Настольные игры

средняя группа

Что нужно пограничнику?

Дидактическая задача: Закрепить у детей знание о профессиях пограничник, защитник Родины. Развитие мелкой моторики и памяти. Упражнять детей в правильном назывании предметов, уточнять их назначение.

Игровые правила: Приступать к действиям с разрезными картинками только после сигнала. Кто быстрее соберет картинку, тот и начинает о ней рассказывать.

Игровое действие: Поиск частей и складывание целой картинки. Описание составленного предмета.

Дидактический материал: разрезные картинки с изображением предметов: каска, ружье, автомат, пистолет, бинокль, котелок, кружка и т.д.

Ход игры

На столе разрезные картинки, дети должны собрать их и объяснить, для чего этот предмет нужен пограничнику (каска, ружье, автомат, пистолет, бинокль, котелок, кружка и т.д.)

- Что изображено на твоей картинке? (бинокль)

- Зачем нужен этот предмет пограничнику? (следить за границей) и т.д.

Город - это...

Дидактическая задача: Систематизировать знания детей о городе, как населенном пункте с дорогами, домами, социальными постройками и т.д.

Игровые правила: Взять только один силуэт. Действовать по сигналу. Слушать ответы детей и помогать им при необходимости.

Игровое действие: Выбор силуэта. Диалог воспитателя и детей.

Дидактический материал: магнитная доска, силуэты дорог, Домов, машин, и т.д.

Ход игры

Дети выбирают силуэты на столе, выкладывают их на магнитной Доске и отвечают на вопросы.

- Город - это ... (дороги)

А Матрешка задает детям вопросы:

- Для чего в городе нужны дороги? (по дорогам передвигаются люди и машины)

- Город - это ... (дома)

- Для чего в городе нужны дома? (в домах живут люди)

- Город это ... (магазины)

- Для чего в городе нужны магазины? (в магазинах люди покупают продукты и вещи)

- Город - это ... (больницы и поликлиники)

- Для чего в городе нужны больницы? (в больницах и поликлиниках людей лечат) и т.д.

Матрешка рассматривает дома:

- Какие разные дома, а кто живет в этих домах? (ответы детей обсуждаются и подводятся к тому, что в домах живут дети и их семьи)

"Собери картинку и отгадай"

Дидактическая задача: Систематизировать знания детей о героях рассказа Н. Носова «Незнайка и его друзья!».

Игровые правила: Взять только один конверт и собрать картинку по сигналу воспитателя. Кто первый соберет картинку, тот и называет ее.

Игровое действие: Поиск частей, складывание целой картинки, отгадывание.

Дидактический материал: конверты с разрезными картинками. Герой рассказа Н. Носова «Незнайка и его друзья!»

Ход игры

Дети собирают разрезные картинки и называют жителя Цветочного города: Незнайка.

"Разложи по порядку"

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о временах года.

Игровые правила: Подбирать карточки с приметами времен года в соответствии со стихотворным текстом.

Игровое действие: Поиск нужных карточек и выкладывание их на магнитной доске.

Дидактический материал: карточки с изображением разных времен года по количеству детей. Стихи о временах года. Магнитная доска.

Ход игры

Дети слушают текст и выбирают соответствующую по цвету карточку и затем по просьбе воспитателя выкладывают на магнитной доске цветовое изображение времен года по порядку.

- Она приходит в декабре,

Когда деревья стоят в серебре?

(зима - синяя карточка)

- Зеленое платье она надела,

И все вокруг вдруг зазеленело?

(весна - зеленая карточка)

- В венке из солнечного света

Вслед за Весной приходит... ?

(лето - красная карточка)

- Платье желтое набросив,

Тихо к нам приходит... ?

(осень - желтая карточка)

Солнце по небу гуляет!

"Определи, когда это бывает?"

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о явлениях неживой природы: части суток.

Игровые правила: Подбирать цветовую гамму по содержанию текста.

Игровое действие: Поиск карточки определенного цвета по содержанию текста.

