

*Картотека дидактических игр на развитие
пространственного мышления*



*Составитель: Рявкина Ольга Вячеславовна,
педагог дополнительного образования МАДОУ №45*

Название технологии: игровая технология

Название игры: Какого цвета не стало?

Цель: закрепление знания о шести основных цветах и их оттенках; развитие внимания, зрительной памяти.

Возраст: 5-6 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: Перед ребёнком разложены цветные карандаши или фломастеры (6 основных цветов и их оттенков). Ребёнка просят внимательно посмотреть на них и запомнить цвета. Затем ребёнок закрывает глаза, взрослый, убрав один из предметов, просит ребёнка открыть глаза и сказать, какого карандаша не стало.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Найди такую же форму

Цель: закрепление знания геометрических форм, развитие внимания.

Возраст: 5-6 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: Ребёнку показывают образец определённой формы (треугольник, квадрат, круг и т.д.). Предлагают найти в комнате предметы такой же формы.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Разрезные картинки

Цель: развитие визуального мышления.

Возраст: 4-7 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: Берётся любая открытка (лучше использовать изображение неживого мира) и разрезается на 2 равные части. Ребёнка просят составить её. Другая открытка разрезается на 4 части и т.д. Выполняя задание, ребёнок ориентируется на рисунок, изображённый на открытке. Покупные мозаики и пазлы помогают детям соотносить форму и цвет.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Выкладывание различных фигур из заданного числа палочек

Цель: развитие мышления, воображения, мелкой моторики.

Возраст: 6-7 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: ребёнку предлагается из определенного числа палочек (можно использовать спички, очищенные от серы) сложить какую-нибудь фигуру. Можно договориться, что разрешается использовать другие необходимые предметы.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Смысловые ряды

Цель: развитие познавательных способностей.

Возраст: 4-5 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: ведущий (взрослый) предлагает детям закончить смысловой ряд, догадавшись, каким будет последнее слово. Например: солнце — день, луна — ... (ночь), т. е. солнце светит днем, а луна появляется ночью.

1. Волк — заяц, кошка — ... (мышка).
2. Быстро — быстрее, медленно — ... (медленнее).
3. Лиса — лисенок, волк — ... (волчонок).
4. Белка — орешки, медведь — ... (мед).
5. Человек — дом, крот — ... (нора).
6. Лес — деревья, луг — ... (трава).
7. Пальто — зима, шорты — ... (лето).
8. Море — вода, суша — ... (земля).
9. Вода — кран, свет — ... (выключатель).
10. Учитель — школа, воспитатель — ... (детский сад).



Название технологии: игровая технология

Название игры: Лишнее слово

Цель: развитие операции анализа и классификации.

Возраст: 5-6 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: детям предлагается найти лишнее слово и объяснить, почему оно — лишнее.

1. Карась, ставрида, сельдь, краб.
2. Астра, пион, роза, ромашка, яблоня.
3. Рука, нога, шея, голова, тарелка.
4. Рысь, тигр, леопард, ягуар, шакал.
5. Петух, кошка, собака, овца, медведь.



Название технологии: игровая технология

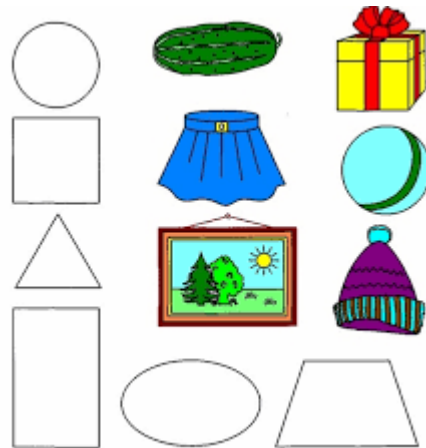
Название игры: На что похоже?

Цель: развитие мышления, воображения.

Возраст: 5-6 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: ребенок выбирает карточку с изображением какой-либо геометрической фигуры. После этого он должен найти предметы, которые похожи на эту фигуру. Например, он выбрал круг. Предметами, похожими на круг, будут: блюдце, мячик, апельсин, пуговицы. Если ребенок предпочел треугольник, то вариантами могут быть: елка, пирамидка, парус, крыша дома и т. д.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Говори наоборот

Цель: расширение кругозора и сообразительности, развитие речи.

Возраст: 5-6 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: один играющий называет прилагательное, а другой должен придумать слово с противоположным значением.

Например:

Уродливый — красивый.

Мокрый — сухой.

Белый — черный.

Громкий — тихий.

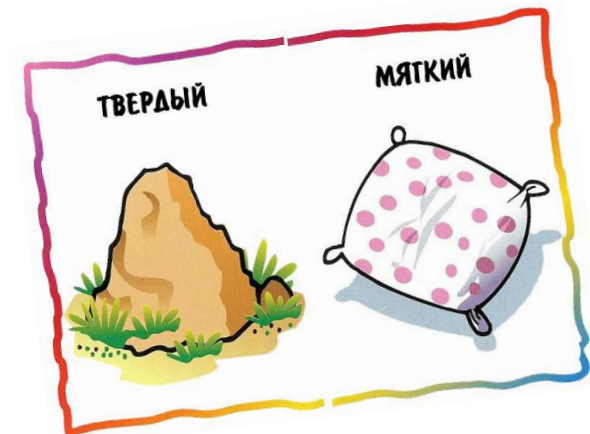
Скучный — веселый.

Слабый — сильный.

Игривый — тоскливый.

Верхний — нижний.

Активный — пассивный.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Я знаю

Цель: развитие ловкости движений, развитие мышления.

Возраст: 6-7 лет

ОО: познавательное развитие

Описание игры: ребенок бьет мяч о землю рукой, на каждый удар произнося: «Я знаю пять... (цветов, городов, стран, растений и т. д.)», — и перечисляя названное. Если ребенок ошибается или уронит мяч, очередь переходит к другому игроку. Побеждает тот, кто первым сделает все правильно.



Название технологии: игровая технология

Название игры: Что изменилось?

Цель: развитие навыков счета, зрительной памяти.

Возраст: 6—7 лет.

Описание игры: из палочек выкладывают фигуры, затем один из детей отворачивается, а другой что-то меняет в фигуре (убирает палочки или добавляет их). Теперь первый должен сказать, что именно изменилось: какая фигура, сколько палочек убрано или добавлено.

