

Игры с детьми старшего дошкольного возраста

Словесно-дидактическая игра «Радио» (старший дошкольный возраст)

Дидактическая задача: Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей

Количество играющих: неограничено

Игровое правило: слушать и не мешать товарищам

Игровое действие: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня, мы будем играть в новую игру, называется «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет рассказывать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из героев русских народных сказок, а мы с вами будем угадывать. Сначала я буду диктором, слушайте! Внимание! Внимание! Угадайте, из какой сказки этот герой. Зубки у нее острые, шубка тепленькая, рыженькая, она красивая, лукавая, коварная. Кто же это? Какие вы знаете сказки, в которых героиней была бы лиса? («Лиса и журавль», «Лиса и волк», «Теремок» и т.д.)

Словесно-дидактическая игра «Вершки-корешки» (старший дошкольный возраст)

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

Количество играющих: неограниченно

Материал: картинки с овощами и фанты

Игровое действие:

Вариант 1 Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что – «корешками». «Съедобный корень овоща будем называть «корешками», а съедобный плод на стебле – «вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательны, т.к. в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки». «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки». Тот, кто ошибся, платит фант, который в конце игры выкупается.

Вариант 2. Воспитатель говорит: «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедены вершки. Эту игру хорошо проводить после чтения русской народной сказки «Мужик и медведь».

Настольно-печатная игра «Расколдуй сказку» (старший дошкольный возраст)

Дидактическая задача: Развивать у детей интеллектуальные способности, умение использовать условные заместители (символы) реальных предметов

Количество играющих: любое

Игровое правило: По сигналу воспитателя начать «расколдовывать» сказку

Игровое действие: Рассмотреть с детьми таблицы и объяснить, что злой волшебник заколдовал зверей из сказки: петушка превратил в круг, собачку в овал, ежика в крестик и т.д. Вначале воспитатель закрывает часть таблицы с условными знаками белой полосой. Дети должны вспомнить и нарисовать справа от каждой картинке соответствующий символ. Затем закрывает «заколдованных» животных и предлагает детям назвать их.

Когда задание будет выполнено можно с детьми сочинить небольшие сказки и записать их на карточки, заменив героев знаками. Ребенок «расколдовывает» свою сказку, подставляя нужный персонаж

Дидактические игры по русским народным сказкам

«Кто за кем? »

Цель игры: Закрепление знания сказок. Развитие грамматического строя речи, знакомить детей с предлогами: за, перед, до, после, между; учить ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление. Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, второй, последний.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.); кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

1. Ведущий просит разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просит ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы.
 2. Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.
- За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

«Что изменилось? ».

Цель игры: Развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка) » и др.) и предметов; кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

1. Ведущий с помощью фигурок воспроизводит на фланелеграфе сюжет какой – либо сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем ребёнок отворачивается и ведущий вместе с другими детьми меняет две – три

фигурки местами (если дети старше шести лет, количество изменений можно увеличить до пяти). Ребёнок должен сказать, что изменилось. За правильные ответы он получает жетон. Побеждает тот кто наберет больше всех жетонов.

2. Если дети успешно освоили эту игру, попросите их самих выложить сюжет какой –нибудь сказки и самим без ведущего продолжить игру, назначив ведущим одного из детей.

«Расскажи о картинке».

Цель игры: Расширение словарного запаса, развитие связной речи, творческого мышления, наблюдательности.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др., кружки – жетоны.

Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

Выбирается сказка взрослым (это может быть сказка, которая изучается в данный момент). Ведущий берёт одного из героев сказки и описывает его: рассказывает как он выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т. д. После этого он просит детей повторить, что он рассказал.

Затем ведущий берёт другую фигурку и просит детей по очереди описывать героя и следить, чтобы описания не повторялись.

Если это не получается, ведущий задаёт наводящие вопросы: например, во что одет дед; старый он или молодой; что делает и т. д. За правильные ответы ребёнок получает жетон. Побеждает тот, кто даст ответов больше всех.

«Найди по силуэту».

Цель игры: Развитие речи, наглядного мышления, внимания, образной памяти.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.) . Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

Ведущий просит детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее он объясняет, что такое силуэт, и просит детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем – карандашом.

