

**МБОУ «Нижнесортымская СОШ» филиал «Детский сад «Рябинка»  
(д.Русскинская)»**

**Методическое пособие для педагогов  
«Дидактическая игра как средство подготовки детей  
старшего дошкольного возраста к школе»**

2023 год

## Пояснительная записка

Проблема готовности дошкольников к предстоящему обучению в школе отнюдь не нова, она всегда находилась в центре внимания педагогов и психологов с тех пор, как появились общественные учебные заведения. Однако ее решение неизменно меняется в зависимости от новых тенденций в самой системе образования, которые в свою очередь отражают изменения, происходящие в общественном сознании.

Необходимым условием эффективности формирования личности ребенка является непрерывность, последовательность воспитательно-образовательного процесса. Механизмом обеспечения такой непрерывности является организация преемственности между всеми звеньями образования, в частности, между дошкольным учреждением и начальной школой.

В ФГОС в главе «Общие положения» указывает на необходимость обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней (преемственность основных образовательных программ дошкольного и начального общего образования).

Одним из аспектов проблемы преемственности между детским садом и начальной школой является поиск оптимальных средств, форм и методов подготовки детей к школе. От того, как будет подготовлен ребенок к обучению в школе, во многом зависит его дальнейшее взросление и формирование.

Многочисленные исследования показали, что игра является эффективным средством умственного развития ребенка, влияет на формирование речи ребенка, воображения, суждений умозаключений.

А.П. Усова отмечает возможности дидактической игры в общей подготовке ребенка к школе, полагая: во – первых, что игра – одна из сфер воспитания детей до школы, предлагает рассматривать ее как форму воспитания, как средство для решения определенных воспитательных задач; во – вторых, игра, разрешая по преимуществу образовательные задачи, является в то же время то содержанием, то формой, то методом

образовательной работы с маленькими детьми; в – третьих, обучение в форме дидактических игр основано на одной из закономерностей игровой деятельности ребенка – на его стремлении входить в воображаемую ситуацию, действовать по мотивам, диктуемым игровой ситуацией; в - четвертых, лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, то есть так, что сама игра направляет ребенка на овладение знаниями и умениями.

### **Целевое назначение**

**Цель:** подготовка детей к обучению в школе посредством дидактических игр.

#### **Задачи:**

- развитие речи детей старшего дошкольного возраста;
- развитие логического мышления дошкольников посредством математического материала;
- углубление представлений детей об окружающем мире;
- учить устанавливать причинно - следственные связи в явлениях природы.

Комплекс дидактических игр по подготовке детей старшего дошкольного возраста к школе состоит из 3-х блоков.

#### **Описание содержания работы**

**Первый блок «Говоруша»,** содержит дидактические игры, направленные на развитие речи с элементами обучения грамоте (Приложение 1).

#### **Задачи блока:**

- Овладение речью, как средством общения;
- Обогащение активного словаря;
- Развитие звуковой культуры речи;
- Развитие связной речи;
- Развитие речевого творчества;
- Формирование звуковой аналитико – синтетической активности.

В данном блоке с детьми организовываются следующие дидактические игры:

- Игры на развитие связной речи: «Как ты узнал?», «Какая картинка не нужна?», «Исправь ошибку», «Отгадай-ка», «Чего на свете не бывает», «Опиши картинку».

- Игры на развитие лексической стороны речи (формирования словаря): «Новоселье», «Кто как голос подаёт», «Четвёртый лишний», «Верно ли это?», «Подними цифру», «Найди лишнее слово», «Составь фразу», «Эстафета», «Наоборот», «Скажи по-другому», «Первоклассник».

- Игры на развитие грамматического строя речи: «Размытое письмо», «Живые слова», «Доскажи словечко», «Напишем кукле письмо», «Кого я вижу, что я вижу», «Прятки», «Один и много», «Объясните, почему...», «Распутай слова», «Добавь слова», «Придумай предложение», «Дополни предложение».

- Игры на формирование звуковой аналитико – синтетической активности: «Закончи слово», «Волшебные кубики», «Веселый поезд», «Найди братца», «Клубочек», «Звуковая зарядка», «Хлопни в ладоши», «Домики для звуков», «Звонкий – глухой», «Бабочки на полянке», «Самый зоркий», «Кто быстрее», «К кому пойти в гости».

**Второй блок «Занимательная математика»,** содержит дидактические игры, направленные на развитие логического мышления с использованием математического материала (Приложение 2).

*Задачи блока:*

- Формирование представлений о числе и количестве;
- Развитие представлений о величине;
- Развитие представлений о форме;
- Развитие пространственной ориентировки;
- Развитие ориентировки во времени.

