

Танчева Наталья Петровна Воспитатель,
Скрипниченко Инна Викторовна

ГКДОУ "Детский сад № 40 г.о.Донецк"

Картотека дидактических игр

1 Словесные игры:

Дидактическая игра «Что загадали»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

- Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да-нет".

Дидактическая игра «Похоже – непохоже»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете, учитывая всю совокупность его признаков, уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической четкости, доказательности речи. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

Пример: Дидактическая игра «Похож – не похож?»

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож – не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живет в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живет в тундре, другой живет в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Дидактическая игра “Похож – не похож”

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

Дидактическая игра «Назови три предмета»

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а

дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

Дидактическая игра «Кому что нужно»

Цель: Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам. Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Ход игры: *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.

2 Игры на ориентировку по модели, схеме, плану, условным знакам, сигналам:

Дидактическая игра «Найти путь к домику зайчика»

Цель: Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Нужно выбрать из разных дорожек ту, которая приведёт зайчика к домику. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

Дидактическая игра «Помоги Петрушке попасть в цирк»

Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь Петрушке попасть в цирк. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт переkreшивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

Дидактическая игра «Ищем клад»

Цель: развитие у детей пространственных представлений при прочтении ими готового плана открытого пространства.

Оборудование: маленькие куколки-человечки (можно из набора «ЛЕГО»), карта-план своего микрорайона для каждого из играющих детей, наборы цветных карандашей.

Ход игры: 1-й вариант игры: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно отыскать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно идти, выполняя все задания

Дидактическая игра «Поиск клада»

1. Выяснить названия основных улиц.
2. Определить ориентиры (аптека, поликлиника, почта, метро, магазин и т. д.), найти их на плане.

Теперь ребята «превращаются» в маленьких куколок-человечков, которые смогут гулять по улицам (на плане). Отправляются на прогулку из детского сада. Воспитатель сопровождает свой рассказ употреблением предлогов за, перед, между, вправо, влево (до указанного места).

В следующий раз, играя в искателей клада, ребенок сам может описать свой путь от детского сада до нужного места, употребляя в своей речи соответствующие предлоги.

2-й вариант игры: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки отсчета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

Заслуживают поощрения те ребята, чьи куколки первыми дойдут до места расположения объекта (клада) или нарисуют путь к нему.

Освоившие игру стремятся уже сами «прятать клад», то есть обозначать место, где зарыт клад. Так что ребенку очень понравится, если взрослый поменяется с ним ролями.

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте. Развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве, умение находить ошибку и её исправлять.

Оборудование: карточки с заданиями-ошибками

Ход игры:

Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

Дидактическая игра «Определи, на что похоже»

Цель: Учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: игра состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированны, поэтому можно раздать детям фломастеры и они самостоятельно дорисуют картинку.

Дидактическая игра «Найди отличия и сходство»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Задачи игры:

Продолжать развивать умение последовательно рассматривать

Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.

Развивать умения считать.

Развивать внимание, память, мышление.

Активизировать речь детей.

Форма организации: индивидуальная или подгрупповая.

Оборудование: парные картинки с отличиями

Ход игры: Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по – двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали.

Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия. Отвечая на несложные игровые задания ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

Дидактическая игра «Контролёр»

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парнопротивоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Ход игры: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными - в правый.

Игра «Да и нет не говорить»

Цель: развивать внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком.

Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое». Иногда мы разнообразили игру и добавляли в правила еще и «не смеяться».

Стишки для игры «Да и нет не говорить!»

Черно-бело не бери,
«Да» и «нет» не говори!

Барыня прислала 100 рублей
И коробочку соплей...
«Да» и «нет» не говорить,
В черном-белом не ходить,
«Р» не выговаривать.

Вам барышня прислала кусочек одеяла,
Велела не смеяться,
Губки бантиком не делать,
«Да» и «нет» не говорить,
Черно с белым не носить.
- Вы поедете на бал?

С этих присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и

расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»

В такую игру интересно играть большой компанией и задавать вопросы всем по очереди. Главное - не давать много времени игроку на раздумья.

