

# «Развивалочка»

Практические советы для воспитателей  
и родителей.

Разработала Зимина Елена Сергеевна  
Воспитатель ГБДОУ детский сад № 14 комбинированного вида  
Кировского района Санкт - Петербурга

# Дидактическая игра – является важной формой обучения.

Главная её особенность в том, что обучение осуществляется средствами активной и интересной для детей игровой деятельности. Дети учатся играя.



# Игра оказывает огромное влияние на всестороннее развитие личности ребёнка.

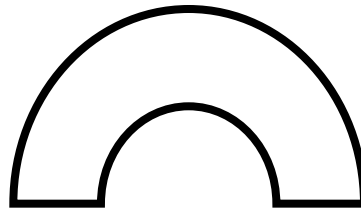
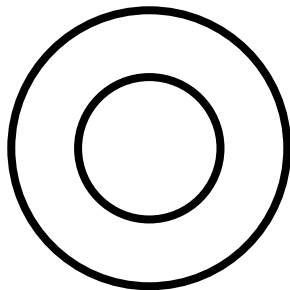
Способна развивать познавательные процессы: память, воображение, мышление, внимание.

Представляю вам дидактические игры, которые могут использовать воспитатели и родители.



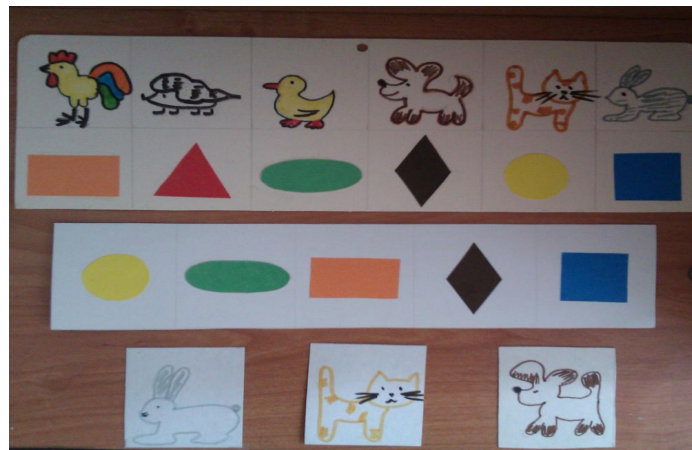
# Дидактическая игра «На что похоже?»

- **Описание игры:** Детям предлагаются картинки, им нужно придумать на какие предметы они похожи.
- **Усложнение:** В старших и подготовительных группах эта игра проводится как соревнование: кто больше назовёт. Выдаются фишки, и победителем становится тот, у кого в конце игры фишек оказывается больше, чем у других.
- **Цель:** Развивать воображение у детей. Учить представлять себе предметы по их схематичным изображениям



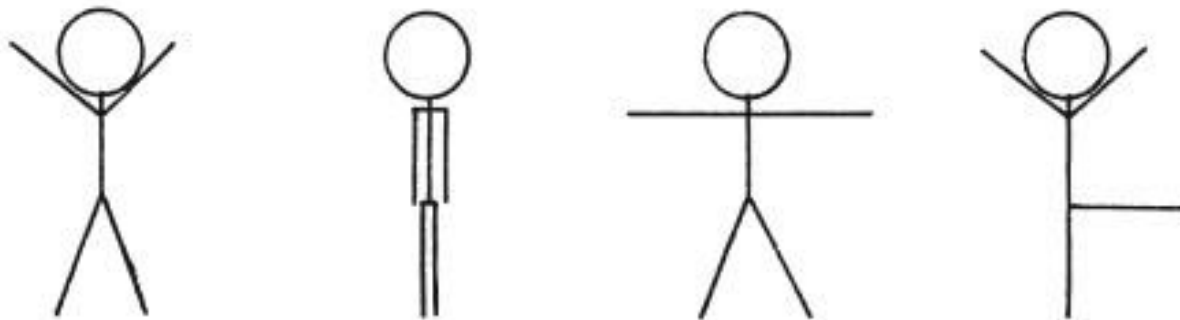
# Дидактическая игра « Зверюшки на дорожках»

