

Дидактические игры для детей старшей группы

1. «Сосчитай правильно» (количество и счет)

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание. Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

2. «Считаем по порядку»

Цель: Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?»

Материалы: веер

Ход: Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 8 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Дети закрывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра продолжается 2-3 раза. каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

3. «Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь»

Цель: упражнять в счете на слух.

Ход: у детей цифры от 1 до 10. Воспитатель за ширмой ударяет молоточком по барабану или металлофон.

Задание 1. Покажи такую цифру, которая совпадает с тем, сколько звуков услышишь (3-4 задания).

Задание 2. Покажи цифру на один больше или меньше (2-3 задания).

4. «Чудесный мешочек»

Цель: закреплять название геометрических фигур, умение определять их на ощупь.

Ход: у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. Например: " Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета и т. д. "

5. «Обратный счет»

Цель: упражнять в обратном счёте.

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель называет число (например:10) и отдает мяч ребёнку, тот называет число меньше 10 (9, передает мяч следующему и т. д.

Задание. Посчитайте от 7 до 4; от 6 до 2 и т. д.

6. «Подбери пару» (с геометрическими фигурами и их преобразованием)

Цель: учить детей сравнивать предметы по форме, размеру, цвету, назначению.

Материал: геометрические фигуры или тематические подборки изображений разных предметов, которые можно объединить по парам (яблоки разного цвета, большие и маленькие, корзинки разного размера или домики разных размеров и такие же мишки, куклы и одежда, машины, домики и т. д.).

В зависимости от того, какой у вас стимульный материал, ставится перед ребенком проблема: помоги кукле одеться, помоги собрать урожай и т. д. Игрушки благодарят ребенка за удачно выбранную пару.

7. «Конструирование по схеме»

Цель игры: развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.
Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя.
Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

8. «Конструируем из палочек»

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.
Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.
Цель игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

9. «На что похоже?»

Цель игры: развивать наглядно-образное мышление детей.
Материал: набор плоскостных геометрических фигур.
Ход игры. Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например, шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д.

10. «Не ошибись» (игры путешествие во времени)

Цель: развивать быстроту мышления, закреплять знания детей о том, что они делают в разное время суток. **Правила.** Поймав мяч надо назвать часть суток.
Ход игры.
Дети стоят в кругу, в руках у воспитателя мяч. Взрослый называет разные действия (иду на зарядку) и бросает мяч ребёнку. Малыш ловит мяч и называет время суток (утро), Усложнение - назвать часть суток, а ребенок должен назвать действия, которые могут происходить в это время суток.

11. «Живая неделя»

Для игры вызываются к доске 7 детей, пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели - понедельник и т.д. Затем игра усложняется. Дети строятся, начиная с любого другого дня недели.
Игры на ориентирование в пространстве:

12. «Где Маша?» (игры на ориентирование в пространстве)

Цель: закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.
Оборудование: план
Содержание: Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой.

13. «Найди игрушки»

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

14. «Найди место»

Цель: формировать умение определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости.

Оборудование: цветные ленты, игрушки.

Содержание: на ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п.

15. «Кто из детей стоит близко, а кто далеко?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".

Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

16. «Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч, значки и т.д.

Ход игры:

В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.

Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например, «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например, «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

17. «Эхо»

Цель: Закреплять четкое произношение гласных звуков, развивать слуховое внимание, память.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (звукосочетаний), а дети - эхо - повторяют то, что услышали, например:

[А], [У]-... [У], [А], [Ы]-...

[И], [О] - УА, БИ-...

[И], [О], [Э] -... ЭИ, АО

Игру «Эхо» можно проводить, разделив участников на две команды, одна из которых «Дети, пришедшие в лес», другая - «Эхо». В ходе игры взрослый дает задание команде «Детей», а команда «Эхо» проговаривает за ними. При смене заданий (текста) команды меняются ролями. Следует обратить внимание на то, что «Дети» говорят громко, а «Эхо» - значительно тише.

