

Настольно-печатные игры для детей средней группы.

Парные картинки

Дидактическая задача. Воспитывать у детей наблюдательность; умение находить в предметах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизировать словарь детей: похожие, разные, одинаковые.

Игровое правило. Отбирать только одинаковые картинки. Выигрывает тот, кто не ошибется.

Игровое действие. Поиск одинаковых картинок.

Ход игры. Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (10—12), все они разные, но среди них есть две одинаковые. Воспитатель просит кого-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные картинки откладывают в сторону. Затем воспитатель перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно подкладывает еще одну парную картинку. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но не одинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету и по форме, но одна с ручкой, а другая без ручки; два яблока одинаковых, но у одного есть черенок, а у другого его нет, т. е. у них слабо заметные признаки различия, которые дети не сразу замечают.

Игра проводится с небольшой группой детей так, чтобы все дети сидели с одной стороны стола и всем хорошо были видны картинки. Усложняя игру, можно предложить найти не одну пару, а несколько пар одинаковых картинок. Дети рассказывают о предметах, отмечают, чем они сходны, а чем отличаются.

Кто что делает

Дидактическая задача. Уточнять, закреплять знания детей о сельскохозяйственном труде; развивать мышление, смекалку, сосредоточенность, желание играть со сверстниками.

Игровое правило. Собирать из отдельных частей целую картинку по видам сельскохозяйственного труда: тракторист пашет землю, комбайнер убирает хлеб, доярки доят коров, скотник ухаживает за животными, птичница кормит кур, колхозники пропалывают поле и т. д.

Игровые действия. Поиск нужных частей картинки; рассказывание о виде труда, изображенном на получившейся целой картинке. Соревнование — кто первым сложит картинку.

Ход игры. Игра начинается с краткой беседы о сельскохозяйственном труде, в ходе которой дети вспоминают о разных профессиях, машинах, помогающих сельским труженикам в их работе. Затем воспитатель напоминает правила игры, усвоенные раньше, в других играх с картинками. Усложнение в этой игре заключается в том, что число частей увеличивается до 10 — 12.

Здесь надо быть еще более внимательным, сообразительным. Выигрывает тот, кто первым сложил картинку. Он получает значок победителя, например звездочку.

Не ошибись!

Дидактическая задача. Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

Игровое правило. Выигрывает тот, кто первым сложил картинку (из шести частей) об одном виде спорта.

Игровые действия. Поиск нужных частей картинки, их складывание; соревнование.

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. Кто первым сложит целую картинку, тот и выигрывает.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям. Например, строитель: подобрать все инструменты, необходимые ему для работы, — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др.

На картинках изображены люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, строитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

Домино

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о средствах передвижения: автомобили, поезда, самолеты, вертолеты, теплоходы, катера, отмечать их особенности; продолжать воспитывать умение вместе играть, подчиняться правилам игры.

Игровые правила. Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: самолет к самолету, автомобиль к автомобилю, катер к катеру — и ни разу не ошибется; он получает фишку — красный кружок.

Игровые действия. Поиск нужных картинок, соблюдение очередности.

Ход игры. Для этой игры необходимо изготовить карточки, как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половины: на каждой из них изображены разные виды транспорта. Игра рассчитана на 4—6 участников. Карточек должно быть 24. Если играют четверо, раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино». Кто положит последнюю карточку, а у других они еще есть, тот и выигрывает, получает фишку. При повторении игры карточки перемешивают. Дети не глядя отсчитывают 4 — 6 карточек, и игра продолжается.

Лото

Дидактическая задача. Разрозненные знания детей о транспорте, пионерах, школе, домашних животных, о семье систематизировать; активизировать речь детей, упражнять в правильном назывании предметов, употреблять обобщающие слова: транспорт, домашние животные, школа, семья, пионеры.

Игровое правило. Правильно отбирать предметы и закрывать ими клетки на больших картах, на которых изображены улица города, пионерский лагерь, семья, школа, домашние животные.

Ход игры. Карты дети берут сами. Выбирают водящего, по сигналу которого все начинают быстро искать маленькие карточки и закрывать ими клетки. Кто первым закроет все клетки, тот и выигрывает, получает фишку.

Игра повторяется несколько раз, при этом меняются карты. В конце игры подсчитывают: у кого оказалось больше фишек, тот и победил. Воспитатель не забывает напомнить детям, чтобы они все картинки положили в коробку, а ее убрали на место.

Охотник и пастух

Дидактическая задача. Упражнять детей в группировке диких зверей и домашних животных; учить правильно пользоваться обобщающими словами дикие звери, домашние животные; воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.

Игровые правила. Отбирать и помещать на фланелеграфе только те картинки, которые нужны охотнику или пастуху (см. рис). Кто раньше отберет все картинки, тот и выигрывает.