В этом блоке с детьми организовываются такие дидактические игры, как:

- Игры на развитие ориентировки во времени: «Назови сутки», «Назови пропущенное слово», «Когда это бывает», «Живая неделя», «12 месяцев».

- Игры на ориентировку в пространстве: «Рисуем дорожку к участку», «Художники», «Расскажи про свой узор», «Сравни и заполни», «Как расположены фигуры».

- Игры на формирование представлений о числе и количестве: «На зарядку становись», «Назови «соседей» числа», «Сосчитай правильно», «Считаем по порядку», «Матрешки», «Встань на свое место», «Раздели правильно».

- Игры на развитие представлений о форме: «Мастерим геометрические фигуры», «Сложи фигуру», «Кто больше увидит», «Кто быстрее найдет», «Сложи из палочек».

- Игры на развитие представлений о величине: «Посадим ели», «Найдем шарфики для Незнайки и Карандаша», «Кто какого роста?», «Измерь стол», «Измерь сколько гороха».

**Третий блок «Почемучка»**, содержит дидактические игры, направленные на познание окружающего мира (Приложение 3).

*Задачи блока:*

- Развивать у детей способность к анализу, синтезу;  
- Формировать навыки самоконтроля и самооценки своего поведения в природе;

- Углублять представления детей об окружающем мире. Продолжать учить устанавливать причинно - следственные связи в явлениях природы.

В представленном блоке организовываются дидактические игры узкой направленности, а именно игры по экологическому воспитанию детей.

Дидактические игры: «Найди растение», «Найди, что опишу», «Отгадай, что за растение», «Загадай, мы отгадаем», «К названному растению беги», «Собери цветок», «Где спрятался зайчонок?», «Чего не стало?», «Опишите, я отгадаю», «Продайте то, что назову», «Магазин «Цветы», «Украшим комнату»,

Домино «Мы из Красной книги», «Собери букет», «Что изменилось?», «Найди такой же», «Найди растение по названию».

Каждый блок дидактических игр формирует знания детей в определенном направлении. При переходе из одного блока в другой эти знания расширяются и дополняются новым содержанием, что способствует более эффективной подготовке детей к школе.

### **Список используемой литературы**

1. Волошкина, М.И. Дидактическая игра в подготовке ребенка к обучению в школе. Учеб. для студентов пед. вузов / М.И. Волошкина. – М.: Начальная школа, 2002. – 160 с.

2. Жукова, О. Игры и упражнения для подготовки ребенка к школе. Практическое пособие для психологов, воспитателей, педагогов / О. Жукова. - М.: ООО Издательство «АСТРЕЛЬ», 2008. – 208 с.

3. Минкевич, Л.В. Математика в детском саду. Старшая группа / Л.В. Минкевич: - М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 96 с.

4. Михайлова, Л.С. Как подготовить ребенка к школе. Пособие для родителей и воспитателей детских садов. Упражнения, задачи, игры, тесты / Л.С. Михайлова, часть 1. — Волгоград: Учитель, 2003. – 166 с.

5. Михайлова, Л.С. Как подготовить ребенка к школе. Пособие для родителей и воспитателей детских садов. Упражнения, задачи, игры, тесты / Л.С. Михайлова, часть 2. — Волгоград: Учитель, 2003. – 177 с.

6. Подготовка детей к школе: учебно- методическое пособие / Павлова Л.А. [и др.]. - М: «Про-пресс», 2002. – 188 с.

7. Соколова, Ю.А. Игры и задания на интеллектуальное развитие ребенка пяти-шести лет / Ю.А. Соколова. - М.: Эксмо, 2007. – 64 с.

### Комплекс дидактических игр как средства подготовки детей старшего дошкольного возраста к школе: блок первый «Говоруша»

Задачи блока:

- Овладение речью, как средством общения;
- Обогащение активного словаря;
- Развитие звуковой культуры речи;
- Развитие связной речи;
- Развитие речевого творчества;
- Формирование звуковой аналитико – синтетической активности.

Содержание блока:

#### *Игры на развитие связной речи*

##### *«Как ты узнал?»*

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

##### *«Какая картинка не нужна?»*

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

##### *«Исправь ошибку»*

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

### ***«Отгадай-ка»***

Цель: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

### ***«Чего на свете не бывает»***

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры. Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

### ***«Опиши картинку»***

Цель: формировать умение составлять описательные рассказы, опираясь на схему.

Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку набор серийных картинок и просят выложить серии картинок, а затем составить рассказы по серии.



