

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Тема: « КОСМОС»

(старшая группа)

Игра « СОЛНЦЕ»

Цель: получить представление о сравнительной величине планет, о последовательности их расположения в Солнечной системе; произносить нарицательные существительные в родительном падеже; находить общую часть родственных слов; изменять существительные по падежам.

Материал: футбольный мяч, булавка.

Ход игры: объясните детям, что Вселенная - это весь мир. Все, что нас окружает снизу, сверху, со всех сторон. Над нами небо, а в небе-

Солнце. Солнце - это громадный шар из раскаленных газов. Планета

Солнечной системы различны по размеру, но все они значительно меньше Солнца.

Предложить детям взять футбольный мяч и представить себе, что это Солнце.

Тогда Землю можно представить размером с булавочную головку. Покажите детям картинки и попросите ответить на вопросы.

Что больше - Солнце или Земля? (Солнце больше Земли).

Солнце или Юпитер? (Солнце больше Юпитера).

Сатурн или Уран? (Сатурн больше Урана).

Нептун или Плутон? (Нептун больше Плутона).

Предложите найти на рисунке ближайшую к Солнцу планету.

Спросите, какая по счету от Солнца планета Земля?

Предложите найти планету Сатурн. Она окружена кольцами огромных размеров.

Спросите, какая по счету от Солнца планета Сатурн?

Предложите определить и назвать общую часть родственных слов: лунный, лунатик, луноход; земелька, земельный, подземный.

Предложите назвать лишнее слово: Солнце, солнечный, соленый.

Игра « ЛУНА»

Цель: образовывать сложные слова; изменять глаголы прошедшего времени по родам.

Материал: сюжетная картинка.

Ход игры: расскажите, что Луна сияет ярче звезд. С давних времен люди интересовались, почему Луна то круглая, то видна лишь ее половинка, то тонкий серпик, напоминающий кусочек сыра.

Сейчас мы знаем, что Луна - это спутник нашей Земли и вращается не сама, ее освещает Солнце. Когда Луна обращена к Земле своей светлой стороной, мы видим всю Луну целиком, и говорят, что наступило полнолуние. Когда видна лишь часть светлой стороны,

то Луна похожа на половинку круга.

Предложите детям называть слова ласково: полный -(полненький),

красивый -(красивенький).

Предложите изменять слова по образцу:

полный - полнее,

светлый -,

красивый -

Предложите ребенку догадаться, какое слово пропущено, и назвать его: « Днем светило солнышко. Ночью(светила) Луна.

Сегодня светит Солнце, а вчера(лил, шел) дождь ».

Просите подобрать синонимы к слову « светит» (сиять, сверкать) и составить словосочетания с синонимами: светить....., сверкать...., сиять...., (светит солнце, сверкают звезды, сияет луна).

Предложите закончить предложение, правильно употребляя слова:

Солнце...(светило), фонари...(светили), ночник ...(светил).

Игра « ПОЧЕМУ ЛУНА НЕ ПАДАЕТ НА ЗЕМЛЮ!»

Цель: образовывать глаголы при помощи приставок; игра способствует развитию зрительного внимания.

Материал: сюжетная картинка с изображением Земли, Луны, ластик нитка.

Ход игры: предложите детям провести опыт: обмотать ластик ниткой,

а другой конец нитки крепко держать в руке. Ластик будет « лунной»,

а ребенок - « землей». Попросите хорошенько раскрутить ластик за нитку.

Ластик - луна старается оборвать нитку и улететь, а нитка не дает этого сделать.

Настоящую Луну удерживает сила земного притяжения. Если перестать раскручивать ластик, он упадет!

Как только Луна перестанет вращаться вокруг Земли, так немедленно

сила притяжения нашей планеты ее « приземлит», притянет

к Земле. Так что весь секрет - в движении.

Предложите ребенку образовывать слова по образцу:

тянуть - притянуть,
поднять -(приподнять),
мчаться -....(примчаться),
везти -(привезти)
сесть -(присесть).

Предложите ребенку определить, чем отличаются слова (голосом выделяйте приставку): влететь, вылететь, прилететь, слететь, улететь, полететь.

