

**Дидактичні ігри
для дітей
дошкільного віку**





Зміст

1. Що зайве?
2. Розмалюй посуд
3. Що росте на городі?
4. Порівняй предмети
5. Що об'єднує?
6. Чого на світі не буває?
7. Опиши схему
8. Назви властивість
9. Хто що їсть?
10. Знайди зайве
11. З якої казки?
12. Знайди відповідні предмети
13. Хто, що їсть?
14. Підбери колір предмета
15. Підбери контур
16. Знайди половинки предмета
17. Підбери тінь
18. Підбери листя до дерев
19. Судоку для дітей
20. Назви одним словом
21. Знайди 5 відмінностей



Дидактична гра "Що зайве?"

Мета гри: розвивати логічне мислення, пам'ять; виховувати посидючість, наполегливість; систематизувати знання про птахів та тварин, горюдину та садовину; формувати вміння узагальнювати, групувати предмети за певною ознакою, добирати до них узагальнююче слово (свіські тварини, дикі звірі, птахи, комахи, фрукти, овочі, ягоди, одяг, взуття).

Завдання: Поглянь на малюнки. Хто (що) на них зображений? Хто (що), на твою думку, тут зайвий? Чому?
Варіанти завдань: Ви можете поповнювати цю гру новими картками, в залежності від теми: меблі, одяг, опади, посуд, побутова техніка, іграшки, живе-неживе, дерева, куші, квіти тощо.





www.fishbase.org







Дидактична гра «Розмалюй посуд»

Мета:

- формувати основи емоційного інтелекту через емоційно-ціннісне ставлення до проявів естетичного в житті, елементарні знання про виробництво різних предметів побуту та зв'язок мистецтва із життєвими потребами;
- учити називати та описувати характерні особливості різних видів орнаментів, прикрашати готові форми посуду обраним орнаментом, добираючи кольори, застосовувати дизайнерські вміння у гри та побуті;
- розвивати вміння виявляти емоції і почуття від побачених мистецьких творів, здатності насолоджуватися мистецтвом, дрібну моторику пальців рук, пам'ять, уяву та фантазію;
- виховувати бажання творити, ціннісне ставлення до українських мистецьких традицій, творчості та праці інших.

Матеріали:

- ілюстрації, картинки, вироби декоративно-ужиткового мистецтва (посуд, вишиванки, іграшки тощо);
- зображення посуду (затоноване) для прикрашання орнаментом;
- олівці, фарби, фломастери, а також можливе використання пластиліну (декоративне ліплення).

Хід гри:

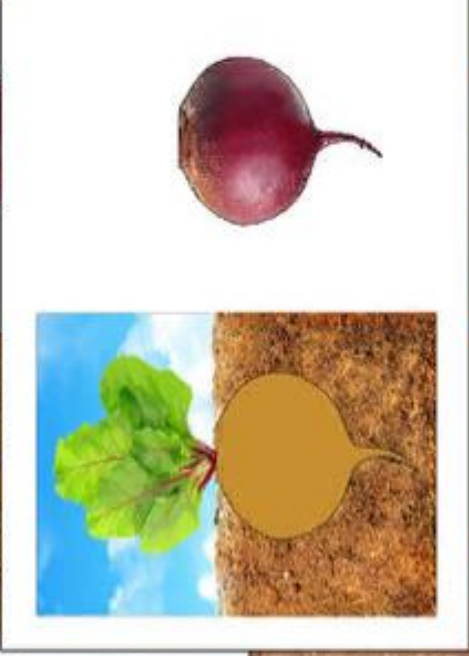
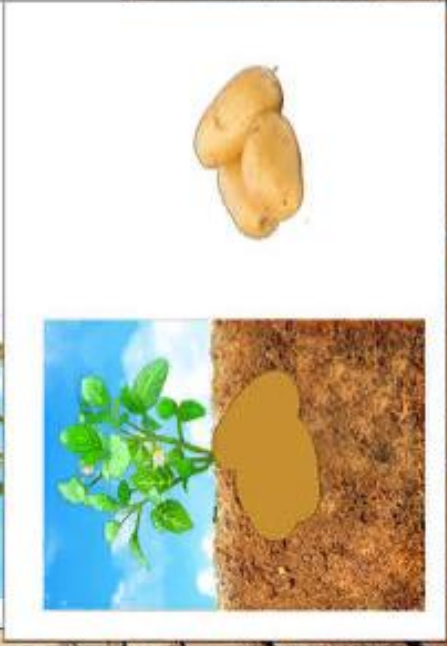
спочатку роздивитися приклади виробів декоративно-ужиткового мистецтва, потім запропонувати прикрасити посуд обраним орнаментом (геометричний, рослинний, зооморфний, петриківський або опішнянський)

Ускладнення:

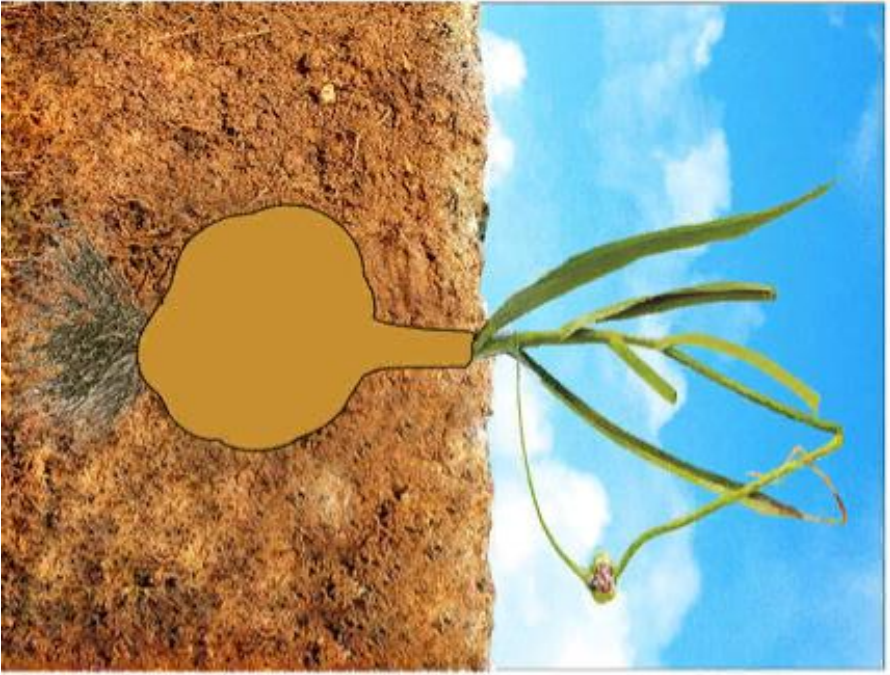
запропонувати зробити теж саме але намагаючись створити оригінальну композицію.



