

Дидактические развивающие игры 4-5 лет

"Что катится?"

Эта игра познакомит ребенка с формами предметов. Организуйте веселую игру-соревнование - кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу, а фигурками, которые нужно катить, пусть будут шарик и кубик. Сначала ребенку будет все равно, какую фигурку выбрать, но после некоторых проб он поймет, что выигрывает тот, кто выбирает шарик. Спросите ребенка, почему он выбирает шарик, и сделайте совместный вывод, что шарик катится потому, что он круглый.

"Совместное рассматривание предметов"

Взрослый вместе с ребенком рассматривает живые или игрушечные объекты, при этом выразительно описывая все, что они видят. Например: "Смотри, какая киса, смотри, какие у нее лапки, хвостик, глазки, носик, какая у нее серая шубка, киска сидит спокойно, давай позовем ее". Предложите ребенку потрогать кошку, погладить ее, потом спросите, какие животные ему больше всего нравятся, попросите описать их. Старайтесь не подавлять инициативу ребенка, не перебивайте его, даже если он говорит неправильно, затем расскажите, какие животные нравятся вам и почему. Слушая, как вы говорите, и говоря сам (а не повторяя за вами), ваш ребенок заметно разовьет свою речь.

"Чтение потешек"

Взрослый многократно повторяет простенький стишок или сказку. Когда текст уже знаком ребенку, сделайте так, чтобы он договаривал незаконченные фразы и, если у него это неплохо получается, поменяйтесь ролями. Таким образом получается своеобразный диалог, способный увлечь ребенка, подобные занятия разовьют речь и память малыша, что непременно отразится на его интеллекте.

"Скороговорки"

Для развития речи ребенка огромное значение имеют скороговорки. Они способны научить малыша правильно и четко произносить слова. Сначала произнесите недлинную скороговорку медленно, попросите ребенка повторить ее, затем постепенно увеличивайте темп. После подобных занятий малыш станет намного лучше и правильнее говорить.

"Рыба, птица, зверь"

К этой игре желательно подключить несколько участников. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: "Рыба, птица, зверь, рыба, птица..."

Тот игрок, на котором он остановится, должен быстро, пока ведущий считает до трех, назвать в данном случае птицу. Причем названия не должны повторяться. Если слово названо правильно, ведущий продолжает игру, если название неправильное или повторяется, игрок покидает игру. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок - он и выигрывает. Затем ведущим можно назначить ребенка.

Эту игру можно проводить в разных вариантах, это способствует развитию умения переключать внимание с одного предмета на другой.

"Сравни предметы"

Перед ребенком ставятся две игрушки. Попросите малыша рассказать, чем похожи между собой эти предметы, а чем различаются. Например, зайка и мишка похожи друг на друга тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки; а отличаются тем, что мишка - белый, а зайка - серый, мишка - большой, а зайка - маленький.

Для детей старше трех лет можно усложнить задачу: поставить рядом две игрушки, более похожие друг на друга, например, две машинки или два мячика. Цель подобных занятий - развить у детей внимание и выработать способность ребенка фиксировать его на одном предмете.

"Оденем кукол"

Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера. Дайте ему двух кукол - большую и поменьше - и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой кукле принадлежит какой комплект одежды, пусть он решит эту задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, они перепутали свою одежду, попросите ребенка помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно, не стоит кидаться переделывать его работу, постарайтесь разъяснить ему, что эта одежда слишком маленькая для этой куклы, а эта слишком большая. Подобное занятие способно в значительной степени развить восприятие ребенка.

"Будь внимателен!"

Дети шагают по кругу под музыку. На слово "зайчик", произнесенное ведущим, они должны начать прыгать, как зайчики, на слово "лошадка" - изображать, как лошадь ударяет копытом об пол, на слово "рак" - пятиться, "птицы" - бегать врассыпную, широко расставив руки, "аист" - стоять на одной ноге.

Эта игра стимулирует внимание, учит быстро реагировать на звуковые сигналы.

