**Дидактические игры с предметами для детей 4-5 лет. Из чего сделано?**

Дидактическая задача.Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (резина, металл, дерево, стекло, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Игровые правила. Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.

Игровые действия. Угадывание на ощупь предмета, отгадывание предмета по описанию; поиск предметов, сделанных из разных материалов; группировка их по качеству; использование "чудесного мешочка".

Ход игры. Для этой игры подбираются предметы, сделанные из разного материала: деревянные, резиновые, пластмассовые, металлические, стеклянные.

До начала игры взрослый проводит короткую беседу и уточняет знания детей о том, что все окружающие нас предметы сделаны из разных материалов; просит вспомнить, какие они знают материалы, а так же сделанные из них вещи.

Затем предлагается поиграть в новую игру, в ходе которой дети должны называть, из чего сделан предмет, помещаемый ребенком в мешочек. Нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сделан, и рассказать о нем так, чтобы остальные дети по описанию узнали и правильно назвали его. Мешочек открывается лишь в том случае, если и тот, кто описывал предмет, и кто отгадывал, не ошиблись.

Для того чтобы все играющие учились определять предметы по материалу, взрослый вторую половину игры проводит с другим содержанием, например, в разведчиков. Предлагает всем детям пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов, и положить их так: металлические - положить на поднос, сделанный из металла, пластмассовые - на пластмассовый и т.д.

В конце игры взрослый отмечает тех разведчиков, которые были наблюдательными, находчивыми, помогли товарищам найти нужный предмет.

Усложнением игры может быть увеличение количества отобранных предметов, а так же их не ярко выраженное качество.

**Найди такую же.**

Дидактическая задача.Учить детей сравнивать предметы; находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

Игровые правила. Тот, кто нашел одинаковые игрушки, должен сказать об этом на ухо взрослому. Громко называть одинаковые игрушки нельзя. Пусть все дети поищут и найдут их.

Игровые действия. Поиск одинаковых игрушек; действия по сигналу взрослого.

Ход игры. Для данной игры подбирают разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые. В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.

- Дети, сегодня мы будем с вами учиться быстро выполнять задание; здесь стоят на столе игрушки. Я сосчитаю до трех, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые игрушки. Будьте внимательны! Раз-два-три! Одинаковых найди!

Дети, увидевшие две одинаковые игрушки, поднимают руки, а затем подходят к взрослому и называют их. Чтобы усилить внимание играющих, взрослый ставит игрушки (почти одинаковые) среди других (например, две матрешки, одинаковые по размеру, но в разных платочках). Затем дает сигнал:

- Раз-два-три! Одинаковых найди!

Дети сразу же пытаются назвать двух матрешек, но взрослый напоминает о том, что игрушки должны быть совсем одинаковые.

Дети молчат. Далее взрослый переставляет игрушки и незаметно ставит к грузовой машине, у которой зеленый кузов, такую же машину, у которой красный кузов, а матрешек ставит одинаковых, только подальше друг от друга.

- Раз-два-три! Одинаковых найди!

Дети внимательно смотрят на все игрушки и находят двух одинаковых матрешек. К этой игре чаще нужно привлекать детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав.

**Новоселье куклы.**

Дидактическая задача.Упражнять детей в употреблении и понимании обобщающих слов: мебель, одежда, обувь, посуда, игрушки; воспитывать у детей доброжелательное отношение к игрушкам, желание играть со сверстниками.

Игровые правила. В комнату, где будет жить новая кукла, можно приносить только те предметы, которые относятся только к одному слову, названному взрослым. Предметы надо класть или ставить в определенное место.

Игровые действия. Устройство комнаты для новой куклы, поиск нужных предметов.

Ход игры.Взрослый освобождает игровой уголок от всех игрушек и лишь оставляет на полу ковер. Все убранство и игрушки расположены на столах в стороне, у стены комнаты.

- У нас, ребята, сегодня новоселье. К нам приехала новая кукла Рита, и мы должны ей помочь устроить квартиру. Давайте познакомимся с новой куклой! - начинает игру взрослый.

Дети рассматривают куклу, называют свои имена, знакомятся.

- Вот теперь мы и поиграем в игру - новоселье. Рита посмотрит, как вы умеете играть. Правило игры такое: я буду называть предметы одним словом, а вы будете находить все нужные предметы и ставить их в комнату, где будет жить Рита. Будьте внимательны! Нам нужна будет мебель. Пойдут Юля, Света и Вика и найдут все, что нужно из мебели. А все остальные проверят, то ли они принесли.

Девочки находят предметы кукольной мебели, располагают их на ковре. Взрослый продолжает руководить:

- Теперь пойдут Матвей, Лера и Вова и принесут посуду - обеденную и кухонную. (Дети приносят посуду и ставят ее на стол и плиту. Все следят, чтобы делалось это аккуратно.) Обувь принесет другая группа детей. Что еще надо принести, чтобы Рите хорошо жилось у нас?

- Игрушки! Много игрушек! - говорят дети.

Ребята приносят игрушки и расставляют их на ковре, на полочках.

В этой игре закрепляются обобщающие понятия. И главное - взрослый побуждает ребят к творческой игре: надо заботиться о новенькой, самостоятельно устроить ей комнату, поиграть с куклой, чтобы ей было хорошо в новом доме.

В такой игре воспитывается доброжелательность, аккуратность, умение самим оборудовать уголок для игры.

**Что кому?**

Дидактическая задача.Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Игровые правила. Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Игровые действия. Поиск нужных предметов.