Предложите ребенку закончить слово, назвав его остальную часть.

Например: принести, приползти, привезти перейти, переползти, передвинуть.

Игра « ЗАЧЕМ НУЖЕН СПУТНИК»

Цель: понимать переносное значение слов; находить родственные слова.

Материал: сюжетная картинка (с изображением спутников).

Ход игры: расскажите детям, что 4 октября 1957 года у Земли появился новый спутник. Он был создан учеными нашей страны.

После этого в космос запускали и другие спутники, намного больше предыдущего. Они следят за движением облаков - это помогает точнее предсказывать погоду; следят за движением судов в океанах, если корабль терпит бедствие, спутник примет его сигнал и передаст спасательной службе; разносят по всей Земле телеграммы, телефонные разговоры, передачи телевидения; изучают звезды и планеты.

Спутники фотографируют Землю для составления географических карт. Есть спутники - разведчики.

Задайте ребенку вопросы: « Какая страна запустила первый космический спутник Земли? Какую работу выполняют спутники?»

Спросите, какие выражения употреблены в прямом, а какие - переносном значении: « Улыбка - спутник хорошего настроения. Луна - спутник

Земли. Первый искусственный спутник Земли. Здоровье- спутник долголетия».

Игра « СОЗВЕЗДИЯ»

Цель : различать прямое и переносное значение слов; образовывать глаголы при помощи суффиксов; изменять глаголы настоящего времени

по числам.

Материал: сюжетная картинка.

Ход игры: «На небе видны крошечные светлячки, далекие звезды. Люди еще в древности условно разделили небо на районы, а звезды - на группы, созвездия. Самые заметные звезды в каждой группе соединяли воображаемыми линиями, а потом смотрели: на что же похож рисунок? Кого он напоминает - зверя, птицу, человека, предмет?»

Посмотри, на небе есть целый зверинец: Орел и Змея, Большая и Малая Медведицы, Лебедь, Рак, Рыбы, Скорпион... Некоторые созвездия получили имена героев древних мифов - Андромеда, Кассиопея, Орион, Геркулес...».

Предложите детям соединить нарисованные звезды одной линией, тогда у него получится созвездия Дракона; Большая Медведица;

Геркулес. Скажите: «В созвездии Дракон 13 звезд. В созвездии Большой Медведицы 7 звезд. В созвездии Геркулес 13 звезд».

Объясните выражения «небо и земля» - полная противоположность

друг другу; «под открытым небом» - не в помещении; «на седьмом небе» - высшая радость, состояние счастья.

Предложите изменить слова по образцу; звезда мерцает; звезды...(мерцают); молния сверкает; молнии...(сверкают); спутник летит; спутники...(летят).

Игра «В ОБСЕРВАТОРИИ»

Цель: подбирать синонимы; игра способствует развитию слухового и зрительного внимания.

Материал: предметная картинка.

Ход игры: расскажите детям, что наблюдают и изучают звезды в особых астрономических зданиях – обсерваториях. Обычно они находятся за городом или в горах, где воздух чист и прозрачен.

Ведь наблюдать звезды можно только при ясном небе.

Телескопы находятся в специально построенных для них домах-башнях с круглыми крышами-куполами.

С наступлением ночи крыши домов раздвигаются, и труба телескопа наводится на небо, где в вышине слабо мерцают и зовут далекие миры.

Предложите ребенку найти синонимы: ясный, безоблачный, светлый денек. День ясный, безоблачный, светлый, погожий, безветренный.

Предложите подобрать синонимы к словам: утро (ясное, светлое, безоблачное); зима (холодная, прохладная, морозная); лето (знойное,

жаркое).

Игра « МЕТЕОРЫ И МЕТЕОРИТЫ»

Цель: понимать переносное значение выражений.

Материал: сюжетная картинка.

Ход игры: расскажите детям, что в пространстве между Солнцем и планетами носятся камни разной величины и пыль. Когда они влетают в атмосферу Земли, говорят « звезда упала». На самом деле это твердый маленький камень, прилетевший из космического пространства, во время падения он сильно раскаляется и начинает светиться. Но очень скоро камешек сгорает и пропадает.

