

# **КАРТОТЕКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

## **ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА.**

### **«Правила этикета»**

#### **Цель:**

- Формирование культуры поведения и общения детей
- знакомство с правилами этикета,
- формирование навыков культурного поведения у детей в разнообразных жизненных ситуациях,
- развитие у детей навыков общения с окружающими их людьми,
- воспитание у детей нравственных качеств, необходимых в обществе,
- способствовать развитию речи: говорить правильно, точно и красиво, обогащать словарный запас,
- развивать внимание и память.

### **Игра «Четвёртый лишний» для детей 5-7 лет.**

**Цель:** - развивать внимание, воображение, логическое мышление.

**Задачи игры:** - закреплять знания детей о геометрических фигурах (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник); - развивать умение анализировать, сравнивать, объединять части в целое.

**Описание:** «Логоформочки-5. Ларчик, «Фиолетовый лес». Ход игры: В фиолетовом лесу ставим 4 фигуры, 3 из них объединены одним признаком, а четвёртая лишняя. Дети называют лишнюю фигуру и называют по какому признаку она не подходит.

### **Игра «Помоги животным найти свой дом» для детей 4-6 лет.**

**Цель:** развитие мыслительных процессов, зрительной памяти.

**Задачи игры:** - расширять и уточнять знания детей о жизни диких животных, (медведь, лиса, белка, заяц, олень) и месте их проживания; - закрепить признаки осени; - познакомить с приёмами сравнения предметов по длине; - формировать умение определять величину предметов на глаз. - формировать умение располагать предметы до 5 в возрастающем порядке. - закреплять знание цифр и счёт в пределах «5» ; - закрепить знания детей ориентироваться относительно себя (право, лево).

**Описание:** карточки с животными (лиса, заяц, олень, медведь, белка), карточки с изображением домов животных (берлога, нора, дупло и т.д.), разноцветные верёвочки с метками, чудо-стрелочки, цифра, чудо-крестики, схемы к чудо-крестикам. Ход игры: Дети посмотрите внимательно. а какое время года у нас в Фиолетовом лесу? Правильно – осень. А как вы догадались (на деревьях разноцветные листья, а это бывает только осенью). - Кого вы ещё видите в нашем лесу? (животных). - Каких? (белка, лиса, медведь, заяц, олень) - Как можно назвать этих животных одним словом и почему? (дикие животные, потому что они живут в лесу). Очень скоро в лесу наступит зима. Давайте поможем нашим животным найти дорогу домой. Рассматриваем жилища животных и вспоминаем, как они называются. Животные попросили нас найти каждому из них дорожку до дома. В «Фиолетовом лесу» есть дорожки разной длины, на дорожках точки, в конце каждой дорожки дом, какого-то животного. Животные гуляют по лесу. Задание педагога: - Разместите животных на начало дорожки, чтобы они смогли добраться до своего дома; - посчитайте сколько шагов нужно сделать; - над дорожкой прикрепите стрелочку, указывающую направление (лево, право); - на стрелочку поставьте точки, которые будут обозначать количество шагов; После того как все дорожки найдены, располагают их в порядке возрастания от самой короткой к самой длинной. Дети выкладывают из конструктора «Чудо-крестики» изображения животных и дарят животным.

### **«Когда это бывает?»**

**Цель:** закрепляет представления дошкольников о временах суток

**Задачи:**

- закрепить представления детей о временах суток;
- воспитывать терпение и внимание.

**Инструкция:**

1. Ребёнок получает набор картинок с изображением сюжетов, относящихся к разным временам суток.
2. Дети по очереди называют, что это за время и описывают свою картинку (например, «Это утро, потому что мы делаем зарядку»).

### **«Что нужно врачу?»**

**Цель:** развитие произвольного внимания, памяти мышления.

**Задачи:**

- обобщить знания детей о профессиях и расширить знания о назначении тех или иных предметов, связанных с работой;
- развивать мелкую моторику, речь, умение логично строить высказывания.

### **Инструкция:**

1. На столе лежат разрезанные картинки (например, орудия труда).
2. Дети собирают целые эпизоды.
3. Объясняют предназначение полученных изображений.