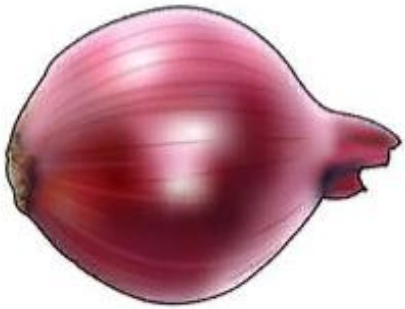
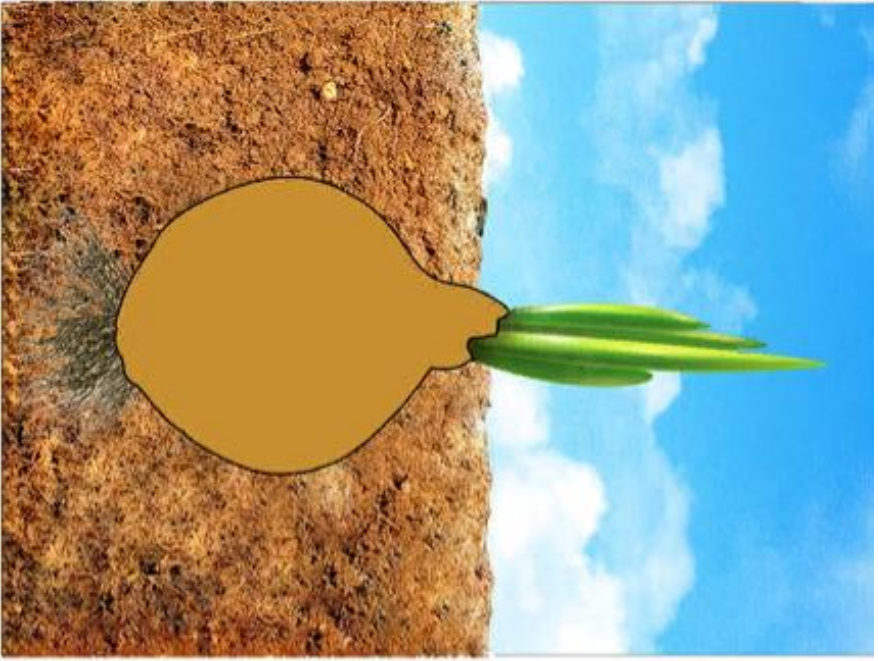
Гра «Що росте на городі»

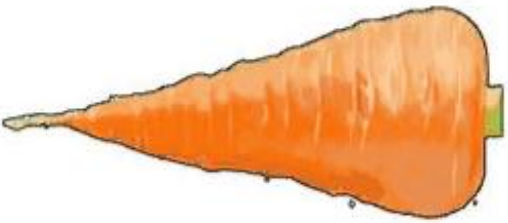
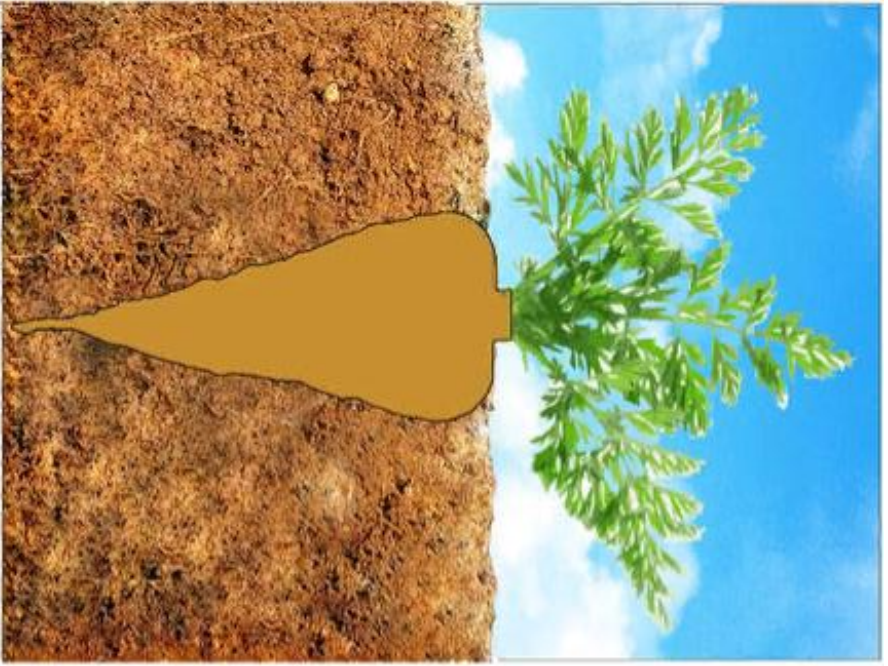


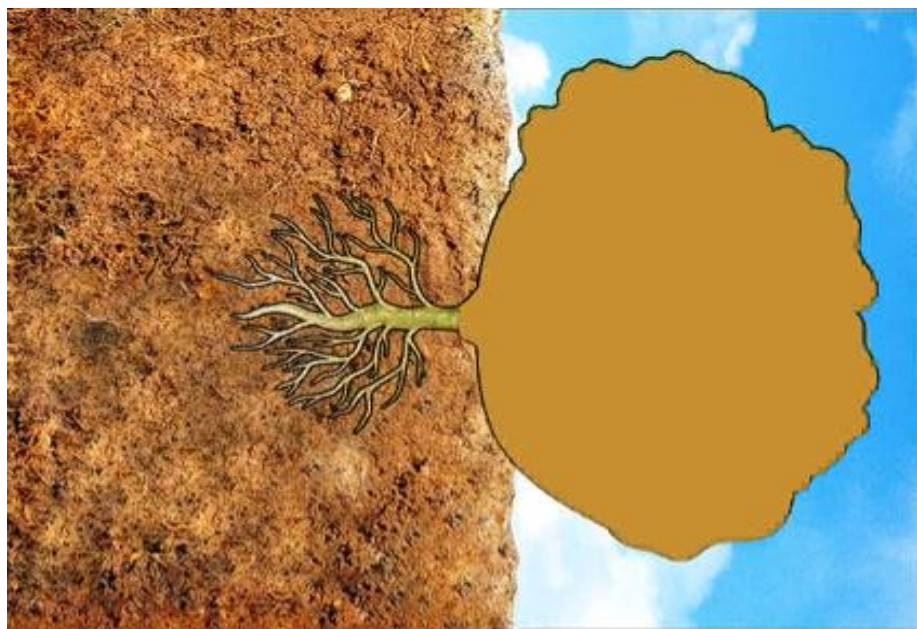


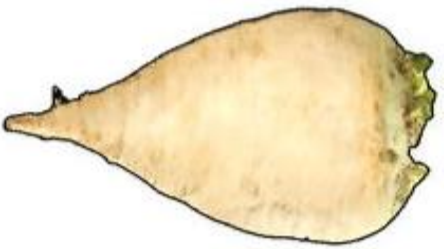












Дидактична гра «Порівняй предмети»