## ***Развитие лексической стороны речи (формирования словаря)***

### ***«Новоселье»***

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

### ***«Кто как голос подаёт»***

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс  
Песню пролаял охотничий пёс,  
Волк эту песню провыл на опушке,  
Дружно проквакали песню лягушки.  
Бык эту песню, как мог, промычал.  
Рысь промурлыкала,  
Сом промычал.  
Филин прогукал,  
Уж прошипел,  
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

### ***«Четвёртый лишний»***

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Ряд картинок для игры:

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.
2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.
3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.
4. Кукушка, сова бабочка, сорока.
5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.
6. Ромашка, береза, ель, тополь.
7. Помидор, огурец, морковь, слива.
8. Шапка, берет, шляпа, носок.
9. Топор, пила, ручка, рубанок.
10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

**«Верно ли это?»**

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Ход игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. Верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?      Л.Станчев

### ***«Подними цифру»***

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.

Ход игры. Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

### ***«Найди лишнее слово»***

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним.

Перечень серий слов:

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
3. Яблоко, слива, огурец, груша.
4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
5. Час, минута, лето, секунда.
6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
9. Береза, дуб, сосна, земляника.
10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

### ***«Составь фразу»***

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок	полная корзина
спелая ягода	веселая песня
колючий куст	лесное озеро

### **«Эстафета»**

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

### **«Наоборот»**

Цель: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили

мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

### ***«Скажи по-другому»***

Цель: Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

### ***«Первоклассник»***

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то. Что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

### ***Развитие грамматического строя речи***

#### ***«Размытое письмо»***

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам придет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

### ***«Живые слова»***

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

### ***«Доскажи словечко»***

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже

множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Даю вам честное слово:	Он сказал: «Ты злодей,
Вчера в половине шестого.	Пожираешь людей,
Я видел двух свинок.	Так, за это мой меч –
Без шляп и ... (ботинок)	Твою голову с ... (плеч)
Постой, не тебе ли	Муравей, муравей
На прошлой неделе.	Не жалеет ... (лаптей)
Я выслал две пары	Где убийца, где злодей?
Отличных ... (калош)	Не боюсь его... (когтей)
Робин Бобин Барабек.	
Скушал сорок ... (человек)	

#### ***«Напишем кукле письмо»***

Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Ход игры. Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

#### ***«Кого я вижу, что я вижу»***

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Ход игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек.

Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

### **«Прятки»**

Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

Материал. Грузовик, мишка, мышка.

Ход игры. В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

### **«Один и много»**

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга	ручка	лампа	стол	окно
город	стул	ухо	брат	флаг
ребенок	человек	стекло	трактор	озеро
имя	весна	друг	семья	арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти	облака	волны	листья
цветы	пилы	молодцы	стебли





Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

### ***«Придумай предложение»***

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

### ***«Дополни предложение»***

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

## ***Формирование звуковой аналитико – синтетической активности***

### ***«Закончи слово»***

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за).

### ***«Волшебные кубики»***

Цель: Закреплять умение детей определять место звука в слове, производит фонематический анализ и синтез слова, развивать слуховую и зрительную память, а также зрительное восприятие.

Материал: Кубики на каждой грани которых изображены знакомые детям предметы.

Ход: Ребенку предлагают собрать какое –нибудь слово, например, «слон». Обращают внимание на первые звуки слов – названий предметов. Ребенок сначала находит кубик, на одной из граней которого изображен предмет, чье название начинается со звука [с]. Затем ищет на гранях следующего кубика изображение предмета, в названии которого первый звук - [л], [о], [н].

### ***«Веселый поезд»***

Цель: Совершенствовать навык звукового анализа, закреплять умение детей определять количество звуков в слове.

Материал: У каждого ребенка в руках предметная картинка – билет.

Ход: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове (сколько окошечек, столько звуков).

### ***«Найди братца»***

Цель: Закреплять умение детей определять первый звук в слове, различать твердые и мягкие согласные звуки.

Материал: Предметные картинки

Ход: Воспитатель выставляет предметные картинки в один ряд. Дети должны разложить картинки в два ряда. Во втором ряду должны быть картинки такие, чтобы первые звуки слов были братцами первых звуков слов первого ряда.

Например: Бабочка, первый звук [б]. Положу белку, первый звук в этом слове [б'], [б] и [б'] – братцы.

Дети по очереди подходят, называют предметы, первые звуки слов и если правильно подобрали пару, подставляют картинку под верхний ряд.

### ***«Клубочек»***

Цель: Развивать фонематический слух; закреплять произношение разных звуков в словах.

Оборудование. Клубок ниток.

Дети стоят (сидят) по кругу. Воспитатель дает клубок, например, девочке Кате и говорит: По дорожке Катя шла,

Клубок ниточек нашла,

Клубок маленький, нитки аленьки.

Вы слова на [ш] скажите,

Нашу нитку не порвите.

Катя называет первое слово на звук [ш], затем передает клубок стоящему рядом ребенку. Тот тоже называет слово с заданным звуком. Таким образом, клубок идет по кругу. Примечание. В играх рассматриваются все звуки (гласные, согласные твердые и мягкие).

