**Картотека развивающих игр для детей 4-5 лет**

**Дидактические игры для детей средней группы ДОУ**

Для детей в возрасте от 4 до 5 лет характерны большая устойчивость внимания, интенсивное развитие процессов преднамеренного запоминания и припоминания, более совершенное зрительное, слуховое, осязательное восприятие. Они начинают различать довольно сложные формы предметов, звукосочетания. В этом возрасте увеличивается запас слов, развивается мышление: наряду с обобщением по внешним признакам дети начинают группировать предметы по материалу, качеству и назначению, устанавливают простейшие причинные связи в знакомых явлениях.

Исходя из возрастных особенностей детей, воспитатель отбирает дидактические игры, способствующие развитию личности ребенка. Широко используются игры, в процессе которых закрепляются, уточняются знания о свойствах предметов, их назначении. Так же, как и в младшей группе, в игру включаются матрешки, башенки, шары, мозаика, лото разного типа, парные и разрезные картинки, лоскутки различных тканей, наконец, слово. Интересны игры, активизирующие движения, сочетающиеся с решением умственных задач. В таких играх, как «Найди свою пару», «Найди свой домик», дети бегают, разыскивая тот домик, к которому прикреплен одинаковый по цвету флажок, или товарища, у которого ленточка такого же цвета привязана к руке.

Дидактические игры в сочетании с движениями хорошо проводить со всей группой. В таких случаях труднее найти, скажем, свою пару, а это повышает интерес к игре, вызывает радость при достижении цели.

Роль воспитателя в организации игры детей средней группы меняется, хотя и здесь он продолжает наблюдать за ней и сам включается в игру. Все чаще роль ведущего поручается детям, правила игры теперь объясняются до ее начала. Ребята запоминают правила, если они даются четко, понятно, эмоционально, как и в младшей группе. Например, организуя игру «Найди предмет из такого же материала», воспитатель до начала рассматривает с детьми разные предметы из дерева, металла, пластмассы, резины, затем объясняет правила: предметы, сделанные из резины, следует положить в резиновую шапочку, а из пластмассы — на пластмассовый поднос, деревянные — в ящик, а металлические — на металлический поднос. Предметы надо искать по всей комнате; кто нашел, должен положить их на соответствующее место.

При первом проведении игры воспитатель берет на себя роль контролера, чтобы увидеть, кто ошибается. В следующий раз проверку правильности выполнения задания он поручает кому- либо из ребят. Необходимо, чтобы все поняли, что и как надо делать. Для этого можно задать вопросы: «Из какого материала мы будем находить и приносить на этот поднос предметы?» (Показывает пластмассовый поднос.) Дети отвечают: «Из пластмассы!» — «А сюда?» (Показывает деревянный ящик.) Дети отвечают правильно. Убедившись в том, что детям правила игры понятны, воспитатель предлагает поиграть; по сигналу все идут искать.

В процессе игры воспитатель внимательно следит за ее ходом, поведением детей, выявляет индивидуальные особенности ребят, что позволяет ему планировать индивидуальную работу не только в игре, но и в других видах деятельности.

При подведении итогов игры акцентируется внимание ребят на их успехах, если даже они были у кого-то и незначительными. Например, у одного следует отметить быстроту решения задания, у другого — старательность, настойчивость, у третьего — желание играть вместе с товарищем, договариваться, что будут вместе делать.

Анализ проведенной игры помогает воспитателю продумать усложнение ее содержания за счет включения новых материалов (стекла, тканей), а также правил игры: объединять играющих детей в звенья (чье звено больше найдет предметов за определенное время, начиная и кончая поиск по сигналу).

В средней группе вводятся чаще словесные игры не только с целью развития речи, но и для решения умственных задач на основе представлений: «Что подарили Наташе?», «Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое)?», «А что потом?» и др.

С расширением опыта и развитием речи детям средней группы становятся доступными словесные игры, проводимые в форме шутки. Например, игра «Бывает — не бывает»: правильный ответ — хлопают в ладоши, неправильный — грозят пальцами.

Таким образом, руководя играми детей, воспитатель и в этой группе использует разнообразные их виды, направленные на дальнейшее развитие сенсорных способностей ребят, знаний о природе и предметах окружающего мира, психических процессов, восприятия ощущений, мышления, речи, памяти, воли. У детей постепенно накапливаются качества отвлеченного, логического мышления. И этому во многом помогают используемые на протяжении всего учебного года дидактические игры.