18. «Загадки «поющих» звуков»

Цель: Закрепление знания артикуляции гласных звуков. Угадав загадку, дорисуй отгадку.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Пример загадок о звуках:

Шире всех открывает рот - звук

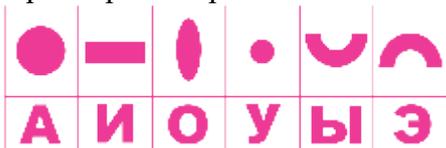
Губы трубочкой вытягивает - звук

На вытянутый кружок губы похожи у звука

Самая широкая улыбка у звука

Приоткрывает рот и приподнимает язык - звук

Приоткрывает рот и оттягивает язык назад - звук



19. «Какой звук чаще звучит?»

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.

Зазудел комарик тонко:

З-з-з - поёт он звонко-звонко,

Повторяет много раз

Резвым мошкам свой рассказ.

20. «Аптека»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы, коктейли.

Предварительная работа: Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

21. «Ветеринарная лечебница»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: в ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Предварительная работа: Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

Игровой материал: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

22. «Зоопарк»

Задачи: расширять знания детей о диких животных: воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Игровые действия: Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Предварительная работа: Чтение литературных произведений о животных. Рассматривание иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк» Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопарке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.

23. «Витамины»

«Витамины - это таблетки, которые растут на ветке»

Цель: Расширить знания детей о витаминах, закрепить знания об овощах, фруктах и ягодах. Ребята, помочь сохранить **здоровье** и заболеть можно с помощью витаминов. Кто-нибудь из вас принимал витамины? Витамины делают наш организм крепким и **здоровым**, не поддающийся болезням. Но витамины бывают не только в таблетках, они еще растут на ветках. Очень много витаминов содержится в ягодах, фруктах и овощах. Назовите, какие вы знаете фрукты? Овощи? Ягоды?

24. «Кто, где живёт?»

Цель: Формирование умений детей соотносить изображение животных с их местом обитания.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных 24 штуки (берём из лото) и два игровых поля с изображением леса и деревни.



Ход игры: Разложить карточки по местам обитания животных, домашних в деревню, а диких в лес.

25. «Узнай по голосу».

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.
Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени. Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» - все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай». По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».

26. «Совушка»

Цель: учить выполнять правила игры, быть внимательным. Упражнять в беге. Воспитывать выдержку.

Ход игры.

Из числа играющих выбирается сов ушка. Воспитатель надевает ей шапочку с клювом. Остальные дети - птицы, жуки, бабочки. Сова влезает на дерево (на 3-4 рейки гимнастической стенки или заборчика), а все дети остальные дети летают, помахивая крыльями.

Воспитатель говорит: «Ночь». Птицы и насекомые замирают на своих местах. Совушка слезает с дерева и медленно летает вокруг. Кто из детей пошевелится, того совушка уводит к своему дому. Воспитатель говорит: «День», и совушка вновь влезает на дерево. После одного повторения выбирается другая совушка и игра повторяется

27. «Почта» (сюжетно - ролевая)

Цели: расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитать уважение к труду работников почты, умение внимательно выслушать клиента, в вежливой форме обращаться друг с другом, расширить словарный запас детей: «посылка», «бандероль», «журналы», «почтальон». Развивать воображение, мышление, речь; умение совместно развешивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих.

Игровые действия: Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником. Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.

Телеграммы и письма разносит **почтальон**. У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры.

Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. **Почтовый работник** взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.

Игровой материал: Кепка почтальона, сумка почтальона, газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей.

28. «Салон красоты» (сюжетно - ролевая)

Цель: Обобщение представлений о назначении салона красоты, деятельности специалистов, работающих в нем.

План подготовки к игре «Салон красоты»

Изготовление атрибутов

Совместное изготовление вывески.
Совместное изготовление каталогов причесок на основе журналов.
Совместное изготовление рекламной вывески.
Сбор флакончиков и коробочек от косметических средств.