Эти небесные камни называются « метеоры». Их надо отличать от метеоритов. Метеоритами называют только те камни, которые долетели до Земли и упали на нее. Размеры их самые разные.

Задайте детям вопросы: « Отчего в ночном небе иногда вспыхивают черточки? Как называется метеор, долетевший до Земли?»

Попросите ребенка определить, какие выражения употреблены в прямом, а какие в переносном значении: « Зажглись звезды.

Верить в свою звезду (в судьбу). Звездная болезнь (завышенная самооценка). Восходящая звезда (новая знаменитость). Звездная ночь».

Игра « ЗАЧЕМ ЛЕТЕТЬ В КОСМОС»

Цель: употреблять нарицательные существительные в винительном падеже; понимать переносное значение слов.

Материал: сюжетная картинка.

Ход игры: спросите « Почему люди так стремятся в космос?

Ведь в космосе темно, холодно, на каждом шагу подстерегают опасности ...» Расскажите, что воздух мешает отчетливо видеть звезды с Земли. В нем постоянно носятся пылинки, капельки воды, частички дыма. А когда собираются тучи, то звезды не видны. Астрономы мечтают построить обсерватории в космосе: воздуха там нет, облаков тоже, наблюдать звезды без всяких помех! Каждый экипаж, отправляющийся в космос, получает задание от астрономов.

Попросите детей определить, какие из этих слов употреблены в прямом, а какие - в переносном значении: темная ночь, темное небо,

темные дела, темные волосы, темный цвет.

Игра « СКАФАНДР»

Цель: различать смысловое значение слов.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры: расскажите детям, что космонавты выходят в открытый космос: проводят наблюдения, осматривают станцию снаружи.

В космосе одновременно и сильный холод, и невыносимая жара.

На солнце припекает, а в тени все замерзает. Единственный выход скафандр.

В нем температура, как в комнате, и дышится легко. Если Солнце светит слишком ярко и слепит глаза, то можно в гермошлеме опустить шторы. В скафандре есть радио, по которому можно разговаривать со своими товарищами, оставшимися на станции. Правильнее было бы называть скафандр отдельной кабиной. Только эта кабина сделана из мягкого, прочного и надежного материала и сшита по росту. Вот такая одежда у космонавтов!

Предложите детям подбирать слова, близкие по смыслу:

надежный -...(прочный),

смелый -(храбрый, отважный),

большая -.....(огромная).

Предложите придумать словосочетания с этими синонимами (надежный товарищ, прочная ткань).

Игра « КОСМИЧЕСКИЕ ПРОФЕССИИ»

Цель: употреблять в речи имена существительные в различных падежах: изменять глаголы по лицам.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры: расскажите детям, что строительство ракеты или спутника и запуск их в космос - работа очень сложная.

Тысячи людей самых разных специальностей трудятся для этого многие месяцы и годы. Космонавты усердно тренируются. Врачи наблюдают

за состоянием здоровья космонавтов. Инженеры проектируют корабли, рабочие по чертежам изготавливают детали для ракеты,

а потом их собирают, астрономы готовят задание для космонавтов.

Предложите детям посмотреть на картинки и называть, кто на них

изображен (астроном, космонавт, инженер). Попросите его ответить каких профессий нужны скафандр, компьютер, телескоп.

Скафандр - это специальный герметический костюм.

Скажите, для работы в каких условиях человеку нужен скафандр – в космосе, под водой, на большой высоте.

Предложите детям вместо вопроса слова « космонавт», « космонавты», правильно изменяя их: « Разговаривать с кем? (с космонавтом, космонавтами). Наградить кого? (космонавта , космонавтов).

Заботиться о ком? (о космонавте, о космонавтах).

Встретить кого? (космонавта, космонавтов). Предложите детям изменять глаголы по лицам.

Мы летим, летим, летим,

Мы на месте не стоим.

Я лечу, лечу, лечу,

Я на месте не(стою).

Дидактические игры

"КОСМОС"

(дидактическая игра для детей 4-5 лет)

Цель:

- учить детей плоскостному конструированию по образцу,
- развивать мышление, творческое воображение, память

Количество игроков 1-12.