**Примеры**

**Не ошибись!**

**Дидактическая задача.** Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

**Игровое правило.** Выигрывает тот, кто первым сложил картинку (из шести частей) об одном виде спорта.

**Игровые действия**. Поиск нужных частей картинки, их складывание; соревнование.

**Ход игры**. У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе — в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры. Кто первым сложит целую картинку, тот и выигрывает.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям. Например, строитель: подобрать все инструменты, необходимые ему для работы, — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др.

На картинках изображены люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, строитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

**Домино**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о средствах передвижения: автомобили, поезда, самолеты, вертолеты, теплоходы, катера, отмечать их особенности; продолжать воспитывать умение вместе играть, подчиняться правилам игры.

**Игровые правила**. Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: самолет к самолету, автомобиль к автомобилю, катер к катеру — и ни разу не ошибется; он получает фишку — красный кружок.

**Игровые действия**. Поиск нужных картинок, соблюдение очередности.

**Ход игры**. Для этой игры необходимо изготовить карточки, как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половины: на каждой из них изображены разные виды транспорта. Игра рассчитана на 4—6 участников. Карточек должно быть 24. Если играют четверо, раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино». Кто положит последнюю карточку, а у других они еще есть, тот и выигрывает, получает фишку. При повторении игры карточки перемешивают. Дети не глядя отсчитывают 4 — 6 карточек, и игра продолжается.

**Лото**

**Дидактическая задача.** Разрозненные знания детей о транспорте, пионерах, школе, домашних животных, о семье систематизировать; активизировать речь детей, упражнять в правильном назывании предметов, употреблять обобщающие слова: транспорт, домашние животные, школа, семья, пионеры.

**Игровое правило**. Правильно отбирать предметы и закрывать ими клетки на больших картах, на которых изображены улица города, пионерский лагерь, семья, школа, домашние животные.

**Ход игры**. Карты дети берут сами. Выбирают водящего, по сигналу которого все начинают быстро искать маленькие карточки и закрывать ими клетки. Кто первым закроет все клетки, тот и выигрывает, получает фишку.

Игра повторяется несколько раз, при этом меняются карты. В конце игры подсчитывают: у кого оказалось больше фишек, тот и победил. Воспитатель не забывает напомнить детям, чтобы они все картинки положили в коробку, а ее убрали на место.

**Охотник и пастух**

**Дидактическая задача**. Упражнять детей в группировке диких зверей и домашних животных; учить правильно пользоваться обобщающими словами дикие звери, домашние животные; воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.

**Игровые правила**. Отбирать и помещать на фланелеграфе только те картинки, которые нужны охотнику или пастуху (см. рис). Кто раньше отберет все картинки, тот и выигрывает.

**Игровые действия**. Поиск нужных картинок; соревнование; использование фланелеграфа.

**Ход игры.** Воспитатель объясняет правила игры:

— Сегодня у нас новая интересная игра. Называется она «Охотник и пастух». Кто такой охотник? Кто знает? (Дети отвечают.) Да, он охотится в лесу. Вспомните, каких диких зверей вы знаете.

— Заяц, лиса, волк, медведь, белка, тигр, — перечисляют дети.

— Почему они называются дикими? — спрашивает ребят воспитатель. — Правильно. Потому что они живут в лесу, далеко от дома человека. Значит, кто охотится за дикими зверями?

— Охотник, — дружно отвечают дети.

— А кто такой пастух? — снова задает вопрос воспитатель. — Каких животных он пасет?

Дети отвечают, воспитатель просит всех ребят сказать хором слова домашние животные и дикие звери.

— Итак, пастух пасет домашних животных, а охотник охотится за дикими зверями. Вот сейчас мы выберем для игры пастуха и охотника. Кто хочет быть охотником? А кто пастухом? (Для начала выбирает детей более активных.) Витя пастух, а Женя охотник. Хорошо. Теперь слушайте правила игры: на этой половине фланелеграфа, справа — луг, где пасутся домашние животные, а с левой стороны—лес, там живут дикие звери.

По сигналу «Ищите!» Витя и Женя будут брать и ставить на фланелеграф картинки с изображением животных. А вы, дети, следите за ними, правильно ли отобраны картинки. Если кто-то ошибется, значит, он плохой пастух или охотник.

Пастух и охотник выходят к столу. «Ищите!» — подает сигнал воспитатель. Для первого раза следует положить небольшое количество видов животных (4—5), в следующий раз надо добавить еще по 2—3 вида, чтобы усложнить задание.