Дидактический материал: цветные карточки. Модель часов (круг, разделенный на четыре части). Стихотворные тексты о частях суток.

Ход игры

По ходу рассказа воспитателя дети выкладывают соответствующие карточки на модели часов.

Небо вдруг порозовело,

Тихо-тихо и несмело

Солнце ласковым лучом

Что открыло, как ключом?     (утро - розовая карточка)

Солнце ярко осветило,

Землю всю позолотило.

Он сияет и блестит,

Нам лениться не велит?   (день - желтая карточка)

Солнце спать легло, и будто

Легким синим покрывалом

Он всю землю укрывает.

Сказку гномик прочитает

И тихонько засыпает?   (вечер - синяя карточка)

Когда с темнотою

Земля вдруг сошлась

И в небе луна

Со звездою зажглась?

А Гномик давно и

Тихонечко спал?   (ночью - черная карточка)

"Когда это бывает?"

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о частях суток. Воспитывать внимание, терпение.

Игровые правила: Соотносить предметные картинки с текстом стихотворения. Отвечать только после того, как воспитатель прочитает стихотворение. Соблюдать очередность.

Игровое действие: Выкладывание воспитателем на магнитной доске картины. Диалог воспитателя с детьми.

Дидактический материал: магнитная доска. Магнитные фигурки: солнышко, лучики, тучки, месяц. Предметные картинки с изображением частей суток.

Ход игры

Воспитатель стихотворный текст сопровождает выкладыванием картины на магнитной доске по содержанию.

На магнитной доске справа располагается солнышко.

- Наша Оля рано встала,

Своих кукол причесала,

Всех умыла медвежат

И пришла к нам в детский сад.

- Когда это бывает? (утром)

Час обеда подошел,

Сели дети все за стол.

Держат правильно все ложки –

Не роняют на пол крошки,

(Солнышко передвигается наверх магнитной доски и выставляется соответствующая картинка )

- Когда это бывает? (днем )

День окончен, там и тут

Люди все домой идут,

Мамы в детский сад спешат

Забирать своих ребят.

(Солнышко передвигается вправо и выставляется соответствующая картинка)

- Когда это бывает? (вечером)

Ставни закрываются,

Дети раздеваются.

— Тише, тише, птицы.

Вы не пойте под окном!

Спят ребята крепким сном.

(Солнышко передвигается вниз магнитной доски и выставляется соответствующая картинка)

- Когда это бывает? (ночью)

Ночь легла на крыши прямо;

В целом доме шума нет,

Папа спит, уснула мама,

И везде погашен свет.

- Когда это бывает? (ночью)

"Когда это бывает?"

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о частях суток. Воспитывать внимание, терпение.

Игровые правила: Соблюдать очередность. Дети рассказывают только о той части суток, сюжет которой нарисован на картинке. Игровое действие: Диалог воспитателя с детьми.

Дидактический материал: предметные картинки с изображением частей суток на каждого ребенка.

Ход игры

Воспитатель раздает детям карточки, на которых изображены сюжеты. Дети должны назвать часть суток, которая соответствует определенному сюжету.

- Эта часть суток утро. Потому что зарядку мы делаем утром.

- Эта часть суток вечер. Потому что вечером мы собираемся ложиться спать.

- Эта часть суток день. Потому что днем мы гуляем, играем, трудимся.

- Эта часть суток ночь. Потому что ночью мы спим.

"Где чей хвост?"

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о частях тела животных.

Игровые правила: брать карточки по очереди и только те, которые подходят к основной картинке.

Игровое действие: Поиск нужных карточек.

Дидактический материал: парные карточки с изображением животных и хвостов этих животных (по количеству детей).

Ход игры

Детям воспитатель раздает карточки с изображением хвостов животных. На столе лежат карточки с изображением животных без хвостов. Дети поочередно берут со стола карточку и подбирают соответствующее животное: волк, лиса, медведь, белка, заяц и т.д.

"Подбери нужную одежду"

Дидактическая задача: Упражнять детей в различении зимней и летней одежды. Воспитывать внимание, память и логическое мышление.

