

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 192**

Дидактические игры для детей 4–5 лет

1. Дидактическая игра

«Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак»

1. Цель игры:

Развитие мышления, речи, пассивного и активного словаря, внимания.

2. Правила игры:

Педагог называет признак а ребёнок подбирает предметы, отвечающим этим признакам.

3. Содержание и ход игры:

Необходимо назвать как можно больше предметов, имеющих Данный признак, для чего ребенок должен ответить на вопросы. Например: «что бывает длинным?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, точность понимания им значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку словарный запас важен не сам по себе, а в правильности его использования в речи. Плохо, например, если ребенок скажет, что длинным бывает дерево или шкаф, тогда как для определения их величины больше подходит прилагательное высокий. Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает круглым (квадратным, овальным, треугольным...)?

Что бывает высоким (низким)?

Что бывает зелёным (красным, синим)?

Что бывает холодным (горячим, тёплым, прохладным)?

Что бывает сладким (горьким, кислым, солёным)?

Что бывает шерстяным (шёлковым, бумажным, деревянным, железным)?

Что бывает тяжёлым (лёгким)?

Что бывает глубоким (мелким)?

4. Завершение игры:

Кратко обсудите, какие признаки были самыми сложными, какие предметы были самыми неожиданными. Похвала.

5. Усложнения или варианты игры:

Чтобы усложнить задание, можно предложить называть предметы, обладающие несколькими признаками одновременно. Например, нужно

назвать как можно больше предметов, которые: белые и большие; жёлтые и острые; красные и мягкие.

Ещё один вариант усложнения — предложить называть предметы, которые используются для какой-то определённой цели. К примеру, все предметы, которые открываются и закрываются. Также можно усложнить задание, попросив называть предметы, относящиеся к определённой группе, например, овощи, животные, посуда и т. д..

2. Дидактическая игра «Угадай игрушку в магазине»

1. Цель игры:

Формирование умения составлять описательный рассказ об игрушке с опорой на мнемотаблицу.

2. Правила игры:

Рассматривание игрушек, составление описательного рассказа.

3. Содержание и ход игры:

Воспитатель: Ребята, давайте поиграем в игру «Угадай игрушку в магазине»: «Посмотрите, какие игрушки стоят на полочках в магазине (перечисляем с ребятами то, что продаётся в магазине).

- Послушайте правила этого магазина – магазин необычный, в нём нельзя купить игрушки за деньги. Чтобы приобрести игрушку, покупатель должен составить описательный рассказ о ней, а продавец – угадать, про какую игрушку составил рассказ покупатель. Если продавец угадал, то покупатель забирает игрушку.

Составлять рассказ нам поможет вот эта волшебная схема.



внимательно слушает и угадывает. Затем дети выступают в роли покупателей.

4. Завершение игры:

Спасибо всем за участие, было здорово. Похвала. Все молодцы.

5. Усложнение или вариант игры:

Увеличить количество игрушек. Можно выставить на столе или на полке 8–10 игрушек, а затем добавлять новые.

Использовать почти одинаковые игрушки. Например, поставить две матрешки, одинаковые по размеру, но в разных платочках.

Усложнить правила игры. Можно попросить участников рассказать обо всех изменениях, которые произошли с игрушками (в одежде, положении рук, ног куклы, величине пирамидки, матрешки и др.).

3. Игра «Назови правильно»

1. Цель игры:

Учить согласовывать местоимения с существительными и прилагательными по смыслу.

2. Правила игры:

При правильном ответе ребёнок делает шаг вперёд.

3. Содержание и ход игры:

Дети выбирают по желанию овощ или фрукт и встают по одной полосе. Первый ребенок говорит: "Это мое яблоко" и делает шаг вперед. Следующий говорит: "Это мой огурец" и тоже делает шаг вперед. Когда все дети правильно назвали местоимение с существительным, воспитатель возвращается к первому ребенку и задает вопрос: "Яблоко какое? Огурец какой? Клубника какая? " (при правильном ответе - ребенок делает шаг вперед).

4. Завершение игры:

Выигрывает тот, кто больше назвал слов, отметив цвет, форму, величину, вкус и ушел вперед дальше всех.

5. Усложнение или варианты игры

«Назови правильно»:

С использованием картинок с изображением мебели и посуды. Нужно взять по одной картинке и ответить на вопросы: «Вот это кровать, что на ней делают?», «Вот это стул, для чего он нужен?», «А это ложка, что делают ложкой?». Затем можно усложнить правила и попросить назвать разновидности изображённых предметов. Например, показать картинку с кроватью и спросить: «Какие кровати вы знаете?» (ответы: односпальная, двуспальная, двухъярусная, детская).