### ***«Звуковая зарядка»***

Цель: Развивать фонематический слух.

Педагог предлагает детям встать, поставить руки на пояс и напоминает правила: «Если вы услышите гласный звук, то делаете наклон вправо; если услышите согласный звук, то делаете наклон влево». Далее воспитатель произносит разные звуки. Наклон выполняется после каждого произнесенного звука: [а], [к], [о], [г], [у], [и], [х], [ы], [к], [э], [а], [у], [к], [г], [у].

### ***«Хлопни в ладоши»***

Цель: Развивать фонематический слух; закреплять произношение разных звуков в словах.

Дети становятся в круг. Педагог читает стихотворение:

Хлопнем дружно все в ладоши,

Если звук услышим [у].

На другие звуки

Мы опустим руки

И пойдем по кругу

Друг за другом.

Затем воспитатель называет отдельные звуки (цепочку звуков).

### ***«Домики для звуков»***

Цель: развивать у детей осознанное восприятие твердых и мягких согласных звуков, научить детей различать понятия звук и буква, научить детей правильно употреблять термины «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук».

Правила игры.

Игру проводит взрослый, предварительно разрезав карточки. Убедитесь перед началом игры, что детям понятны изображения на картинках, и они их правильно называют. Потренируйте ребёнка произносить изолированно, т.е. без призвука гласного звука твердые и мягкие согласные звуки. В игре использованы только согласные буквы, которые обозначают по два оппозиционных звука имеющих различия по твёрдости и мягкости.

Вариант 1.

Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очерёдность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, даёт ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твёрдому звуку (синий домик). Если кто-то допустил

ошибку, то карточка остаётся у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.

#### Вариант 2.

Каждому ребенку раздается несколько (2, 3, ...) карточек и одна фишка. Все ставят свои фишки у начала дорожки. Каждый по очереди бросает кубик и совершает столько передвижений по кружкам, в которых написаны буквы, сколько показал кубик. Остановившись на букве, ребенок называет её и говорит, какие звуки она может обозначать. Затем ребёнок ищет среди своих картинок те, названия которых начинаются на эти звуки. Если такая картинка(и) есть, ребёнок кладёт её (их) на изображение соответствующего домика: синего, когда картинка начинается на твердый согласный звук, или зеленого, когда картинка начинается на мягкий согласный звук. Если кто-то попадает на кружок с изображением «болота», то ведущий называет ему любой звук, на который ребенок должен назвать слово, либо ведущий называет слово, а ребенок определяет, первый звук в нём. Справившись с заданием ведущего, ребенок бросает кубик ещё раз, а если не справился, то остается на прежнем кружке. Выигрывает тот, кто первым освободится от картинок.

#### *«Звонкий – глухой»*

Цель: развитие фонематического слуха, связности речи, внимания, памяти. Комплектность: 4 большие карты, 64 маленькие карточки, бумажный кубик. 16 картинок в начале слова звонкий согласный звук, а в конце слова глухой: матрос, ландыш, волк, мак, жук, молоток, венок, горох, мост, грузовик, мяч, бегемот, мышь, бык, василек...

16 картинок в начале слова глухой согласный звук, а в конце звонкий: трактор, пеликан, слон, крокодил, сыр, тигр, стакан, стул, телевизор, самовар, кувшин, стол, пингвин, светофор, тюльпан, кабан...

16 картинок в начале и в конце слова звонкий согласный звук: забор, лимон, баран, барабан, мотоцикл, букварь, доктор, магнитофон, дятел, ворон, мухомор, дверь, батон, диван дом, милиционер... Дополнительные слова:

бидон, рупор, балкон, мел. 16 картинок в начале и в конце слова глухой согласный звук: самолет, шарф, карандаш, чеснок, колокольчик, кубик, троллейбус, платок, чайник, петух, холодильник, снеговик, шарик, теленок, кот, флажок... Дополнительные слова: пылесос, конверт, поросенок, кит, камыш, танк, шкаф, квадрат, фотоаппарат, кактус, хомяк.

Правила игры.

Перед началом игры определите, по какому из вариантов: в начале слова, в конце слова, сразу в начале и в конце слова будете собирать карту.

На большие карты с желтым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове звонкий согласный звук либо в начале слова, либо только в конце слова или сразу в начале и в конце слова.

На большие карты с коричневым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове глухой согласный звук находится в начале либо в конце, или в начале и в конце сразу.

Например: бык - звонкий звук в начале слова, стол - звонкий согласный звук в конце слова, дом - звонкий согласный звук в начале и в конце слова.

Вариант 1.

