

Картотека дидактических игр в первой младшей группе.

«Осенние листочки»

Цель. Учить составлять целое изображение из двух частей.

Взрослый предлагает ребёнку собрать листочки из частей, обращает внимание, что листочки разного цвета и величины.

- «Подул сильный ветер, и разлетелись листочки. Давай их соберём». Вместе с ребенком сложить половинки листьев, чтобы получились целые.

«Найди пару»

Цель. Учить детей подбирать предметы разных по пропорции по образцу, закреплять знания основных цветов, развивать память и внимание.

Оборудование. Изображения варежек и шарфов синего, зеленого красного и желтого цветов.

Ход игры. Воспитатель показывает кукол в шапочках (синего, зеленого, красного и желтого цвета) и просит детей подобрать им одинаковые по цвету варежки и шарфы. Изображения шарфов и варежек раскладываются на столе рассыпную. Кукол рассаживают на стулья вокруг стола. Воспитатель показывает детям, как подбирать теплые вещи для кукол. Затем просит выполнить задание самостоятельно одеть свою куклу. В игре могут принять участие несколько человек. Тогда задание выполняется на скорость, кто первым соберет комплект для своей куклы.

«Собери бусы»

Цель. Развивать координацию действий обеих рук ребенка, эмоциональное отношение к результату своей деятельности. Способствовать подведению детей к группировке предметов по цветовому признаку.

Оборудование. Цветные веревочки и колечки синего, красного, желтого и зеленого цвета.

Ход игры. Воспитатель показывает детям кукол, и говорит, что они собираются на праздника праздник, но у кукол нет красивых бус, а они очень хотят быть красивыми. Педагог надевает куклам бысы, но всем их не хватает. Что делать? Куклы очень расстроены. Тогда воспитатель показывает коробку с колечками и веревочками, и предлагает помочь куклам и сделать для них бусы. Воспитатель объясняет, на веревочку нужно надеть колечки такого же цвета как и сама веревочка, например, на красную веревочку – красные колечки, на синюю веревочку – синие колечки и т. д.). Концы веревок соединяет педагог. Разноцветные бусы надевают на кукол. Куклы радуются и говорят ребятам спасибо.

«Собери капельки в стакан»

Цель. Научить разбираться в цветах и их оттенках; учить соотносить предметы по цвету.

Для игры нужно подготовить стаканчики и картинки разноцветных капель.

Педагог обращается к детям:

— Я положу в этот стаканчик капельку синего цвета. Давайте наполним стакан. Добавьте свои капельки такого же цвета.

У каждого ребенка должен быть набор из капелек всех нужных цветов.

«Чей хвост?»

Цель. Развитие познавательного интереса. Учить правильно называть животных, части тела животного, узнавать известных зверей по неполному изображению (без хвоста).

Игровой материал. Плоскостное изображение животных без хвоста, отдельно изображение хвостов.

Описание и приёмы проведения игры. Воспитатель рассматривает с детьми изображения животных. Беседует с детьми, уточняет, каких животных они видят, чего не хватает зверям (хвоста). Затем предлагает детям подобрать каждому животному свой хвост. После того как все хвосты положены в соответствии с животными, дети вместе с воспитателем проверяют, нет ли ошибки.

Советы воспитателю. Во время игры педагогу необходимо называть наиболее характерные признаки животного (лиса – рыжая плутовка с большим, пушистым хвостом, заяц – серенький, длинные ушки, маленький хвост и т. п.).

Усложнение. Оставить хвост, а изображение нужного животного убрать. Например, оставить хвост петушка, а самого петушка убрать. Это даст ребёнку возможность логически мыслить, понять, что хвост петуха никому не подходит значит, не хватает изображения петуха.

«Оцени поступок».

Цель. Развивать представления детей о добрых и плохих поступках с опорой на сюжетные картинки; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать доброжелательность и чуткость у детей.

Оборудование: сюжетные картинки.

Ход игры Дети играют в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети рассматривают картинку, описывают, что видят и оценивают поступок. Например: двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки куклу, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

«Разрезные картинки»

Цель. Формировать у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 3 части.

Оборудование. Разрезные картинки из 4-х частей. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

Ход игры. Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т. п.). Воспитатель просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания детям предлагаются для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые они сравнивают с изображением).

Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

«Лишний предмет».

Цель. Учить детей определять лишний предмет по цвету; развивать зрительную память, мышление.