Игра состоит из 12 больших карточек с изображением какого-нибудь предмета (ракета, солнце, инопланетянин и др.) и геометрических фигур разного цвета.

Варианты игры:

Вариант 1: дети накладывают детали на образец.

Вариант 2: дети конструируют, глядя на образец.

Вариант 3: дети конструируют по памяти.

" Угадай по тени" (космическая техника).

Цель:

- К каждой форме большой карты нужно подобрать пару - предмет с таким же размером и внешними очертаниями.

В состав игры входят большие карты с силуэтами картинок и маленькие карточки с рисунками предметов.

Перед началом игры рассмотрите большие карты с силуэтами, на что (кого) они похожи.

Варианты игр могут быть такими:

- взрослый показывает и называет изображение, ребенок рассматривает цветную картинку и находит соответствующий силуэт;

- взрослый показывает, но не называет изображение, ребенок сравнивает, находит, называет картинку и получает карточку.

«Разрезные картинки».

На картоне рисуются (распечатываются) самые простые картинки (космонавт, ракета, планеты)

Для начала лучше делать картинки покрупнее.

Картинки разрезаете на восемь частей.

Задача ребенка: сложить все половинки в одно целое.

На обратную сторону картинок можно наклеить липучку и тогда собирать их можно будет на фланелеграфе, что очень удобно в том плане что картинки не будут "ломаться" при неосторожных движениях.

Когда ребенок хорошо освоит принцип складывания картинок можно брать сюжетные картинки.

хвост. В процессе игры вы выучите с ребенком названия животных, проговорите кто как «разговаривает», выучите части тела животного и т.д.

« Мы изучаем космос».

1-ый вариант игры

Цель: развивать память детей ,внимание, воображение, коммуникативные способности, конкретизировать знания детей о профессии космонавта, условиями работы в космосе, космическими обитателями.

Ход игры: (Постройка космического корабля и путешествие на нем.)

Педагог, используя заранее подготовленную схему, обговаривает устройство космического корабля. Сверяясь с чертежами, дети строят корабль(выделяют отсеки: рабочий, технический, пульт управления, иллюминаторы, трап.) Обговаривают одежду космонавта, пробуют надеть воображаемый скафандр, шлем. Обсуждают, какими качествами должен обладать космонавт, в чем заключается смысл этой профессии. Затем дети занимают места в космическом корабле и воображают себя в открытом космосе.

2-ой вариант игры

Цель: развивать внимание, память, воображение; продолжить знакомство с условиями работы в космосе и планетами.

Игровое задание: побывать в космосе и познакомиться с планетами Солнечной системы.

Ход игры: Педагог предлагает детям занять место в воображаемом звездолете (предварительно обыгрывается старт звездолета) и отправиться в путешествие к планетам Солнечной системы. Используя фотографии, рисунки детей, педагог дает характеристику каждой планете. Обговаривается вместе с детьми ее форма, цвет. Расположение в пространстве. В итоге дети выполняют рисунки под впечатлением от предпринятого путешествия.

«Геометрия в космосе».

В космос полетел необычный человек, который состоит только из геометрических фигур. Посмотрите внимательно на рисунок этого человечка и ответьте на вопросы:

- Какие геометрические фигуры вы видите?
- Сколько кружков, треугольников, квадратов, отрезков?

Чего больше: кружков или треугольников? Квадратов или кружков?

Игра «Помоги расселить Лунатиков по планетам»

На доске вывешиваются планеты (Марс, Венера, Сатурн...), на которых записаны числа. Под планетами расположились Лунатик, на обороте которых записаны примеры. Надо решить пример и поселить Лунатика на планету с номером ответа.

Игра «Найди ракету».

Цель:

- учить ориентироваться в замкнутом пространстве (помещении кабинета), находить и располагать игрушки по инструкциям педагога;
- Развивать зрительный поиск в макропространстве, закреплять знание основных предлогов, характеризующих местоположение предметом.

Ход игры: Педагог предлагает детям найти 4 ракеты, расположенные в разных местах кабинета и рассказать, где находятся ракеты, используя пространственные предлоги.