Дети (2 - 4 человека) берут себе по большой карте и определяют, на какую часть слова будут ориентироваться - на начало, конец или сразу и то и другое. Ведущий показывает по одной картинке и спрашивает: «Кому она подходит?». Дети выкладывают картинки, которые начинаются, например, с глухого согласного «с». Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки на своей карте.

Вариант 2.

Играют 2 - 4 детей без ведущего. Игроки берут себе большие карты. Маленькие карточки с картинками лежат на столе вразброс лицевой стороной вверх. Дети по очереди кидают бумажный кубик. Желтая грань обозначает, что надо взять со стола картинку, чтобы звонкий согласный звук был в начале либо в конце, или сразу в начале и в конце слова (об этом дети договариваются заранее). Если выпадает грань с буквой Д - игрок кидает кубик дважды, это

дополнительный ход. Если у игрока карта с коричневым прямоугольником в середине, а на кубике выпала желтая грань - передать ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет картинки на своей карте.

Вариант 3.

Кто соберет длиннее цепочку из картинок с наличием в словах заданного звука, независимо от того, в какой части слова он находится:

«д»: доктор, дом, диван, карандаш, крокодил...

«дь» ландыш, дверь, дятел...

«с»: стул, слон, стол, снеговик, самолет, сыр, «сь» стакан, светофор, троллейбус, чеснок, матрос, василек...

«л»: тюльпан, василек, слон, стул, стол...

«ль» колокольчик, волк, молоток, пеликан, лимон, холодильник, дятел, мотоцикл...

***«Бабочки на полянке»***

Цель: обучение составлению и чтению слогов.

Для этой игры необходимо иметь две зеленые полянки и 6-8 предметных картинок с изображением пестрых бабочек. На обратной стороне бабочки крепятся согласные и гласные буквы. Бабочки с согласными буквами находятся на первой полянке, а с гласными - на второй. Детям предлагается поймать по одной бабочке с каждой полянки, перевернуть их, составить и прочесть полученный слог. Возможны варианты: можно с обратной стороны у бабочек прикрепить готовые слоги. Ребенку предлагается поймать бабочку, прочесть слог, дополнить его до полного слова, используя буквы на наборном полотне.

***«Самый зоркий», или «Кто быстрее».***

Цель: развитие произвольного внимания и памяти.

Для этой игры необходимо иметь набор карточек с буквами и слогами. Детям на несколько секунд под счет: «Раз, два, три - внимательно смотри!» - показывается та или иная буква. Затем среди других 7-8 букв. Побеждает тот, кто первым назовет и покажет нужную букву.



Возможны варианты: аналогичная работа может производиться со слогами.

Задание:

- Найти, показать и прочитать нужный слог.
- Найти слог с такой же согласной, но чтобы согласный звук был мягким. (Например: слог «НА» - находим «НЯ».)

*«К кому пойти в гости»*

Цель: развитие внутреннего планирования.

На доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.

- 1) Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.
- 2) Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.
- 3) Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.

### **Комплекс дидактических игр как средства подготовки детей старшего дошкольного возраста к школе: блок второй «Занимательная математика»**

Задачи блока:

- Формирование представлений о числе и количестве;
- Развитие представлений о величине;
- Развитие представлений о форме;
- Развитие пространственной ориентировки;
- Развитие ориентировки во времени.

Содержание блока:

#### ***Ориентировка во времени***

##### ***«Назови сутки»***

Цель: Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

Материалы: карточки, с изображением частей суток.

Ход: Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь).

Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

##### ***«Живая неделя»***

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

Материалы: карточки с цифрами от 1 до 7, музыка.

Ход: У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется переключкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

### ***«12 месяцев»***

Цель: закрепить понятие о месяцах.

Материал: карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.

Содержание. В. раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

### ***«Назови пропущенное слово»***

Цель: закрепить знания о днях недели.

Материал. Мяч.

Содержание. Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

- Солнышко светит днем, а луна . . .
- Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . .
- Если вчера была пятница, то сегодня . . .
- Если за понедельником был вторник, то за четвергом . . .

Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.

### ***«Когда это бывает»***

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: модель суток, картинки.

Содержание. В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена

трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?

### ***Ориентировка в пространстве***

#### ***«Рисуем дорожку к участку»***

Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.

Материалы: листы бумаги с изображением плана территории

Ход: у детей листы бумаги с изображением плана территории д\сада (здание и участок д\сада).

Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:

- придумайте, как мы будем обозначать направления движения. (Прямой линией со стрелкой).

- положите треугольник посередине листа.

- проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника.

- положите круг посередине одной из боковых сторон листа (участок другой группы)

Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга.

- уточните дальнейшее направление движения до участка

- проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку.

Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.

#### ***«Художники»***

Цель: развитие ориентировки в пространстве.