Игровые правила: Правильно подобрать одежду для куклы.

Игровое действие: Поиск нужной одежды для куклы.

Дидактический материал: силуэты кукол и кукольной одежды по количеству детей. Картины зимнего и летнего пейзажа.

Ход игры

На столе перед детьми лежат силуэты кукол и зимней и летней одежды. Воспитатель поочередно показывает картинку летнего и зимнего времени года. Дети должны подобрать куклам соответствующую одежду.

"Кто наши помощники?"

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о бытовых предметах, облегчающих труд взрослых. Воспитывать интерес к механическим предметам, желание самим трудиться.

Игровые правила: Выкладывать на магнитной доске только одну карточку и дать объяснение назначению этого предмета.

Игровое действие: Поиск нужных карточек.

Дидактический материал: карточки с изображением бытовых приборов: пылесос, стиральная машина, утюг, гладильная доска и т.д.

Ход игры

Дети поочередно берут со стола карточку с изображением бытового предмета, прикрепляют к магнитной доске с пояснениями.

- Пылесос наш помощник. Он помогает нам убирать мусор с пола.

- Стиральная машина наша помощница. Она помогает нам стирать белье.

- Утюг наш помощник. Он помогает нам гладить белье.

- Гладильная доска наша помощница. На гладильной доске мы гладим постиранное белье. И т.д.

"Соберем ракету"

Дидактическая задача: Упражнять детей в составлении целого предмета из отдельных деталей. Развивать конструкторские способности. Воспитывать внимание, память и логическое мышление.

Игровые правила: Правильно подобрать и сложить детали ракеты.

Игровое действие: Поиск нужной позиции отдельных деталей ракеты. Выполнение конструирования только по чертежу-образцу.

Дидактический материал: образцы-чертежи ракеты. Конструктор на каждого ребенка.

Ход игры

Дети собирают из конструктора ракету по образцу.

Воспитатель сообщает детям, что это образец-чертеж ракеты.

- Мы с вами будем конструкторами. Конструкторы сначала рассматривают свой чертеж, а потом конструируют ракету.

"Отгадай и назови"

Дидактическая задача: Упражнять детей в отгадывании загадок. Воспитывать внимание, память и логическое мышление.

Игровые правила: Правильно подобрать предмет.

Игровое действие: Поиск нужного предмета. Выполнение задания только по сигналу воспитателя.

Дидактический материал: сундучок с карточками-ответами на загадки.

Ход игры

Воспитатель читает загадку, а дети должны найти ответ в сундучке.

Режем, режем, вырезаем,

Маме шить мы помогаем.   (Ножницы)

Маленького роста я,

Тонкая и острая,

Носом путь себе ищу,

За собою хвост тащу.   (Иголка с ниткой)

Целый день сегодня

Шью.

Я одела всю семью.

Погоди немного, мишка, -

Будут и тебе штанишки.

Я рубашку сшила мишке.

Я сошью ему штанишки.

Назови скорей, кто я?

Ну, конечно же...   (швея)

Ты найдешь меня на стройке,

Непоседа я и бойкий.

Головой весь день киваю,

Гвозди в доски забиваю.  (Молоток)

Бьют Ермилку по затылку,

Ну а он не плачет,

Только носик в доску прячет!   (Гвоздь)

Принялась она за дело,

Завизжала и запела.

Ела, ела, дуб, дуб,

Поломала зуб, зуб.   (Пила)

Летят опилки белые,

Летят из-под пилы.

Кто же это делает

Окна и полы?

Топором и молотком

Без сучка, задоринки.

Для ребят у нас в саду

Смастерил он столики!   (Плотник)

"Выложи светофор"

Дидактическая задача: Упражнять в составлении целого из отдельных частей. Воспитывать внимание, память, дружеские отношения, воображение, конструкторские способности.

Игровые правила: Действовать только после сигнала воспитателя и самостоятельно.

Игровое действие: Поиск нужных деталей, составление цветного круга и последовательное выкладывание предмета - светофор.