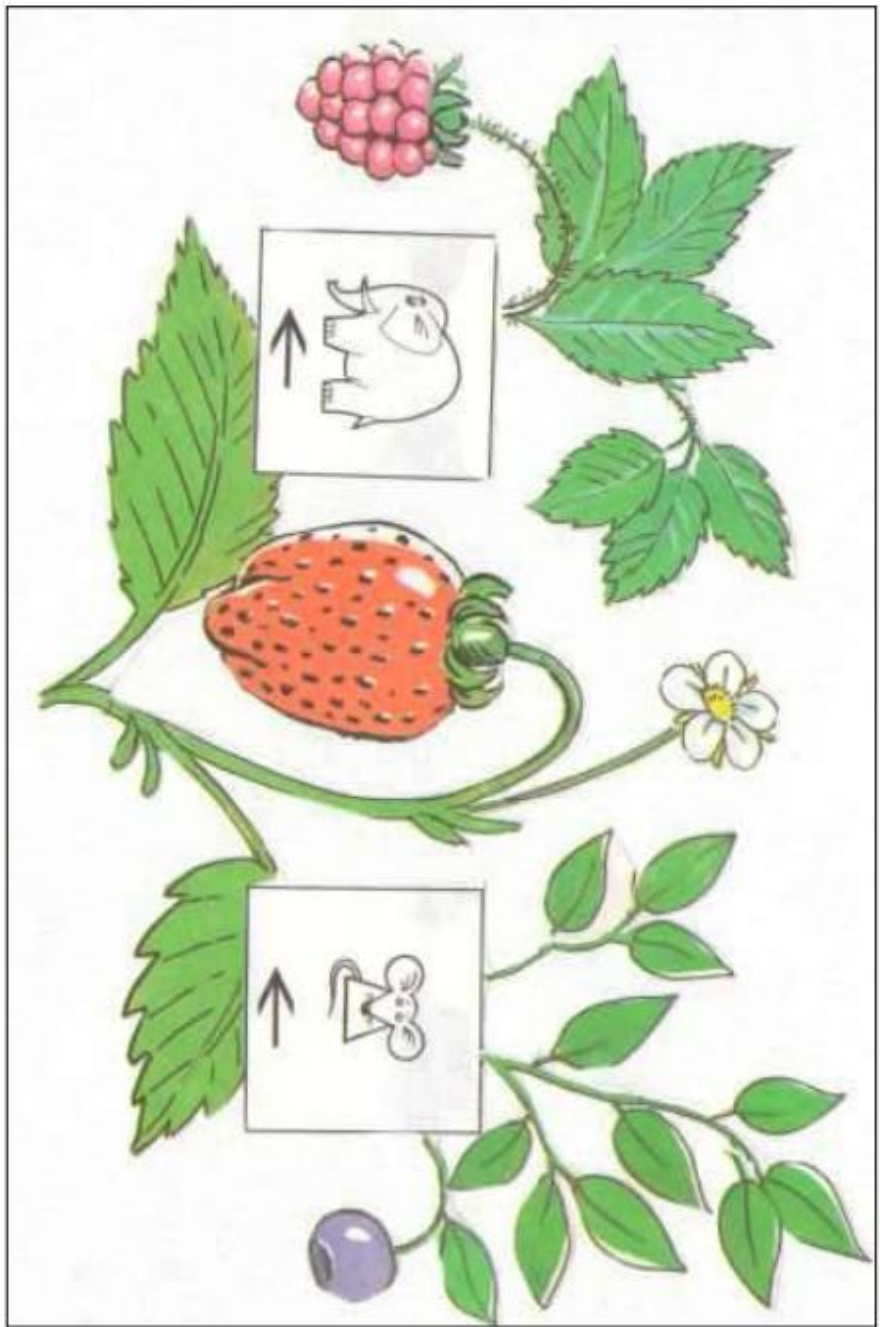
Мета: розвивати вміння співставляти предмети за величиною, закріпити вміння працювати зі знаками. Виховувати увагу, зосередженість.

Матеріал: картки з зображенням різних за величиною предметів, знаки, олівці.

Хід гри

1. Мотиваційна настанова: потрібно допомогти малюкам визначити предмети за величиною, використовуючи знаки.
2. Роздача карток, вибір знаків, малювання стрілочки, яка вказує на більший чи менший предмет.
3. Пояснення своїх дій.
4. Взаємоперевірка.







Дидактична гра «Що об'єднує?»

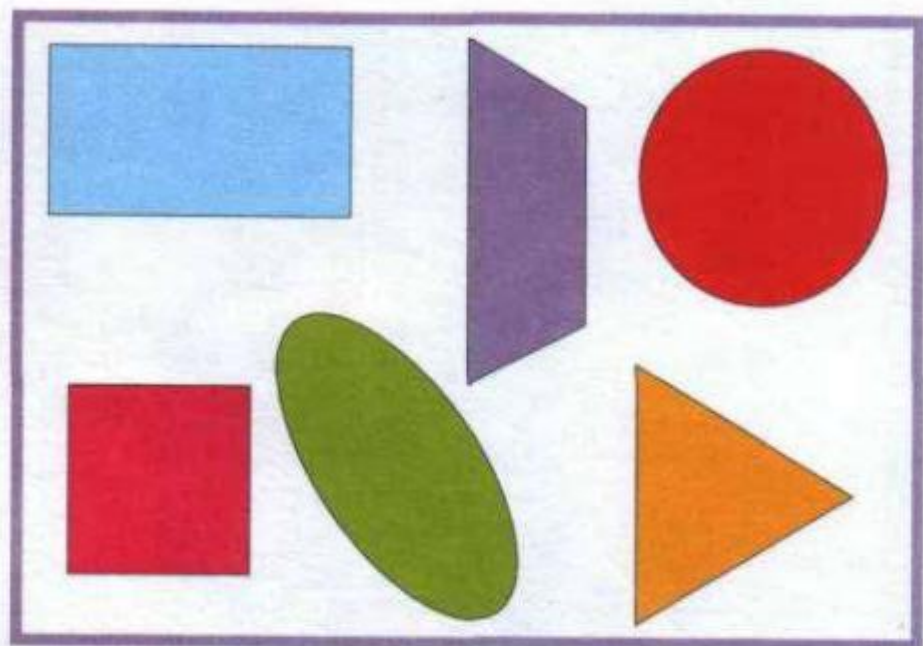
Мета: розвивати логічне мислення, формувати вміння робити узагальнення, об'єднуючи в одну групу предмети за однією чи кількома спільними ознаками, виховувати інтерес до гри, позитивні емоції, увагу.