В конце игры можно пересчитать, сколько диких зверей и сколько домашних животных. В игре карточек с изображениями диких зверей и домашних животных должно быть поровну.

**К дереву — беги!**

**Дидактическая задача**. Закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

**Игровые правила**. Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три, к дереву — беги!» Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдает свой фант, который в конце игры должен отыграть.

**Игровые действия.**Поиск нужного дерева, разыгрывание фантов.

**Ход игры.**Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит:

— Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об этом, когда поиграем в игру «К дереву — беги!». Кто ошибется и подбежит не к тому дереву, тот платит фант, а потом в конце должен отыграть его. Помните, как мы это делали: надо будет выполнить такое задание, какое мы придумаем. Так что будьте внимательными, не ошибайтесь!

У нас на участке есть красивое дерево. Оно зимой и летом одним цветом, пушистое, душистое, шишки на нем растут. На Новый год в гости к ребятам приходит...

Так начинает игру воспитатель, показывая пример, как надо описывать дерево.

— Раз, два, три! К этому дереву — беги!

Дети бегут к елке.

— Елочка, это наша елка! — радостно узнают в описании свое любимое дерево, возле которого они не раз устраивают праздник, водят хороводы.

— А сейчас Лена расскажет нам о каком-либо дереве. Лена, какое ты знаешь дерево? Не смотри на него, а расскажи, какое оно: высокое или низкое, какой ствол, листья, — предлагает воспитатель, вновь намечая план описательного рассказа.

После рассказа-описания Лены воспитатель дает команду: «Раз-два-три! К этому дереву — беги!» Здесь возможны ошибки детей: не к тому дереву подбежал, неправильно назвал. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на дерево, чтобы играющий понял свою ошибку. «Ошибся — плати фант! — напоминает о правиле воспитатель. (Фантом может быть любая вещь: платочек, значок, ленточка, стеклышко и др.) Так игра продолжается, пока не назовут деревья, которые растут на участке (до 10 деревьев). Игра заканчивается разыгрыванием фантов. Она пройдет живо и интересно, если будут придуманы занимательные задания.

— В этой корзине у нас фанты тех ребят, кто ошибся. Хотите отыграть их? Ну, тогда слушайте внимательно и быстро выполняйте все, что мы вам скажем.

Вызывает к себе более смышленого, находчивого из ребят и предлагает ему отвернуться. Вынимает из корзиночки ленточку Лены и спрашивает у отвернувшегося ребенка:

— Костя, скажи, что этому фанту делать?

— Попрыгать, как лягушка.

Лена встает и прыгает как лягушка, квакает.

— Хорошо. Получай свою ленточку.

— А этому что фанту делать? — спрашивает воспитатель, показывая детям значок Юли.

Водящий не знает, чей это значок. Он отвернулся.

— Пусть она сядет на пол и встанет, не помогая себе руками.

Юля пробует это сделать, но не сразу получается. Детям

весело. Юля настойчиво добивается и встает без помощи рук.

— Получай свой значок! Молодец, Юля!

**Развивающие игры**

**Игры на развитие памяти у детей 4-5 лет**

**Игра «Фотоаппарат».**

*Цель*: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки от лото или любые другие картинки.

*Описание*: в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

**Игра «Найди отличия».**

*Цель:* развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отличия.

*Игровой материал и наглядные пособия:* сюжетные карточки.

*Описание:* в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось.

**Игра «Сорока-белобока».**

*Цель:* развивать концентрацию внимания, память.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 5-6 небольших предметов (игрушек).

*Описание:*разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

**Игра «Сыщики».**

*Цель*: развивать ассоциативное мышление, память.

*Описание:* необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные - «сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперь должен скрываться от «сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться. «Сыщики» во время рассказа внимательно разглядывают «разбойника», который затем уходит маскироваться, а по возвращении в комнату должны найти изменения в его внешности.

**Игра «Опиши предмет».**

*Цель*: учить запоминать признаки и свойства предмета.

*Игровой материал и наглядные пособия*: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).

*Описание:* дети под руководством воспитателя выбирают знакомый предмет. Воспитатель предлагает вспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.

**Игра «Повтори орнамент».**

*Цель*: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

*Игровой материал и наглядные пособия*: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

*Описание:* воспитатель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.

**Игра «Запомнил - нарисовал».**

*Цели:* учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

*Игровой материал и наглядные пособия*: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.

*Описание*: наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иголка, елка, березовый листок. В течение одной минуты показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.