По теме «Профессии». Нужно поочередно демонстрировать детям карточки и спрашивать: «Кто это? Чем занимается?» (например, это повар, он готовит еду; это пожарный, он тушит пожар).

С целью научить соотносить название животного и его детёныша. Можно использовать такие примеры: «Это большой гриб, а рядом грибочек», «книга — книжечка», «банка — баночка» и т. п..

4. Дидактическая игра «Что бывает?»

1. Цель игры:

Расширение словаря детей за счет прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

2. Правила игры:

Принимая мяч от педагога ребёнок должен ответить на вопрос.

3. Содержание ход игры:

Перебрасывая мяч детям различными способами, педагог задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч педагогу. Педагог, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

- ✓ Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
 - ✓ Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
 - ✓ Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто, дом, шкаф...)
 - ✓ Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
 - ✓ Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней, камень, ночь...)
 - ✓ Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
 - ✓ Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
 - ✓ Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки, перчатки, шапка...)
 - ✓ Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
- и тд.

4. Завершение игры:

Игра заканчивается, когда дети устали, и не могут подобрать подходящие слова. Похвала, отметить что все хорошо поработали

5. Усложнения или варианты игры :

Предложить ребёнку находить круглые предметы в разных местах: сначала вокруг себя, затем на предметных картинках, потом — на сюжетных.

Также можно использовать дидактическую игру «Волшебные кубики», где на одной из граней изображён круг и нужно назвать предметы круглой формы. Сначала ребёнок играет с одним кубиком, а затем можно усложнить задание, добавив второй кубик.

5. Дидактическая игра «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»

1. Цель игры:

Учить детей называть действие словом, правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать воображение, сообразительность.

2. Правила игры:

Игроки (назовём их «Зрители») наблюдают за Актёром и пытаются угадать, какое место он изображает. Они могут задавать вопросы, на которые Актёр может отвечать только кивком головы (да) или отрицательным покачиванием головы (нет). Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет».

3. Содержание и ход игры:

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы бывали? Что вы видали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Водящий выходит.

Воспитатель имитирует пилку дров. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей.

— «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы бывали? Что вы видали?» — спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова» — и выбирают другого водящего.

Когда выходит из комнаты другой водящий, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут выполнять. Дети могут предложить такие действия: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др. Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. Иногда отгадывающий ребенок говорит: «Вы танцуете, рисуете». В этом случае воспитатель обращается к детям: «Дети, что вы делаете? Правильно отгадал Вова?» Дети: «Мы рисуем». «Вова, скажи правильно, что делают дети», — предлагает воспитатель. Вова: «Они рисуют». Воспитатель добивается правильного употребления глаголов.

4. Завершение игры:

Игра заканчивается, когда игроки чувствуют, что наигрались и хотят заняться чем-то другим. Похвала, отметить что все хорошо поиграли.

5. Усложнение или варианты игры:

Угадать или показать цепочку последовательных событий. Например, проснулся, встал, умылся, оделся, позавтракал, пошёл в детский сад.

Также можно предложить участникам «рассказать» друг другу стишок, сказку или песенку, которые им известны.

6. Дидактическая игра «Кто кем был?»

1. Цель игры:

Развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

2. Правила игры:

Бросать мяч и отвечать на вопросы.

3. Содержание и ход игры:

Педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч педагогу, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом

Хлеб – мукой

Лошадь – жеребёнком

Шкаф – доской

Корова – телёнком

Велосипед – железом

Дуб – жёлудем

Рубашка – тканью

Рыба – икринкой

Ботинки – кожей

Яблоня – семечкой

Дом – кирпичём

Лягушка – головастиком

Сильный – слабым

Бабочка – гусеницей

Взрослый – ребёнком

4. Завершение игры:

Подведение итогов. Похвала.

5. Усложнение или варианты игры:

Усложнение игры «Кто кем был?» может быть связано с тем, чтобы дети давали несколько вариантов ответа на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект.

Например, можно предложить такой вариант: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

7. Дидактическая игра «Что изменилось?»

1. Цель игры:

Закреплять умение согласовывать прилагательные с существительными в роде и числе при изменении одного из параметров.

2. Правила игры:

Воспитатель показывает детям набор предметов/картинок, называет их и просит детей внимательно рассмотреть и запомнить, как всё расположено. Воспитатель просит детей закрыть глаза или отвернуться. Чтобы не выкрикивать, дети поднимают руку, чтобы ответить.

3. Содержание и ход игры:

Воспитатель показывает картинку, а затем меняет её. Дети должны сказать, что изменилось, правильно согласуя прилагательное и существительное (например: «Был большой мяч, а стал маленький мяч»).

4. Завершение игры:

Подведение итогов и похвала: Воспитатель: «Молодцы, ребята! Сегодня вы были очень внимательны и хорошо запоминали, что менялось! Все очень старались. «Помните, в начале игры было сложно запоминать, но потом вы справлялись всё лучше и лучше! Это значит, что вы очень внимательны и умеете сосредотачиваться».