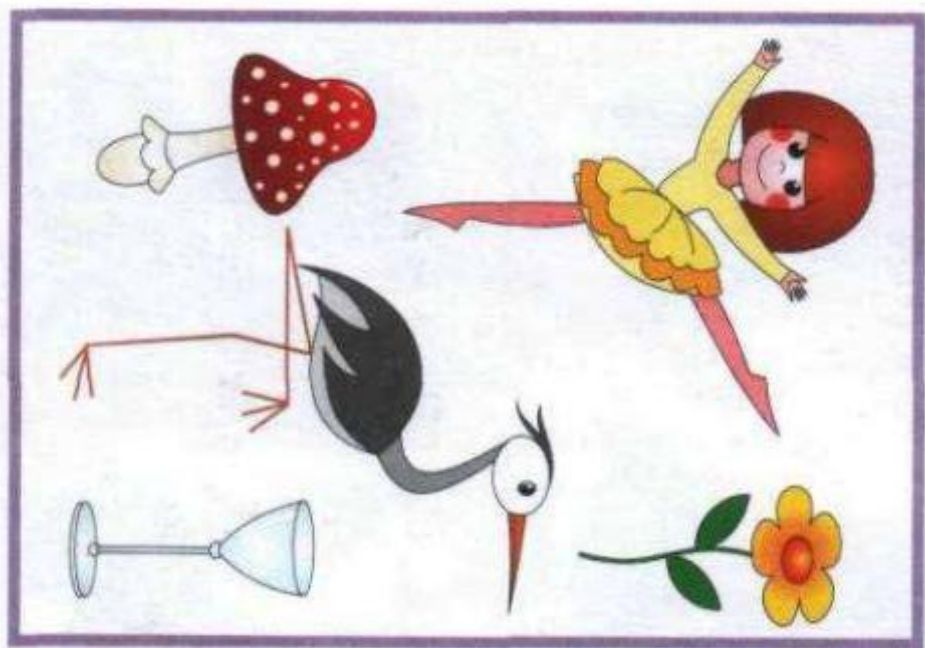
Матеріал: картки з зображенням різних груп предметів, зображення різних предметів.

Хід гри

1. Роздати дітям картки з зображенням різних груп предметів.
2. Розгляд карток.
3. Проблемні питання. Що це за предмети? Яке їх призначення? Що в них є спільного?
4. Обгрунтування дітьми їх висновків.
5. Роздати дітям картки з зображенням різних предметів.
6. Запропонувати по групувати їх за однією, двома або кількома ознаками, обгрунтувати свої дії.







Дидактична гра «Чого на світі не буває?»

Мета: розвивати креативне мислення, збагачувати творчу уяву, формувати вміння помічати нісенітниці, розповідати як буває насправді, коли і чому, вміння доводити свою правоту обґрунтовувати думку. Виховувати увагу, зосередженість, позитивні емоції.

Матеріал: картинки з зображеннями різних нісенітниць.

Хід гри

1. Мотиваційна настанова. Художник намалював картини і приніс їх діткам, щоб вони оцінили його роботу.
2. Розгляд картин.
3. Проблемні питання. Чи подобаються його картини? Чому? Чи буває так насправді? А як буває? Що було б, якби так було насправді?
4. Оцінювання картин, обґрунтування своєї думки.



Дидактична гра «Опиши схему»

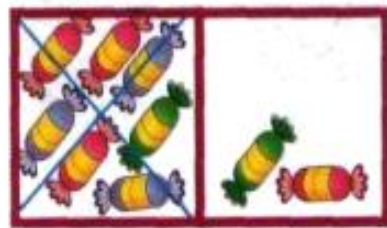
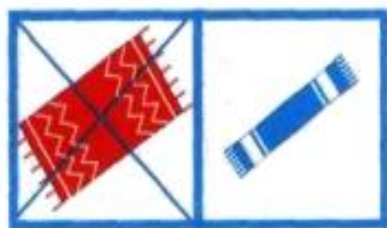
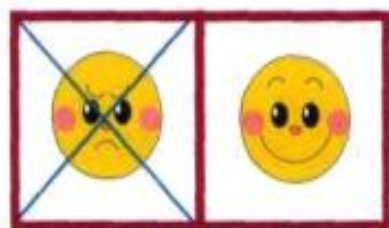
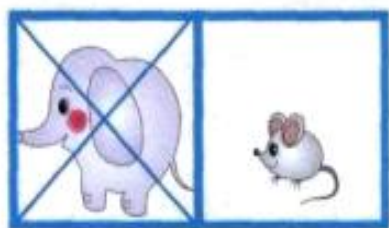
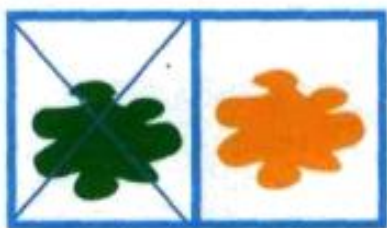
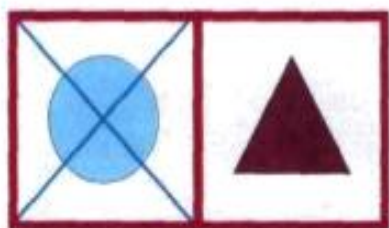
Мета: розвивати вміння дітей використовувати заперечення для визначення ознаки предмета або виділення групи предметів які не мають певної ознаки; розвивати увагу, кмітливість логічне мислення; формування вміння працювати зі схемою. Виховувати бажання гратися, увагу, зосередженість.

Матеріал: іграшкова сорока, іграшки, картки-схеми.

Хід гри.

1. Ігровий прийом – прихід Сороки.
2. Мотиваційна настанова: Сорока принесла дітям подарунки, але подарує їх за однієї умови: діти повинні вибрати собі подарунк за допомогою карток-схем.
3. Розгляд карток-схем, роздача їх дітям.
4. Проблемні питання. Що вони можуть означати? Якою повинна бути ваша іграшка? Чому?

Вибір іграшок дітьми за допомогою карток – схем, пояснення свого вибору.



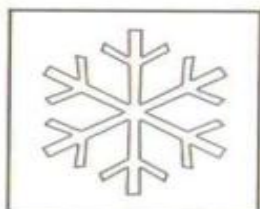
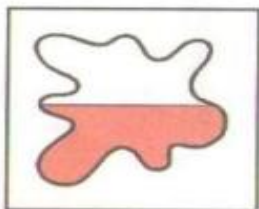
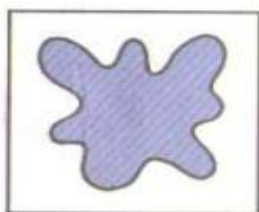
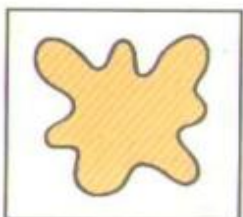
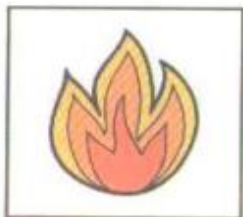
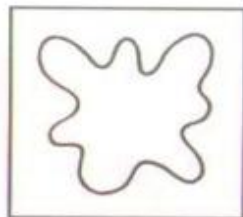
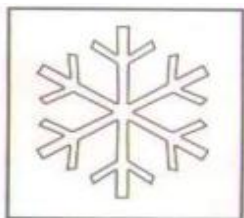
Дидактична гра «Назви властивість»

Мета: розвивати символічну функцію дітей, тобто вміння працювати зі знаками, увагу, увагу зв'язне мовлення; формувати вміння за допомогою знаків позначати та описувати різні властивості предметів. Виховувати позитивні емоції, цікавість до гри.