Игра «Красное и чёрное не покупать»

Цель: развивать внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком.

Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое».

Барыня прислала туалет

В туалете 100 рублей,

Что хотите, то берите,

«Да» и «нет» не говорите

Черный с белым не берите

- Вы поедете на бал?

С этой присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»

Игра «Фанты»

Цель. Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Правила игры: На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Ход игры: Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

3 Интеллектуальные, развивающие игры

Игра «Колумбовое яйцо»

Цель: развития творческих и умственных способностей подходят головоломки.

Суть игры - конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предлагаю распечатать нижеприведенные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон.

По возможности ребенку надо помогать, направлять его, предложить достроить начатый вами рисунок или же помочь закончить рисунок малыша. Избегайте прямых указаний, здесь уместны тактичные советы и наводящие вопросы.

Сложив фигурку, предложите ребенку склеить ее на листе бумаги и подрисовать, например, глазки и ротик, создать фон рисунка, придумать сюжет и название.

Вот шаблон, который можно распечатать и разрезать по контуру на элементы, и схемы для сборки

Игра «Волшебный квадрат»

Цель: развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Оборудование: квадрат 3х3, карточки каждой по 3.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3х3. Карточки распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова. Инструкция очень простая: расставить изображения по местам так, чтобы в строках и в столбцах они не повторялись.

Игра «Геокоонт»

Цель: Развивать у детей мелкую моторику, зрительное, цветовое и пространственное восприятие. Воображение. Закреплять знания разнообразных видов геометрических фигур, линий.

Оборудование: Для этой игры нужна деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские резиночки.

Методические рекомендации.

Игра «Геокоонт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геокоонта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

Ход игры: Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

Игра «Подбери по цвету»

Цель: закреплять представления цветах спектра. Учит детей выделять цвета, отвлекаясь от других признаков предметов.

Ход игры: Вариант 1

На двух столах расставляются игрушки. Воспитатель даёт каждому участвующему предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребёнок должен подобрать все игрушки аналогичного цвета. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова.

Вариант 2

Дети образуют пары. Воспитатель раздаёт каждой паре играющих листы бумаги, на которых красками нанесены различные изображения разных цветов. Определив, какого цвета изображение на листе, дети подходят к столу, на котором вперемежку лежат картинки с разноцветными предметами, и выбирают нужные карточки.

Игра «Геометрическое лото»

Цель: Развивать логическое мышление у детей.

Задачи: Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике.

Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма, величина.

Формировать умение составлять последовательность из геометрических фигур. Учит высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища.

Продолжать формировать умение давать полный ответ на поставленный вопрос.

Развивать речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

Воспитывать интерес к математике.

Изготовление игры:

Для игры нужно изготовить 24 карточки с геометрическими фигурами. Карточки могут быть произвольного размера, но лучше, чтоб они были не маленькими. Размер карточки может быть равен 5 сантиметров в длину и ширину.

Этапы изготовления игры:

1 этап: разлинуем лист бумаги или картона (цвет бумаги или картона может быть любым, но лучше, если бумага будет белой, чтоб не отвлекать внимание детей, от изображённых фигур) на квадраты со стороной 5 сантиметров.

2 этап: на полученных квадратах мы должны изобразить фигуры четырёх любых цветов, в нашем случае это красный, жёлтый, зелёный и синий: большие и маленькие квадраты, большие и маленькие круги, большие и маленькие треугольники. Все фигуры, определённого цвета, изготавливаются в единственном экземпляре (один большой красный квадрат, один маленький красный квадрат и т.д.). Это можно сделать несколькими способами:

1 способ – рисование фигур заданного размера и цвета красками или фломастерами,

2 способ – аппликация,

3 способ – рисование фигур на компьютере и распечатывание заготовок на цветном принтере.

3 этап: заготовку для нашей игры нам нужно сделать прочной: для этого её можно обклеить скотчем с обеих сторон или заламинировать.

