

*Игры по
познавательному
развитию для детей
среднего дошкольного
возраста*



«Назови одним словом»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

- стол, стул, диван, кровать – **мебель**
- ложка, кастрюля, тарелка – **посуда**
- автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – **транспорт**
- малина, клубника, черника- **ягоды**
- роза, ромашка, василек – **цветы**



«Что было, если бы...?»

Дидактическая задача: Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.

Игровое правило: Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И. Чуковского «Федорино горе»

- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры?

(не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).

- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?»

- А что было бы, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? *(ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)*

Дети сами придумывают загадки.



"Что умеет делать?"

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

Игровое правило: Ведущий называет объект. (Объект можно показать, назвать или загадать с помощью загадки).

Ход игры:

В: Что может мяч?

В: Что может светофор?

В: Что может растение?

В: Что может слон?

В: Что может дождь?

В: Что может краска?

В: Что может художник?



"Хорошо-плохо"

Дидактическая задача: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Игровое правило: Ведущим называется любой объект, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

В: Огонь - это плохо. Почему?

В: Листопад - это хорошо?

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

В: Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем?

В: Что плохого в бодрой ритмичной музыке?

