Дидактические игры по познавательному развитию (средняя группа)

«Из чего сделано?»

Цель: формирование у детей умения группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса).
Игровое правило: Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.
Ход игры: Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.
Правила игры: Нужно наощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.

«Что кому»

Цель: учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.
Игровое правило: Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.
Ход игры: На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки.
Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток- он нужен столяру, плотнику).
Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

«Не ошибись»

Цель: уточнение, закрепление знаний детей о разных видах спорта.
Игровое правило: Выигрывает тот, кто первым сложил картинку(из шести частей) об одном виде спорта.
Ход игры: У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.

По этому принципу можно провести игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям

«Где это можно купить»

Цель: закрепление знаний детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных.
Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лото
Ход игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин)

«Так бывает или нет?»

Цель: развитие логического мышления, умения замечать непоследовательность в суждениях.
Игровое правило: Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.
Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:
- Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то ,чего не бывает. Кто заметит, тот пусть после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.
«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали горку из снега и стали кататься с нее на санках»

Дети придумываю сами небылицы.

«Узнай по описанию»

Цель: побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.
Игровое правило: Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.
Ход игры: Воспитатель рассказывает:
- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке круглое, гладкое, зеленое, а с одной стороны бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла как называется» - подумала Наташа. Дети , кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать)

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

«Какое время года?»

Цель: развитие умения у детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года.
Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.
Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Цель: 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…?»

Цель: 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.

«Так у нас. А как у вас?»

Цель: формировние представления у детей, что вечернее время – это время после работы, когда взрослые возвращаются с работы, а дети из детского сада. Это время, когда вся семья собирается дома. Учить детей радоваться участию в семейных делах, разговорах, играх. Формировать добрые чувства к членам семьи
Игровое правило: Рассказать, как проходит вечер в семье.
Ход игры: Воспитатель предлагает рассказать детям, что бывает вечером у них дома.
Первым рассказывает воспитатель.

"Раньше - позже"

Цель: развитие логического мышления, умения замечать непоследовательность в суждениях

Игровое правило: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Ход игры

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу?

В: Вы сегодня живете в большом многоэтажном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом?

В: Какая часть суток сейчас?

В: А что было раньше?

В: А раньше?

В: А еще раньше?

В: Какой сегодня день недели?

В: А какой день недели был вчера?

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?…

«Где живет?»

Цель: закрепление знаний детей о среде обитания животных, фантастических героев.

Игровое правило: Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Где живет медведь?
В: Где живет собака?
В: Где живет ромашка?
В: Где живет гвоздь?
В: Где живут вежливые слова?
В: А что значит хороший человек?

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?
В: Где живет зло?
В: В каких словах живет буква "А"?
В: Где живет слово?
В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?
В: Где живет грустная мелодия?

"Хорошо-плохо"

Цель: 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?