5. Усложнения или варианты игры

Изменяется больше 2-х элементов.

Изменения могут быть более тонкими (например, немного сдвинуть предмет).

Можно добавить элемент «описания»: дети не только называют, что изменилось, но и описывают, как предмет выглядел раньше и как выглядит сейчас.

8. Дидактическая игра «Веселый счет»

1. Цель игры:

Закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

2. Правила игры:

Игра с мячом.

3. Содержание и ход игры:

Педагог бросает мяч ребенку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребенок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять» (или «шесть», «семь», «восемь»...). Сначала лучше называть сочетания по принципу сходства окончаний имен существительных. Примеры: один стол - пять столов, один слон - пять слонов, один шкаф - пять шкафов, один гусь - пять гусей, один лебедь - пять лебедей, один журавль - пять журавлей, одна гайка - пять гаек, одна майка - пять маек, одна шишка - пять шишек, один утенок - пять утят, один гусенок - пять гусят, один цыпленок - пять цыплят, один заяц - пять зайцев, один палец - пять пальцев, одно платье - пять

платьев, одна шапка - пять шапок, одна перчатка - пять перчаток, одна банка - пять банок, одна рукавица - пять рукавиц, одна пуговица - пять пуговиц, одна мыльница - пять мыльниц, одна шляпа - пять шляп, одна книга - пять книг, одна конфета - пять конфет.

4. Завершение игры:

Подведение итогов. Похвала.

5. Усложнение или варианты игры

«А у меня» Ведущий бросает мяч и произносит: «У меня один стол». Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает: «А у меня пять столов».

9. Дидактическая игра

«Чудесный мешочек» (или «Волшебная коробка»)

1. Цель игры:

Обогащение словарного запаса существительными и прилагательными (описывающими предмет).

2. Правила игры:

Педагог показывает детям мешочек (коробку), объясняет детям что нужно достать предмет из мешочка (коробки) не заглядывая в него и отгадать что это.

3. Содержание и ход игры:

Ребенок на ощупь достает предмет из мешочка, не глядя. Затем он должен назвать предмет, описать его форму, цвет, размер, материал.

Пример: «Это яблоко. Оно круглое, красное, гладкое».

4. Завершение игры:

Подвести итог как дети справились с заданием. Похвала.

5. Усложнения или варианты игры:

Можно задавать наводящие вопросы: «Какое оно на ощупь?», «Для чего нужен этот предмет?».

«Угадай по описанию»

Цель игры: Закрепление умения узнавать предметы по их описанию, расширение словарного запаса прилагательными.

Содержание и ход игры: Воспитатель описывает предмет, не называя его. Дети должны угадать, что это за предмет.

Пример: «Это овощ, он длинный, оранжевый, растёт в земле» (морковь).

Вариации: Усложнять описание, добавляя больше деталей.

10. Дидактическая игра «Что можно делать с...?»

1. Цель игры:

Обогатить словарный запас глаголами, связанными с определенным предметом. Отвечать полным ответом.

2. Правила игры:

Воспитатель знакомит детей с карточками на которых изображены предметы. Дети должны говорить четко и громко. Использовать считалочку, чтобы определить, кто будет отвечать первым/ следующим.

3. Содержание и ход игры

Воспитатель показывает предмет (или картинку) и спрашивает: «Что можно с этим делать?».

Воспитатель: «Ребята, сегодня мы будем играть в интересную игру! Я буду показывать вам предметы, а вы будете говорить, что с ними можно делать. [Имя ребенка], посмотри, что это? (показывает мяч)» Ребенок: «Это мяч». Воспитатель: «Правильно! А что можно делать с мячом?» Ребенок: «Мяч можно бросать». Воспитатель: «Молодец! Мяч можно бросать. [Имя ребенка], а что еще можно делать с мячом?» Ребенок: «Мяч можно пинать». Воспитатель: «Правильно! Мяч можно пинать. А еще?» и т.д.

Воспитатель: «Ребята, а теперь посмотрите на эту книгу (показывает книгу). Что мы можем делать с книгой?» Дети: «Книгу можно читать! Книгу можно рассматривать. В книге можно рассматривать картинки. Книгу можно слушать, когда воспитатель нам читает».

4. Завершение игры:

Подведение итога игры. Похвала.

5. Усложнения или варианты игры:

Необычные действия: поощрять детей предлагать не только очевидные, но и нестандартные, творческие действия.

Пример: «Что можно делать с камнем?» — «Им можно рисовать на асфальте, как мелком», «Им можно подпирать дверь, чтобы она не закрывалась», «Им можно играть в «городки».