**Игра «Какая она».**

*Цель:* способствовать развитию зрительной и слуховой памяти.

*Описание:* назвать какой-нибудь предмет и предложить ребенку представить, как этот предмет выглядит, какой он формы, цвета, какие он может издавать звуки и т. п. Затем попросить описать все то, что он представил. Например: яйцо - овальное, белое или коричневое, с пятнышками, сырое или вареное, белое и желтое внутри. Потом можно не только проговорить признаки предмета, но и зарисовать его.

**Игра «Нелогичные ассоциации».**

*Цель*: развивать ассоциативное мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением предмета.

*Описание:* необходимо назвать ребенку несколько слов, связанных между собой. Например: тарелка, мыло, цветок, улица. Лучше, если перед ребенком будут лежать карточки с изображением этих предметов. Попробовать вместе с ребенком найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Для каждой ассоциации найти подходящую картинку. Дать простор воображению ребенка, не ограничивать их рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история.

**Игры для развития внимания у детей среднего дошкольного возраста**

**Игра «Кто где живет».**

*Цель:*развивать зрительное внимание, память.

*Игровой материал и наглядные пособия:* рисунки с изображениями семей разных зверюшек и их домиков, с проведенными линиями, соединяющими животных с их домиками, которые даны в хаотическом порядке.

*Описание:* нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.

**Игра «Хлопни в ладоши».**

*Цели*: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.

*Описание:* воспитатель называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми.

**Игра «Вычеркни все буквы К».**

*Цель:* развивать устойчивость, распределение и переключение внимания.

*Игровой материал и наглядные пособия:* небольшой текст (из газеты или журнала), ручка.

*Описание:*предложить ребенку внимательно рассмотреть буквы в тексте и вычеркнуть все буквы «к». Фиксировать время и количество ошибок. Задание можно усложнить, попросив ребенка зачеркнуть все буквы «ж» и подчеркнуть все буквы «у».

**Игра «Меняем внешность».**

*Цель:* развивать наблюдательность.

*Описание*: играют несколько человек, все становятся в одну шеренгу, ведущий называет одного ребенка и предлагает ему запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. Затем ребенок отворачивается, оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в свои костюмы или прически. Повернувшись к игрокам, водящий должен назвать те изменения, которые ему удалось заметить.

**Игра «Верно-неверно».**

*Цель:* развивать внимание, память.

*Описание*: воспитатель произносит разные фразы - верные и неверные. Если фраза верна, дети хлопают, если нет, то топают. Например:

Зимой всегда цветут ромашки. (Дети топают.)

Лед - это замерзшая вода. (Дети хлопают.)

Шерсть у зайцев рыжего цвета. (Дети топают.)

Руки перед едой мыть не нужно. (Дети топают.)

Зимой всегда идет снег. (Дети хлопают и топают.)

**Игра «Маленький жук».**

*Цель:* развивать внимание, пространственное мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: игровое поле, расчерченное на 16 клеток; пуговицы.

*Описание*: воспитатель предлагает ребенку помочь «жуку» (пуговице) добраться до другого края поля, при этом предупредив, что «жук» ползает только зигзагами. Воспитатель обозначает короткий отрезок пути «жука»: «Одна клетка вперед, две вправо, одна влево». Ребенок должен внимательно прослушать, запомнить и проделать этот путь «жуком» по игровому полю. Когда ребенок научится запоминать все ходы движения жука, можно перейти к более сложному заданию, попросив малыша проделать ходы мысленно и поставить жука на нужную клетку.

**Игра «Выполни по образцу».**

*Цель:* развивать концентрацию внимания.

*Игровой материал и наглядные пособия:* лист в клетку с узором из квадратов, кругов, треугольников.

*Описание*: ребенок продолжает на листе образец узора (круг, квадрат, треугольник, точка и т. д.).

**Игры на развитие мышления у детей дошкольников 4-5 лет**

**Игра «Да-нет-ка».**

*Цели*: учить задавать вопросы, находить критерии классификации объектов окружающего мира; развивать умения слушать, быть внимательным.

*Описание*: воспитатель загадывает слово или рассказывает какую-нибудь историю, а дети должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие же вопросы, на которые можно дать один из ответов: «да» или «нет».

**Игра «Визуальные "да-нет-ки"».**

*Цели:* учить анализировать; развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с изображениями предметов (животных) или небольшие игрушки.