4 этап: разрезать заготовку на квадраты, если вы игру ламинировали, то углы лучше закруглить, чтоб они не были острыми.

5 этап: игру хранить в пластиковом контейнере.

Правила игры:

Перед началом игры с детьми нужно рассмотреть карточки с фигурами: назвать фигуры, их размер – большая фигура или маленькая и цвет.

В игру играет 2 – 4 человека. Воспитатель объясняет правила игры, показывает детям варианты выкладывания последовательностей из игровых карточек. На первых порах детям обязательно нужна помощь воспитателя, который может помочь разобраться в правилах игры, объяснить, если ребёнок затрудняется в выделении признаков фигур.

Есть два варианта правил игры:

1 вариант:

Карточки перемешиваются и выкладываются на стол изображением вниз.

Первый играющий берёт из общей кучи любую карточку и переворачивает её изображением вверх. Предположим, что на карточке изображён маленький жёлтый квадрат.

Следующий игрок берёт другую карточку и смотрит, если у фигуры на этой карточке, хотя бы один из признаков (цвет, форма или величина), совпадающий с предыдущей геометрической фигурой. Т.е. если на второй карте изображён какой –нибудь квадрат (например синий квадрат)

какая –либо жёлтая геометрическая фигура (например жёлтый круг) или любая маленькая фигура (например синий треугольник), то эта карточка выкладывается за предыдущей (как в домино). Если же ни один из признаков (цвет, форма, величина) не совпадает с предыдущей фигурой, то игрок забирает карточку себе. Карточки берут все игроки по очереди. Дети должны объяснить, почему они остановили свой выбор на данной карточке и по возможности дать полный ответ. Выигрывает тот, у кого в результате окажется меньше карточек.

2 вариант: Карточки раздаются всем участникам поровну. Первый игрок выкладывает карточку, затем все участники по очереди кладут карточки подходящие по признакам (цвет, форма, величина). Выигрывает тот у кого закончились карточки.

Признаки фигур использованные при выкладывании данной последовательности: величина, цвет, форма, цвет, форма или величина, цвет, форма.

Признаки фигур использованные при выкладывании данной последовательности: величина или цвет, форма, величина или цвет, цвет, величина или форма, величина или форма.

Игра «Скажи наоборот»

Цель: развивает логическое мышление, наблюдательность, внимание, расширяет кругозор, способствует развитию связной речи.

Оборудование: карточки с предметами противоположных значений.

Ход игры: Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

Игра «Чей домик»

Цель: поиск недостающих, выделение общего признака, определение правильной последовательности, выделение лишнего; игры на развитие внимания, памяти, воображения, игры на нахождение противоречий

Оборудование: Два картонных листа бумаги (30 x 20 см), в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три домика.

Внизу на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три кружка красного, зеленого и синего цвета. От кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и кружки, от которых они начинаются. На втором листе дороги — черной тушью. Направления движения на пересечениях дорог указаны стрелками.

Помимо этого в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

Ход игры:

Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал. Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

Игра «Чье звено скорее соберёт предметы»

1 вариант

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Материал: предметные картинки.

Ход игры: Поделить детей на группы (звенья). Дать детям предметные картинки в конвертах. Кто быстрее соберёт ассоциации к профессиям, тот и победил.

Весы, прилавок, товар (Продавец)
Каска, шланг, вода (Пожарный)
Сцена, роль, костюм (Актёр)
Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)
Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)
Доска, мел, учебник (учитель)
Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)
Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)
Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)
Корабль, море, штурвал (Моряк)
Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

2 вариант

Даются конверты, в них разрезанные картинки с предметами. Их складывают как пазлы. Каждому звену дать несколько конвертов. Выигрывает та команда, которая быстрее соберёт предмет.

Игра «Назови предметы»

1 вариант

Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

2 вариант:

Можно назвать предметы на заданный звук, окружающие нас. Или в лесу, на лугу, на море.

