



Муниципальная бюджетная дошкольная образовательная
организация центр развития ребенка детский сад №18
муниципального образования Темрюкский район

КАРТОТЕКА

развивающих игр с использованием

дидактического пособия

«СТАКАНЧИКИ»



Автор-составитель: *воспитатель МБДОО ЦРР ДС № 18 МОТР*

Афанасьева Галина Николаевна

«ЖИВОТНЫЕ СЛУШАЮТ МУЗЫКУ»

Цель: Учить детей считать звуки, называя итоговое число.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям вместе с животными послушать музыку и сосчитать звуки.

Он 3 раза ударяет ложками и предлагает: Сколько звуков вы услышали? Затем просит детей отсчитать столько камешков (шариков, геометрических фигур, счетный материал), сколько звуков они услышали и выкладываем в верхний ряд стаканчиков.

Аналогичное задание дети выполняют, слушая барабан (4 звука, выкладывают посередине) и ксилофон (5 звуков, нижний ряд). Каждый раз воспитатель уточняет: «Сколько камешков вы отсчитали? Почему вы отсчитали столько камешков?»

«ПОСМОТРИ И РАЗЛОЖИ»

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, разделять фигуры на заданное количество групп, умение соотносить цифры с признаками образованных групп, объяснять свой выбор.

Ход игры: Дается задание разделить на три группы (по разным признакам: цвету и по форме – квадраты, круги и треугольники). Раскладывать по стаканчикам.

Сколько всего фигур? (Пятнадцать).

Сколько треугольников? Квадратов? Кругов?

«РАЗЛОЖИ ФИГУРЫ»

Цель: Формировать представления об основных цветах и о геометрических фигурах, развивать зрительное восприятие, мыслительные операции, внимание.

Игровое правило: находить и выкладывать фигуры по заданию ведущего.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку разложить фигуры по форме. Назвать цвет своих фигур.

Воспитатель предлагает собрать фигуры названного цвета. Все фигуры перемешаны и ребенок отбирает фигуры только нужного цвета.

Воспитатель предлагает собрать названные фигуры. Все фигуры перемешаны. Ребенок должен отобрать фигуры только названной формы.

«ЦИФРЫ»

Цель: Закрепление прямого и обратного счета в пределах 5, 10, 15.

Правила игры: На лотке со стаканчиками сверху выстраиваются цифры от 1 до 5. Дошкольник считает от 1 до 5 и обратный счет от 5 до 1. При этом он выкладывает по количеству предметы.

Для усложнения педагог может предложить детям назвать соседей числа 2, 4 и т.д.
Подведение итогов.

«ЦВЕТНЫЕ ДЕТАЛИ»

Цель: Способствует развитию сенсорных эталонов, а именно закрепления величины, формы и цвета.

Ход игры: Детям предлагается конструктор разных цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий) и нужно разложить конструктор одинакового цвета в стаканчики.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Цель: Развивать внимание и память.

Ход игры: Педагог показывает детям модель из 5 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать что изменилось.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Цель: Развитие внимания, связной речи, умение описывать предмет.

Ход игры: Предметы расположены в определенной последовательности.

Воспитатель: Посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Усложнение: Описать предмет, которого не стало.

Рассказать о месте, где он стоял.

На какой звук начиналось название этого предмета.

В названии каких еще предметов есть этот звук?

«ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ»

Цель: Развивать внимание, сообразительность, речь доказательную.

Ход игры: Посмотрите и скажите, какой предмет лишний.

«СОБЕРИ МОДЕЛЬ»

Цель: Развивать логическое мышление.

Ход игры: Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа».

«СОБЕРИ МОДЕЛЬ ПО ОРИЕНТИРАМ»

Цель: Совершенствование умения ориентироваться на ограниченной плоскости.

Ход игры: Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь (предмет) определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: «левый верхний угол», «левый нижний угол», «правый верхний угол», «правый нижний угол», «середина левой стороны», «середина правой стороны», «над», «под», «слева от», «справа от».

«ВЫЛОЖИ ВТОРУЮ ПОЛОВИНУ УЗОРА»

Цель: Развитие концентрации внимания, кратковременной памяти, логического мышления.

Ход игры: Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

«СОСТАВЬ УЗОР»

Цель: Развитие концентрации внимания, кратковременной памяти, логического мышления.

Ход игры: Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать пирамидку, цветы и т. д.

«КУБИК»

Цель: Закрепление понятий (вправо, влево, вверх, вниз), развитие внимания.

Правила игры: Педагог дает инструкцию детям: «фишка» может совершать ходы вверх, вниз, вправо, влево, каждый раз перемещаясь на одну клетку в указанном направлении».

Дети по очереди называют следующий ход «фишки». Проигрывает тот, у кого «фишка» выходит за пределы игрового поля.

«ЧТО БОЛЬШЕ»

Цель: Закрепление понятий «больше», «меньше».

Правила игры: Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь (предмет) определённой формы и цвета, либо дошкольник выкладывает ряды по образцу. Выкладывает около ряда цифры, соответствующие количеству деталей. Педагог предлагает выполнить задание ребенку (например, в каком ряду больше? дошкольник должен выбрать знак «больше», «меньше» или «равно»).