### **«Цифры»**

**Цель:** тренирует навыки счёта и произвольное внимание

#### **Задачи:**

- обучить порядковому счёту от 1 до 10;
- научиться сопоставлять цифру с количеством объектов на картинке;
- тренировать произвольное внимание, воспитывать терпение.

### **Инструкция:**

1. Дети получают по 2–3 центральных блока с изображениями цифр и 10 фигурных карточек с изображениями предметов в количестве от 1 до 10.
2. Малыши должны соединить центральный блок с подходящими фигурными, чтобы получился цельный круг.
- 3.

### **«Какое время года?»**

**Цель:** игра позволяет в игровой форме познакомиться с временами года, научиться понимать, чем зима, весна, лето и осень отличаются друг от друга.

#### **Задачи:**

- закрепить знания малышей о временах года и определяющих их признаках;
- развивать речь, логическое мышление.

### **Инструкция:**

1. Воспитатель раздаёт детям по 2–3 картинки с изображением характерных примет того или иного времени года (например, дети лепят снеговика, деревья в снегу, дворник расчищает дорожки).
2. «Ребята, не показывайте никому свои картинки. Мы будем отгадывать то, что на них изображено». Обращаясь к малышу, просит описать его то, что нарисовано на первой карточке.
3. Кто угадал, называет время года.
4. Тот, кто загадывал, показывает картинку, чтобы убедиться, что сезон угадан верно.

### **Собери картинку.**

**Дидактическая задача:** систематизировать знания детей о профессии людей, работающих на транспорте.

**Игровые правила:** взять только один конверт и собрать картинку по сигналу воспитателя. Кто первый соберет картинку, тот и называет ее.

**Игровое действие:** Поиск частей, складывание целой картинки. Сравнение одинаковых изображений на картинках.

**Дидактический материал:** конверты с разрезными картинками. Виды транспорта: самолет, вертолет, поезд, машина, автобус. Профессии: летчик, машинист, шофер, капитан и т.д.

#### **Ход игры**

Дети и воспитатель берут по одному конвертику, садятся за стол и собирают картинки.

- Андрюша, что изображено на твоей картинке? (самолет)
- У кого из детей такая же картинка? (дети показывают картинки и поясняют)
- Как называют того, кто управляет самолетом? (летчик)
- Наташа, кто изображен на твоей картинке? (летчик)
- Как ты догадалась? (ответы детей обсуждаются: у летчиков есть шлем, очки и т.д.)
- Ребята, у кого на картинке тоже изображен летчик? (дети показывают картинки и поясняют)
- Марина, что изображено на твоей картинке? (вертолет)
- У кого из детей такие же картинки? (дети показывают картинки и поясняют)

### **«Развивающее лото»**

**Цель:** в процессе игры дети знакомятся с понятиями «форма» и «цвет». Игра развивает внимание, умение сравнивать форму и цвет, а также умение

определять логическую цепочку. Тренирует мелкую моторику рук и координацию движений.

### **«Хитрые предметы»**

Игра направлена на развитие внимания, усидчивости. Она включает 5 вариантов игр начиная с легкого уровня и заканчивая более сложным. Развивает внимание, путем логических вычислений находить предметы схожей формы, а "Цепочка" поможет развить у детей нестандартный подход к нахождению общих признаков предметов. Обучить ребенка составлению описательных рассказов сможет "Загадка". Игра "Что лишнее?" научит детей размышлять.

### **«Пазлы»**

**Цель:** развивает мелкую моторику рук и координацию движений

- тренирует способность видеть задание многогранно
- развивает логику
- формирует навыки выработки стратегического решения задач
- развивает усидчивость и аккуратность
- развивает воображение и фантазию
- развивает внимание и память
- учит принимать решения самостоятельно

### **«Домино»**

**Цель:** развивает сосредоточенность, логическое мышление, способность к анализу ситуации, сообразительность, так же развивает сенсомоторную координацию и мелкую моторику рук; закрепляет представления детей о величине, форме, цвете предметов; развивает наблюдательность и внимание, развивает операции сравнения и обобщения, формирование умения выделять существенные связи между предметами и явлениями; расширяет представления детей о предметах окружающего мира; обогащает и активизирует словарь ребенка, развивает связную ре