

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.