

В: Телевизор.
В: Что может мяч?
В: Что может светофор?
В: Что может растение?
В: Что может слон?
В: Что может дождь?
В: Что может дождь?
В: Что может краска?
В: Что может художник?

"Раньше - позже"

Дидактическая задача: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях

Игровое правило: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Ход игры

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?
В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?
В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу?
В: Вы сегодня живете в большом многоэтажном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом?
В: Какая часть суток сейчас?
В: А что было раньше?
В: А раньше?
В: А еще раньше?
В: Какой сегодня день недели?
В: А какой день недели был вчера?
В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?…

«Где живет?»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о среде обитания животных, фантастических героев

Игровое правило: Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Где живет медведь?
В: Где живет собака?
В: Где живет ромашка?
В: Где живет гвоздь?
В: Где живут вежливые слова?
В: А что значит хороший человек?

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?
В: Где живет зло?
В: В каких словах живет буква "А"?
В: Где живет слово?
В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?
В: Где живет грустная мелодия?

"Хорошо-плохо"

Дидактическая задача: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Игровое правило: Ведущим называется любой объект, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?
В: Съесть конфету - плохо. Почему?

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?
В: Огонь - это плохо. Почему?
В: Листопад - это хорошо?
В: Листья под ногами - плохо. Почему?
В: Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем?
В: Что плохого в бодрой ритмичной музыке?

«Из чего сделано?»

Дидактическая задача: Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.
Игровое правило: Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.
Ход игры: Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.
Правила игры: Нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.
Усложнение: Пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов и положить их на поднос, который сделан из того же материала.

"Раз, два, три… ко мне беги!"

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов
Игровое правило: Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.
Ход игры:
В:"Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!"
В: "Раз, два, три, все, кто живет в поле, ко мне беги!
В: "Раз, два, три, те, кто умеет петь, ко мне беги!"
В: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра… Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка…
В: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки
В: "Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда… ко мне беги!"

«На что похоже»

Дидактическая задача: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Игровое правило: Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него
(по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу)..

Ход игры:

В: На что похож абажур?
В: На что похожа улыбка?
В: Половник.
В: На что похож дождь?
В: А душ какой бывает?
В: На что похожа коробка цветных карандашей?
В: На что похожа кисть?
В: На что похож светофор?
В: На что похожа иголка?
В: На что похож звук "Р"?
В: На что похожа мелодия вальса?

"Теремок"

Дидактическая задача: Учить выделять свойства вещей, находить общее и различное.

Игровое правило: Детям раздаются различные предметные картинки. Ведущий сидит в "теремке". Каждый приходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Ход игры.:

1 вариант

Ведущий выбрал машину.
Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?
В: Это я, машина.
Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?
В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.
Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помоют меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить,

так как у меня могут быть колесики.

2 вариант:

В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.

Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

В: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.

"Найди друзей"

Дидактическая задача: Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Игровое правило: Игру рекомендуется использовать после игры "Что может?". Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят (с помощью набора предметных картинок), кто или что выполняет эту же функцию.

Ход игры:

В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию.

В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать?

В: А самолет сам летает?

В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их!

В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок.

В: У меня в руках шар. Он может катиться. А какие еще предметы могут выполнять эту функцию (то есть закрепить у детей понятие о том, что катятся только предметы, у которых нет углов.)

В: У меня карандаш. Его функция - оставлять след на бумаге. Какие еще предметы оставляют следы на бумаге.

"Все в мире перепуталось"

Дидактическая задача: Расширять представлений детей об окружающем мире.

Игровое правило: Для игры используется "модель мира", которая состоит из двух частей: рукотворного и природного мира..

Воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

Ход игры:

В: Что изображено у тебя на картинке?
В: К какому миру относится яблоко?
В: Почему картинку с машиной поместили в рукотворный мир на модели?
В: На картинке - шуба. К какому миру принадлежит?
В: Почему вы так думаете?
В: Шубу поместим в сектор с посудой?
В: Итак, шуба относится к одежде. К верхней одежде.
В: На картинке - утка. К какому миру она относится.
В: Где живет утка? Где обитает?
В: Было семечком, а стало?
В: Было головастиком, а стало?
В: Был дождь, а стал?
В: Было деревом, а стало…Чем может стать дерево?
В: Было числом 4, а стало числом(5).
В: Этого было много, а стало мало. Что это может быть?
Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной.
В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть?
Д: Игрушек, овощей а огороде…
В: Это было раньше маленьким, а стало большим.
Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким.
В: Это было раньше большим, а стало маленьким.
Д: Конфета, когда ее едят становиться маленькой; самолет, когда рядом стоит кажется очень большим, а когда улетает - становиться все меньше и меньше.
В: Было раньше тканью, а стало…
Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью…
В: Это раньше было акварельными красками, а стало…
Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном…

" Чем был - чем стал"

Дидактическая задача: Учить детей определять линии развития объекта

Игровое правило: 1-ый вариант: Ведущий называет материал(глина, дерево, ткань…), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют…

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди…

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: Было семечком, а стало?

В: Было головастиком, а стало?

В: Был дождь, а стал?

В: Было деревом, а стало…Чем может стать дерево?

В: Было числом 4, а стало числом(5).

В: Этого было много, а стало мало. Что это может быть?

Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной.

В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть?

Д: Игрушек, овощей а огороде…

В: Это было раньше маленьким, а стало большим.

Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким.

В: Это было раньше большим, а стало маленьким.

Д: Конфета, когда ее едят становиться маленькой; самолет, когда рядом стоит кажется очень большим, а когда улетает - становиться все меньше и меньше.

В: Было раньше тканью, а стало…

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью…

В: Это раньше было акварельными красками, а стало…

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном…

"Давай поменяемся "

Дидактическая задача:

Игровое правило: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1 - утро. Утром все просыпаются, умываются, собираются на работу, в школу, в детский сад.

Р2 - день. Днем взрослые работают, дети в школе учатся, а в детском саду дети гуляют, занимаются, играют и спят.

Р3 - вечер. Вечером вся семья собирается дома, ужинают, дети учат уроки, взрослые смотрят телевизор, а совсем маленькие дети играют.

Р4 - ночь. Ночью спят. Ночь нужна для того, чтобы люди-взрослые и дети могли отдохнуть и набраться сил для следующего дня.

В: А теперь представьте себе, что ночью вся семья просыпается и начинает собираться на работу и так далее.

«Птицы (звери, рыбы)»

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

Ход игры:

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 ктонибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать его. Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.