

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение –  
детский сад № 395

*Картотека дидактических игр для младшей группы*



Екатеринбург, 2022 г.

### Игра «Найди заданный предмет на картинке»

**Цель:** развивать объем, концентрацию и устойчивость зрительного внимания.

**Условия.** Ребенку предлагается внимательно рассмотреть красочную картинку и найти предмет заданный взрослым.

**Примечание.** Чем больше предметов на картинке и чем они меньше, тем сложнее задание. Обратите внимание: чем дольше ребенок способен рассматривать картинку, отыскивая заданные предметы, тем выше устойчивость его внимания, а чем быстрее он отыскивает нужные предметы на картинке, тем выше концентрация его внимания. Если ребенок не находит предметы, расположенные на периферии, значит, объем его внимания незначителен.

### Игра «Найди такой же»

**Цель:** развивать концентрацию, объем и устойчивость зрительного внимания.

**Условия.** Для игры требуются одинаковые наборы предметных картинок по числу игроков. Взрослый помогает детям разложить все картинки перед собой, после чего показывает одну картинку из своего набора и предлагает найти такую же. Если ребенок нашел и показал правильно, игра продолжается.

**Примечание.** Начинать можно с трех картинок, постепенно увеличивая их количество.

### Игра «Найди игрушку»

**Цель:** развивать концентрацию внимания.

**Условия.** Игрушку прячут на глазах у ребенка под одну из двух коробок. Затем несколько раз меняют местами коробки, передвигают их по столу. Дошкольник должен постараться запомнить коробку, под которой спрятана игрушка, и следить за всеми ее перемещениями. Если ребенок правильно указывает коробку с игрушкой, он победил.

**Примечание.** Если ребенок во время занятия всегда находит игрушку, значит, он действительно научился концентрировать внимание, и вероятность случайного угадывания мала. Можно увеличивать скорость перемещения коробки или постепенно увеличивать их количество до четырех.

### Игра «Соберись на прогулку»

**Цель:** развивать внимание детей.

**Условия.**

**1-й вариант.** Взрослый предлагает ребенку «собраться на прогулку». Называются предметы одежды в случайном порядке, а ребенок должен быстро показать, на что данный предмет надевают. Например: взрослый называет «шапка» - ребенок дотрагивается до головы. Предварительно взрослый называет предметы одежды и показывает нужную часть тела, давая образец выполнения игры дошкольнику. Если ребенок быстро и правильно показал, он считается одетым.

**2-й вариант.** Взрослый выполняет роль водящего и предупреждает ребенка о том, что будет путать его, называя предметы одежды и показывая не соответствующие им части тела. Ребенок должен сосредоточить внимание не на движениях взрослого, а на его словах. Если ребенок запутался, начал повторять движения за взрослым, не обращая внимания на слова, то он считается проигравшим.

**3-й вариант.** Взрослый называет и одновременно показывает части тела, а ребенок должен быстро назвать одежду, которую надевают на эту часть тела.

**Примечание.** Можно увеличивать темп игры; играть и с одним ребенком, и одновременно с несколькими детьми.

### Игра «Кто позвал мяч?»

**Цель:** развивать слуховое внимание.

**Условия.** Дети стоят в кругу. Взрослый называет имя ребенка и подбрасывает мяч вверх. Тот, чье имя назвали, должен помочь (догнать) мяч и вернуть его взрослому.

**Примечание.** Когда дети освоили этот вариант игры, можно внести усложнения. Например, ребенок не возвращает мяч взрослому, а сам называет имя любого из игроков и подбрасывает мяч вверх. Игрокам можно встать не в круг, а в свободном порядке.

### Игры для развития и коррекции памяти детей младшего и среднего дошкольного возраста

### Игра «Что пропало?»

**Цель:** развивать зрительное запоминание.

**Условия.** Перед ребенком выкладывается от трех до пяти игрушек. Взрослый объясняет, что игрушкам скучно, они хотят поиграть в прятки. Ребенку предлагается рассмотреть и назвать каждую игрушку. По команде взрослого он закрывает глаза или отворачивается, а взрослый прячет одну из игрушек. Открыв глаза, ребенок должен назвать, какая игрушка пропала.

**Примечание.** Можно заменить игрушки картинками. Эта игра пользуется у детей неизменным успехом.

### Игра «Кто за кем?»

**Цель:** развивать зрительную память.

**Условия.** В этой игре детям необходимо угадать, что изменилось. Взрослый раскладывает за ширмой от трех до пяти игрушек. Затем отодвигает ширму и предлагает детям запомнить порядок расположения игрушек. Меняет игрушки местами ( сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок расположения игрушек.

**Примечание.** Усложнение игры – постепенное увеличение числа игрушек, которые меняются местами.

### Игра «Кто разбудил мишку?»

**Цель:** развивать слуховую память.

**Условия.** Дети сидят на стульчиках. Взрослый вносит игрушку - мишку. Предлагает одному из детей уложить его спать. Ребенок качает мишку на руках, поет ему песенку, затем садится на стульчик спиной к детям. Тот ребенок, на которого покажет взрослый, должен сказать: «Мишка, мишка, хватит спать, пора вставать». Ребенок с мишкой на руках должен отгадать и назвать по имени того, кто разбудил медвежонка.

