

Картотека дидактических игр по познавательному развитию детей 3-4 лет

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается жизненный поток представлений, понятий. Игра- это искра, зажигающая пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский.

Игры для познавательного развития детей второй младшей группы

Целью игр, направленных на познавательное развитие ребенка, является:

- развитие интересов, познавательной активности и мотивации, любознательности;
- формирование навыков познавательной деятельности;
- формирование представлений ребенка о себе и других людях, об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях между ними;
- ознакомление с понятиями «Отечество», «родина», основными социокультурными ценностями и традициями своего народа.

Игра «Найди пару»

Цель. Учить детей подбирать предметы разных по пропорции по образцу, закреплять знания основных цветов, развивать память и внимание.

Оборудование. Изображения варежек и шарфов синего, зеленого красного и желтого цветов.

Ход игры.

Воспитатель показывает кукол в шапочках (синего, зеленого, красного и желтого цвета) и просит детей подобрать им одинаковые по цвету варежки и шарфы. Изображения шарфов и варежек раскладываются на столе врасыпную. Кукол рассаживают на стулья вокруг стола. Воспитатель показывает детям, как подбирать теплые вещи для кукол. Затем просит выполнить задание самостоятельно одеть свою куклу. В игре могут принять участие несколько человек. Тогда задание выполняется на скорость, кто первым соберет комплект для своей куклы.

Игра «Ручка — ножка»

Цель: познакомить с разными значениями слов «ручка», «ножка».

Воспитатель. Отгадайте загадку: «Одной ручкой всех встречает, другой провожает, всем, кто придет — ручку подает». (Дверная ручка.) У каких предметов есть ручка? Что можно ею делать? Нарисуйте предметы, у которых есть ручка. Закончите предложения: «Ручка нужна, чтобы ...» «За ручку можно ...» А какие предметы мы называем словом «ножка»? Нарисуйте предметы, у которых есть ножка.

Игра «Разрезные картинки»

Цель. Формировать у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

Оборудование. Разрезные картинки из 4-х частей. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

Ход игры.

Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т. п.).

Воспитатель просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания детям

предлагаются для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые они сравнивают с изображением.

Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

Игра «Собери бусы»

Цель. Развивать координацию действий обеих рук ребенка, эмоциональное отношение к результату своей деятельности. Способствовать подведению детей к группировке предметов по цветовому признаку.

Оборудование. Цветные веревочки и колечки синего, красного, желтого и зеленого цвета.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям кукол, и говорит, что они собираются на праздник, но у кукол нет красивых бус, а они очень хотят быть красивыми. Педагог надевает куклам бусы, но всем их не хватает. Что делать? Куклы очень расстроены. Тогда воспитатель показывает коробку с колечками и веревочками, и предлагает помочь куклам и сделать для них бусы. Воспитатель объясняет, на веревочку нужно надеть колечки такого же цвета, как и сама веревочка, например, на красную веревочку – красные колечки, на синюю веревочку – синие колечки и т. д.). Концы веревок соединяет педагог.

Разноцветные бусы надевают на кукол. Куклы радуются и говорят ребятам спасибо.

Игра «Выгляни в окошко»

Цель: развивать воображение.

В раскрашенную рамочку — «окошко» с закрывающимися створками вставляются листы цветной бумаги. Створки отворяются. Воспитатель предлагает детям «выглянуть в окошко» — пофантазировать и рассказать, что они видят «за окном». Обычно за белым листом дети «видят» зимний пейзаж, каток, больницу; за желтым — пустыню, осеннюю полянку и т.п.

Игра «Угадай, что делать»

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитывать у детей умение переключать слуховое внимание.

Оборудование. На каждого играющего по 2 флажка.

Ход: Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Воспитатель начинает звенеть бубном. Если бубен звенит громко, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

Воспитывать у детей умения переключать слуховое внимание.

Ход: Воспитатель говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Хотите? Тогда, пойдемте на прогулку. Смотрите, Дождик не идет, погода хорошая, светит солнышко, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, чтобы вам было веселее гулять под его звуки. А когда начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Игра «Лишний предмет».

Цель: учить детей определять лишний предмет по цвету; развивать зрительную память, мышление.

Оборудование: красные треугольники и квадраты разного размера; синие круги разного размера.

Ход игры

Воспитатель выставляет геометрические фигуры на наборное полотно, а дети их называют. Затем воспитатель предлагает детям назвать лишний предмет и объяснить, почему он лишний.

Игра «В лес за грибами»

Цель: формирование представлений о количественных отношениях между предметами «один — много».

Для проведения игры необходимо подготовить изображение большой полянки, на которой расположено несколько фигурок грибочков. Детям нужно раздать корзинки.

— Дети, мы пришли в лес на грибную полянку. Посмотрите, сколько здесь грибов? (Много).

— А теперь каждый из вас сорвет по одному грибу. Ответьте мне по очереди, сколько грибов в вашей корзинке. Сколько у тебя, Витя? (У меня один гриб).

Педагог должен спросить каждого ребенка.

— Давайте сложим все грибы в мою корзинку. Сколько получилось у меня грибов? (Много). А у вас? (Ни одного).

Игра «Я — луна, а ты — звезда»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Вариант для игры вдвоем: один говорит, например: «Я — гроза!» Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: «А я — дождь». Первый продолжает тему: «Я — большая туча!» Ему можно быстро ответить: «Я — осень». И т.д.

Вариант для игры группой: все, кроме одного, садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: «Я — пожарная команда!» Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: «Я — шланг». Другой спешит на второй стул и говорит: «А я — пожарник». Ребенок — «пожарная команда» должен выбрать одного из двух, например: «Я беру шланг». Он берет за руку «шланг» и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребенок должен придумать что-нибудь новое, например: «Я — швейная машина!» и игра продолжается...

Игра «Упакуй подарок»

Цель: формировать понятие «большой», «маленький», «толстый», «тонкий»; учить соотносить предметы по размеру.

Ведущий предлагает детям пойти на День рождения к Машеньке. Для этого им нужно купить подарок. Каждый выбирает куклу (на картинках изображены куклы разные по размеру и толщине).

Теперь нужно подарок упаковать, а для этого детям нужно «купить» пакет, который будет соответствовать размеру куклы. При этом каждый ребенок должен объяснить свой выбор упаковки: «Я купил этот пакет, потому что моя кукла...».

После этой игры можно обсудить, как нужно правильно вручать и принимать подарки.

Игра «Что где растет»

Цель: учить группировать предметы на овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку.

Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов.

Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

Источник

<https://infourok.ru/>