Ход игры. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину

предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом и т.д.

### ***«Расскажи про свой узор»***

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Содержание. У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине — треугольник.

### ***«Сравни и заполни»***

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур.

Игровой материал: набор геометрических фигур.

Содержание. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

### ***«Как расположены фигуры»***

Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.

Материал. 2 таблицы, на которых посередине нарисована 1 фигура и вокруг нее (вверху, внизу, справа, слева), по одной фигуре, лист бумаги, конверт с моделями геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал).

Содержание. В. вывешивает таблицу с геометрическими фигурами и объясняет задание: «Внимательно рассмотрите таблицу, запомните, как расположены фигуры и разместите свои фигуры на листе точно так же. Чтобы

хорошо все запомнить, надо рассмотреть таблицу в следующем порядке: сначала назвать фигуру, расположенную посередине, затем вверху и внизу, справа и слева. Кто хочет рассказать, как те положены фигуры? После этого В. поворачивает таблицу обратной стороной к детям. Выполнив задание, дети рассказывают, как они разместили фигуры, сверяют результат своей работы с образцом, исправляют ошибки. Могут быть даны аналогичные задания.

### ***Количество и счет***

#### ***«На зарядку становись»***

Цель: Совершенствовать навыки счета в пределах 20.

Материалы: картинки с изображением мышат (у 15 мышат на майках написаны цифры)

Ход: На доске располагают 20 картинок с изображением мышат. У 15 мышат на майках написаны цифры. Воспитатель предлагает детям дать номера остальным спортсменам (от 16 до 20). При этом воспитатель уточняет, какая цифра обозначает количество десятков и единиц, и вместе с детьми пересчитывает спортсменов.

Затем зачитывает стихотворение:

Двадцать спортсменов бегут на зарядку,

Но не желают бежать по порядку.

Последний, случается, первым придет –

Такой вот бывает неправильный счет.

В заключении воспитатель предлагает детям пересчитать спортсменов в обратном порядке.

#### ***«Назови «соседей» числа»***

Цель: Учить называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10.

Материалы: Карточки с изображением кругов (от 1 до 10), наборы из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Ход: У каждого ребенка карточка с изображением кругов (от 1 до 10) и набор из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Воспитатель объясняет детям: «У каждого числа есть два соседа-числа: младшее меньше на один, оно стоит впереди и называется предыдущим числом; старшее больше на один, оно стоит впереди и называется последующим числом. Рассмотрите свои карточки и определите соседей своего числа».

Дети находят предыдущее и последующие числа к изображенному на карточке числу кругов и закрывают пустые квадраты карточкой с определенным количеством кругов.

После выполнения задания дети объясняют: какое число предыдущее и последующее к обозначенному числу у них на карточке и почему эти числа стали соседями.

### ***«Сосчитай правильно»***

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал: Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание: Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры: Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

### ***«Считаем по порядку»***

Цель: Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?»

Материалы: веер

Ход: Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 8 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Дети закрывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра продолжается 2-3 раза. каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

### ***«Матрешки»***

Цель: упражнять в порядковом счете; развивать внимание, память.

Материал. Цветные косынки от 5 до 10.

Содержание. Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд — это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: первая, вторая, третья и т. д. Водящий запоминает, на каком месте стоят все матрешки и выходит за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая стала пятой» Иногда матрешки остаются на местах.

### ***«Встань на свое место»***

Цель: упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.

Материал. Два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание. Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. В. раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.

### ***«Раздели правильно»***

Цель: учить находить рациональные способы деления предметов на 2, 4 части.

Материал. Модели прямоугольника и квадрата, простой мягкий карандаш, тетрадь в клетку, по 2 узкие полоски и по 2 квадрата их бумаги.



Содержание. В. обращается к детям: «Положите тетради перед собой, достаньте их конвертов прямоугольник. Сегодня вы поучитесь обводить контуры простым карандашом так, чтобы в тетради получились рисунки квадрата и прямоугольника. Посмотрите, как это надо делать (показывает на доске). После того, как дети обведут фигуры квадрата и прямоугольника они их зарисовывают по образцу.

### *Геометрическая форма*

#### *«Мастерим геометрические фигуры»*

Цель: Развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.

Материалы: наборы счетных палочек, веревочки (шнурки)

Ход: Воспитатель читает стихи, а дети делают геометрические фигуры из веревочек и счетных палочек.

Жили-были два брата:

Треугольник с квадратом.

Старший – квадратный,

Добродушный, приятный.

Младший – треугольный,

Вечно недовольный.

Тот кричит ему:

- Смотри, ты полней меня и шире,

У меня углов лишь три,

У тебя же их четыре.

Дети из счетных палочек моделируют квадраты и треугольники, затем называют фигуры.

