Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение города

Керчи Республики Крым «Детский сад комбинированного вида №55 «Хрусталик»

**КАРТОТЕКА**

**ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

**НА ПРОГУЛКЕ**

**(старшая группа, часть 1)**

**Подготовила:**

воспитатель старшей группыМалько Н.Л.

г. Керчь

2019г.

1. **Дидактическая игра «Придумай сам»**

Цель: формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

Ход игры. Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (*кубик, шишка, листик, камешек и т.п*.) и пофантазировать: на что похожи предметы? Как можно поиграть ими?

1. **Дидактическая игра «Найди себе пару»**

Цель: учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например: *петрушка – пеструшка*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина, носок – песок*), но отвечать должен тот ребенок, который подбирал рифму.

1. **Дидактическая игра «Что где растет?»**

Цель: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о значении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают в одном месте, если нет – дети молчат. *Растения: яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.*

1. **Дидактическая игра «Что это такое?»**

Цель: учить создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах, развивать фантазию.

Ход игры. Дети становятся в круг. Воспитатель стоит в центре круга. Он кладет предмет (*или предметы*) в середину круга и предлагает ребятам подумать, на что он (*они*) похож (*и*). Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребенок должен ответить, остальные ребята дополняют ответ ребенка.

1. **Дидактическая игра «Земля, вода, огонь»**

Цель: закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине круга – ведущий. Он бросает мяч ребенку, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, огонь, воздух. Если ведущий скажет «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное обитающее в этой среде; при слове «огонь» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

1. **Дидактическая игра «Что лишнее?»**

Цель: закреплять знания признаков разных времен года, умение четко излагать свои мысли, развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времен года (*птицы улетают на юг; расцвели подснежники; пожелтели листья на деревьях; идет уборка урожая; падает пушистый белый снег*).

Дети называют признак и объясняют, почему он лишний.

1. **Дидактическая игра «Не ошибись!»**

Цель: развивать быстроту движений, ловкость.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток (*или действия детей*). Дети должны ответить одним словом: «Завтракаем» или «Умываемся» (*или назвать часть суток*).

1. **Дидактическая игра «Мое облако»**

Цель: развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры. Дети садятся на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

1. **Дидактическая игра «Что это значит?»**

Цель: учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*. Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся*. Свежая рубашка – *чистая, выглаженная, выстиранная*. Свежая газета – *новая, только что купленная*. Свежая краска – *незасохшая*. Свежая голова – *отдохнувша*я. Глухой старик – *тот, кто ничего не слышит*. Глухая ночь – *тихая, безлюдная, темная*. Глухой лай собаки – *отдаленный, плохо слышимый*.

1. **Дидактическая игра «Насекомые»**

Цель: закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (*муха*), и передает мячик соседу, то называет другое насекомое (*комар*), и т.д. Кто сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит: «Летающее насекомое – бабочка» - и предает маленький мячик соседу, то отвечает: «Комар», и т.д. После окончания круга ведущий называет: «Прыгающее насекомое», - и игра продолжается.

1. **Дидактическая игра «Третий лишний» (птицы)**

Цель: закреплять знания о многообразии птиц.

Ход игры. Педагог называет птиц вперемешку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. (*Воробей, лебедь, муха, ворона и т.д*.)

1. **Дидактическая игра «Кто больше слов придумает».**

Цель: активизировать словарь, расширять кругозор.

Ход игры. Дети образуют круг. Педагог называет звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Поймавший должен сказать слово с условленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

1. **Дидактическая игра «Ищи».**

Цель: упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала*). По сигналу воспитателя один ребенок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

1. **Дидактическая игра «Да или нет?»**

Цель: закреплять знания детей осенних примет.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?

Осенью растут грибы?

Тучки солнце закрывают?

Колючий ветер прилетает?

Туманы осенью плывут?

Ну а птицы гнезда вьют?

А букашки прилетают?

Звери норки закрывают?

Урожай весь собирают?

Птичьи стаи улетают?

Часто-часто льют дожди?

Достаем ли сапоги?

Солнце светит очень жарко,

Можно детям загорать?

Ну а что же надо делать –

Куртки, шапки надевать?

1. **Дидактическая игра «Придумай сам».**

Цель: обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

Ход игры. Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

1. **Дидактическая игра «Цветы».**

Цель: закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ребенок называет комнатное растение (*фиалка*) и передает маленький мячик соседу, тот называет другое растение (*бегония*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

1. **Дидактическая игра «Расскажи без слов».**

Цель: закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети стоят в круге. Воспитатель предлагает детям изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (*дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идет холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

1. **Дидактическая игра «Так бывает или нет?»**

Цель: развивать логическое мышление; уметь замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела в сад ребенка.

Ночью ярко сверкало солнце, и горели звезды.

Яблоко поспевало на березе».

Дети находят противоречия в предложениях.

1. **Дидактическая игра «Похож – не похож».**

Цель: учить сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Один ребенок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький…»

1. **Дидактическая игра «Охотник».**

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за…». Здесь ребенок делает шаг вперед и говорит: «Зайцем». Делает второй шаг: «Медведем». Делает третий шаг: «Волком». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошел до «леса» («озера», «пруда») первым и прошел дальше.

1. **Дидактическая игра «И я».**

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Например:

Иду я однажды к реке… (*И я*.)

Рву цветы и ягоды… (*И я*.)

По дороге попадается мне наседка с цыплятами…

Они клюют зернышки…

Гуляют по зеленой травке… (*И я*.)

Вдруг налетел коршун.

Цыплята и наседка испугались… (*И я*.)

И убежали… (*И я*.)

1. **Дидактическая игра «Живая и неживая природа»**

Цель: систематизировать знания о живой и неживой природе.

Ход игры. «Живая (*неживая*) природа», - говорит воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (*или бросает мяч*). Дети называют предметы природы (*той, которую указал воспитатель*).