3 вариант: «Назови три предмета»

Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

Игра «Кто больше знает и умеет»

Цель: расширять и укреплять знания детей о профессиях, трудовых действиях и орудиях труда, воспитывать организованность, слаженность действий

Игровая задача: выиграть соревнование, получить больше очков, стать командой – победительницей. Игровые действия: разные виды соревнований – кто больше, кто правильней и быстрее сделает, скажет.

Общие правила игры: выполнять задания по команде ведущего правильно, быстро, организованно, самостоятельно

Игровой материал и оборудование: эмблемы для капитанов команд и для панно – табло; фишки – кружочки, розетки для фишек, флажки для подсчетов очков, панно – табло для подведения итогов игры (типа наборного полотна или фланелеграфа) наборы картинок для игры «Наши мамы, наши папы».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Кто больше знает и умеет», говорит, что нужно разделиться на две команды (или звена, которые будут соревноваться в лучшем выполнении игровых заданий. Дети делятся на две команды. Воспитатель предлагает каждой команде посоветоваться и назвать капитанов – самых знающих, ловких и находчивых. Капитаны выбирают своей команде название, эмблему прикрепляют себе на грудь и на табло. Роль ведущего по согласованию с детьми берет воспитатель.

Ведущий напоминает, что выполнять задание нужно правильно, быстро и дружно, действовать только по сигналу ведущего.

За выполнение задания детям дают фишки: команде, набравшей большее количество фишек, присуждаются 3 очка, следующей 2 очка. В соответствии с количеством очков капитаны ставят на свое табло красные флажки. Выигрывает команда, набравшая больше очков во всех соревнованиях.

Первое задание «Кто больше знает профессий взрослых».

Командам предлагается подумать, кем работают взрослые люди (можно думать вместе и тихо переговариваться, советоваться с членами своей команды).

После небольшой паузы (1-2 минуты) ведущей, начинает с капитанов, подходит к 2 – 3 членам каждой команды и просит их ответить. За каждый правильный ответ он дает фишку. Возвращаясь обратно, снова спрашивает 2-3 игроков из каждой команды, начиная с последнего. Затем можно спросить сидящих в центре (в соревнованиях важно обеспечить одинаковые возможности выигрыша для всех команд и максимально активизировать всех детей).

Правила: слушать внимательно ответ детей, не повторять названные профессии, отвечать быстро по предложению ведущего, не подсказывать. В конце подсчитываются фишки и присуждаются очки.

Второе задание: эстафета «Кому, что нужно для работы»

Воспитатель говорит о том, что дети назвали много профессий взрослых. А знаете ли вы, что нужно людям разных профессий для их работы? Проверим! Это второе задание. На столах для каждой команды лежат большие картинки с изображением людей разных профессий (показывает). Кто это? (учитель) а это? (пожарник). Карточек по три для каждой команды. Еще на столах лежат маленькие карточки, на которых нарисованы разные орудия труда, инструменты (показывает, называет). По команде: раз, два, три – начали!

Капитаны команд подходят к столу, берут одну большую карточку, показывают ее членам команды, кладут с левой стороны стола и садятся на свое место. После этого рядом сидящий член команды встает, быстро подходит к столу находит карточку с изображением орудия труда для человека избранной профессии и кладет ее рядом с большой карточкой. Когда этот участник садится на место, встает следующий и т. д. выигрывает команда, которая быстро и правильно подберет все маленькие карточки к большим.

Правила: за один прием можно брать лишь по одной маленькой карточки, приступать к заданию только после того, как предыдущей член команды сядет на свое место.

Третье задание: «Угадай, что мы делаем?»

Ведущий предлагает каждой команде посоветоваться, выбрать профессию и показать трудовые действия, характерные для людей этой профессии. Одна команда показывает, другая угадывает показанные действия и называет задуманную другой командой профессию. Затем показывает другая команда. Фишки можно давать и за правильный показ и за отгадывание.

Правила: договариваться и показывать действия всем членам команды; выполнять действия правильно, чтобы было можно отгадать его, делать все, молча без подсказок.

Четвертое задание: «Помогаем взрослым».

Ведущий говорит: до сих пор мы говорили о труде взрослых. А дети им помогают? Как вы это делаете? Мы сейчас увидим.