Оборудование: красные треугольники и квадраты разного размера; синие круги разного размера.

Ход игры Воспитатель выставляет геометрические фигуры на наборное полотно, а дети их называют. Затем воспитатель предлагает детям назвать лишний предмет и объяснить, почему он лишний.

«Кто, что ест»

Цель. Закрепить знания детей о том, чем питаются разные домашние и дикие животные.

Развивать мышление, внимание, речь, а также развивать мелкую моторику рук.

Воспитывать бережное отношение к диким и домашним животным.

Ход игры. «Давайте скорее, зверят угостим, уж сильно проголодались они!» Дети прикрепляют с помощью прищепок, на которых приклеены мордочки животных, к нужной картинке с едой.

При этом необходимо проговаривать название животного, название пищи, которую это животное ест, можно спросить какие звуки издает животное.

«Съедобное – не съедобное»

Цель. Развивать внимание, умение сосредотачиваться на определенном предмете, быстроту мышления. Научить детей за короткое время делить предметы на две категории: съедобное и несъедобное.

Материал: Мяч.

Ход игры: Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

«Найди одинаковые рукавички»

Цель. Учить находить парные рукавички по цвету, рисунку, расположенными на них геометрическими фигурами.

Оборудование. Карточки с изображением разных парных рукавичек с разными узорами, разного цвета.

Правила игры. Необходимо найти парные рукавички по цвету, рисунку, расположенными на них геометрическими фигурами. Определить их местоположение (вверху, внизу, справа, слева).

«Оденем куклу»

Цель. Развивать познавательные навыки, усидчивость, расширяет кругозор, словарный запас и фантазию.

Оборудование: кукла Маша; комплект одежды по сезону.

«Кто где живет?»

Цель. Создание условий для освоения детьми элементарных знаний о диких и домашних животных, о том, где они живут.

Оборудование. Карточки с изображением животных и среды обитания.

Ход игры. играют 2 человека, карточки разложены на столе. Один из них собирает диких животных и птиц, другой домашних. Дети должны обязательно объяснять свой выбор, конечно по мере развития речи, но стараться составлять предложение.

«Маленький химик»

Цель. Развивать познавательные навыки.

А сейчас мы проведем настоящий опыт. Налейте в прозрачную пластиковую посуду чистую воду и подкрасьте ее акварельными красками. Что получилось? Красивый раствор яркого, насыщенного цвета. Возьмите еще три прозрачные пластиковые чашки. Пусть малыш нальет в них раствор: в одну — немного, в другую — побольше, в третью — еще побольше. Теперь добавим в каждую чашку воды и посмотрим, что у нас получилось. В первой чашке вода слегка покрасилась, а в остальных — сильнее и сильнее. Вместе с малышом сравните получившиеся растворы. Пусть он сам попробует расставить чашки по порядку — от самого светлого оттенка к самому темному.

«Кто как кричит?»

Цель. Научить различать животных по их внешнему виду и издаваемым звукам.

Ход: Воспитатель показывает детям поочередно картинки с птицами. Дети их озвучивают, потом называют.

«Волшебный мешочек»

Цель: Игра развивает тактильные ощущения, воображение, память, сообразительность

В волшебный мешочек можно играть вдвоем с малышом, а можно превратить эту игру в увлекательный конкурс, когда соберется веселая компания из нескольких ребят. Положите в небольшой мешочек несколько хорошо знакомых ребенку предметов: расческу, шнурок, карандаш. Завяжите малышу глаза и попросите его вытащить из мешочка один предмет. Пусть он попробует узнать этот предмет на ощупь. Угадал? Прекрасно! Значит, полагается приз! Когда ребенок узнает все предметы, находящиеся в мешочке, замените их другими.

«Разложи по коробочкам»

Цель.: учить находить предмет определенного цвета по образцу; закреплять знания цветов.

Материалы: небольшие предметы разных цветов (шарики, кубики, детали мозаики и др.) ; маленькие коробочки или мисочки, коробка большая.

Ход игры: поставьте перед ребенком несколько маленьких коробочек и коробочку большую, в которой перемешаны предметы разных цветов. Предложите малышу разложить предметы по коробочкам в соответствии с цветом. Начните выполнять задание сами, положив по одному предмету в каждую из маленьких коробочек.

Сначала предлагайте детям предметы 2-4 цветов (по 4 – 8шт. одного цвета). Со временем количество цветов и предметов можно увеличить.

