**Картотека игр**

**«Дидактические игры для старшего возраста**

**по развитию мыслительных операций у детей»**

1. **Игры и упражнения на выделение признаков предметов**

**“Узнай птицу по описанию”**

Цель. Уточнять и закреплять знание детей о внешнем виде зимующих птиц и из жизни. Воспитывать заботливое отношение к птицам, желание помочь им в зимнее время.

Игровые задания. 1. Ребенок описывает птицу по описанию и приносит картинку с ее изображением. 2. Загадывание и отгадывание загадок о птицах.

Оборудование. Карточки с изображением птиц (снегирь, щегол, овсянка, воробей, ворона, дятел, сова, глухарь, зимородок, загадки о птицах, фишки для награждения.

**“Загадай, мы отгадаем”**

Цель. В игре уточнять знания детей о растениях сада и огорода, называть их признаки, описывать и находить их по описанию.

Игровые задания. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус, запах. Водящий по описанию должен узнать растение.

Оборудование. Овощи, фрукты, ягоды, листья (в натуре или в изображении на картинках, фишки для награждения.

**“Узнай, кто я”**

Цель. В игре закреплять знания о домашних животных, узнавать животных по описанию. Воспитывать желание и умение ухаживать за мелкими домашними животными.

Игровые задания. 1. Воспитатель (ребенок) описывает какое-либо домашнее животное, а дети отгадывают и приносят картинку с его изображением.

2. Загадывание и отгадывание загадок о животных.

Оборудование. Картинки с изображением домашних животных, фишки.

**“Отгадай-ка”**

Цель. Описывать предмет не глядя на него, выделять в нем основные признаки; по описанию узнавать предмет.

Игровые задания. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

Называть нужно существенные признаки предмета: говорить только о тех предметах, которые находятся в комнате (на даче, на участке) .

Оборудование. Предметы, игрушки, фишки.

**“Узнай птицу по описанию”**

Цель. Уточнять и закреплять знание детей о внешнем виде зимующих птиц и из жизни. Воспитывать заботливое отношение к птицам, желание помочь им в зимнее время.

Игровые задания. 1. Ребенок описывает птицу по описанию и приносит картинку с ее изображением. 2. Загадывание и отгадывание загадок о птицах.

Оборудование. Карточки с изображением птиц (снегирь, щегол, овсянка, воробей, ворона, дятел, сова, глухарь, зимородок, загадки о птицах, фишки для награждения.

**“Загадай, мы отгадаем”**

Цель. В игре уточнять знания детей о растениях сада и огорода, называть их признаки, описывать и находить их по описанию.

Игровые задания. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус, запах. Водящий по описанию должен узнать растение.

Оборудование. Овощи, фрукты, ягоды, листья (в натуре или в изображении на картинках, фишки для награждения.

**“Узнай, кто я”**

Цель. В игре закреплять знания о домашних животных, узнавать животных по описанию. Воспитывать желание и умение ухаживать за мелкими домашними животными.

Игровые задания. 1. Воспитатель (ребенок) описывает какое-либо домашнее животное, а дети отгадывают и приносят картинку с его изображением.

2. Загадывание и отгадывание загадок о животных.

Оборудование. Картинки с изображением домашних животных, фишки.

**“Отгадай-ка”**

Цель. Описывать предмет не глядя на него, выделять в нем основные признаки; по описанию узнавать предмет.

Игровые задания. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

Называть нужно существенные признаки предмета: говорить только о тех предметах, которые находятся в комнате (на даче, на участке) .

Оборудование. Предметы, игрушки, фишки

**2. Игры на выделение общих признаков**

**“Похож – не похож”**

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

**“Чем похожи и чем отличаются”**

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

Игровые правила. Для сравнения предметов по представлению брать только два предмета; отмечать как признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому изиграющих, кто должен назвать два предмета, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Получивший камешек отгадывает загадку, например, такую: “Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе”. Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Примеры загадок, придуманных детьми.

Галя. Ползли два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит. (Божья коровка и майский жук.)

Ира. Животные оба проворные. Одно серого цвета, другое – рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бегает. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо. (Лисица и волк.)

Сережа. Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идет тихо. (Трактор и грузовик.)

**“Четвертый лишний”**

Это логическая игра. Положите перед ребенком 4 картинки с изображением предметов, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Определив “лишнюю”, т. е. не подходящую к другим, картинку, ребенок получит фишку. Наборы картинок могут быть самыми разнообразными: стол, стул, кровать и чайник; лошадь, кошка, собака и щука; елка, береза, дуб и земляника; огурец, репа, морковь и заяц и т. п. Если ребенку трудно словесно объяснить свои действия, не настаивайте на этом. Сами называйте обобщающие слова, помогайте ребенку ориентироваться в мире логических понятий.