«Космическая пыль».

Цель:

- учить видеть среди множества предметов заданный предмет, развивать зрительное внимание, восприятие.
- формировать понятие относительности величины предметов, умение сравнивать предметы по величине.

Ход игры:

1. Детям предлагается среди разложенных на полу звезд, найти заданную:
 - Найдите большую красную звезду, или маленькую зеленую.

- Найдите большую голубую звезду.
- Сравните, какая из больших звезд больше: красная или голубая? и т.д.

«Космическое поле».

Цель:

- формировать умение детей ориентироваться в макропространстве (на листе бумаги).
- учить показывать правую и левую, верхнюю и нижнюю стороны листа бумаги (по инструкции тифлопедагога).

Ход игры:

Педагог раздает детям конверты, в которых находятся 5 маленьких изображений и 1-2 большие. Предлагает выложить на доске космическое поле. По инструкции педагога дети выкладывают большие предметные картинки на доске.

Далее садятся за столы и раскладывают картинки, следуя инструкции педагога: - В центр космического поля положи солнце, справа от солнца звезду

и т.д.

«Маршрут ракеты».

Цель:

- развивать у детей зрительное восприятие;
- активизировать зрительные функции глаз, развивать периферическое зрение;
- формировать зрительно-двигательную ориентировку, графические навыки.

Ход игры:

Дети, следуя инструкции педагога рисуют маршрут ракеты:

- Сначала ракета долетит до большой красной звезды, далее полетит к маленькой зеленой планете и т.п.

Один ребенок выполняет задание у доски.

«Семейка слов».

Цель:

- словообразование родственных слов.

Ход игры:

Давайте поиграем и образуем слова одной семейки к слову «звезда».

- Как можно ласково назвать Звезду? (звездочка)

- Если на небе много Звезд, то мы скажем, какое оно? (звездное)
- Как называется корабль, который летит к звездам? (звездолет)
- Как в сказках называют волшебника, который предсказывает будущее по звездам? (звездочет)

Космический обед.

Цель:

Ход игры:

Продукты питания на космическом корабле хранятся в тубах. Они похожи на тубики с зубной пастой, только размером побольше. Из них еду выдавливают. Все продукты находятся в вакуумной упаковке или консервной банке, а пить можно только через трубочку. Перед использованием консервы и тубики разогревают, а пакеты с первым и вторым блюдами, разводят водой.

«Космическое путешествие».

На площадке в 4-5 местах обозначаются «ракеты». Можно поставить игрушки ракет, а сбоку прикрепить надпись маршрута, например: «Земля - Венера - Земля», «Земля - Луна - Земля», «Земля - Марс - Земля». В каждой ракете 3-6 мест. Весь зал (площадка) - ракетодром. Во всех ракетах на 2-3 места меньше, чем играющих.

Ход игры:

Играющие, не держась за руки, идут по кругу говорят:

«Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!»

После слова «нет», все разбегаются и стараются занять место в одной из ракет.

Правила игры:

- 1) Опоздавшие игроки становятся в центр круга
- 2) Игра повторяется несколько раз.

Варианты:

- 1) Передвигаются играющие различными способами: прыжками, приставными шагами, высоко поднимая колени и т.д.

«Космические разведчики».

Цель: развитие у детей наблюдательности, коммуникативности, организаторских способностей.

Ход игры:

Воспитатель: «Наш космический корабль совершил посадку на неизведанной планете. Прежде чем высадиться на ней и разбить лагерь, мы должны провести разведку. Давайте выберем разведчика и командира. Остальные дети образуют отряд, или группу разведки».

В комнате стулья расставлены хаотично. Разведчик прокладывает маршрут между стульями, обходя их с разных сторон. Командир наблюдает за действиями разведчика, а потом проводит свой отряд по проложенному маршруту. Можно построить игру и по-другому: командир ведет отряд из того места, где закончил свой путь разведчик, в то место, из которого разведчик вышел.

После игры дети обсуждают правильность действий командира и допущенные им ошибки.

«Что изменилось?»

Цели:

- тренировка наблюдательности, развитие зрительной памяти.

