

## **Дидактические игры для детей старшего дошкольного возраста.**

Воспитатель Шульженко Н.В. МБДОУ детский сад «Березка»

### **Дидактическая игра «Сладкое чаепитие»**

Цель: обучение счету до 10.

Воспитатель готовит из цветного картона чайные чашки разного цвета, формы и размера, на которых наклеены цифры, а также «кусочки сахара» размером 1х1 см из белого картона, лежащие на маленьких кукольных тарелочках.

Ребенок выбирает себе чашку, не видя цифры, называет цифру и кладет в нее соответствующее количество «кусочков сахара».

Каждый раз в данной игре меняем сюжет: напоим чаем кукол, чаепитие на лесной полянке, день рождения в детском саду и т.д.

### **Дидактическая игра «Загадки для друзей».**

Цель: формирование навыков речевой творческой деятельности детей старшего возраста; созданию образных характеристик объектов, развитие слуховой памяти, внимания, коммуникативных способностей, развития связной и диалогической речи, умения и желания выражать свои мысли.

Предлагаем детям составить загадку про какой-либо объект.

Выбираем объект, например, мяч.

Далее детьми даются образные характеристики по заданным педагогом признакам:

Какой мяч по цвету? (разноцветный, пестрый, яркий)

Какой мяч по форме? (круглый)

Что он делает? (скачет, прыгает)

Далее просим детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков. Что бывает таким же?

Разноцветный. Что бывает таким же? (цветы, радуга)

Круглый. Что бывает таким же? (арбуз, солнце, апельсин)

Прыгает и скачет. Кто делает так же? (заяц)

Получилась загадка о мяче:

Разноцветный, как радуга.

Круглый, как арбуз.

Прыгает и скачет, как заяц.

### **Дидактическая игра по развитию речи «Подскажи словечко»**

Цель: Ознакомление детей с понятием «слово», понятиями «близкие по смыслу» и «противоположные по смыслу» слова.

Взрослый бросает ребенку мяч, называя какое-либо слово. Ребенок ловит мяч и, придумав слово-антоним, бросает мяч обратно, называя своё «слово наоборот».

Второй вариант игры ребенок придумывает синоним или «скажи то же другими словами»

### **Дидактическая игра по развитию речи «Рифмы»**

Цель: обучение детей умению слышать и подбирать пары слов, имеющих одинаково звучащее окончание, т.е. рифму

1 этап игры. Воспитатель вначале читает любое стихотворение или загадки, останавливается, дети должны вставить подходящее слово, чтобы закончить предложение.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь...грибной.  
И из дома в тот же миг в лес отправился ... грибник.  
Чтобы принести улов, взял корзину для... грибов.  
Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал... грибную.  
Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький... грибочек.  
И обрадовался вмиг наш удачливый... грибник.  
Как ему не веселиться, если здесь в земле... грибница!  
Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,  
Собирать в свою корзину все съедобные...грибы.  
А когда собрал их много, то отправился домой,  
И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп... грибной.  
Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,  
А тому, кто долго ищет, попадётся и... грибище!

2 этап игры: детям предлагаются картинки с изображением рифмующихся предметов: мышки-шишки, девочки- белочки, коза-глаза, нож-ерш, подушка-лягушка. Очень важно перед ребенком выложить 5-8 картинок так, чтобы рифмующихся было только две, он вслух произносит слова и прислушивается, какие рифмуются, например: топор, глаза, нож, зайчик, белочка, подушка, мячик. Ответ: зайчик-мячик.

3 этап игры: воспитатель бросает детям мячик, произнося слово, ребенок ловит и называет рифму. Слова следует подбирать простые, уже ранее используемые в играх.

4 этап игры: дать задание на дом вместе с мамой придумать рифмы к новым словам.

### **Дидактическая игра «Числовой ряд»**

Цель: закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Ход игры: двое детей, сидящих за одним столом, раскладывают перед собой лицевой стороной вниз карточки с цифрами до 10. Некоторые из них встречаются в наборе дважды. Каждый играющий в порядке очередности берет карточку с цифрой, открывает ее и кладет перед собой. Затем, первый играющий открывает еще одну карточку. Если обозначенное на ней число меньше числа открытой им, то возвращает ее на место, а право хода передает соседу. Выигрывает тот, кто первым выложил свой числовой ряд.

### **Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром «Угадай по описанию»**

Цель: учить задавать наводящие вопросы

Играют две команды. Ведущий берет карточку, никому не показывая. Дети, задавая вопросы, должны отгадать, какое животное там изображено. Например: у него есть рога? Шерсть длинная? Молоко дает? Крупное? Коза. Сначала отгадывает одна команда, затем другая. В случае неправильного ответа отвечает другая команда. Команда, отгадавшая большое количество животных считается победителем.

### **Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром «Кто живет на Севере»**

Цель: учить ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Перед водящим карточки с изображением животных Севера (лицевой стороной вниз). Водящий показывает карточку детям, сам не смотрит что изображено. Затем задает вопросы детям, стараясь отгадать животное. Например

- У животного мохнатая шерсть?
- Нет.
- У него длинный хвост?
- Да.
- Оно может находиться долго в воде?
- Это нерпа?
- Да.