Игровые действия. Поиск нужных картинок; соревнование; использование фланелеграфа.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры:

— Сегодня у нас новая интересная игра. Называется она «Охотник и пастух». Кто такой охотник? Кто знает? (Дети отвечают.) Да, он охотится в лесу. вспомните, каких диких зверей вы знаете.

— Заяц, лиса, волк, медведь, белка, тигр, — перечисляют дети.

— Почему они называются дикими? — спрашивает ребят воспитатель. — Правильно. Потому что они живут в лесу, далеко от дома человека. Значит, кто охотится за дикими зверями?

— Охотник, — дружно отвечают дети.

— А кто такой пастух? — снова задает вопрос воспитатель. — Каких животных он пасет?

Дети отвечают, воспитатель просит всех ребят сказать хором слова домашние животные и дикие звери.

— Итак, пастух пасет домашних животных, а охотник охотится за дикими зверями. Вот сейчас мы выберем для игры пастуха и охотника. Кто хочет быть охотником? А кто пастухом? (Для начала выбирает детей более активных.) Витя пастух, а Женя охотник. Хорошо. Теперь слушайте правила игры: на этой половине фланелеграфа, справа — луг, где пасутся домашние животные, а с левой стороны — лес, там живут дикие звери.

По сигналу «Ищите!» Витя и Женя будут брать и ставить на фланелеграф картинки с изображением животных. А вы, дети, следите за ними, правильно ли отображены картинки. Если кто-то ошибется, значит, он плохой пастух или охотник.

Пастух и охотник выходят к столу. «Ищите!» — подает сигнал воспитатель. Для первого раза следует положить небольшое количество видов животных (4—5), в следующий раз надо добавить еще по 2—3 вида, чтобы усложнить задание.

В конце игры можно пересчитать, сколько диких зверей и сколько домашних животных. В игре карточек с изображениями диких зверей и домашних животных должно быть поровну.

Что лишнее?

Дидактическая задача. Учить детей замечать ошибки в использовании предметов; развивать наблюдательность, чувство юмора, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания об орудиях труда.

Игровое правило. Закрывать картонкой только ту картинку, которая лишняя. Выигрывает тот, кто первым обнаружит ненужный предмет.

Игровые действия. Находить и закрывать ненужные предметы.

Ход игры. На больших картах нарисованы люди разных профессий, а в клеточках — необходимые им для работы предметы и орудия труда. Среди них есть и такие, которые для этой профессии не нужны. Например, в центре — рисунок, на котором изображена медсестра, лечащая больного, а в клеточках нарисованы все необходимые для ее работы предметы и среди них гантели.

Играющие дети должны заметить и закрыть чистым квадратиком ненужный предмет. Здесь необходимо подобрать картинки со знакомыми детям профессиями: повара, дворника, шофера, комбайнера, строителя, учителя, продавца и др. Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

Когда это бывает?

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о частях суток; упражнять их в сопоставлении картинки с частью суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила. По слову, которое произносит воспитатель, показывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.

Игровое действие. Поиск нужной картинки.

Ход игры. На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия, игры на участке, сон, уборка групповой комнаты, катание на санках, приход родителей и др. К каждой части суток

должно быть несколько сюжетов картинок. Дети выбирают себе каждый любую картинку, внимательно рассматривают ее. На слово утро все дети поднимают картинку и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, чистят зубы, завтракают, занимаются и др. Затем воспитатель говорит слово день. Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят. «Вечер», — говорит воспитатель, и дети поднимают соответствующие карточки.

— Почему ты показал эту карточку? — спрашивает воспитатель вызванного ребенка.

— Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно, — отвечает он.

«Ночь», — говорит воспитатель, и дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка — утро, голубая — день, серая — вечер, черная — ночь.

Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается так, чтобы слова назывались в обратной последовательности: воспитатель говорит, например, вечер, а потом утро, т. е. тем самым усиливает внимание к словесному сигналу.

Где это можно купить?

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»; промтоварные: «Обувь», «Одежда», «Ткани», «Детский мир», «Спортивный магазин»); учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

Игровое правило. Соотносить предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото». Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

Игровые действия. Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

Ход игры. В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, необходимые вещи, предметы, какие они знают магазины, как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова хлеб, молоко).

— А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны сказать, где, в каком магазине это можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить. Не спешите, внимательно посмотрите на картинку!

Раздав карточки, воспитатель дает сигнал: «Игру начинай!» Дети подходят к столу и кладут свои карточки на клетки большой карты. Там, где нарисован магазин «Молоко», кладут карточки с изображением бутылок, пакетов молока, сыра, масла, сметаны, творога и др. Воспитатель проверяет правильность действий детей, поощряет тех, кто правильно нашел нужный магазин.

Игра помогает детям усвоить знания о том, что все, что нужно людям, покупают в магазинах, магазины бывают разные. Надо знать, какой магазин рядом с домом, чтобы помогать родителям делать простые покупки.