Задание «Накрой на стол».

Команды должны выбрать двух дежурных, которые будут накрывать столы к обеду на четыре персоны.

Правила: накрывать на стол правильно, красиво и быстро, а члены команд не должны подсказывать дежурным.

Дежурные подходят к раздаточным столами по команде детей «Начинайте», принимаются за работу. Капитаны вместе с ведущим проверяют и оценивают выполнение задания, учитывая правильность, быстроту и красоту сервировки стола. При оценке за каждый показатель дается по фишки.

Подведение общих итогов: капитаны и ведущий подсчитывают очки каждой команды. Команда, набравшая большее количество очков, объявляется выигравшей. Она делает круг почета, остальные приветствуют победителя.

4 Дидактические игры краеведческого содержания

Игра «Узнай и назови»

Цель: формирование у младших школьников интереса к углубленному изучению родной природы через занятие игровой деятельностью.

Задачи: расширить знания о природе родного края;

раскрыть эстетическое, познавательное, оздоровительное, практическое значение природы в жизни людей;

воспитывать здоровый образ жизни, желание беречь и охранять природу;

формировать у детей положительное отношение к природе, нормы поведения в природе.

Оборудование: карточки с предметными картинками

Ход игры: Может носить соревновательный характер. Участники должны назвать деревья, цветы, овощи, фрукты, животных, птиц.

Оценка: за каждый правильный ответ 1 балл или 1 фишка.

Игра «Путешествие по тропе здоровья»

Цель: Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания.

Оборудование: предметные картинки: овощи, фрукты, ягоды, грибы.

Ход игры: Ягоды, фрукты и овощи – основные источники витаминов и минеральных веществ, они помогают организму расти и развиваться. Большинство витаминов не образуются в организме человека и не накапливаются, а поступают только вместе с пищей. Вот почему ягоды, овощи и фрукты должны быть в рационе регулярно.

- Витамин А- это витамин роста. Еще он помогает нашим глазам сохранить зрение. Найти его можно в молоке, моркови, зеленом луке.

-Витамин В – свежих помидорах, яйцах, гречке.

-Витамин С- прячется в апельсинах, лимонах, бананах, хурме.

-Витамин Д- сохраняет зубы. Без него зубы становятся хрупкими. Его можно найти в молоке, рыбе, твороге. Загорая на солнце, мы тоже получаем витамин Д.

-Сейчас я предлагаю вам пройти по тропе Здоровья, с полезными продуктами. Посмотрите на столе карточки с продуктами, выберите полезные и повесьте на дерево. (На столе карточки с продуктами, дети выбирают нужные, вешают на дерево).

-Почему на дереве выросла морковь?

-Чем полезно молоко?

-Какой витамин в апельсине?

-Почему выросли орехи?

-Какие овощи и фрукты защищают нас от вредных микробов?

Игра «Прогулка по городу»

Цель: закрепить и систематизировать знания о родном городе, расширять жизненное пространство детей, учить осмысливать окружающий мир. Материалы: фотографии с видами города Лабытнанги, знаковыми местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

Игра «Узнай и спой»

Цель: развивать память, тембровый и динамический слух. Учить узнавать предметы наощупь.

Материал: картинки к детским известным песням; предметы, о которых поются песни (картошка, гармошка, ложка, мамонтёнок, кузнечик, волк, заяц и другие)

Ход игры: 1 вариант: «Узнай и спой песню о картинке»

На столе лежат карточки с картинками. Дети сидят полукругом за столом.

Воспитатель на металлофоне играет музыкальную фразу из песни. Дети должны взять карточку с картинкой к песни, которую проиграл воспитатель, и спеть всем вместе.

2 вариант:

В «Чудесный мешочек» или в «Чудесную коробку» положить предмет, о котором дети знают песню. Например: КАРТОШКА. Ребёнок наощупь узнаёт предмет и поёт: Антошка, Антошка!

Пойдём копать картошку!