"Магазин"

Сделайте в комнате нечто вроде прилавка, разложив на нем разные предметы, мелкие, крупные, разной формы и принадлежности. Рассмотрите вместе с ребенком эти вещи, обсудите, из чего они сделаны, чьи они, для чего предназначены, их цвет, форму и т. д. Затем попросите ребенка выйти из комнаты и, досчитав до десяти, зайти снова. Ребенок должен назвать все предметы, которые лежат на прилавке. Эту игру можно проводить по-разному: попросить не только произнести названия предметов, но и рассказать, чьи они, или назвать признаки предмета, который убрали с витрины. Эта игра способствует развитию памяти и речи.

"Запомни картинки"

Для этой игры необходимо заранее приготовить 10-12 картинок, на каждой картинке должен быть изображен какой-то предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми или самим посоревноваться с ребенком в том, кто больше запомнит картинок. Играющие рассматривают картинки несколько минут, потом их убирают, а участники по очереди называют картинки, которые запомнили.

Выигрывает тот, кто последним назовет картинку, о которой еще не упоминали. Эта игра способствует развитию памяти ребенка.

"Почини игрушку"

Подберите для этой игры простую игрушку с несложным механизмом, например, машинку, и предоставьте ребенку несколько дней поиграть с ней, так, чтобы в процессе игры ребенок как можно лучше ознакомился с ее механизмом. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку так, чтобы колесо не крутилось.

Теперь, для того чтобы машинка ехала, необходимо прикладывать гораздо больше усилий. Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и устранил ее причину. Если ребенок старше четырех лет, количество неисправностей можно увеличивать, причем каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок разобрался с предыдущей. Эта игра способна в значительной степени развить мышление и воображение ребенка.

"Волшебные кляксы"

До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа выливают несколько капель чернил или туши, а лист складывают пополам, затем лист разворачивают - и можно начинать игру. Играющие по очереди называют, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество предметов. Подобного рода игры способствуют развитию у ребенка фантазии и воображения.

"Загадки"

До начала игры родителям следует подготовить некоторое количество загадок. Не стоит брать очень сложные, требующие долгих размышлений, гораздо лучше выбирать легкие загадки, лучше в стихах. Игру подобного рода лучше проводить с несколькими детьми, в форме соревнования. По очереди загадывайте детям загадки, оставляя на раздумье несколько минут. Ребенок, не ответивший на три загадки, выбывает из игры, выигрывает тот, кто ответил последним. Игры подобного рода призваны развить у вашего малыша абстрактное мышление и воображение.

Для развития интеллектуальных способностей ребенка четвертого-пятого года жизни огромную роль играет семейное воспитание. По утверждению многих педагогов, именно в семье закладываются основы всех необходимых для жизни навыков и умений. Очень часто родители пускают на самотек развитие ребенка, во всем доверяя заграничным мультикам про суперменов и Микки-Мауса, но ничто не сможет заменить ребенку родительского внимания, заботы, участия в его жизни.

Дидактические игры для детей в средней группе...

Дидактические игры для детей в средней группе

Кто что слышит? Воспитатель ставит на стол ширмочку и производит за ней разные звуки: звенит колокольчиком, стучит молоточком, пересыпает камушки или горох, трубит в рожок и т. д. Дети должны сказать, какие звуки они слышат.

Кто позвал? 1 Дети садятся в круг. Один из них закрывает глаза или поворачивается спиной. Кто - либо из детей произносит его имя, и водящий должен узнать, кто его позвал.

Цветочный магазин Из собранных в саду цветов устраивается "Магазин цветов". Покупатели должны дать описание растений по форме и цвету листьев, форме и окраске цветка. Продавцы по этому описанию узнают, что хочет получить покупатель. Игра заканчивается, когда куплены все цветы.

Где собачка? Воспитатель ставит перед детьми домик, конуру собаки. Взяв в руки маленькую собачку, Воспитатель передвигает ее в разных направлениях по отношению к домику и спрашивает у детей: где собачка? Дети должны определить: около дома, за домом, на крыльце, под домом и т. д. При повторении игры тот из детей, кто правильно укажет, где собачка, приобретает право передвигать собачку и задавать вопросы остальным детям.

Кто знает? Воспитатель спрашивает: "Что делает врач, шофер, портной, учитель?" и т. д. Дети по очереди рассказывают. Ответивший правильно получает значок.