- **Описание игры:** У детей на столе лежат картинки с животными; у каждого ребёнка полоска со значками (геометрическими фигурами.) У воспитателя полоска - шифр. Детям нужно правильно закрыть полоску со значками животными, также как на полоске - шифр.
- **Усложнение:** Воспитатель на время показывает полоску-шифр и убирает. Дети по памяти закрывают значки нужными животными. Увеличивается набор картинок с животными и значков (вместо 4-6)
- **Цель:** Учить детей пользоваться заместителями; соотносить картинки с определёнными значками, развивать внимание, память.



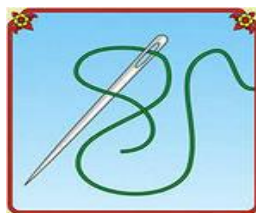
# Дидактическая игра «Раз, два, три – замри!»

- **Описание игры:** Детям показывают схематичные изображения человека в разных позах. Детям нужно точно их повторить.
- **Усложнение:** После показа 4-5 поз, постараться воспроизвести все позы по очереди. Количество поз может увеличиваться. Секрет запоминания состоит в том, что нужно найти сравнение к той или иной позе (например, ребёнок стоит ноги вместе с вытянутыми руками вперёд – продавец цветов, маляр расписывает стену...)
- **Цель:** Развивать память, фантазию, творческое мышление.



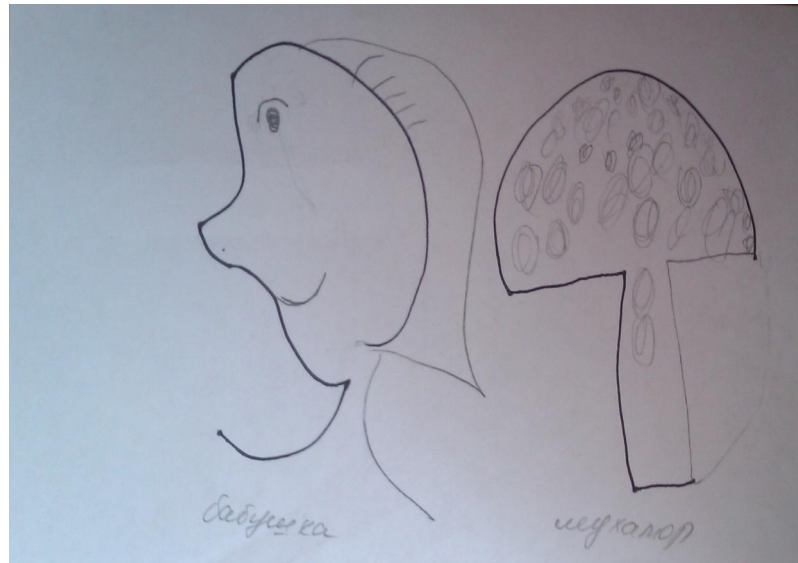
# Дидактическая игра «Картинки - пары»

- **Описание игры:** Детям показывают картинки находящиеся в паре. Ёж – иголка, Слон – дом, Солнце – цыплёнок, Мяч – тарелка и.т.д.
- Дети запоминают, когда им показывают первую картинку из пары, вспоминают вторую. Для успешного запоминания нужно понять, чем они связаны (цвет, величина, форма, логика.)
- **Усложнение:** увеличивается количество картинок – пар, игра проводится словесно.
- **Цель:** Развивать память, логическое мышление, внимание.



# Дидактическая игра «Дорисуй»

- **Описание игры:** Детям предлагаются листы с нарисованной «загагулиной» линией, нужно дорисовать и превратить её в картинку.
- **Цель:** Развивать воображение, художественные способности.