Но настала ночь, и к брату,

Натыкаясь на углы,

Младший лезет воровато

Срезать старшему углы.

Уходя, сказал:

- Приятных, Я желаю тебе снов!

Спать ложился ты квадратом,

А проснешься без углов!

Воспитатель уточняет у детей, какая фигура получится, если у квадрата срезать углы. (Круг). Дети делают круги из веревочек.

Но наутро младший брат

Страшной мести был не рад.

Поглядел – нет квадрата.

Онемел... Стоит без слов.

Вот так месть. Теперь у брата

Восемь новеньких углов!

Дети составляют восьмиугольник. Затем называют все сделанные геометрические фигуры.

### ***«Сложи фигуру»***

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Материал. Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

Содержание. В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

### ***«Кто больше увидит»***

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Материал. Фланелеграф, геометрические фигуры.

Содержание. На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были

на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

### ***«Кто быстрее найдет»***

Цель: учить сопоставлять результаты зрительного и осязательно-двигательного обследования геометрических фигур.

Материал. На полочках подставки размешены модели геометрических фигур. На 3 полосках - модели этих же фигур, но меньшего размера. Подносы закрыты салфетками.

Содержание. На подставке расставлены модели геометрических фигур. В. говорит детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Те, кого я вызову, должны найти на ощупь под салфеткой такую же фигуру, на которую я укажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее». (Вызывает сразу по 3 человека).

### ***«Сложи из палочек»***

Цель: упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры.

Материал: счетные палочки на каждого ребенка.

Содержание. Ребенок по образцу выкладывает из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

## ***Величина***

### ***«Посадим ели»***

Цель: Совершенствовать навыки определения величины предметов на глаз.

Материалы: счетные палочки, ватман, рисованный домик и ели.

Ход: Воспитатель показывает детям изображение дома и «сажает» возле него ель. Затем предлагает ребятам подобрать ели такой же высоты (из предложенных на подносе) для озеленения двора.

Предварительно уточняет: «Как узнать высоту ели? (Измерить). Чем можно измерить высоту ели? (Палочкой, она будет являться условной мерой). Как вы думаете, сколько раз уложится счетная палочка в высоте ели?»

Вызванный ребенок измеряет высоту ели (без остатка).

Воспитатель спрашивает у детей: «Чему равна высота ели? (Двум счетным палочкам). Какой высоты нужно подобрать ели для озеленения двора? (Высота ели должна быть равна двум счетным палочкам.)»

Воспитатель уточняет правила измерения: «Приложите меру к основанию ели и отметьте конец меры. К этой точке опять приложите меру. И так до конца ели».

Дети подбирают ели заданной высоты, измеряя их палочкой.

Выбранные ели дети наклеивают вокруг дома на ватман.

### ***«Найдем шарфики для Незнайки и Карандаша»***

Цель: Продолжать развивать глазомер и умение находить предметы одинаковой ширины, равной образцу.

Материалы: фланелеграф, плоскостные изображения предметов одежды Незнайки (шарфы одинаковой длины и цвета, но разной ширины).

Ход: На детских кроватках и у воспитателя на столе разложены наборы шарфиков (по 4 шт.) одинаковой длины и цвета, но разной ширины. У детей по одному шарфику, равному по ширине одному из четырех шарфиков.

Вызванному ребенку воспитатель предлагает найти шарфик такой же ширины среди шарфиков, лежащих на столе, и проверить правильность выбора путем непосредственного сравнения шарфиков.

Затем воспитатель просит детей запомнить ширину своих шарфиков и найти на кроватках шарфики такой же ширины. Дети проверяют правильность выполнения задания путем непосредственного сравнения шарфиков.

### ***«Кто какого роста?»***

Цель: установление отношений между величинами.

Содержание. В. вызывает 5 детей разного роста и предлагает им встать по росту за ребенком самого низкого роста. Когда дети построятся, задает вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста? Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера?» Затем предлагает решить задачи.

1. В старшую группу ходят Юля, Боря, и Маша. Юля выше ростом. Боря. А Боря - выше Маши. Кто из этих ребят самого высокого роста? Самого низкого? Почему вы так думаете?

2. Коля выше Юли, Наташа - ниже Юли. Кто из детей самого низкого роста? Почему вы так думаете? Расскажите.

***«Измерь стол»***

Цель: упражнять детей в измерении предметов с помощью условной мерки.

Содержание. Раздать детям условные мерки разного размера, предложить измерить стол, отметить, что чем меньше условная мерка, тем больше по количеству длина.

***«Измерь сколько гороха»***

Цель: закреплять умение измерять объем сыпучих веществ с помощью условной мерки.

