

Картотека дидактических игр  
для подготовительной группы

Хатапова Ю.Р., воспитатель

Подготовку детей к школе, помимо дошкольного учреждения, осуществляют в условиях семьи.

Важно чтобы с этой целью использовались дидактические игры.

Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципиально игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности.

Уместно привести высказывания выдающихся педагогов прошлого и современных. Н.К. Крупской, А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского, что детей надо приучать к умственному труду постепенно, делая его занимательным интересным. Родители должны внимательно изучить индивидуальные особенности своего ребенка. Например, слишком возбудимым, подвижным детям предлагать настольно печатные игры, такие, как «Лото», «Разрезные картинки», «Пазлы», «Кубики» и т.д.

Детей с замедленной реакцией на слово следует вовлекать в игры, которые требуют быстрого ответа, решения игровой задачи, например: «Скажи наоборот?», «Добавь слово?» и т.д. Очень интересны для детей словесные игры: «Испорченный телефон», «Скажи быстро» и т.д. Играя со словом, дети учатся общению со сверстниками, овладевают правилами поведения, развивают речь.

#### **«Какое слово заблудилось?».**

**Цель:** формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Ведущий читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять **цапель** (капель) перед сном».

Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня **котел** (козел), на него я очень зол.

#### **«Что слышно?»**

**Цель:** развитие слухового внимания.

**Оборудование:** предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

**Описание:** Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой.

Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

**Ход игры:** «Сейчас мы поиграем в игру: «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный.

Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков.

Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди.

Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков.

**Примечание.** Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком.

Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки.

Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

### **«Кто быстрее найдет?»**

**Цель:** упражнять в соотношении предметов по форме с геометрическими образцами и в обобщении предметов по форме.

**Описание.** Детям предлагают сесть за столы. Одного ребенка просят назвать фигуры стоящие на подставке. Ведущий говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Я буду называть по одному человеку, и говорить какой предмет надо найти. Выигрывает тот, кто первым найдет предмет, поместит его рядом с фигурой такой же формы». Ведущий вызывает сразу 4 ребенка. Дети называют выбранный предмет и описывают его форму. Ведущий задает вопросы: «Как ты догадался, что зеркало круглое?», «Овальное?» и т. д.

В заключение Ведущий задает вопросы: Что стоит рядом с кругом? (квадратом и пр.). Сколько всего предметов? Какой формы эти предметы? Чем все они похожи? Сколько их?

### **«Скажи наоборот»**

**Цель:** Расширение индивидуального словаря антонимов, формирование навыка подбора разных по значению слов.

Дедушка старый, а внук...

Дерево высокое, а куст.....

Море глубокое, а ручеёк...  
Пирожное сладкое, а лекарство...  
Летом нужна летняя одежда, а зимой....  
Перо легкое, а гиря....  
Дорога широка, а тропинка...  
Ночью темно, а днем светло...

#### **«Разрезные картинки»**

**Цель:** Научить составлять целый образ из частей, ориентироваться по форме, цвету, величине, учить узнавать предмет, изображённый на картинке, рассказать о содержании собранной картинки.

**Стимульный материал:** Цветные картинки, разрезанные на 4-6 частей.

**Описание.** Посмотри внимательно на эти карточки. Как ты думаешь, что это такое? Какой предмет на них изображен? А теперь сложи эти карточки так, чтобы получился названный тобой предмет.

#### **«Пазлы»**

**Цель:** развитие мелкой моторики рук и координации движений, способности видеть задание многогранно, развивает логику, формирует навыки выработки стратегического решения задач, развивает усидчивость и аккуратность, развивает внимание и память.

#### **«Испорченный телефон»**

**Цель игры:** Развивать у детей слуховое внимание.

**Описание.** Дети сидят в ряд или по кругу.

Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д.

Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Проигравший» занимает место последнего игрока. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово.

#### **Дидактическая игра " Составь предложение"**

**Цель игры:** Закрепление термина "предложение", учить составлять предложение из отдельных слов.

**Описание:** каждому ребёнку предлагается какое-либо слово, которое он должен запомнить. По сигналу воспитателя ребята должны выстроиться " в предложение".

#### **«Добавь слово».**

**Цель:** Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе,развивать ориентировку в пространстве.

**Описание:** Отвечает тот, кому бросит мяч воспитатель. Дети ищут правильные слова, обозначающие расположения в пространстве. Кто поймал мяч, дополняет предложение нужным словом.

#### **Ход игры.**

Дети вспоминают, где правая рука, а где левая. Где право и где лево. Понятия впереди и сзади.

-стол стоит... (справа)

-полка с цветами висит... (слева)

Дверь от нас... Окно от нас...

Расположить детей лучше в линию, чтобы предметы были для всех одинаково.

#### **«Подбери слово»**

**Цель:** Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

**Ход игры.** Ведущий, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить». Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т. д.». «Штопать?» — «Носки, чулки, варежки, шарф» «Завязывать?» — «Шнурки, веревочку, шарф, завязки» «Надвигать?» — «Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку». «Надеть?»— «Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».

#### **«Природа и человек».**

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

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

#### **«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.