Матеріал: картки з зображенням різних предметів, знаки.

Хід гри

1. Мотиваційна настанова: підемо у гості до дітей з вадами слуху.
2. Проблемні питання. З чим ходять в гості? Щоб ви хотіли подарувати дітям? Де це можна взяти? Як можна розповісти дітям про подарунок та його властивості якщо діти нечують?
3. Вибір подарунків.
4. Умова: про свій подарунок потрібно розповісти дітям за допомогою знаків.
5. Вибір знаків, пояснення свого вибору.



Дидактична гра “Хто що їсть?”

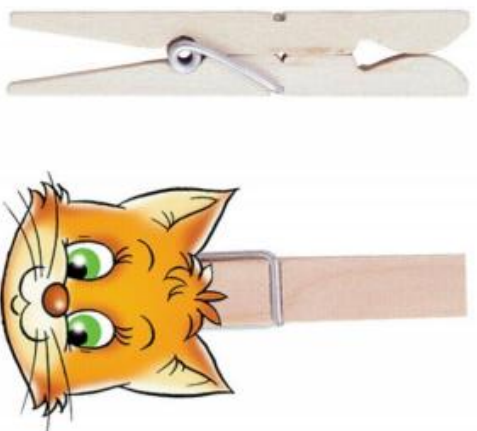
Мета гри: закріплення та вивчення назв свійських та диких звірів, диференціація свійських та диких звірів за характерними ознаками, вивчення раціону харчування звірів, розвиток зорового сприймання, наочно-образного мислення, уваги. Матеріал може бути корисним вчителям-логопедам, вихователям, батькам



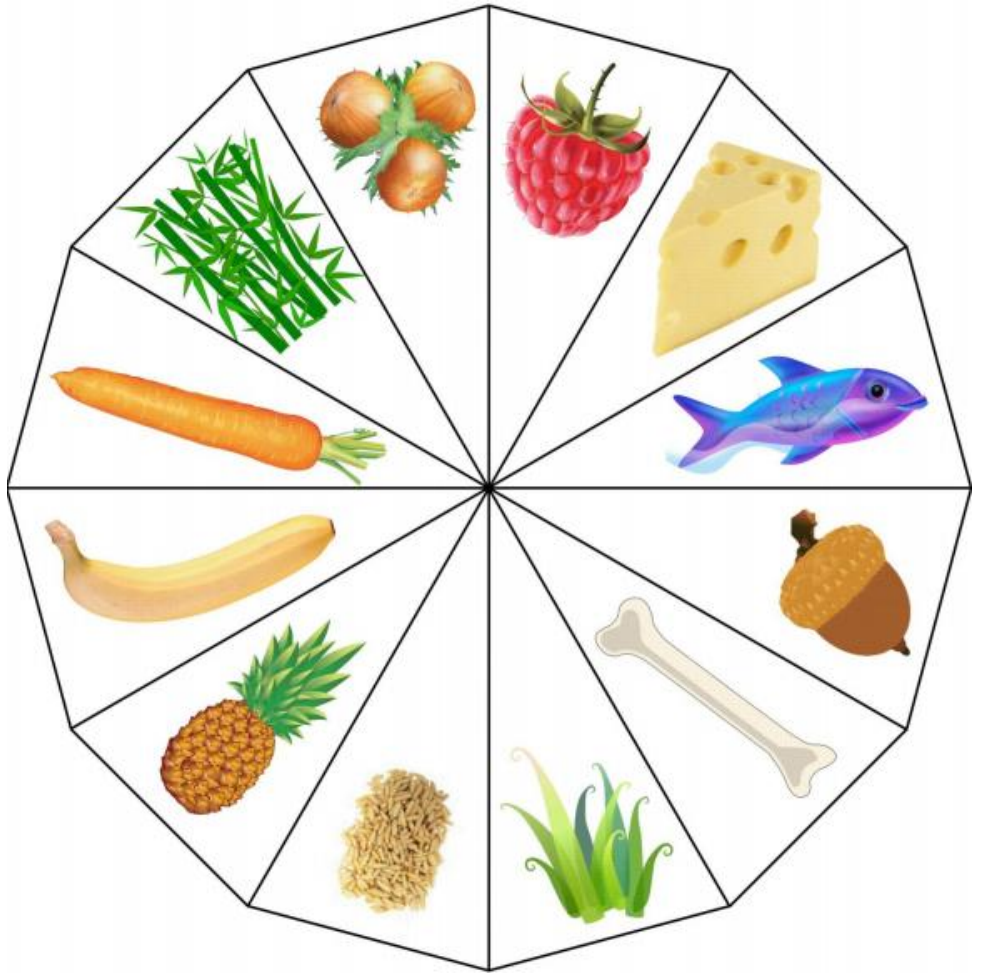
как должно быть собрано



как приклеить
мордочки



mamadelki.ru



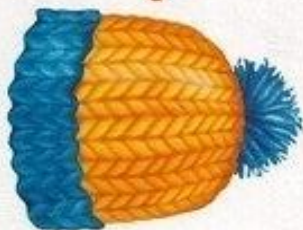
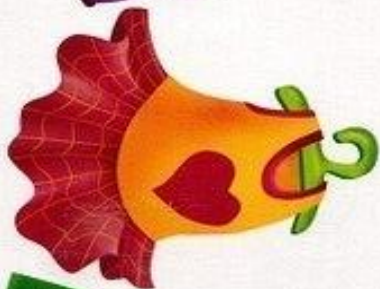


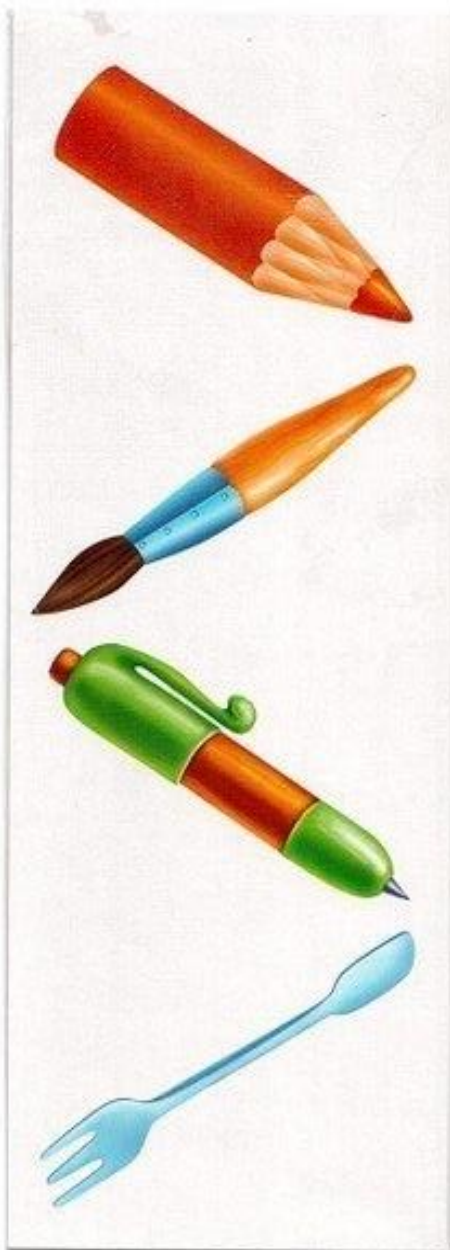
Дидактична гра “Знайди зайве”

Мета: Гра розширює кругозір, вчить виділяти загальний ознака предметів і групувати предмети за ознакою.