Игра «Что, где, когда»

Цель: обобщить, систематизировать, закрепить знания детей по нескольким образовательным областям: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», Задачи

Образовательные:

1.Продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие игры;

соблюдать правила игры; быть сдержанными; умело отвечать на вопросы и отгадывать загадки.

2.Закреплять знания детей о природном и предметном окружении; 3.Обогащать и активизировать словарь детей словами: интеллектуальная игра, раунд, волчок, сектор, песочные часы, компьютер, сеть интернет, 4.Доставить воспитанникам удовольствие от интеллектуальной игры.

Развивающие:

1.Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.

2.Продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение.

3.Побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворённость и др.).

Воспитательные:

1.Продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям.

2.Формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.

Материал: волчок со стрелкой; вопросы в конвертах с номерами; чёрный ящик с зеркалом; песочные часы».

Ход игры: Условия нашей игры.

На столе ватман с 12 секторами, а посередине - волчок со стрелкой. С каждой команды поочередно выходит один игрок и крутит волчок. Все выполняют задание, на которое укажет стрелка. На выполнение задания даётся от 1 до 3 минут, время фиксируется песочными часами. Каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл.

Здоровье и питание.

Разделы:

Хлеб

Примерные вопросы

- Из чего пекут хлеб? (Из муки.)
- Назовите времена года, когда сеют зерно. (Весна.)
- Назовите времена года, когда убирают зерно. (Осень.)
- Какие машины убирают хлеб? (Комбайны.)
- Где мелют муку? (На хлебозаводе, мельнице.)
- Где пекут хлеб? (В пекарне, на хлебозаводе.)
- Какие хлебобулочные изделия вы знаете? (Пирожки, булочки, ватрушки, куличи, сушки и др.)

Назовите пословицы со словом «Хлеб».

- Хлеб – наше богатство.
- Будет хлеб – будет и песня.
- С хлебом русский человек – богатырь из века в век.

Закончи пословицу: «Хлеб – всему... голова».

Фрукты

Примерные вопросы

- Какие фрукты вы знаете? (Яблоки, груши, бананы и др.)
- Соки каких фруктов жёлтого цвета? (Персик, абрикос.)
- Назовите одним словом лимон, апельсин, мандарин (Цитрусовые.)
- Какой фрукт называют так же, как экзотическую птицу? (Киви.)
- Какой фрукт любят обезьяны? (Банан.)

- Какие фруктовые соки вы знаете? (Яблочный, гранатовый и др.)
- Чем полезен лимон? (Богат витамином С, полезен при простуде.)

Вспомните загадку о каком-нибудь фрукте.

Круглое, румяное,
Я расту на ветке.
Любят меня взрослые
И маленькие детки. (Яблоко.)
Синий мундир,
Белая подкладка,
В середине – сладко. (Слива.)

Овощи

Примерные вопросы

- Назовите овощи-корнеплоды. (Репа, морковь и др.)
- У каких овощей можно употреблять в пищу и вершки, и корешки? (У свеклы, петрушка и др.)
- Какой овощ может заставить нас плакать? (Лук.)
- Что забыла коза в огороде? (Капусту.)
- Из каких овощей готовится винегрет? (Из моркови, свеклы, капусты, лука, огурцов, картофеля, гороха.)
- Можно ли приготовить из овощей соки? Какие? (Да; морковный, свекольный, тыквенный, томатный.)
- Чем полезна морковь? (Витаминами, которые улучшают зрение.)
- Какие овощи помогут вылечиться от простуды? (Лук, чеснок.)

Отгадайте загадку.

Без окон, без дверей
Полна горница людей. (Огурец.)

Каши

Примерные вопросы

- Какие каши вы знаете? (Манную, пшённую, кукурузную, овсяную, гречневую и др.)
- Как сделать кашу вкусней? (Добавить сливочное масло, варенье, сухофрукты и др.)
- Какие крупы входят в состав суворовской каши? (Горох, перловка, гречка.)
- Какие каши можно сварить из пшеницы? (Манную, пшённую.)
- Из каких растений, зёрен получаются овсяная и пшеничная каши? (Из овса, пшеницы.)
- Какую кашу называют «ассорти»? (Из смеси круп.)