### Комплекс дидактических игр как средства подготовки детей старшего дошкольного возраста к школе: блок третий «Почемучки»

Задачи блока:

- Развивать у детей способность к анализу, синтезу;
- Формировать навыки самоконтроля и самооценки своего поведения в природе;
- Расширить знания и представления о свойствах материалов;
- Углублять представления детей об окружающем мире. Продолжать учить устанавливать причинно - следственные связи в явлениях природы.

Содержание блока:

#### ***«Найди растение»***

Дидактическая задача: умение находить растение по карточке-определителю (на карточках схематично изображены основные признаки растения); уметь найти его в уголке природы и определить название.

Игровое действие. Поиск предмета по описанию.

Правило. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

#### ***«Найди, что опишу», «Отгадай, что за растение»***

Дидактическая задача: Формировать умение находить растение по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.

Правило. Показывать растение можно только рассказа воспитателя по его просьбе.

#### ***«Загадай, мы отгадаем»***

Дидактическая задача: Развивать умение описывать растение и находить его по описанию.

Игровое действие. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правило. Описывать растение, нужно не называя его.

***«К названному растению беги»***

Дидактическая задача: Учить быстро, находить названное растение.

Игровое действие. Соревнование кто быстрее найдет растение.

Правило. Бежать можно только после сигнала воспитателя.

***«Собери цветок»***

Дидактическая задача: Развивать логическое мышление; закреплять знание комнатных цветов.

Игровое действие. Соревнование кто быстрее соберет картинку-пазл комнатного растения.

Правило. Собирать можно только после сигнала воспитателя.

***«Где спрятался зайчонок?»***

Дидактическая задача: Найти предмет по перечисленным признакам.

Игровое действие Поиск спрятанной игрушки.

Правило. Смотреть, куда воспитатель прячет игрушку, нельзя.

***«Чего не стало?»***

Дидактическая задача: Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

Игровое действие. Отгадать, какого растения не стало.

Правило. Смотреть, куда убирают растение, нельзя.

***«Опишите, я отгадаю»***

Дидактическая задача: Найти растение по описанию взрослого или ребенка.

Игровое действие Угадывание растений по загадке-описанию.

Правило. Описывать растение, нужно не называя его.

***«Продайте то, что назову»***

Дидактическая задача: Найти растение по названию.

Игровое действие Выполнение ролей покупателя и продавца.

Правило. Покупатель должен назвать растение, но не показывать его.

Продавец находит растение по названию.

### ***Магазин «Цветы»***

Дидактическая задача: Описать, найти и назвать растение по характерным признакам

Правило. Назвать отдел и описать растение, не говоря, как оно называется.

### ***«Украсим комнату»***

Дидактическая задача. На основе представлений о необходимых условиях существования различных комнатных растений развивать экологическое мышление и творческие способности детей.

Игровое действие. Каждый участник должен выбрать комнатное растение и правильно поместить его в комнате.

### ***Домино «Мы из Красной книги»***

Дидактическая задача. Развивать мыслительные операции (сравнения, обобщения) на основе представлений детей об охраняемых законом России растениях.

Игровое действие. Каждый участник должен выбирать карточки с изображением растений занесенных в Красную книгу.

Правило. Участвуют 4 ребенка; каждый участник берет по 6 карточек. Выигравшим считается тот, кто первым положит все свои карточки.

### ***«Собери букет»***

Дидактическая задача. Научить подбирать сочетания цветов; закрепить знание основных цветов спектра; развивать аналитико-синтетическое мышление; закреплять представление об особенностях внешнего вида и знание названий цветов.

Игровое действие. Каждый участник должен собрать букет из цветов определенного цвета и оттенка. Каждый участник должен собрать букет из определенного количества цветов (5-7 штук).

### ***«Что изменилось?»***

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: поиск похожего предмета.



Правило: показывать узнанное растение можно только по сигналу взрослого, выслушав его описание.

Оборудование: одинаковые растения по 3-4 расставлены на двух столах.

Ход игры: взрослый показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает найти ребенку такое же на другом столе. Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

### ***«Найди такой же»***

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: ребенок находит изменения в расположении предметов.

Правило: смотреть на то, как взрослый меняет растения местами, нельзя.

Оборудование: на двух столах ставят три-четыре одинаковых растения в определенной последовательности, например, фиалка, фикус, цветущая герань, аспарагус.

Ход игры: взрослый просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время, он меняет растения на одном столе. А затем, просит ребенка переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе. После некоторого повторения, можно провести игру с одним набором растений.

### ***«Найди растение по названию»***

Дидактическая задача: найти растение по названию.

Игровые действия: поиск названного растения.

Ход игры: Взрослый называет комнатное растение, а ребенок должен найти его. Если ребенку трудно найти растение во всей площади комнаты, то можно упростить задачу, поставив растения на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.