Хід гри: У грі беруть участь 7-8 дітей. Учасникам гри роздають картки із зображенням 4 предметів і одна кольорова картка. Ведучий пропонує дітям уважно розглянути малюнки на картках, знайти на кожній з них зайвий предмет і закрити його кольоровий карткою. Дитина повинна назвати предмет і пояснити свій вибір.

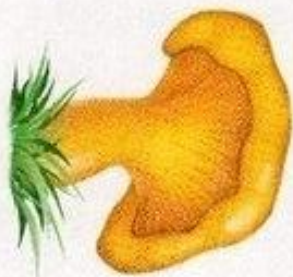




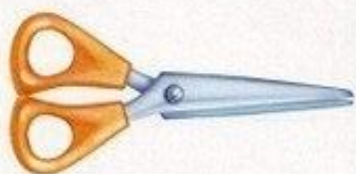
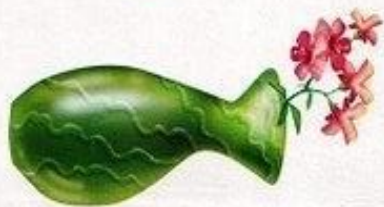


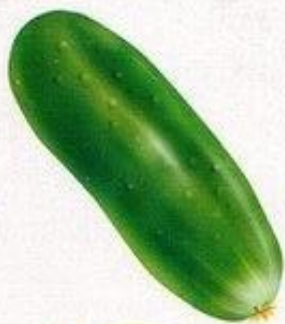












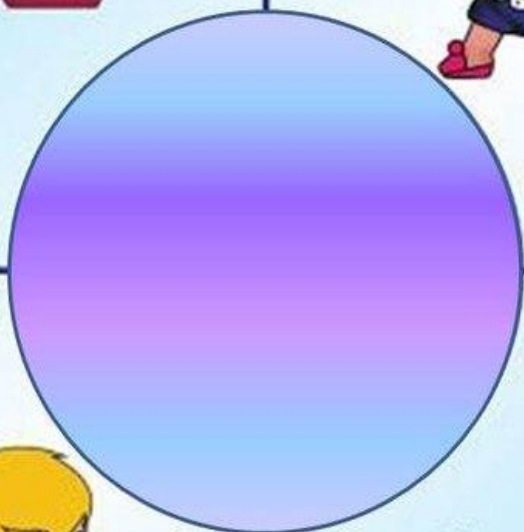


Дидактична гра “З якої казки?”

Мета:

- поглибити знання дітей про казки, їх виникнення;
- формувати у дітей літературні та художні враження;
- стимулювати бажання використовувати в казкових сюжетах життєвий досвід;
- навчати емоційно та виразно передавати сюжет казки в іграх –драматизаціях ;
- формувати емоційно-пізнавальну активність дітей;



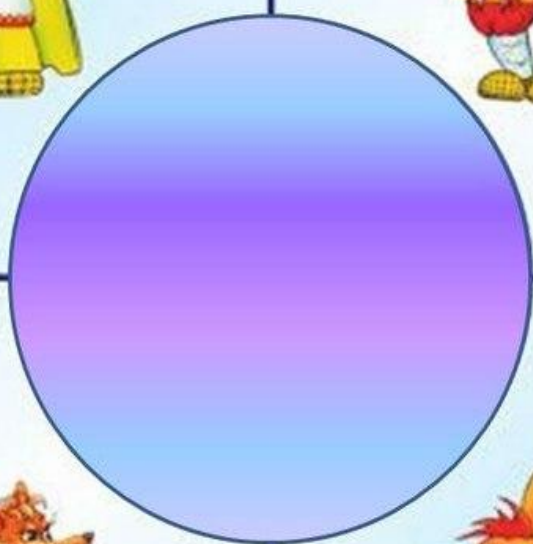










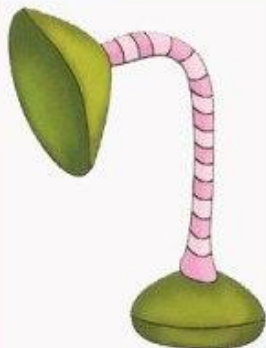
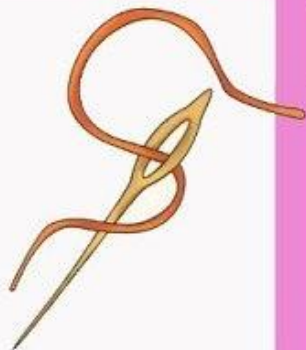








НАЙДИ ПОДХОДЯЩИЕ ДРУГ ДРУГУ ПРЕДМЕТЫ



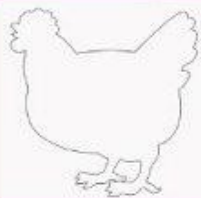
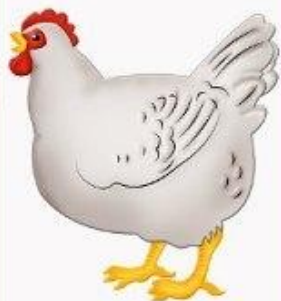
КТО, ЧТО ЕСТ?



ПОДБЕРИ ЦВЕТ ПРЕДМЕТОВ



ПОДБЕРИ КОТЛУР



НАЙДИ ПОЛОВИЧКИ ПРЕДМЕТА



ПОДБЕРИ ТЕНЬ









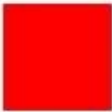


ПОДБЕРИ ЛИСТЬЯ К ДЕРЕВЬЯМ





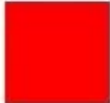







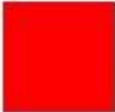







Дидактисна гра “Судоку для дітей”