Отгадайте загадки.

В землю тёмную уйду,
К солнцу колосом взойду.
В нём тогда таких, как я,
Будет целая семья. (Зёрнышко.)
Черна, мала крошка.
Соберут, немножко
В воде поварят.
Кто съест – похвалит. (Гречневая каша.)
Назовите поговорки о каше.
Кашу маслом не испортишь.
Щи да каша – пища наша.
Гречневая каша – матушка наша, хлеб ржаной – отец родной.

Каша – сила наша.

Витамины

Примерные вопросы

- Какое время года даёт нам большой запас витаминов? (Лето, осень.)
- В каких продуктах много кальция? (В молочных продуктах.)
- Какие продукты самые витаминные? (Зелень, фрукты, овощи, ягоды.)
- Какие овощи нужно есть весной, чтобы защитить себя от болезни? (Лук, чеснок.)
- Какая ягода созревает первой? (Клубника.)
- Что бывает, если в организме не хватает витаминов? (Недомогание, различные заболевания.)
- Какие бывают витамины? (А, В, С, D, Е, F, К.)
- В какое время года наш организм нуждается в витаминах? (Всегда, особенно весной и зимой.)

Молоко и молочные продукты

Примерные вопросы

- Какие молочные продукты вы знаете? (Молоко, кефир, сыр, творог и др.)
- У коровы молоко коровье. А у козы? (Козье.)
- Назовите блюда из творога. (Творожники, вареники.)
- Что можно приготовить с помощью молока? (Каши, блины, молочные супы и др.)
- Что вы знаете о молоке? (Богато витаминами, белком, кальцием, укрепляет здоровье.)
- Какими витаминами богато молоко? (А, В, С, Е.)
- Назовите кисломолочные продукты. (Кефир, творог, ряженка и др.)
- Откуда берётся молоко? (Его дают коровы, козы.)

Отгадайте загадку.

Вкусное, белое, парное иль холодное

Всех оно делает сильными, здоровыми. (Молоко.)

Посуда

Примерные вопросы

- Тарелка, чашка, ложка, кастрюля. Назовите одним словом. (Посуда.)
- Из чего едят суп? (Из тарелок.)
- Какие столовые приборы опасны? (Ножи, вилки.)
- В чём варят еду? (в кастрюле.)
- Как называется посуда, из которой пьют чай? (Чашки, бокалы, стаканы.)
- Как называется столовый прибор, которым разливают суп? (Половник.)
- Чем пользуются после еды? (Салфеткой.)
- В чём готовят жаренные блюда? (В сковороде, жаровне, казане.)

Закончите поговорку: «Когда я ем, я... глух и нем».

Домашние животные

Примерные вопросы

- Где живут домашние животные? (Рядом с человеком.)
- Назовите домашних животных. (Коза, корова и др.)
- Любимое блюдо лошадей. (Овёс.)
- Корова, кролик, лошадь, коза, лиса. Кто здесь лишний? (Лиса.)
- Какую пользу приносят корова, коза, овца? (Дают молоко, шерсть.)
- Как «разговаривают» домашние животные? (Подают голос – коровы мычат и др.)
- Назовите детёнышей домашних животных. (Телята, ягнята и др.)

- У каких домашних животных есть копыта? (У коз, коров, лошадей, овец.)
- Кто из домашних животных не умеет плавать? (Кошка, кролик.)

Отгадайте загадку.

Стоит копна посреди двора.

Спереди вилы, сзади метла. (Корова.)

Дикие животные

Примерные вопросы

- Чем питаются белые медведи? (Рыбой.)
- Кого называют самым быстрым зверем? (Гепарда.)
- Кто из животных слепой? (Крот.)
- Чем похожи слон и морж? (Имеют бивни.)
- Как называются животные, выкармливающие детёнышей молоком? (Млекопитающие.)
- Где живут животные редких видов? (В заповеднике, в природе.)
- Назовите самое высокое животное. (Жираф.)
- Если бурый медведь зимой не спит, как его называют? (Шатун.)
- Кого называют царём зверей? (Льва.)