Ход игры:

Воспитатель: «А сейчас мы проверим, какая память у наших космонавтов». Для игры первоначально выбирается группа из 7-9 человек. Дети становятся в одну шеренгу по росту. Воспитатель вызывает двух детей, ставит их лицом к шеренге и предлагает запомнить внешний вид всех участников игры. На это дается 1-2 минуты. После этого водящие удаляются в другую комнату. По указанию воспитателя дети, стоящие в шеренге, вносят мелкие изменения в костюм или прическу.

Затем по очереди вызывают водящих. Каждый из них должен назвать те изменения, которые заметил. Побеждает тот, кто заметил больше изменений.

«Дверная скважина».

Цель: развитие зрительной памяти и пространственного мышления.

Ход игры:

Воспитатель: «Предлагаю будущим космонавтам еще одно испытание на сообразительность. Я покажу вам картинки с изображением того, что вы можете увидеть на далекой планете. Но представьте, что иллюминаторы в нашем корабле маленькие, экраны ваших скафандров тоже невелики. Поэтому видеть всю картинку целиком вы не можете. Вы увидите отдельные фрагменты и должны догадаться, что же изображено на

картинке». Для игры необходимо приготовить небольшую яркую картинку и лист бумаги, по площади примерно вчетверо превосходящий размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие круглой формы (как иллюминатор). Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими (лучше, если их будет 4-5 человек).

Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый водит лист в течение 1 минуты. Затем один из игроков рассказывает, что изображено на картинке, другие исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается и воспитатель объявляет победителя, лучше и подробнее всех рассказавшего о том, что изображено на картинке.

«Звук потерялся».

Цель:

-развитие внимания, развитие фонематического слуха.

Ход игры:

Воспитатель: «Космонавты должны быть очень внимательны. Сейчас мы потренируем наше внимание в одной простой игре». Воспитатель называет заранее подобранные простые слова, в которых пропущен какой-то звук, без которого слово превращается в бессмыслицу. Дети должны говорить, какой именно звук пропущен и как будет правильно звучать слово. Игра проводится в кругу, воспитатель бросает мяч одному из детей, тот должен вернуть мяч вместе с правильным ответом. Еще один вариант игры: слово с точками вместо пропущенного звука пишется на доске, дети должны вписать нужный звук и прочесть слово целиком.

Подвижная игра «Космический полет».

(Дети передвигаются по залу под музыку, на полу разложены обручи из расчета на 1 меньше, чем детей. Музыка замолкает, и дети занимают свободный обруч... не успевший выбывает из игры, воспитатели убирают обруч после каждой остановки музыки. Играют до последнего оставшегося ребенка, который считается победителем.)

«Кто быстрее до Луны».

Выбираются 2 ребенка, встают друг напротив друга. У каждого в руках край ленты на палочке. В центре ленты символ Луны. По команде дети закручивают ленту на палочку. Кто быстрее, тот и выиграл. Проводится 3-4 раза.

«Назови ласково».

Цель: учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: предметные картинки с изображениями

большого и маленького размера.

Ход. Взрослый показывает ребенку картинку с изображением какого-либо большого предмета, например, звезды и спрашивает,

как он называется. Затем объясняет: «Это звезда большая. А

как ты назовешь ласково маленькую. Демонстрирует картинку

Аналогично рассматриваются другие предметы:

Солнце – солнышко

Дождь – дождик

колесо

«Один - много»

Цель: научить образовывать существительные множественного числа.

Оборудование: мяч.

Ход. Взрослый называет существительное в единственном числе и бросает ребенку мяч. Ребенок называет существительное во множественном числе и возвращает мяч:

Планета – планеты

Ракета – ракеты

Космонавт – космонавты

Луноход - луноходы

«Чего не стало?»

Цель: упражнять в образовании форм родительного падежа, развить зрительное внимание и память.

Оборудование: предметные картинки

Ход. Взрослый выкладывает предметные картинки. Ребенок называет их. Затем взрослый просит ребенка закрыть глаза, а сам в это время прячет одну из них. Ребенок должен отгадать, какая картинка исчезла. Игру рекомендуется повторять 3-4 раза.