Обогащение впечатлениями

Беседа о работе салона красоты.
Рассматривание картины «В парикмахерской».
Рассматривание иллюстраций с изображением инструментов, необходимых для работы.
Просмотр видео «В детском салоне красоты».
Беседа «Как мы разговариваем по телефону».
Дидактическая игра «Если бы не было...»
Чтение стихотворения Л. Разумова «Парикмахер»

Обучение игровым приемам

Напомнить правила поведения в общественных местах.
Проговорить последовательность действий сотрудников салона красоты: встретить, направить к мастеру, усадить на стул перед зеркалом, спросить желания клиента одеть пелерину, вымыть голову, сделать стрижку (укладку, заплести косы, побрить и т.д.), показать прическу в зеркало, направить в кассу, попрощаться.
Проговорить ролевые диалоги с опорой на: атрибуты, предметы-заместители.
Определить разницу между мастером мужского зала и женского зала.

Ход игры

На открытие салона красоты в роли рекламного агента выступает воспитатель. Увидев и обратив внимание детей на то, что у девочки расплелась косичка, воспитатель произносит:
- Внимание! Внимание! Через пять минут начинает работу новый салон красоты: «Шпилька». Все желающие могут воспользоваться услугами нашего салона. Дети договариваются о том, кто кем будет. Роли определяются считалочками. Предлагается определенный набор игрового материала, из которого каждый выбирает все, что ему нужно для игры. Далее разворачивается свободный сюжет игры по собственному замыслу детей, где они используют все доступные им игровые средства.

Педагог выступает как образец:
- ролевого поведения, когда вступает в ролевые взаимодействия с другими участниками (в роли клиента салона - обживание роли, смена походки, мимики, жестов);
- ролевых диалогов, с помощью которых он стимулирует потребность в общении между детьми.

При затухании интереса к игре, воспитатель вводит в игру различные события (приход невесты, актрисы и т.д.) Внесение новых предметов для игры: диадема, коробочка от краски для волос. Создание проблемных ситуаций: закончился лак для волос, сломался фен и т.д.

В ходе игры нужно отмечать и напоминать, что:
- любая услуга должна быть выполнена хорошо;
- все споры решать только путем договора друг с другом;
- поощрять вежливость, тактичность, аккуратность.

Окончание игры

Администратор благодарит, что клиенты выбрали именно наш салон красоты. Отмечает, что за день была хорошая выручка и сообщает, что рабочий день салона красоты закончился.

Оценка игры

После игры, каждый ребенок - участник выбирает карточку-смайлик с изображением эмоции (веселый, грустный и т.д.), тем самым определяя понравилась ему игра или нет. Затем идет беседа. Воспитатель спрашивает у ребенка справился ли он с ролью, которую выполнял, сложно ли было играть эту роль, почему, что следует в следующий раз изменить, чтобы добиться лучшего результата. Затем спрашивает у детей, как этот ребенок справился с ролью. Воспитатель спрашивает детей дружно ли они играли, всегда ли получалось договариваться, использовали ли вежливые слова в диалогах. После ответов детей дает свою оценку взаимоотношений, хвалит детей, оценивает чистоту игрового места. Воспитатель предлагает пофантазировать нарисовать салон красоты будущего.

29. Как работает парикмахер (сюжетно - ролевая)

Цели: уточнить знания о труде парикмахера; продолжать формировать представление о необходимости поддерживать чистоту тела и аккуратный внешний вид.

Оборудование: 2 куклы, атрибуты для игры в парикмахерскую.

Содержание игры.

Воспитатель приносит большую куклу, которая рассказывает, что пришла из другого детского сада, где дети не умеют играть в парикмахерскую. Воспитатель просит помочь кукле, рассказать и показать, как играть в эту игру.

Педагог уточняет с детьми, какие предметы необходимы, как подготовить место для игры, предлагает объяснить и показать действия парикмахера. Объем действий зависит от наличия у детей соответствующих представлений.

30. «Строительство» (сюжетно - ролевая)

Цель: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Предварительная работа. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

31. «Какое слово заблудилось»

Цель: формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».

Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.