Дидактический материал: разрезные детали цветных кругов: желтые, зеленые, красные.

Ход игры

Дети собирают цветные детали кругов и выкладывают последовательно, изображая светофор. «Парные картинки» (3-4 года)

Дидактическая задача: Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правило игры.

Материал: парные картинки-иллюстрации из русских народных сказок и фишки

Игровые правила: Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получит фишку.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

"Лото"

Дидактическая задача: Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей о русских народных сказках

Игровые правила: закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты, т.е сказке

Игровое действие: находить маленькие карточки с изображением эпизодов из сказок и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование – кто первый закроет все карточки

"Домино"

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку

Игровые правила: Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой. Выигрывает тот, кто первым положит все карточки

Игровое действие: Если нет парной карточки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

**" Мой дом"**

Дидактическая задача**:** научить составлять из деталей дом, рассказывать из чего состоит.

Дидактический материал**:** карточки с изображениями архитектурных деталей.

Игровые правила**:** дети разбирают и раскладывают по ходу своего рассказа детали дома. Может получиться так, что одни и те же картинки дети будут интерпретировать по-разному, ведущий, помогая игрокам «подсказками», должен поощрять их фантазию.

 Пример:

«В моем доме есть лестница. По ней я поднимаюсь на (…) этаж. Потом я открываю дверь и вхожу в квартиру. В нашей квартире (…) окна и т.д.

"Составь картинку"

Дидактическая задача**:** 1.совершенствовать знания детей о архитектурных зданиях города.

            2. Учить детей составлять изображение здания из частей.

I Составить картинку из частей (без образца) дать название архитектуры

II Составить картинку по образцу

III Составить картинку по образцу накладывая на изображение.

"Кто как двигается"

Дидактическая задача**:** Закрепить умение детей систематизировать животных по способу передвижения (ноги, крылья, плавники)  
  
Дидактический материал**: б**ольшие карты с изображением моделей способов передвижения животных, картинки животных.  
  
Ход игры:  
Ведущий раздает большие карты с изображением моделей органов движения животных (ноги, крылья, плавники), затем достает маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей, дети закрывают пустые квадраты в соответствии с моделью.

"Кто живет в нашем крае

Дидактическая задача**:** Закреплять умение систематизировать животных по среде обитания. Формировать навык пользования моделями.  
  
Дидактический материал**: б**ольшие карты с изображением разных сред обитания животных, с изображением животных.

"Почтальон принес посылку"  
  
Дидактическая задача**:** Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.  
  
Дидактический материал**:** фрукты, овощи коробка.  
  
Ход игры: **В**оспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принес посылку. В посылке разные овощи, фрукты. Дети разглядывают и описывают, что принес почтальон. Остальные дети отгадывают.

Список литературы:

1.  Бабаева, Т. И. Как развивать взаимоотношения и сотрудничество дошкольников в детском саду. Игровые ситуации, игры, этюды / Т.И. Бабаева, Л.С. Римашевская. - М.: Детство-Пресс, 2012.

2. Воспитание, образование и развитие детей 3-4 лет в детском саду. - М.: Просвещение, 2006.   
3. Воспитание, образование и развитие детей 4-5 лет в детском саду. Методическое руководство. - М.: Просвещение, 2006.  
4. Воспитание, образование и развитие детей 5-6 лет в детском саду. - М.: Просвещение, 2006.

5. Дошкольная подготовка. Занятия дома и в детском саду. - М.: Стрекоза, 2010.

6. Ильина, И. С. Адаптация ребенка к детскому саду. Общение, речь, эмоциональное развитие / И.С. Ильина. - М.: Академия развития, 2008.

 7. Куличковская, Е. В. Как преодолеть свой страх? Развивающие сказки и игры для дошкольников и младших школьников / Е.В. Куличковская, О.В. Степанова. - М.: Речь, 2008.

8. Скоролупова О.А., Логинова Л.В. «ИГРАЕМ?.. ИГРАЕМ!!!» Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста , - М. «Издательство Скрипторий 2003», 2005.