*Описание:* разложить на столе игрушки или картинки (не более 10), дать ребенку немного времени их рассмотреть. Затем спросить: «Какой предмет я загадала?» Ребенок с помощью наводящих вопросов (Он лежит в правой половине стола? Снизу? Он желтого цвета? Он тяжелый? Он круглый?) определяет загаданный предмет (картинку). Для начала в роли задающего вопросы лучше выступить воспитателю. Так ребенок быстрее поймет сценарий игры.

**Игра «Сундук с сокровищами».**

*Цель*: развивать воображение, навыки анализа.

*Игровой материал и наглядные пособия:* коробка (сумка); любая съедобная (несъедобная) вещь, которая помещается в коробку (сумку).

*Описание:*предложить ребенку с помощью десяти вопросов отгадать, что внутри.

**Игра «Кто кем был?».**

*Цель:* развивать внимание, воображение.

*Описание:*ребенок должен назвать состояние, предшествовавшее тому, что называет ему воспитатель.

Например:

- Кем был старичок? (Мальчиком.)

- Чем было дерево? (Ростком.)

- Чем был Буратино? (Поленом.)

**Игра «Снаружи - внутри».**

*Цель:*научиться соотносить понятия «большое» - «маленькое», «внутри» - «снаружи».

*Описание:*назвать ребенку пару предметов и попросить его сказать, что может находиться внутри, а что — снаружи. Например: дом - подушка, котлета - кастрюля, сердце - кошка, рыба - река, сахар - чай и т. д. Затем поменяться ролями - пусть ребенок назовет пару слов.

**Игра «Я -ты».**

*Цель*: развивать логическое мышление, быстроту реакции.

*Описание:* ребенок должен быстро понять, о чем говорит соперник, и ответить ему так же. Например, воспитатель говорит: «Я - радуга!» Ребенок должен ответить: «Я - солнце!» Воспитатель продолжает: «Я - небо». Ребенок отвечает: «Я - самолет». И т. д. (Игра подходит для индивидуальных занятий с ребенком и для проведения в небольшом детском коллективе.)

**Игра «Третий лишний».**

*Цель:* учить классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

*Описание*: воспитатель называет три слова, например: «собака», «кошка», «рыба». Ребенок должен определить: все три слова относятся к обозначениям живой природы, по «собака» и «кошка» обозначают животных, а «рыба» - нет. Значит, слово рыба «лишнее». Примеры слов: береза, сосна, роза; мыло, шампунь, зубная щетка; молоко, кефир, чай.

**Игра «Отгадай по описанию».**

*Цели:* развивать речь (умение согласовывать прилагательные и существительные); закреплять знание о понятиях, объединяющих собой те или иные предметы, существа.

*Описание*: заранее подготовить предложения-загадки, на которые дети должны дать ответ.

Например:

• Красивое насекомое с разноцветными крылышками, любит летать, питается нектаром. (Бабочка.)

• Транспорт, длинный, состоит из нескольких частей, ездит по железным рельсам. (Поезд.)

• Дикое животное, живет в лесу, воет на луну. (Волк.)

• Дикое животное, с шерстью рыжего цвета, в сказках всегда обманывает. (Лиса.)

• Фрукт с желтой кожурой. (Лимон.)

**Игра «Что сначала, что потом».**

*Цель:*учить располагать картинки в порядке развития сюжета.

*Игровой материал и наглядные пособия*: наборы картинок (например, из книги Н. Радлова «Рассказы в картинках»).

*Описание*: воспитатель вынимает картинки и показывает их детям, затем говорит, что если расположить их по порядку, то получится интересная история, а чтобы правильно положить, нужно догадаться, что было сначала, что произошло потом и чем все кончилось. После выкладывания картинок воспитатель просит детей отогнуть приклеенные к ним сверху карточки. Если картинки расположены верно, то сверху на карточках можно увидеть правильно расходящуюся стрелку. Если стрелка получилась неправильной, значит, картинки расположены неверно, надо исправлять работу. После выполнения задания можно предложить детям пересказать полученный сюжет.

**Игры на развитие речи у детей дошкольников 4-5 лет**

**Игра «Какой он?».**

*Цель*: учить активно описывать признаки предметов.

*Описание*: предложить ребенку принести все квадратное, что он найдет в комнате. Например: книгу, коробку, кубик и т. д. Попросить его описать все предметы, объединяемые одним признаком, - квадратные. Пусть ребенок найдет и объяснит сходства и различия предметов, а также их назначение.