32. «Наша улица»

Цель игры:

1. Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы.
2. Закрепить представление детей о светофоре.
3. Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрестками, автомобилями (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители, Светофор (игрушка), дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

Ход игры:

Первый вариант (для пешеходов).

С помощью кукол дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят улицу, на желтый останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять.

Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

Второй вариант (для водителей).

Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение направо» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход» (информационно-указательные). Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.

За правильный ответ ребенок получает значок. По количеству значков засчитываются набранные очки. Победителей награждают призами.

33. «Светофор»

Цель игры:

1. Закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах.
2. Закрепить представление детей о свете.

Материал: цветные картонные кружки (желтые, зеленые, красные), макет светофора.

Ход игры:

Ведущий раздает детям кружки желтого, зеленого, красного цвета. Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал. Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

34. Угадай, какой знак»

Цель игры:

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.
3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

Ход игры

Первый вариант

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

Второй вариант

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

Третий вариант

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их, затем каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

35. «Улица поселка»

Цель игры:

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

Материал: макет улицы, деревья, автомобили, куклы-пешеходы, светофоры, дорожные знаки.

Ход игры

Ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои вопросы и ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице - одностороннее или двухстороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить машины?

Что такое перекресток? Где и как нужно его переходить?

Что обозначает пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают?

Как надо вести себя в автобусе?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто справился с ролью водителя и пешехода.

36. «Поставь дорожный знак»

Цель игры:

1. Учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания автомобилей» (информационно-указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса).

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестки.

Ход игры

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.

2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе - «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход».

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

37. «Назови причины пожара»

Цель: формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

Ход игры:

Из предложенных воспитателем сюжетных картинок (дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и

т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

38. «Выбери нужное»

Цель: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры:

Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

39. «Сложи картинку»

Цель: закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

Ход игры:

Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

40. Дидактическая игра: «Хорошо - плохо»

Цель: формировать представления о полезных и вредных свойствах огня. Развивать логическое мышление, память, внимание.

Ход игры:

Ребёнку показывается картина, изображающая различные виды применения огня (и хорошего и плохого). Детям раздают карточки с изображением огня и предметов, связанных с огнём (спички, дрова, газовая плита, керосиновая лампа и т.д.) дети должны расположить карточки на картине - в нужное место.

41. «Угадай достопримечательности».

Цель - закрепить в дошкольниках знания родного города и страны, полученные в процессе бесед воспитателя с детьми; патриотическое воспитание.

В игре необходимы учебные материалы - карточки с изображениями памятников, монументов, дворцов, а также других памятных и известных мест, как в своем родном городе, так и других городов нашей страны.

Воспитатель показывает фото детям, а они, в свою очередь, называют их. Желательно, чтобы ранее была проведена ознакомительная беседа по каждой карточке, в процессе которой воспитатель объяснил бы детям, чем знаменито то или иное место, изображенное на карточке. Тогда в процессе игры, когда ребенок будет называть памятник, он может вспомнить, в честь кого он был установлен и в каком городе. Если дошкольник не помнит, другие дети ему могут помочь.

Итог - дошкольники не только развивают свою память, но и приобретают первичные навыки патриотизма.

42. «Символы нашей страны».

Цель - развить логическое мышление, память дошкольника.

Необходимо разделить герб города, страны или флаг на несколько деталей. При этом ребенку даются и лишние элементы.

Дети должны собрать необходимую композицию. Проводить эту процедуру можно также в виде соревнования нескольких команд. Та команда, которая правильно соберет символику, должна еще и объяснить элементы, изображенные на ней, а также историю их возникновения.

43. «Силуэты».

Цель: развивать творческое воображение, память.

Необходимы дидактические материалы - известные достопримечательности родного города и страны, которые показаны не в своем цветном варианте, а в виде затемненного изображения - силуэта.

По данным силуэтам дошкольники угадывают, что изображено на данной карточке с силуэтом.

Можно проводить такую игру как среди детей всей группы, так и в виде командного соревнования, в котором баллы присуждаются той команде, которая раньше другой угадает силуэт на дидактической карточке.