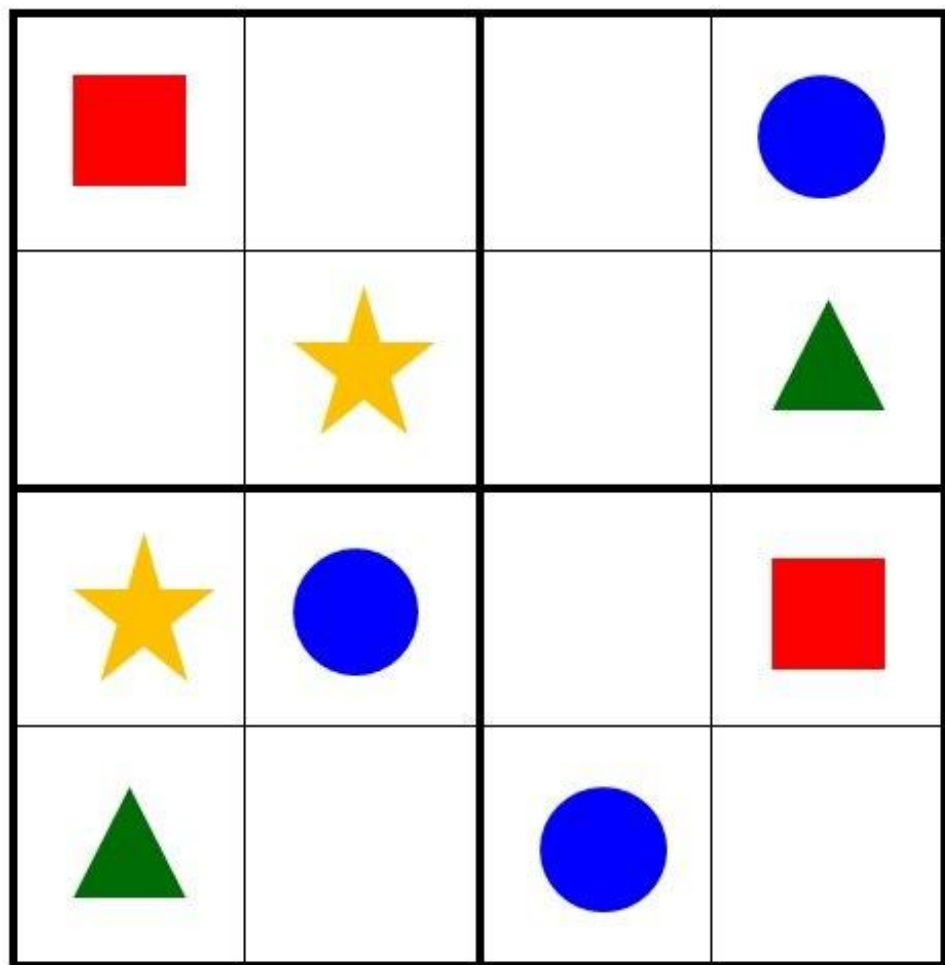
Складена для дітей від 3 років і старше. Принцип гри такий же, як і в класичному кросворді-судоку, тільки тут замість цифр зображення дитячих фігур.

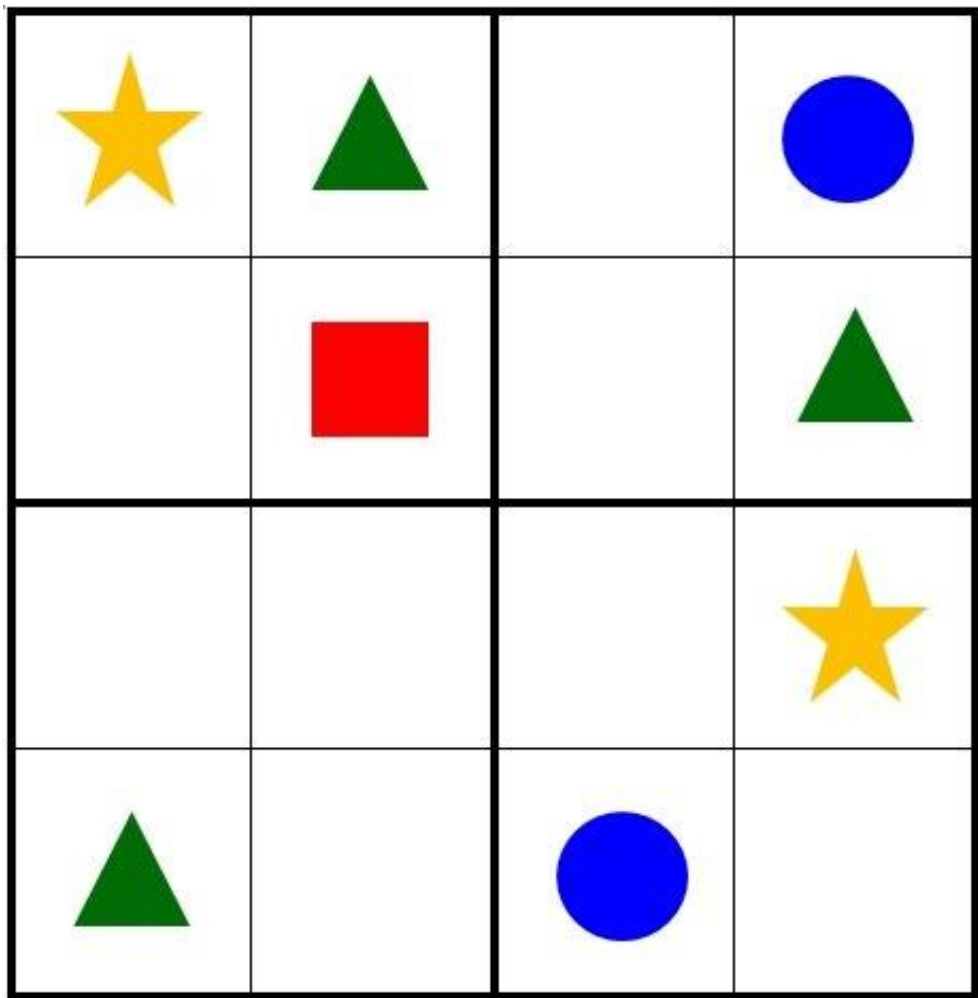
Щоб вирішити кросворд-судоку, потрібно заповнити порожні клітинки таким чином, щоб картинки не повторювалося в рядках і стовпцях великого квадрата. Тобто дорослий розкладає тільки кілька клітинок, а дитина має доповнити.


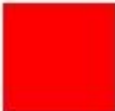






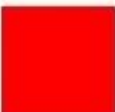
			
			
			
			





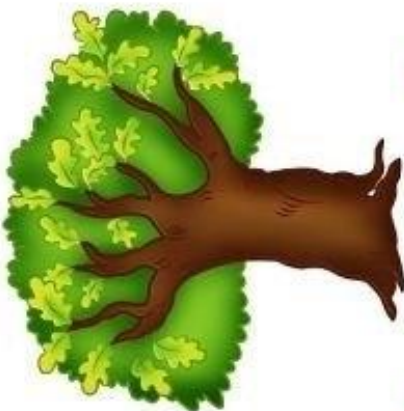
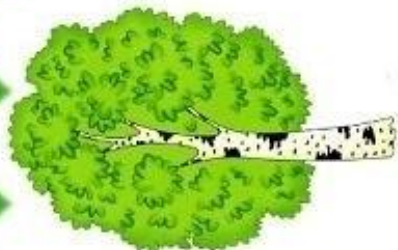
Дидактична гра “Назви одним словом”

Мета гри:

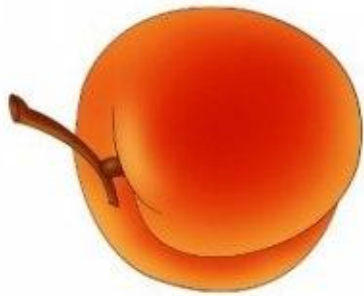
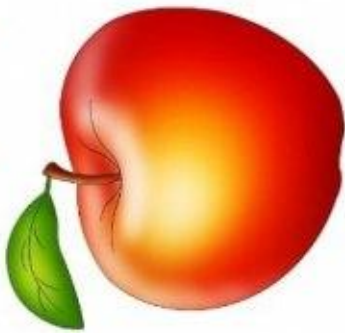
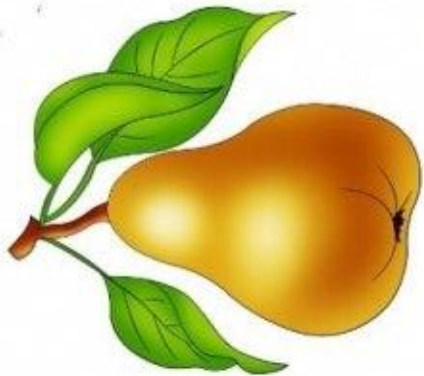
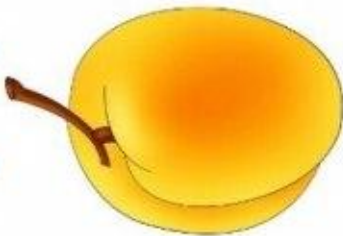
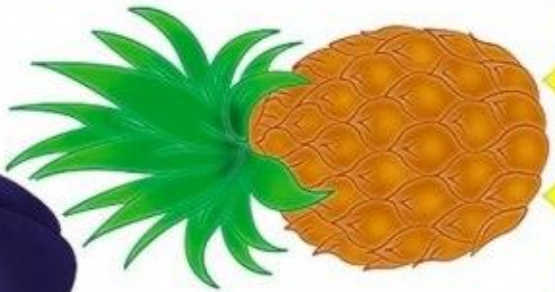
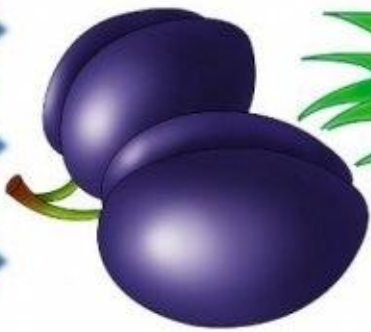
Розвиток уваги, мислення, кмітливості.

Формування уміння класифікувати предмети. Виховання витримки, відчуття товариства, інтересу до гри.

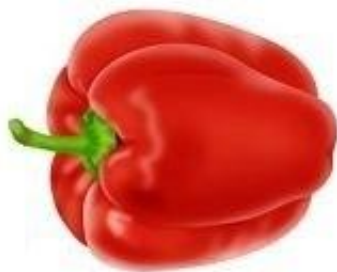
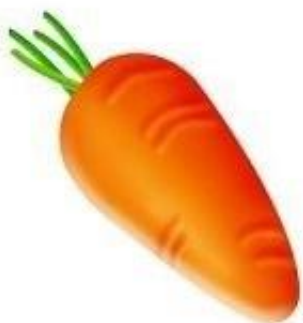
Розширення кругозору.

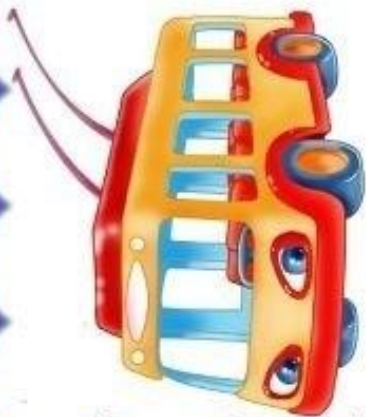


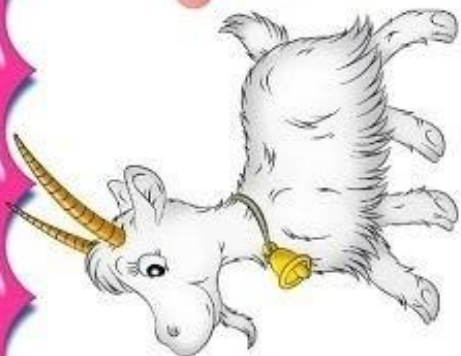




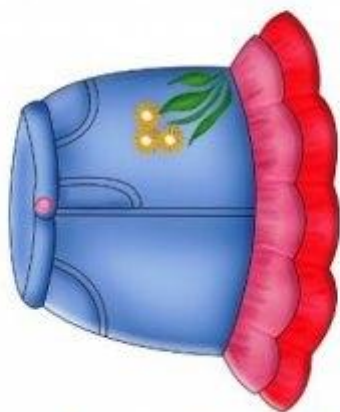
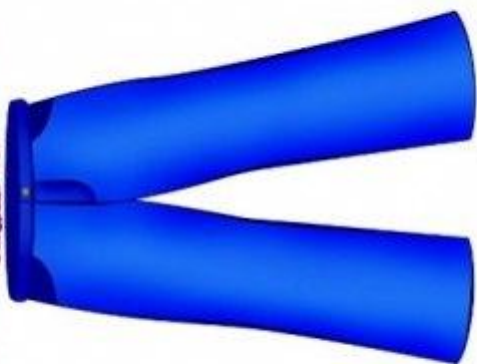
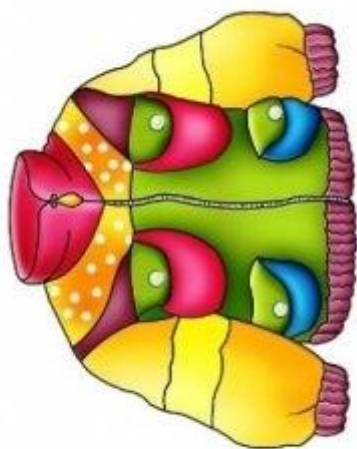
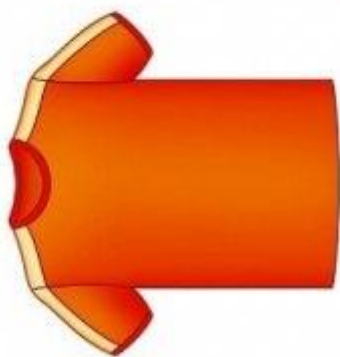














Дидактична гра “Знайди 5 відмінностей”

Мета: розвивати вміння порівнювати предмети, встановлювати їх схожість і відмінність (чим ці предмети схожі і чим відрізняються і т. д.).

Завдання гри: розвивати вміння послідовно розглядати; знайомити з квітами спектра: червоним, оранжевим, жовтим, зеленим, блакитним, синім, фіолетовим, білим, сірим, чорним; розвивати вміння рахувати; розвивати увагу, пам'ять, мислення; активізувати мовлення дітей.

Форма організації: індивідуальна або подгруповая.