Ведущий выкладывает фигурки обратной стороной и просит найти героев сказки, предметы.

«Покажи одинаковое».

Цель игры: Расширение словарного запаса. Учить детей мыслительным операциям: сравнению, обобщению, логическому мышлению. Развивать фантазию, уметь классифицировать предметы по разным признакам.

Материал: фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе; картинки с сюжетами, выбранной сказки.

Ход игры.

Ведущий рассказывает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей, животных и т. д., и просит показать детям одинаковое.

Затем он просит ответить на его вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например, у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка, внучка (ходят на ногах, люди, чем похожи Жучка, кошка, мышка (животные) и т. д.

«Раскрась по описанию».

Цель игры: развитие речи, умения слушать другого, понятно выражать свои мысли; закрепление понятия «силуэт»; развитие наблюдательности, образного мышления и воображения.

Материал: фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе; картинки с сюжетами из игры «Собери и расскажи сказку», выбранной сказки; загадки к героям сказки; цветные карандаши, бумага.

Ход игры.

Ведущий рассказывает детям сказку, и выкладывает опорные картинки с сюжетами сказки. Затем вместе с детьми отбирает фигурки героев сказки. Когда фигурки лежат перед детьми, взрослый зачитывает по карточке загадку про одного из героев. Дети должны отгадать, о ком идёт речь. Тот, кто первым отгадал, становится рассказчиком.

Ведущий переворачивает карточку и просит найти точно такую же фигурку – силуэт.

Дети, каждый на своём месте, обводят силуэт. После этого опорные картинки убираются, и рассказчик вместе с ведущим должен описать изображение, а дети должны дорисовать и раскрасить силуэты, не глядя на фигурку.

Вначале рекомендуется играть простыми фигурами (репка, колобок, теремок, рукавичка). После каждого описания показывайте фигурку и сравнивайте, у кого какой силуэт получился. Следующим рассказчиком становиться тот, у кого точнее всех получился рисунок, или можно загадать загадку про следующего героя.

«Разведчик».

Цель игры: Развитие речи, внимания, образной памяти; закрепление понятий: на, над, под, перед, с, внутри и т. д.

Материал: Фигурки героев сказок; картинки с сюжетами сказок; бумага, цветные карандаши, загадки.

Ход игры:

Взрослый загадывает загадку. Тот, кто её отгадал, становится «разведчиком». Ему показывают картинку – сюжет, и он должен описать картинку с героем как можно точнее, а другие дети, используя фигурки, рисуют у себя картинку по описанию.

Игра «Театральная разминка»

Воспитатель приветствует детей и предлагает поиграть в игру «Театральная разминка».

Раз, два, три, четыре, пять – Вы хотите поиграть?

Называется игра «Разминка театральная».

Сказки любите читать? Артистами хотите стать?

Тогда скажите мне, друзья, Как можно изменить себя?

Чтоб быть похожим на лису? Или на волка, или на козу,
Или на принца, на Ягу, Или на лягушку, что в пруду?
(Примерные ответы детей: изменить внешность можно с помощью костюма,
грима, прически, головного убора и т.д.)

А без костюма можно, дети, Превратиться, скажем, в ветер,
Или в дождик, или в грозу, Или в бабочку, осу?

Что ж поможет здесь, друзья? (Жесты и, конечно, мимика.)

Что такое мимика, друзья? (Выражение нашего лица.)

Верно, ну, а жесты? (Это движения.)

Бывает, без сомнения, разное настроение,
Его я буду называть, Попробуйте его показать.

Воспитатель называет, а дети показывают в мимике настроение: грусть,
радость, спокойствие, удивление, горе, страх, восторг, ужас...

А теперь пора пришла - Общаться жестами, да-да!

Я вам слово говорю, В ответ от вас я жестов жду.

Воспитатель называет, а дети жестами показывают: «иди сюда», «уходи»,
«здравствуйте», «до свидания», «тихо», «не балуй», «погоди у меня»,
«нельзя», «отстань», «думаю», «понял», «нет», «да».

Подошла к концу разминка...