Дидактические игры для детей 5-6 лет



**Дидактические игры для детей 5-6 лет.**
Дидактические игры для детей 5-6 лет имеют свои отличия, связанные с возрастными особенностями ребенка этого возраста.
Детям в возрасте пяти лет свойственна любознательность, наблюдательность, интерес ко всему новому, необычному. Детям очень нравится самим отгадывать загадки, находить правильное решение задачи. Расширяется объем знаний, меняется и характер умственной деятельности. Возникают новые формы мышления, анализ становится все более детальным, а синтез все более обощенным и точным. Дети шестого года жизни уже понимают связь между окружающими предметами и явлениями, причины явлений и их особенности.
Отбирая дидактические игры для детей 5-6 лет надо обращать внимание на степень трудности игровых правил и действий, чтобы при их выполнении ребенок проявлял усилия ума и воли.
В играх детей важное место занимает соревнование. Предоставьте ребенку большую свободу в выборе игры и в творческом решении ее задач.
Роль взрослого в играх для детей 5-6 лет в основном сводится к объяснению правил игры. В этом возрасте дети уже могут действовать самостоятельно, без участия взрослого, это относится в основном к настольно-печатным играм.
Очень важно правильно подобрать игру, проанализировать, есть ли у ребенка необходимые знания, представления. В конце игры обязательно надо хвалить детей, делать акцент на позитивных моментах, поощрять успехи.

**Не ошибись!**
**Дидактическая задача**. Упражнять детей в различении предметов по материалу; закреплять знания о таких свойствах предметов, как твердый, мягкий, шероховатый, плотный, гладкий, блестящий, матовый.
**Игровые правила.** Собирать в корзинку предметы одинакового качества, рассказывать о свойствах предметов.
**Игровые действия**. Поиск предметов ведут звенья, они соревнуются: кто больше найдет одинаковых по материалу предметов, тот и выигрывает. Поиск начинается и заканчивается по сигналу ведущего.
**Ход игры.** Игра начинается с краткой беседы взрослого с детьми о предметах, которые окружают их в комнате.
Взрослый в процессе беседы уточняет знания детей о том, что предметов в комнате много и все они сделаны из какого-либо материала.
- А теперь посмотрите на эту игрушку! (Показывает матрешку.) Как вы думаете, из чего она сделана? (Дети отвечают.) Да, она сделана из дерева. А вот этот предмет из чего сделан? (Показывает ножницы. Дети отвечают.) Этот предмет, вы правильно сказали, сделан из металла.
Подойди, Лена, к столу, возьми в руки матрешку и ножницы и скажи, что холоднее: ножницы или матрешка. Правильно Лена сказала, что ножницы холоднее. Металл холодный, а дерево теплее.
А теперь скажите, из чего сделан этот шарик? (Показывает пластмассовый шарик. Дети отвечают.) Да, он сделан из пластмассы. Посмотрите, как он подпрыгивает! Как можно сказать об этом свойстве пластмассы? (Она упругая. Шарик прыгает.) А вот этот пузырек из чего сделан? Правильно, он сделан из стекла. Что можно сказать о свойстве стекла?
Взрослый подводит детей к ответу: оно хрупкое, легко бьется. Поэтому с предметами, сделанными из стекла, надо быть всегда очень осторожными.
- Сейчас, ребята, мы поиграем в игру "Не ошибись!". У нас будет четыре звена. Выберем считалочкой звеньевых. Каждому звеньевому дадим по корзинке: вот на этой корзинке наклеен шарик. (Показывает корзинку с шариком.) Сюда надо будет найти и положить все предметы, сделанные... Из чего они сделаны?
- Из пластмассы, - отвечают дети.
- А на этой корзинке наклеена картинка с ножницами. Сюда будем собирать все предметы...
- Металлические.
- А в эту корзинку (на ней наклеена матрешка) - будем складывать предметы...
- Деревянные.
- В эту корзинку положим все предметы...
- Стеклянные.
- Начинать поиск и заканчивать только по сигналу: удар в бубен. Кто больше соберет предметов, тот и выигрывает.
Считалкой выбирают четырех звеньевых. Они берут корзинки и вместе с членами своего звена (их должно быть поровну) после звука бубна идут собирать предметы. После второго удара бубна все подходят к взрослому, поочереди выкладывают предметы, пересчитывают их, проверяют, не было ли допущено ошибки, рассказывают о свойствах предметов.
В конце объявляется звено-победитель. Победителей приветствуют аплодисментами.
Игру можно варьировать, используя предметы, сделанные из других материалов: картона, ткани, резины и др.

