**Картотека дидактических и развивающих игр:**

**6-7 лет**

**Игры на развитие логики**

**Игра «Цветы на клумбах».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: разноцветный картон, ножницы.

*Описание*: родитель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

**Логические задачи.**

*Цель*: развивать внимание, логическое мышление.

*Описание*: родитель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

**Игра «Я загадала...».**

*Цель:*развивать логическое мышление.

*Описание:* родитель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)

- У него есть крылья? (Да.)

- Он высоко летает? (Да.)

- Он одушевленный? (Нет.)

- Он сделан из пластмассы? (Нет.)

- Из железа? (Да.)

- У него есть пропеллер? (Да.)

- Это вертолет? (Да.)

**Игра «Выбери нужное».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Описание:* детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

• У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.

• В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.

• Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.

• В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.

• Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.

• Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.

• У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.

• Времена года: август, осень, суббота, каникулы.

• Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

**Игра «Я беру с собой в дорогу».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с изображениями одиночных предметов.

*Описание*: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

**Игра «Чем похожи и чем отличаются?».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание*: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

**Игра «Расселили птиц».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

*Описание:* предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

**Игра «Ассоциации».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* Ребенку предлагают описать предмет, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.)

**Игры на развитие речи**

**Игра «Составьте предложение».**

*Цель*: развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

*Описание:* предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например: «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

**Игра «Противоположности».**

*Цель:* закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: фишки.

*Описание*: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

**Игра «Хорошо и плохо».**

*Цель*: развивать монологическую речь.

*Описание*: предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот в сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он всех обманывал - это плохо.

**Игра «Противоречия».**

*Цель*: развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

*Описание:* предложить ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду

Висело яблоко в саду.

Ну кому какое дело?

Просто яблоко висело.

Только конь сказал, что низко,

А мышонок - высоко.

Воробей сказал, что близко,

А улитка - далеко.

А теленок озабочен

Тем, что яблоко мало.

А цыпленок - тем, что очень

Велико и тяжело.

А котенку все равно:

Кислое, зачем оно?

«Что вы! - шепчет червячок. –

Сладкий у него бочок».

*Г. Сапгир*

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

**Игра «Один - одна — одно».**

*Цель:* научить различать род имен существительных.

*Игровой материал и наглядные пособия*: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

**Мужской род**

карандаш

лимон

фартук

ремень

чайник

чемодан

**Средний род**

колесо

яблоко

платье

пальто

блюдце

полотенце

**Женский род**

книга

груша

рубашка

чашка

кастрюля

сумка

*Описание:*дети по очереди достают из коробки предметы, называя их: «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает: «Один карандаш»..

**Игра «Угадай, что это?».**

*Цель:*учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

*Игровой материал и наглядные пособия*: натуральные фрукты (муляжи).

*Описание:* родитель показывает фрукты, затем ребенку завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

*Образец речи детей:* «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

**Игры на обучение грамоте**

**Игра «Где наш дом?».**

*Цель:* развивать умение определять количество звуков в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

*Описание*: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове.

**Игра «Рассыпанные буквы».**

*Цель*: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

*Игровой материал и наглядные пособия*: разрезная азбука по количеству детей.

*Описание*: родитель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

**Игра «Зоопарк».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Игровой материал и наглядные пособия*: три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

*Описание*: родитель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Ребенок поколичеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

*Примерный материал:* слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

**Игра «Цепочка».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова по одному слогу.

*Описание*: родитель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

**Игра «Помоги Буратино».**

*Цель:* закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

*Игровой материал и наглядные пособия:* две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

*Описание*: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берег по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

**Игра «Разведчики».**

*Цель*: развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

*Описание*: родитель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.

**Математические игры**

**Игра «Наседка и цыплята».**

*Цели*: закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением цыплят разного количества.

*Описание*: па карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок, у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

**Игра «Числовые домики».**

*Цель:* закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

*Игровой материал и наглядные пособия:* силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

*Описание*: играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

**Игра «Загадай число».**

*Цель*: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

*Описание*: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Родитель говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а родитель отгадывает.

**Игра «Собери цветок».**

*Цель*: развивать навыки счета, воображение.

*Игровой материал и наглядные пособия*: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

*Описание*: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

**Игра «Разложи цифры».**

*Цель*: упражнять детей в прямом и обратном счете.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с цифрами от 1 до 15.

*Описание:* разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

**Игра «Превращение чисел».**

*Цель*: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

*Игровой материал и наглядные пособия*: счетные палочки.

*Описание*: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

**Игра «Праздник числа».**

*Цель:* закреплять навыки сложения и вычитания.

*Описание:* объявить каждый день праздником какого- либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» (5 + 2; 12 - 5).

**Игра «Занимательные квадраты».**

*Цель*: закреплять навыки сложения, математические действия.

*Игровой материал и наглядные пособия:* начерченные квадраты.

*Описание:* в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

**Число 6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|       | 1     |      |
| 1 |   |   |
|   |   | 1 |

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

**Число 15**

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|       |        |       |
|   | 5 | 3 |
| 2 |   |   |

**Игра «Математический калейдоскоп».**

*Цель:*развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

*Описание:*

• Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)

• Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)

• Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)

• Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)

• Как в решете воды принести? (Заморозить её.)

• В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

• Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

• Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

• Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

• Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

• Шел Кондрат в Ленинград,

А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

*К. Чуковский*

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)