Птицы

Примерные вопросы

- Какая птица плохая мама? (Кукушка.)
- Что находится внутри птичьих костей? (Воздух.)
- Назовите самую маленькую птичку. (Колибри.)
- Назовите самую большую птицу. (Страус.)
- Какие птицы выводят птенцов зимой? (Клесты.)
- Назовите самую зоркую птицу. (Ястреб.)
- Как называют птиц, которые улетают на юг? (Перелётные.)

Насекомые

Примерные вопросы

- Сколько ног у насекомых? (Шесть.)
- Как общаются муравьи? (Усиками.)
- Кто пробует еду ногами? (Бабочка.)
- Где находятся уши у кузнечика? (На ногах.)
- Чем полезны пчёлы? (Делают мёд.)
- Чем питается стрекоза? (Мухами, комарами.)
- Кто плетёт паутину? (Паук.)
- Каких насекомых вы знаете? (Муха. Пчела, кузнечик и др.)
- Назовите оружие шмеля, пчелы, осы. (Жало.)
- Как называются домашние муравьи? (Фараоновы или мелкие рыжие муравьи.)

Профессии

Примерные вопросы

- Где работает учитель? (В школе.)
- Кто это делает: подстригает волосы, делает причёски, моет, сушит волосы? (Парикмахер.)
- Кто фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает? (Продавец.)
- Что делает дворник? (Убирает двор.)
- Исправьте ошибку: учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради. (Учитель проверяет тетради, а парикмахер подстригает.)
- Для человека какой профессии нужны весы, прилавок, товар, кассовый аппарат? (Для продавца.)

- Для человека какой профессии нужны стиральная машина, мыло, утюг? (Для прачки.)

- Что нужно водителю? (Автомобиль, права на вождения автомобиля.)

Продолжите предложение: «Воспитатель утром с детьми... беседует, делает зарядку, проводит занятия».

Транспорт

Примерные вопросы

- Перечислите виды транспорта. (Наземный, подземный, воздушный, водный, подводный.)

- Перечислите виды наземного транспорта. (Железнодорожный, грузовой и т.д.)

- Какой воздушный транспорт вы знаете? (Ракеты, самолёты и т.д.)

- Водный транспорт. Что в него входит? (Корабли, лодки, теплоходы и т.д.)

- Какие машины могут ездить на красный цвет? («Скорая помощь», пожарная, полицейская.)

- Кто такие пешеходы? (Люди, идущие по улицам.)

- Кто такие пассажиры? (Люди, которые едут в транспорте.)

- Что такое «зебра»? (Пешеходный переход.)

- Где должен идти пешеход? (По тротуару.)

- На какой свет едут машины? (На зелёный.)

Символика государства

Примерные вопросы

- Как называется наша планета? (Земля.)

- Что расположено на Земле? (Реки, леса, поля, моря, океаны и т.д.)

- В каком государстве мы живём? (В России.)

- Назовите столицу нашей Родины. (Москва.)

- Назовите город, в котором вы живёте. (Томск.)

- Что представляет собой российский флаг? (Белая, синяя, красная полосы; белая обозначает благородство, долг; синяя – веру, целеустремлённость; красная – мужество, силу.)

- Перечислите символику нашего государства. (Герб, флаг, гимн.)

- Кто президент России? (В.В. Путин.)

- Назовите свой полный домашний адрес.

Игра «Подбери правильно»

Задачи: обучать составлять изображение по образцу, развивать внимание, память, мелкую моторику.

Оборудование: пазлы с изображением мест нашего города, природы

Ход игры: дети составляют из пазлов (частей) достопримечательности и памятные места города, картинки природы, рассказывают о них.

Игра «Не ошибись»

«Животные нашего края». «Растения нашего края».

Цель: Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Где обитает;
- Чем питается;
- Какие звуки издает;
- Как выглядит;
- Как называются детеныши животного.