

*Игры по
познавательному
развитию для детей
старшего
дошкольного возраста*



«Придумай сам»

Цель: учить видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, годных для той или иной игры; формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя других предметов и наоборот; развивать речь, воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: «Как можно поиграть этими предметами?» Каждый ребенок называет предмет, на что похож и как можно с ним играть.



«Кто больше вспомнит?»

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия предметов; развивать память, речь.

Ход игры: Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, что они делают, что еще умеют делать.

Метель — метет, вьюжит, пуржит.

Дождь — льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет, ...

Ворона — летает, каркает, сидит, ест, присаживается, пьет, вьет, т. д.



Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...



"Найди друзей"

Дидактическая задача: Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Игровое правило: Игру рекомендуется использовать после игры "Что может?". Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят (с помощью набора предметных картинок), кто или что выполняет эту же функцию.

Ход игры:

В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию.

В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать?

В: А самолет сам летает?

В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их!

В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок.

В: У меня в руках шар. Он может катиться. А какие еще предметы могут выполнять эту функцию (то есть закрепить у детей понятие о том, что катятся только предметы, у которых нет углов.)

В: У меня карандаш. Его функция - оставлять след на бумаге. Какие еще предметы оставляют следы на бумаге



«На что похоже»

Дидактическая задача: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Игровое правило: Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него (по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу).

Ход игры:

В: На что похож абакур?

В: На что похожа улыбка?

В: Половник.

В: На что похож дождь?

В: А душ какой бывает?

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

В: На что похожа кисть?

В: На что похож светофор?

В: На что похожа иголка?

В: На что похож звук "Р"?

В: На что похожа мелодия вальса?