**3. Игры на выделение существенных признаков**

**“Отвечай быстро”**

Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству) ; приучать их быстро думать и отвечать.

Игровые правила. Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно можно только после того, как сказал нужное слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

– Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета. Цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета.

**“Вершки-корешки”**

Дидактическая задача. Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле) .

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, тот платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками”. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: “Вершки”, а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки.

**“Природа и человек”**

Дидактическая задача. Закреплять, систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

Игровые правила. Отвечать можно только после того, как поймал мяч. Назвавший предмет, бросает мяч другому участнику.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход, ударяет мячом о пол, ловит его, а затем бросает водящему.

Ход игры. Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знания о том, что окружающие нас предметы сделаны руками людей, или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.

“Что сделано человеком? ” – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: “Что создано природой? ”.

**“Кто больше назовет предметов? ”**

Дидактическая задача. Учить детей классифицировать предметы по месту их производства.

Игровые правила и игровые действия те же, что и в предыдущей игре.

Ход игры. После предварительной беседы о том, что окружающие нас предметы изготовлены людьми на фабриках, заводах или выращены в совхозах и колхозах, воспитатель предлагает игру “Кто больше назовет предметов? ”.

“Что сделано на заводе (на фабрике? ” – спрашивает воспитатель и бросает мяч кому--либо из играющих. “Машины”, – отвечает тот и бросает мяч следующему. Дети следят за правильностью ответов, за тем, чтобы не повторялось сказанное.

“Что выращено в колхозе (в совхозе? ” – спрашивает воспитатель. Дети называют: лен, картофель, рожь, пшеница.

В такой игре уточняются знания детей. Например, дети узнают, что зерно выращивают колхозники, а хлеб выпекают рабочие пекарни, хлебозавода.

**“Что кому нужно? ”**

Дидактическая задача. Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям отдельной профессии. Воспитывать уважение к людям труда.

Игровые задания. Ведущий (воспитатель, ребенок) называет профессию человека, а дети говорят, что ему нужно для работы. Побеждает тот, кто назовет быстрее и больше предметов.

Оборудование. Карточки с изображением людей разных профессий, фишки для изображения.

**4. Игры на объединение существенных признаков в класс и называние словом**

**“Охотник” (народная игра)**

Дидактическая задача.

Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Игровые правила. Перешагнуть в следующую клетку можно только после того, как назовешь зверя. Победителем, хорошим охотником будет тот, кто дойдет до леса, назвав столько зверей, сколько по дороге в лес клеточек.

Игровые действия. Перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.

Ход игры. Где-нибудь на свободном месте в одном конце двора или площадки стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома – чем дальше, тем лучше – положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник – один из играющих. Стоя, на месте, он произносит такие слова: “Я иду в лес на охоту, буду охотиться за. ”. Здесь он делает шаг вперед и говорит: “. зайцем”; делает второй шаг: “. медведем”;, делает третий шаг: “. волком”; четвертый шаг: “. лисицей”; пятый: “. барсуком. ”. При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя два раза называть одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в охоту на птиц, то нужно называть только птиц.

Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной.

Примечание. По принципу этой игры можно провести игру “Рыболов”. Рыболов говорит: “Пойду на рыбалку и поймаю.щуку, карая, окуня”.

**“Собери урожай”**

Дидактическая задача. Развивать навык чтения слов, подводить детей к обобщению и классификации.

Игровые задания. На столе раскладываются карточки с названиями овощей, фруктов, ягод. Один ребенок получает задание собрать в корзину овощи (читает их названия на карточках, другой – фрукты, третий – ягоды, выигрывает тот, кто скорее соберет свои карточки.

Оборудование. Картинки овощей, фруктов, ягод, корзинки.

**“Магазин цветов”**

Дидактическая задача. Уточнять и закреплять знания названий садовых, полевых, луговых, лесных, комнатных цветов. Обратить внимание на значение цветов в жизни людей: цветы украшают и радуют. Многие цветы лекарственные; отдельные из них используются в парфюмерной промышленности.

Оборудование. Открытки или карточки с изображением цветов, карточки с текстом стихов и загадок, атрибуты для игры “Магазин”, фишки, карточки.

Игровые задания. 1. Продавец магазина выдает цветы (карточки с их изображением) по описанию. 2. Составить один букет (только из одного вида цветов: или полевых, или луговых и др.) и назвать его. За каждый правильный ответ, рассказ, загадку ребенок получает фишку (цветы). У кого больше фишек (цветков, тот выиграл.