**Игра «Что ты слышишь?».**

*Цель:* развивать слух, способность к распознаванию речевых и неречевых звуков.

*Игровой материал и наглядные пособия*: музыкальные инструменты (дудочки, барабан, трещотки, бубен), фольга, бумага, книга.

**Описание**: воспитатель сажает ребенка на стул спиной к себе: он не должен видеть, только слышать, а потом определить, на чем играли или чем производили гот или иной звук. Начать целесообразно с простого - с музыкальных инструментов, а затем переходить к другому: бумаге, фольге, перелистыванию страниц в книге. Можно усложнить задание, перемещаясь по комнате и издавая звук справа или слева от ребенка. Затем поменяться ролями. Отвечая, можно намеренно ошибиться и посмотреть, исправит ли ошибку ребенок. Попросить его повторить звук.

**Игра «Кто как разговаривает».**

*Цель:* тренировать фонетическую память (воспринимать, произносить, различать звуки).

*Описание*: предложить ребенку показать, как разговаривает корова, как разговаривает ее детеныш, чем различаются их голоса. Ребенок не только учится различать голоса по нескольким признакам, но и пытается при этом анализировать разницу между звуками.

**Игра «Картинки-загадки».**

*Цель:*учить выделять главное и второстепенное; закреплять навыки описания предметов.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображениями различных предметов.

*Описание:*выбирается водящий. Он достает из мешочка одну из карточек и начинает описывать то, что на ней изображено. Игроки предлагают свои варианты ответов. Следующим водящим становится тот, кто первым ответил правильно.

**Игра «Шаги».**

*Цель:* способствовать расширению словарного запаса, развитию речи.

*Описание:*две команды выстраиваются друг напротив друга. Между ними должна быть проведена раздельная полоса.

Задается тема игры. Можно использовать темы, приведенные в предыдущей игре, а также называть слова, слоги, определенную букву или звук. Шаг можно сделать, назвав нужное слово. Побеждает та команда, которая первой дойдет до разделительной черты.

**Игра «Предлоги».**

*Цель:*закреплять навыки владения предлогами.

*Игровой материал и наглядные пособия:*одноразовая картонная тарелка, кубик.

*Описание*: расчертить тарелку на секторы. В каждом секторе написать предлоги «на», «в», «под», «над», «с», «за», «перед», «к» и др. Ребенок бросает кубик на тарелку. Сектор, в который попал кубик, становится игровым. С предлогом игрового сектора ребенок должен придумать предложение. Пусть сначала оно будет простым.

**Игра «Похожие слова».**

*Цели:* помочь изучить синонимы, разные значения одного и того же слова; учить выбирать наиболее точные слова для описания определенного предмета, избегать повторений.

*Описание:*объяснить ребенку, что об одном и том же можно сказать разными словами:

• Наш котенок веселый. (Забавный, смешной, потешный, комичный.)

• Погода на улице сегодня печальная. (Грустная, нерадостная.)

• Заяц трусливый, а как еще можно назвать? (Боязливый, робкий, пугливый.)

• Заяц убегает от лисы. А как еще можно сказать? (Удирает, мчится, спасается бегством, летит во весь дух, уносит ноги.)

**Игра «В слова».**

*Цель*: расширять словарный запас.

*Описание:*предложить ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих игрушки, овощи, деревья, цветы, диких домашних животных, птиц, инструменты, мебель, профессии.

**Игра «Смысл слова».**

*Цель*: учить ясно выражать мысль, указывая основной вид использования предмета, описывая его признаки.

*Описание*: предложить ребенку объяснить, как он понимает смысл слов «велосипед», «нож», «шляпа», «мяч», «письмо», «зонтик», «подушка», «гвоздь», «осел», «мех», «алмаз», «соединить», «лопата», «меч», «неприятность», «храбрый», «герой», «стихотворение» и др.

**Игры на обучение грамоте для детей 4-5 лет**

**Игра с картинками в книжке или журнале.**

*Цели*: закрепить знание алфавита; учить словообразованию; развивать внимание, сосредоточенность.

*Игровой материал и наглядные пособия*: книга с картинками (детский журнал), карандаш.

*Описание:* вместе с ребенком выбрать любую букву, проговорить ее несколько раз, вспомнить, какие слова на эту букву он знает. Затем предложить ребенку найти и обвести эту букву по всей книжной странице. После этого совместно с ребенком подсчитать количество найденных букв.

**Игра «Кто здесь живет?».**

*Цели:* учить детей составлять слова из предложенных букв; развивать навык чтения.

