

# Зур, кечкенә

## Дидактик уен

4-5 яшь



## «Зур, кечкенә»

**Максат:** Предметларның исемнәрен дәрәҗәләп әйтүгә ирешү, әйберләренң билгеләрен дәрәҗәләп билгеләү күнекмәләре өстендә эшләү.

**Уен барышы:** Бу уенда 5-6 бала катнашырга мөмкин. Балалар үзләренә зур рәсемнәр төшерелгән карточкалар сайлап алалар. Алып баручы кечкенә рәсемнәрен күрсәтә, балалар андагы сүрәтләренң исемнәрен әйтәләр. Билгесен атыйлар һәм үзләренң карточкасына тезәләр.

Кем беренче буш шакмакларны тутыра, шул җиңүче була.

# Большой, маленький

## Дидактическая игра

для детей 4-5 лет

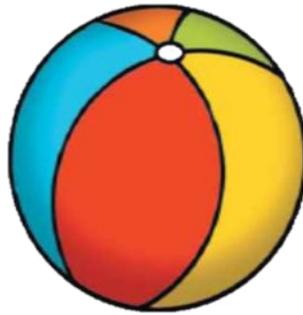


## «Большой, маленький»

**Цель:** Игра способствует закреплению названий предметов, учит выделять общий признак предметов и группировать их по признаку.

**Ход игры:** В игре участвуют 5-6 детей. Участникам игры раздаются карточки с изображением больших предметов. Ведущий берет по одной картинке, называет и показывает ее игрокам, кому из игроков подходит картинка, тот забирает ее себе. Выигрывает игрок, который первым и без ошибок закрыл фишкам всю карточку.







## Шиворот – навыворот -

- сделать или сказать что-нибудь не так, наоборот, перепутать;
- одеть что-либо наоборот.

Раньше «шиворот-навыворот» - *позорное наказание*. Провинившегося одевали в вывороченную одежду с расшитым воротником – *шиворотом*, сажали на коня лицом к хвосту и возили по всему городу под свист прохожих.





## Игра «Угадай, какой ты зверь?»

### Дидактическая задача:

- закрепить знания детей об особенностях внешнего вида, повадках приспособленности животных к окружающей среде;
- учить классифицировать животных.

**Оборудование:** картинки с изображением животных.

**Игровое действие:** отгадать, какое животное изображено на картинке.

**Игровое правило:** отвечать на вопросы, которые помогают ребенку выяснить, какой это зверь.

Отвечать можно только «да», «нет», «может быть».

### Ход игры

Воспитатель прикрепляет на спину ребенку картинку с изображением животного. Затем предлагает всем детям посмотреть и определить, «каким зверем» он стал. «Зверь» задает вопросы, пытаясь выяснить, внешний вид животного, особенности его движений, повадки, среду обитания.

Игру можно варьировать, предлагая детям картинки с изображением птиц, рыб и других представителей фауны и флоры. Главное в таких играх - подвести детей к осознанному выделению характерных признаков различных представителей флоры и фауны.



