

## **Картотека дидактических игр, направленных на познавательное развитие детей старшего возраста.**



Познавательное развитие детей - одно из важных направлений в работе с детьми дошкольного возраста. Познавательные игры направлены на развитие любознательности, стремления получать новые знания, умения совершать познавательные действия, а также на формирование представлений об окружающем мире.

Познавательные игры направлены на получение знаний, формирование умений и развитие навыков. Познавательное развитие дошкольника подразумевает обогащение и пополнение собственного опыта ребенка, а также развитие умственных и интеллектуальных способностей;

### **Дидактическая игра «Так бывает или нет»**

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает. «Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну.»

### **Дидактическая игра «Третий лишний» (растения)**

Цели: закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники, одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши. (Клен, липа — деревья, сирень — кустарник) или два лиственных дерева, а одно хвойное.

### **Дидактическая игра «Когда ты это делаешь?»**

Цель: закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

Ход игры: Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое —нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». Ведущим может быть ребенок.

### **Дидактическая игра «Кто подберет больше слов?»**

Дидактическая задача: Развивать анализ и синтез, активизировать словарный запас.

Игровая задача: назвать как можно больше слов к вопросам.

Игровые действия:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

Что можно шить? (платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.).

Что можно связать? (шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т.д.).

Что можно штопать? (носки, чулки, варежки, шарф и т.д.).

Что можно завязывать? (шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т.д.).

Что можно надеть? (пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т.д.).

Что можно обуть? (тапки, туфли, ботинки, сапоги и т.д.).

Что можно «надвинуть» на голову? (шапку, фуражку, панаму, кепку и т.д.).

Правила игры: подобрать как можно больше слов к одной группы.

Результат: побеждает тот, кто подобрал больше слов.

### **Дидактическая игра «Узнай, чей лист»**

Цели: учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе, развивать внимание).

Ход игры: На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников.

Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

### **Дидактическая игра «Отгадайте, что за растение»**

Цели: учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

### **Дидактическая игра «Кто же я?»**

Цели: учить называть растение, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение, получает фишку).

### **Дидактическая игра «У кого кто»**

Цели: закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

Ход игры: Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

### **«Кто (что) летает?»**

Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

### **Дидактическая игра «Что за насекомое?»**

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

### **Дидактическая игра «Кому что нужно?»**

Цель: упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы. Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

**Игра «Что бывает...».**

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
- Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?

### **Игра «Зоопарк».**

Цель: развивать связную речь.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с животными, игровые часы.

Описание: дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать свое животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.
2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

### **«Природа и человек».**

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

### **«Из чего сделано».**

Цели: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Ход игры: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

### **«Что бывает...».**

Цель: развивать логическое мышление.

Ход игры: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
- Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?

**"Раз, два, три... ко мне беги!"**

Игровое правило: Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают ему. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

В: "Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто живет в поле, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, те, кто умеет петь, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра... Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

В: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки

В: "Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда... ко мне беги!"

### **Игра «Противоположности».**

Цель: закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

Игровой материал и наглядные пособия: фишки.

Описание: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка.

Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

### **«Закончи предложение».**

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

### **«Назови растение с нужным звуком».**

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»,...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

### **«Назови три предмета».**

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д. «Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

### **«Добавь слог».**

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: ма – ма, кни – га. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

### **«Кто где живёт?»**

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых.

Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход: Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Кто живёт в дупле? -Белка.

Кто живёт в скворечнике? -Скворцы.

Кто живёт в гнезде? -Птицы.

Кто живёт в будке? -Собака.

Кто живёт в улье? -Пчёлы

Кто живёт в норе? -Лиса.

Кто живёт в логове? -Волк.

Кто живёт в берлоге? -Медведь.

Вариант 2.

Где живёт медведь? -В берлоге.

Где живёт волк? -В логове.

### **«Горячий – холодный»**

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением.

педагог: -Дети:  
Горячий -холодный  
Хороший -плохой  
Умный -глупый  
Весёлый -грустный  
Острый -тупой  
Гладкий -шероховатый

### **«Кто кем был?»**

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом  
Хлеб – мукой  
Лошадь – жеребёнком  
Шкаф – доской  
Корова – телёнком  
Велосипед – железом  
Дуб – жёлудем  
Рубашка – тканью  
Рыба – икринкой  
Ботинки – кожей  
Яблоня – семечкой  
Дом – кирпичём  
Лягушка – головастиком  
Сильный – слабым  
Бабочка – гусеницей  
Взрослый – ребёнком