**Кто подойдет, пусть возьмет!**
**Дидактическая задача.** Учить детей рассказывать о предмете, выделяя его наиболее характерные признаки: форму, цвет,качество и его назначение; по описанию находить предмет в комнате или на улице, узнавать орудия труда, машины, кем они используются в работе; развивать внимание, мышление, память и речь. **Игровые правила.**По описанию предмета находить его в комнате или на участке, правильно называть. Кто ошибается и приносит не тот предмет, о котором рассказывалось, тот платит фант, который в конце игры выкупается.
**Игровые действия.** Загадывание, отгадывание, поиск предметов.
**Ход игры.** Взрослый напоминает детям, что недавно у них была беседа о том, что людям в их работе помогают разные предметы, инструменты, машины. Говорит:
- Сегодня мы поиграем в такую игру: у нас в комнате есть много инструментов, машин (игрушечных). Вы выберете какую-либо одну из них и расскажете так, чтобы мы узнали, о каком инструменте или машине вы рассказываете. Но называть предмет нельзя. Мы сами должны догадаться. Кто первым догадается, тот найдет этот предмет и принесет сюда на стол.
- Я загадал предмет, который нужен портному. Он металлический. Можно загадать и загадку: "Два конца, два кольца, а посередине гвоздик".
- Это ножницы, - говорит один ребенок.
- Молодец, пойди, принеси и положи на стол.
- Отгадайте, что это такое, - продолжает игру следующий участник. - Машина, колеса как у танка. Все умеет делать: и пашет, и сеет, и грузы возит.
Отгадавший ("Это трактор!") подходит первым и среди игрушек находит трактор и тоже ставит его на стол.
Игра продолжается, пока много разных орудий труда и машин окажется на столе. Заканчивается игра отгадыванием фантов тех, кто ошибся и принес не тот предмет.

**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. **Игровые действия**. Поиск похожих предметов.
**Ход игры.** Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.
Взрослый напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и не совсем похожих.
- Сегодня мы будем находить предметы, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожими по форме, цвету, величине, материалу. Послушайте правила игры. Нужно пройти по комнате, выбрать два похожих предмета и сесть на место. Тот, на кого укажет стрелочка, расскажет, почему он взял эти два предмета, в чем их сходство.
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 ложка и самосвал? - недоумевают дети и смеются. - Конечно, они не похожи.
Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего выбора.
Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия.

**Знаешь ли ты?**
**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о видах спорта, пробуждать желание заниматься им; воспитывать интерес к спортсменам, гордость за их победы.
**Игровые правила**. Подбирая нужные для данного вида спорта предметы, правильно называть вид спорта и предметы.
**Игровые действия.** Подбирать картинки с изображением разных видов спорта.
**Ход игры**. Взрослый рассматривает с детьми большие картинки, на которых изображены спортивные сюжеты: игры в футбол, хоккей, волейбол, художественная гимнастика, гребля и др.; беседует с детьми, уточняя их знания. Раздав детям картинки, взрослый предлагает им подобрать нужные предметы для каждого спортсмена. Он обращает внимание детей на предметы, которые лежат на ковре: обруч, ленту, футбольный мяч, клюшку, шайбу, воланчик, ракетку, лодочку, весла и др. Дети называют их.
- А теперь послушайте правила игры. По сигналу (свисток) вы найдете и положите к картинке, где нарисован один вид спорта, те предметы, которые нужны этим спортсменам. Будьте внимательны!
Дает сигнал. После того, как все предметы положены к соответствующим картинкам, дети проверяют, нет ли ошибки.
В игре закрепляются знания о видах спорта, о спортивном инвентаре, а также воспитывается интерес к спорту. Игру можно закончить беседой о спортсменах - чемпионах соревнований, рассматриванием картин, фотографий на спортивные темы.
Затем взрослый предлагает предметы, которые использовались в игре, взять с собой на прогулку и поиграть в спортивные игры самостоятельно.

**Вершки и корешки.**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания о том, что в овощах есть съедобные корни - корешки и плоды - вершки, у некоторых овощей съедобны и вершки и корешки; упражнять в составлении целого растения из его частей.
**Игровые правила.** Искать свой вершок или корешок можно только по сигналу. С одним и тем же игроком вставать в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.
**Игровые действия.** Поиск пары; составление целого растения.
**Ход игры.** Вариант 1. После уборки урожая на своем огороде взрослый собирает детей, показывая им, какой хороший урожай они вырастили, хвалит их за полезный труд. Затем уточняет знания детей о том, что у одних растений бывают съедобные корни - корешки, у других плоды - вершки, а у некоторых растений съедобны и вершки и корешки. Взрослый объясняет правила игры:
- Сегодня мы поиграем в игру, которая так и называется "Вершки и корешки". У нас на столе лежат вершки и корешки растений - овощей. Мы сейчас разделимся на две группы: одна группа будет называться вершки, а другая - корешки. (Дети далятся на две группы.)
Здесь на столе лежат овощи; дети первой группы берут себе в руку по вершку, а дети второй - по корешку. Все взяли? А теперь по сигналу (хлопку в ладоши) вы все разбежитесь по участку и побегаете врассыпную. Когда услышите сигнал "Раз, два, три - свою пару найди!", быстро найдите себе пару: к своему вершку - корешок.
Игра повторяется, но уже искать надо другой вершок (или корешок). Нельзя все время становиться в пару с одним и тем же игроком.

**Вариант 2. Вершки (или корешки) стоят на месте**.

По площадке бегает только одна подгруппа ребят. Взрослый дает сигнал:"Корешки, найдите свои вершки!". Дети должны стать так, чтобы ботва и корень составили одно целое.
Правильность выполнения задания могут проверить только "волшебные ворота" (взрослый и кто-нибудь из детей), через которые проходят все пары. Чтобы интерес к игре не угасал, можно предложить поменяться вершками и корешками.