



Картотека дидактических настольно-печатных игр (для детей 4-5 лет)

Введение.

Настольно-печатные игры – интересное занятие для детей. Это и лото, и домино, и парные картинки. Различны и **развивающие задачи**, которые решаются при их использовании.

Подбор картинок по парам – самое простое задание в игре – нахождение среди разных картинок двух совершенно одинаковых. Например, две юбочки, одинаковые по фасону и цвету или две куклы, не отличающиеся ничем. Далее задание **усложняется**: ребёнок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу. Например, найти среди всех картинок два яблока, два самолёта. И яблоки, и самолёты, изображённые на картинке, могут быть разные по цвету и форме, но их объединяет принадлежность к одному виду предметов.

Составление разрезных кубиков и картинок. Цель этих игр –**развивать у детей логическое мышление**, составлять целый предмет из отдельных

частей. Усложнением в этих играх является увеличение количества частей, а также усложнение сюжета картинок, их содержание. В младших группах картинки разрезаются на 2-4 части, а в средней и старшей группах на 8-10 частей. Основным требованием к таким играм является то, что предметы на картинках должны быть знакомы детям. Поэтому, желательно, детям младших групп давать целую картинку для рассматривания, прежде чем будет дано задание сложить целую картинку из частей.

Рассказ, описание по картинке с показом действий. В таких играх воспитатель не только **развивает у детей речь**, но и воображение, творчество. Для того, чтобы дети отгадали что нарисовано на картинке, можно прибегнуть к имитации движения животного, его голосу. Например, в игре «*Отгадай, кто это?*» ребёнок, взявший у водящего картинку, внимательно её рассматривает, затем изображает движение и звук (*собаки, кошки, коровы и др.*) Такое задание даётся в игре детям младших групп.

Запоминание количества, состава и расположения картинок. Игры проводятся так же, как и с предметами. Например, в игре «*Отгадай, какая картинка спрятана?*» дети должны запомнить содержание картинок, затем определить, какую из них перевернули вниз рисунком. Эта игра направлена на **развитие памяти**.

Настольно – печатные игры «*Лото*», «*Ягоды и фрукты*», «*Кому, что надо для работы?*» и другие предоставляют возможность систематизировать знания **детей о животных**, растениях, профессиях, формируют умение, по словам восстанавливать образ предмета. Игры сопровождаются словом, а слово предваряет восприятие картинки или сочетается с ним.

Подобные игры используют повседневно в работе с небольшим количеством **детей**. Содержание **настольно-печатных игр** разнообразно. Некоторые виды лото и парных картинок знакомят **детей** с отдельными предметами (*посуда, мебель, растения, животные, птицы и т. д.*). Другие уточняют представления о сезонных явлениях природы. Такие игры хороши в том случае, когда они требуют самостоятельной умственной работы.

«Мой дом»

Цель: научить составлять из деталей дом, рассказывать из чего состоит.

Оборудование: карточки с изображениями архитектурных деталей.

Правила игры: дети разбирают и раскладывают по ходу своего рассказа детали дома. Может получиться так, что одни и те же картинки дети будут интерпретировать по-разному, ведущий, помогая игрокам «подсказками», должен поощрять их фантазию.

Пример:

«В моем доме есть лестница. По ней я поднимаюсь на (...) этаж. Потом я открываю дверь и захожу в квартиру. В нашей квартире (...) окна и т.д.

«Сложи картинку»

Материал: 8 разрезных цветных картинок с видами города Армавира.

Правила: найти по цвету, сложить и назвать один из видов города.

«Кубики»

Материал: 6 кубиков, каждый из которых со всех сторон обклеен фрагментом фотографии с видом города.

Правила: сложить один из видов города.

«Волшебный город»

Цель: закрепить сформировавшиеся знания и представления об архитектуре города Армавира.

Задачи: узнавать разные виды архитектуры Армавира (мосты, памятники, колонны, решетки, дворцы, соборы, музеи) при помощи загадок. Подводить к пониманию особенностей архитектуры (прочности, красоты, пользы.)

«Лото»

Правила игры: На два поля дети выкладывают карточки, после берут рабочую карту и соотносят достопримечательность с цветом.

«Составь картинку»

Цель: 1. совершенствовать знания детей о архитектурных зданиях города.
2. Учить детей составлять изображение здания из частей.

I Составить картинку из частей (без образца) дать название архитектуры

II Составить картинку по образцу

III Составить картинку по образцу накладывая на изображение.

«Морской бой»

Материал: два игровых поля и разрезные картинки с нумерацией.

Правила: Играет от 2 и более детей; заполняются поля карточками рубашкой вверх, после заполнения игроки меняются полями и начинается бой, кто первый отгадает загаданное изображение тот и победитель.

«Кто как двигается»

Цель: Закрепить умение детей систематизировать животных по способу передвижения (ноги, крылья, плавники)

Материал: большие карты с изображением моделей способов передвижения животных, картинки животных.

Описание.

Ведущий раздает большие карты с изображением моделей органов движения животных (ноги, крылья, плавники), затем достает маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей, дети закрывают пустые квадраты в соответствии с моделью.

«Кто живет в нашем крае»

Цель: Закреплять умение систематизировать животных по среде обитания. Формировать навык пользования моделями.

Материал: большие карты с изображением разных сред обитания животных, с изображением животных.

Описание.

Ведущий раздает всем игрокам большие карты с изображением моделей различных сред обитания животных (вода, воздух, земля), затем достает маленькие картинки с изображением зверей, птиц, рыб, которые встречаются в Краснодарском крае, дети закрывают пустые квадраты в соответствии с моделью.

«Почтальон принес посылку»

Цель: Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

Материал: фрукты, овощи коробка.

Описание. Воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принес посылку. В посылке разные овощи, фрукты. Дети разглядывают и описывают, что принес почтальон. Остальные дети отгадывают.