**Примечание.** В начале игры взрослый может сам показать, как надо укладывать мишку.

### Игра «погладь котенка»

**Цель:** развивать тактильную память.

**Условия.** Следует подобрать несколько игрушек – котят одного размера, изготовленных из разных материалов (пластмассы, резины, ткани, меха и др. ). Каждому ребенку дают котенка, предлагают погладить его, поиграть с ним. Затем взрослый собирает всех котят в мешочек или коробку и объясняет, что котята спрятались. Каждому ребенку предлагается найти своего котенка. Для этого надо, не заглядывая в мешочек ( коробку), погладить всех котят и найти своего котенка.

**Примечание.** Нельзя допускать ощупывания игрушек детьми. Узнать своего котенка

нужно только по прикосновению.

### Игра «Магазин»

**Цель:** развивать слуховую и зрительную память.

**Условия.** Для игры требуется двойной набор тематических картинок. Взрослый раскладывает в трех – четырех разных местах комнаты предметные картинки, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах. Каждая группа картинок обозначает какой – либо магазин (например: посуда, одежда, игрушки, обувь). Детям предлагается выполнить следующие игровые действия: «сходить» в магазин и «купить» товары по заданию взрослого. Каждому ребенку показывают картинки с изображением тех товаров, которые необходимо купить в разных магазинах, предлагают внимательно посмотреть и запомнить, что надо купить, а затем найти нужные покупки и принести их взрослому. Если ребенок правильно выполнил задание, ему присваивается звание «мамин помощник». В следующий раз взрослый дает задание в форме словесной инструкции без опоры на картинку.

**Примечание.** Усложнение игры заключается в постепенном увеличении количества необходимых для запоминания покупок, количества «магазинов», а также в переходе к словесной инструкции.

### Игры для развития и коррекции мышления детей младшего и среднего дошкольного возраста

### Игра «Магазин»

**Цель:** развивать у детей умение находить предмет по характерным признакам.

**Условия.** Для игры потребуется набор тематических предметных картинок, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах (например: посуда, одежда, игрушки, обувь). Взрослый составляет описание предмета по одному или нескольким характерным признакам и предлагает каждому ребенку «купить» заданный предмет (описание предмета по его назначению; например: купи то, из чего пьют чай; то в чем кипятят воду для чая и т.д.).

**Примечание.** Можно привлекать детей к выделению признаков и составлению описания предмета.

### Игра «Найди такую же»

**Цель:** учить сравнивать предметы находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

**Условия.** Для данной игры подбираются разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые и похожие (например: две матрешки одинаковые по размеру, но в разных платочках).

Детям предлагают за ограниченное время (пока взрослый считает до трех) отыскать две одинаковые игрушки. Ребята, увидевшие такие игрушки, поднимают руку и называют их на ухо взрослому. Громко называть нельзя, чтобы не мешать другим детям выполнять задание. Если ребенок находит похожие игрушки взрослый напоминает ему о том, что игрушки должны быть полностью одинаковыми.

**Примечание.** В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.

### Игра «Так бывает или нет?»

**Цель:** развивать логическое мышление, умение замечать не последовательность в

суждениях.

**Условия.** Дети должны в рассказе взрослого заменить небылицу и объяснить, почему так не бывает.

Примерные рассказы взрослого:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках»;

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» - предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям»;

« У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»;

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», - сказала Света. «А я люблю купаться в реке, - сказала Люда. - Мы с мамой будем ездить на речку и загорать.» ».

**Примечание.** В рассказ следует включать только одну небылицу. При повторном проведении игры количество небылиц увеличивают.

### Игра «Суп – компот»

**Цель:** учить детей группировать овощи и фрукты.

**Условия.** Детям предлагают в одной кастрюле «сварить» суп, а в другой – компот. На кастрюле, предназначенной для супа, есть обозначение овоща; на кастрюле для компота – обозначение фрукта. Детей делят на две команды они должны быстро по хлопку взрослого из предложенных картинок с изображением овощей и фруктов только необходимые. Команда, которая первой собрала соответствующие картинки и не допустила ошибок, объявляется командой победительницей.

**Примечание.** В игре могут участвовать не две команды, а два игрока.

### Игра «Домики»

**Цель:** развивать умение анализировать, быстро находить в заданном предметном поле нужный предмет по характерным признакам.

**Условия.** Для игры потребуются хорошо знакомые детям геометрические фигуры разного цвета и величины. Не одна фигура не повторяется дважды.

На полу в произвольном порядке раскладываются фигуры. Это «домики». По команде взрослого ребенку надо быстро найти заданный «домик» и «спрятаться» в нем. Взрослый дает следующие команды: «Найди синий домик»; «Найди желтый большой дом»; «Найди маленький красный круглый дом»; «Найди маленький синий квадратный домик»; «Найди не маленький, не красный дом»; «Найди не треугольный, не квадратный дом» и т.д. Если ребенок не находит «домик» по заданным параметрам, ему грозит опасность, он попался.

**Примечание.** Игра может использоваться для детей от 3 до 5 лет. Уровень сложности игры определяется количеством признаков фигур и сложностью инструкции. Чем меньше признаков указано в инструкции, тем больше вариантов «домиков» можно найти. Например, инструкция: «Найди большой дом» предполагает, что спрятаться можно в большом доме любого цвета и формы; а инструкция: «Найди большой зеленый квадратный дом» ограничивает варианты домов до одного. Инструкция: «Найди не красный, не круглый дом» очень сложна и, как правило, используется для детей 4-5 лет, т.к. предполагает исключение из поиска дома красного цвета и круглой формы.