Ход игры.У взрослого на столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки: набор медицинских инструментов, набор инструментов для работы на огороде (грабли, лопата, тяпка), набор кухонной посуды, стиральная машина, утюг, пылесос, молоток, рубанок, гвозди, гаечный ключ (из конструктора) и т.д.

Взрослый приглашает по одному участнику к своему столу. тот берет какой-либо инструмент и называет его. Остальные дети должны назвать, кому что нужно для работы. Например, ребенок показал и назвал молоток. Дети хором отвечают:"Он нужен столяру, плотнику".

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, взрослый предлагает детям их найти. Приглашенные к столу находят предметы и правильно называют их. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все орудия, нужные для труда людям разных профессий. Закончить игру можно так: дети делятся на две группы; одна группа называет орудия труда, а другая - профессии. Выигрывает та группа, участники которой ни разу не ошиблись.

**Кто что слышит?**

Дидактическая задача.Воспитывать у детей слуховое внимание, умение обозначать словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); развивать сообразительность, выдержку.

Игровые правила. Показывать предмет можно только после того, как дети правильно назовут и предмет, и звуки, которые он издает.

Игровые действия. Действовать со звучащими предметами. Не глядя на предмет, узнавать, какие предметы звучат.

Ход игры.На столе у взрослого стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик, шуршит книга, которую листают, играет дудочка, звучит игрушечное пианино, погремушка и др., т.е. все, что найдете звучащее, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, взрослый просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. "Книгу листает, листики шуршат", - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Предметы остаются за ширмой, потому что звуки можно повторять несколько раз (только тише). Такую игру можно проводить и на прогулке. Взрослый обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, машина сигналит, листья шелестят и т.д.

**СОБЕРИ КАРТИНКУ**

Цели:

- развитие наглядно-действенного и наглядно-образного мышления, комбинаторных способностей;

- развитие умения оперировать предметами, образами;

- развитие координации движения рук.

**ПРОЙДИ ЛАБИРИНТ**

Цели:

- выявление устойчивости, концентрации объема внимания;

- развитие зрительного восприятия, умения ориентироваться на плоскости.

   Правильное прохождение задания отрывается при щелчке на исходную точку маршрута.

**СОБЕРИ В КОРЗИНУ СЪЕДОБНЫЕ ГРИБЫ**

Цели:

- активизация словаря по теме: «Грибы»;

- классификация съедобных и несъедобных грибов;

- развитие мышления, связной речи.

Правильность прохождения задания проверяется щелчком на грибы (несъедобный гриб исчезает).

**КАКИЕ ЛИСТОЧКИ ТЫ ВИДИШЬ НА КАРТИНКЕ?**

Цели:

- совершенствование грамматического строя речи (согласование существительных с прилагательными);

- развитие зрительного восприятия и внимания.

**ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ**

Цели:

- классификация овощей и фруктов;

- развитие логического мышления.

Правильность выполнения задания определяется исчезновением лишней картинки (фрукта или овоща).

**ШТРИХОВКА**

Цели:

- развитие мелкой моторики;

- умение ориентироваться на плоскости.

Для выполнения задания используется элементы  из панели инструментов («Перья», «Ластик»).

**СОСЧИТАЙ ОВОЩИ И ФРУКТЫ**

Цели:

- формирование элементарных математических представлений, умения считать в пределах пяти;

- развитие умения соотносить цифру с количеством предметов.

Фрукты и овощи будут «пропадать» в корзинках с правильным числом, или возвращаться на прежнее место.

**ВАРИМ БОРЩ И КОМПОТ**

Цели:

- классификация овощей и фруктов;

- развитие грамматического строя речи;

- согласование существительных с существительными (в родительном падеже).

Правильность выполнения задания характеризуется исчезновением предмета (овоща или фрукта) в нужной кастрюле (компот или борщ).

Для обновления задания используется панель «Конструктор занятий».

**ОБВЕДИ РИСУНКИ ПО ТОЧКАМ.**

Цели:

- развитие мелкой моторики;

- умение ориентироваться на плоскости.

**РАЗЛОЖИ ОВОЩИ И ФРУКТЫ**

Цели:

- классификация овощей и фруктов;

- развитие словаря по теме «Овощи и фрукты».

Правильность выполнения задания характеризуется исчезновением предмета (овоща или фрукта) в соответствующей ёмкости (корзина или ваза).

Для обновления задания используется панель «Конструктор занятий».

**СКАЗКА «РЕПКА». РАССКАЖИ СКАЗКУ ПО КАРТИНКЕ.**

Цели:

- развитие умения пересказывать сказку на основе сюжетной картинки;

- развитие умения воспроизводить последовательность событий сказки;

- развитие связной речи.

**НАЙДИ ОТЛИЧИЯ**

Цели:

- развитие способности устанавливать сходство и различия предметов на основе зрительного анализа;

- развитие наблюдательности, устойчивости внимания.

**КРОССВОРД**

Цели:

- развитие понимания ребенком иносказательного смысла загадок;

- развитие способности к поисковой деятельности.

**НАЙДИ ПАРНЫЕ КАРТИНКИ.**

Цели:

- развитие способности устанавливать сходство и различия предметов;

- развитие наблюдательности, внимания.

**ДОМИНО**

Цели:

- умение ориентироваться на плоскости;

- развитие логического мышления.

**СОСТАВЬ СЛОВО**

Цели:

- развитие умения составлять слова из букв;

- развитие памяти.

**МИШКИНА КЛАДОВКА**

Цели:

- развитие зрительного внимания;

- развитие математического счета.