«Что где растет?»

Цель. Упражнять детей в умении объединять предметы: где, что растет, закреплять знания об овощах, фруктах и цветах.

Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов. Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

«Поставь окошки домику»

Цель : Учить находить определенную фигуру определенного цвета и накладывать на схему (окошечки)

Оборудование. Карточки – домики с контурами-окошечками разного цвета и фигуры.

Правила игры. Дети раскладывают фигуры на окошечки.

«Собери картинку из кубиков»

Цель: закреплять умение воспринимать целостное изображение предмета, составлять целостное изображение предмета из отдельных частей; развивать внимание.

Материалы: наборы кубиков, из которых можно составить простые и сюжетные картинки (4-6 кубиков в наборе) .

Ход игры: игра проводится индивидуально.

Предложите ребенку набор кубиков, состоящий из 4 штук. Покажите образец картинки и попросите собрать такую же картинку из кубиков. Если ребенок не может справиться с заданием самостоятельно, помогите ему.

«Мамы и их детеныши»

Цель. Знакомить детей с домашними животными и их детенышами. Развивать внимание, память детей

Оборудование. Карточки с изображением домашних и диких животных и их детенышей. (пазлы)

Правила игры. Дети составляют пары животного и их детенышей.

«Три медведя»

Цель: Учить различать и называть размеры предметов: большой, поменьше, маленький. Тренировать умение различать три медведя и называть цвета.

Оборудование: фланелеграф, фигурки трех медведей разного размера: большого, среднего и маленького; на каждого ребенка по три квадрата разного размера и цвета.

Ход игры: Помните сказку про трех медведей. Давайте пойдём к ним в гости. Взрослый привлекает внимание детей к фланелеграфу, где медведи расположены в ряд, но не по порядку. Как выдумаете, кто из них папа-медведь? А почему вы так думаете? (*потому что, он самый большой*) Где мама-медведица? Какая мама-медведица? (*поменьше*) А где Мишутка? Какой он? (*самый маленький*) Взрослый предлагает детям еще раз показать самого большого медведя, медведя поменьше, самого маленького медведя, расставляет их по порядку, проговаривая размер. А давайте сделаем медведям подарки. У каждого из вас на столе лежат по три коврика. Подумайте, какой коврик вы подарите папе- медведю. Почему? Какого цвета этот коврик? Какой коврик подарите маме-медведице? Почему? Какого он цвета? Какой коврик подарите Мишутке? Почему? Какого он цвета? Сложите свои коврики так, чтобы их удобно было нести. Сначала возьмите самый большой коврик, на него положите коврик, поменьше, а сверху должен лежать самый маленький коврик. А теперь принесите свои коврики медведям. Дети несут коврики к фланелеграфу.

«Узнайте животного по описанию»

Цель: совершенствовать знания детей о домашних животных; учить находить **картинки по описанию**; развивать внимательность, память, мышление.

Материал: предметные **картинки** с домашними животными.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет. Воспитатель. у этого животного есть голова, уши, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости.

Ребенок выходит и находит картинку с собакой, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

«Поедем, полетим, поплывем»

Цель. Учить детей узнавать и называть транспортные средства.

Учить правильно расставлять картинки с транспортом на схеме (небо, дорога,

Правила игры. Воспитатель называет вид транспорта, та ребенок показывает жестом (едет – приседает, плывет – руки вперед, летает – руки в стороны)

«Дикие и домашние животные».

Цель: учить детей называть диких и домашних животных; классифицировать их, развивать речь, память, внимание; воспитывать любовь к природе.

Материал: наборы игрушек: «Домашние животные», «Дикие животные»; елки; дом.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям взять игрушку, назвать ее и «поселить» ее там, где она живет. Если это дикое животное, то ребенок ставит игрушку возле елок, а если домашняя - возле дома.

«Кто лишний».

Цель: учить детей выбирать из ряда животных лишнее, объяснять, почему оно лишнее; развивать логическое мышление, внимательность.

Материал: картинки с дикими животными и одним домашним животным, птичка, цветок, насекомое, наборное полотно.

Ход игры Воспитатель предлагает детям рассмотреть на наборном полотне картинки, найти лишнее из ряда диких животных и объяснить, почему тот или иной предмет лишний. Например: «Лишняя кошка, потому что она - домашнее животное».