*Описание:* вместе с ребенком нарисовать на плотном картоне домик или паровозик с вагончиками, ракету или корабль, самолет. В окошко вставить карточки с буквами. Ребенок должен угадать, какие слова живут в этом домике. Пример:

• A, Л, И, С, Е, О - лиса, лес, осел.

• К, И, Н, О, Т, С, Л - кот, кит, слон, кино.

**Игра «Слогомяч».**

*Цель*: развивать навык деления слова на слоги, быстроту мышления.

*Игровой материал и наглядные пособия*: мяч.

*Описание:* один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу окончание так, чтобы получилось слово. Например, к слогу «ко» можно прибавить «ро- ва» - получится «корова», к «ли» добавить «са» - получается «лиса». Важно, чтобы дети соблюдали правило: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся: «ко- ро-ва», но не «ка-ро-ва».

**Игра «Книжный детектив».**

*Цели*: учить соотносить буквы с конкретными картинками; развивать быстроту мышления.

*Игровой материал и наглядные пособия*: книги с иллюстрациями.

*Описание*: загадать букву и дать задание ребенку - найти в книге картинку на эту букву. Если играют несколько детей, ввести элемент соревновательности: выигрывает тот, кто найдет большее число нужных картинок. Усложнить игру можно, загадав какой-то предмет, изображенный в книге, и предупредив ребенка, что в задуманном слове, например, две буквы «о». (Корова.)

**Игра «Сыщики».**

*Цели:* закреплять знание алфавита; развивать умение соотносить абстрактные буквы с буквами, входящими в состав слова.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с буквами.

**Описание:** разложить карточки с буквами на разных предметах. Ребенок должен найти все карточки и проверить, правильно ли они разложены, то есть соответствует ли буква на карточке букве, на которую начинается название этого предмета. Например, карточка с буквой «к» лежит на диване - это неправильно, она должна висеть, например, на картине. Можно усложнить игру, заменив карточки с буквами на карточки со слогами.

**Игра «По пятам».**

*Цель*: развивать навык чтения (знакомить с расположением слов в тексте, учить читать с интонацией).

*Описание*: воспитатель и ребенок, сидя за столом, читают книгу. Воспитатель читает, а ребенок немного отстает, повторяя все то, что читает воспитатель. Ребенок не только слышит текст, но и видит его. Неважно, что он не читает по-настоящему, он видит, из чего складываются слова, предложения, какие знаки препинания сопровождают текст. Он запоминает написание слов, может узнать самые простые, учится реагировать на знаки препинания. Ребенок перестает бояться длинных слов и предложений и старается правильно произносить их.

**Игра «Художник-иллюстратор».**

*Цели:* учить обращаться с книгой; прививать любовь к книге; развивать повествовательную речь, воображение, логику.

*Описание*: прочитать ребенку стихотворение или небольшой рассказ. Затем предложить выполнить задание - подобрать рисунки к прочитанному тексту из других книжек. После этого попросить пересказать фабулу (краткий сюжет) произведения, опираясь на подобранные им рисунки.

**Игры на математическое развитие детей среднего дошкольного возраста**

**Игра «Правильный счет».**

*Цели:*помочь усвоению порядка следования чисел натурального ряда; закреплять навыки прямого и обратного счета.

*Игровой материал и наглядные пособия:* мяч.

*Описание:* дети встают в круг. Перед началом договариваются, в каком порядке (прямом или обратном) будут считать. Затем бросают мяч и называют число. Тот, кто поймал мяч, продолжает счет, перебрасывая мяч следующему игроку.

**Игра «Кто где».**

*Цель*: учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посредине, справа, слева, внизу, вверху).

*Игровой материал и наглядные пособия*: игрушки.

*Описание:* расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т. д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т. д.

**Игра «Много-мало».**

*Цель:* помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

*Описание*: попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало. Положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет 9, а красных - 5. Спросить, каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 4 красных карточки. Что теперь можно сказать?

**Игра «Отгадай число».**

*Цели:* способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

*Описание*: спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т. д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а воспитатель говорит, больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

**Игра «Счетная мозаика».**

*Цели:* познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

*Игровой материал и наглядные пособия:* счетные палочки.

*Описание*: вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

**Игра «Точка-путешественница».**

*Цели*: познакомить с основами написания цифр; развивать навыки тонкой моторики.

*Игровой материал и наглядные пособия*: тетрадь в клетку, ручка.