### **Дидактическая игра для развития фонематических процессов. "Починим телевизор".**

Цель: развитие навыков фонематического синтеза.

Оборудование: макет телевизора, "экран" которого должен оставаться прозрачным; предметные картинки.

Суть игры: педагог показывает детям макет и объясняет, что утром телевизор "сломался" - пропало изображение, остались только звуки. Далее логопед предлагает "починить" телевизор и восстановить картинку, для этого произносится слово по звукам, например: "Ль-и-с-т", а дети повторяют за логопедом и соединяют звуки в слово "Лист". Как только слово угадано, логопед прикрепляет к "экрану" картинку с соответствующим словом и изображением.

Примечание: размер изготовленного макета зависит от желания педагога и количества детей, присутствующих на занятии. Желательно, чтобы на картинках не было подписей, так как многие дошкольники уже читают и написанные буквы будут мешать им правильно определять звуки.

### **Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром: «Это чей домик?»**

Цель: формирование экологических знаний, закреплять знания о животных и местах их обитания; расширять знания о них; обогащать словарь; развивать у детей конструктивные навыки и мышление, мелкую моторику рук, память, внимание; воспитывать любовь к природе.

Материал: старые журналы «Юный натуралист», книги, спичечные коробочки, клей, ножницы.

Игра сделана своими руками из бросового материала для детей старшего дошкольного возраста.

Рассмотрев старые журналы «Юный натуралист» и старые книги, мы вместе с детьми решили своими руками сделать дидактическую игру по теме «Это чей домик?». Накопили пустые спичечные коробочки. Подобрали картинки с животными и их жилищами. Сверху приклеили картинки снаружи с изображением жилища животного, птицы, рыбы, насекомого, а внутри самого животного, птицу, рыбу, насекомое, живущего там. Вырезав животных по контуру, ребята не спешили приклеивать их на коробочки, а решили попробовать расположить на них и только после этого приступили к наклеиванию фигурок. Например: берлога-медведь, будка-собака, скворечник-скворец, аквариум-рыба, соты-пчела, муравейник-муравей, нора-барсук и другие. Дети с большим интересом играют в игру, сделанную своими руками!

Ход игры:

1 вариант:

Для начала рассмотрите вместе с ребёнком все картинки на коробках и расскажите, что каждый зверёк имеет свой домик, где он спит, прячется от непогоды и растит своих детёнышей. Обсудите, как называются эти «домики» и их «жильцы», а потом попросите разобрать все коробки, перемешать и снова собрать, расселив жильцов правильно и комментируя свои действия. Например: «Это муравей. Он живёт в муравейнике».

### **Дидактическая игра для развития коммуникативных навыков «Хор животных».**

Цель: Налаживание взаимодействия отдельных объединений детей, сплочение детского коллектива.

Группу детей разделить на 3-4 части. Детям предлагается исполнение песенки «В лесу родилась елочка» не словами, а звуками животных, изображенных на картинках. Начинают уточки: «Кря-кря-кря-кря-кря-кря!» Продолжают коровки: «Му-му-му-му-му-му-му-му-му-му!» Затем котята: «Мяу-мяу-мяу-мяу-мяу!» Ведущий по очереди показывает картинку животного и на каждую из групп они продолжают пение. Потом предлагается спеть всем вместе, и общий хор животных заканчивает песню.

### **Дидактическая игра для развития коммуникативных навыков «Сороконожка»**

Цель: развитие навыков взаимодействия со сверстниками, умения найти приемлемое решение.

Участники группы встают друг за другом, держа за талию впереди стоящего. По команде педагога «Сороконожка» начинает двигаться вперед, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями и т. д. Главная задача участников – не разорвать цепочку и сохранить «Сороконожку»

Как вариант «Прогулка по ручью»

На полу из нити выкладывается ручеек, извилистый, то широкий, то узкий. «Туристы» выстраиваются друг за другом в одну цепь, кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину «ручья» в том месте, где их путь начинается, и медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расставленных ног, ступая по берегам «ручья». Тот, кто оступился и попал ногой в «ручей», встает в конец цепи.

### **Дидактическая игра для развития коммуникативных навыков «Неожиданные картинки»**

Цель: Способствовать осознанию детьми своего поведения, воспитание дружбы, коллективизма.

Участники игры садятся в круг и получают подписанные листы бумаги и карандаши. По команде педагога дети начинают рисовать какую-либо картинку, затем по следующей команде передают ее соседу справа. Получают от соседа слева недорисованную картинку и продолжают ее рисовать. Передача недорисованных картинок продолжается до тех пор, пока они не сделают полный круг и дети не получат свою картинку обратно.

Каждый участник имеет возможность увидеть, какой вклад вложен им в каждую картинку. Дети делятся впечатлениями, что получилось, что понравилось, что хотелось бы дорисовать и т.д.