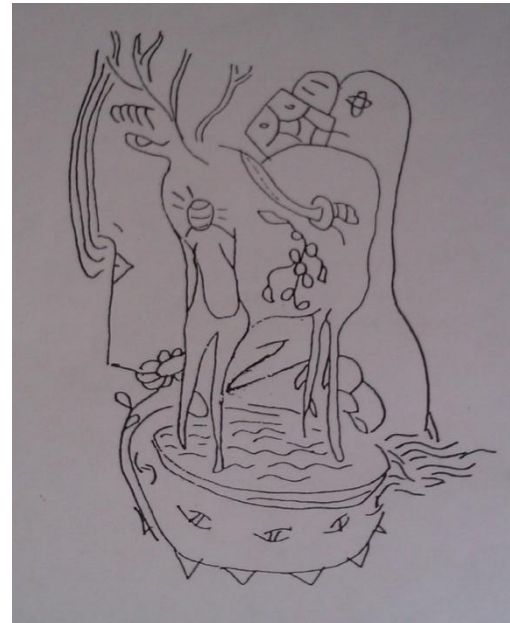
# Дидактическая игра « Парочки »

- **Описание игры:** На столе раскладываются картинки – пары в любом порядке « рубашкой» вверх. Затем ребёнок открывает первую картинку, после чего нужно найти её пару. Если открывается не та картинка, то переворачивается обратно. Теперь пару ищет следующий игрок. И так до тех пор, пока не найдётся нужная пара – картинка. Те пары, которые нашёл, ребёнок берёт себе. В конце игры подсчитываются картинки, у кого их больше, тот и выиграл.
- **Усложнение:** Выкладывается большее количество картинок.
- **Цель:** Развивать внимание, зрительную память.
- 



# Дидактическая игра «Зоркий глаз»

- **Описание игры:** Детям показывается картинка, на которой изображено 5 предметов, силуэты наложенные друг на друга. Ребёнок должен распознать и назвать их.
- **Усложнение:** увеличивается количество предметов, картинки имеют не выраженную форму. После просмотра, назвать по памяти предметы.
- **Цель:** Развивать зрительное восприятие и память.



# Дидактическая игра «Проказник – щенок»

- **Описание игры:** детям внимательно посмотреть на предметы, лежащие на столе (5-10 секунд) Затем предметы закрываются, дети называют предметы.
- **Усложнение:** Нужно перечислить предметы, которые стоят на столе в той последовательности, в которой они упадут со стола, если проказник – щенок стащит скатерть вниз.
- **Цель:** Учить представлять образ в действии, развивать внимание, память, логику, мышление.



# Дидактическая игра «Последовательные картинки»

- **Описание игры:** Детям предлагаются картинки, связанные единым сюжетом. Нужно расположить картинки в порядке действий, отражённых в сюжете, составить рассказ.
- **Усложнение:** увеличивается количество картинок.
- **Цель:** Развивать мышление, наблюдательность, умение грамотно строить предложения.



# Дидактическая игра «Гаражи»

- **Описание игры:** Детям показывают карточку, разделённую на 4 части (гаражи.) На ней изображены две машинки разного цвета. Дети запоминают местонахождение машин в течение 3 секунд и по памяти выкладывают на свои карточки машины.
- **Усложнение:** Карточки, разделены на 9 частей. Машинки одного цвета, но разных моделей.
- **Цель:** Учить детей располагать предметы в пространстве, развивать внимание и память.



# Дидактическая игра «Кто больше?»

- **Описание игры:** Детям даётся картинка с сюжетом. Нужно найти, как можно больше букв (цифр.)
- **Цель:** Учить детей находить образ буквы (цифры) в окружающих их предметах. Развивать внимание.



# Дидактическая игра «Четвертый лишний»

- **Описание игры:** детям предлагаются четыре картинки, на которых изображены объекты, три из которых относятся к одной группе. Ребенок должен найти объект, не относящийся к этой группе.
- **Усложнение:** Игра может проводиться в словесном варианте, слова могут быть прилагательные или глаголы (весёлый, радостный, довольный, молчаливый.)
- **Цель:** учить находить лишнее из четырех представленных картинок, учить классифицировать, развивать логическое мышление, память, внимание, учить детей объяснять свой выбор.