*Описание:* воспитатель садится за стол, кладет правильно тетрадь, показывает ребенку, как правильно держать ручку. Предлагает поиграть в точку-путешественницу. Для этого нужно предложить ребенку поставить точку в правом верхнем углу клетки, затем в четвертой клетке левого угла внизу тетради и т. д.

**Игра «Читаем и считаем».**

*Цели:* помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», несколько», «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько»; развивать умение сравнивать предметы по величине.

*Игровой материал и наглядные пособия*: счетные палочки.

*Описание:*читая ребенку книжку, попросить его отложить столько счетных палочек, сколько, например, было зверей в сказке. После того как сосчитали, сколько в сказке зверей, спросить, кого было больше, кого - меньше, а кого - одинаково. Сравнивать игрушки по величине: кто больше - зайка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

**Игры на изучение растительного мира для детей 4-5 лет**

**Игра «Как живут деревья?».**

*Цели:* развивать речь; помочь в изучении растительного мира.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с изображениями деревьев в разные времена года (лето - зеленое дерево, осень - дерево с желтыми листьями, зима - дерево без листьев, весна-дерево с набухшими почками).

*Описание:*выяснить, какое время года сейчас. Как выглядят деревья, какие у них листочки. Поинтересоваться у ребенка, знает ли он, что происходит с деревьями осенью, весной, зимой? Рассмотреть картинки. Рассказать ребенку, что смена времен года влияет на состояние растений (зимой все растения засыпают, весной - пробуждаются, осенью - готовятся ко сну и т. п.).

**Игра «Где чей листочек».**

*Цели*: развивать умение классифицировать предметы по признакам, память, внимание; помочь в изучении растительного мира.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с изображениями деревьев (дуб, клен), листья этих деревьев, вырезанные из бумаги или настоящие.

*Описание*: смешать листья. Рассказать ребенку сказку о том, как злой ветер сорвал с деревьев и перепутал все листочки. Им холодно лежать на земле, они хотят вернуться к своим деревьям. Надо помочь листочкам найти свою маму (папу) - дерево. Предложить ребенку сложить листья возле соответствующего дерева. В первые занятия выбирать листья запоминающейся формы (клен, дуб, рябина). По мере изучения деревьев увеличивать количество разновидностей листьев и деревьев. Подбирать похожие по форме листья разных деревьев, внимательно рассматривать их, находя отличия.

**Игра «Фруктовый сад».**

*Цели*: развивать речь, навык классификации; познакомить с растительным миром.

*Игровой материал и наглядные пособия:* муляжи фруктов, овощей; карточки с изображениями фруктовых деревьев.

*Описание*: разложить перед ребенком фрукты и овощи. Объяснить, что кукла захотела сварить компот, но фрукты перемешались с овощами, а выбрать она их не может, потому что не знает, чем они друг от друга отличаются. После того как выявлены вес различия, предложить ребенку отделить фрукты от овощей. Поинтересоваться, знает ли ребенок, где растут фрукты. Рассмотреть изображенные на картинках фруктовые деревья. Разрезать яблоко или апельсин, показать ребенку спрятанные в них семена. Подвести итог: фрукты растут на деревьях. Деревья называются фруктовыми. Специально высаженные, такие деревья образуют фруктовый сад. Можно побеседовать о том, что готовят из фруктов, в какие блюда их добавляют.

**Игра «Комнатные цветы».**

*Цели:* развивать навык самостоятельности; познакомить с растительным миром.

*Описание*: если есть комнатные растения, предложить ребенку поухаживать за ними. Дать ему леечку, научить рыхлить землю, протирать листья растений влажной губкой. Рассказать о том, что, прежде чем попасть на подоконник, растения проделали долгий путь. Ведь многие из них прибыли к нам из Далеких стран - Индии, Мексики, Африки и т. д. Если ребенок выразит желание, найти эти страны на карте мира. Продолжая рассказ, пояснить, что погодные условия тех стран отличаются от наших, поэтому каждый цветок требует особого ухода: солнце или тень, много или мало воды, жару или прохладу. Предлагая полить то или иное растение, заметить: «Для полива этого цветка воды в леечку надо набрать совсем мало, а этот - любит много пить, поэтому постарайся, пожалуйста, набрать побольше водички». Объяснить ребенку, для чего в горшках сделаны отверстия, почему землю необходимо рыхлить, зачем вытирать пыль с листьев и т. п.

Взято из открытых источников в сети Интернет