**Развивающие игры для детей 5-6 лет в детском саду. Картотека**

**Игры, направленные на развитие мелкой моторики у дошкольников старшей группы**

**Игра «Нанизывание».**

*Цель*: развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия:* макароны разной формы, раскрашенные детьми, леска, ягоды, пуговицы, бумажные колечки.

*Описание:* воспитатель предлагает ребенку поучаствовать в ярмарке. Для этого необходимо сделать бусы, браслеты, рамочки для фотографии при помощи игрового материала.

**Игра «Раскрась правильно».**

*Цели:* развивать мелкую моторику; учить штриховать предметы с наклоном вправо, влево, прямо, линиями, параллельными друг другу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карандаши, контурные изображения различных предметов.

*Описание:* детям предлагается поучаствовать в конкурсе на лучшего штриховальщика. Воспитатель раздает контурные изображения предметов, объясняя принцип штрихования (линии, параллельные друг другу, с наклоном вправо (влево, прямо).



**Игра «Бумажные поделки».**

*Цели:* развивать мелкую моторику, формировать умение складывать лист в различных направлениях.

*Игровой материал и наглядные пособия:* бумага.

*Описание*: предложить игру «Магазин бумажных игрушек». Затем показать образцы фигур из бумаги, которые могут сделать дети (пилотка, галка, кораблик, голубь).

**Игра «Театр теней».**

*Цель*: развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия:* экран (светлая стена), настольная лампа, фонарь.

*Описание:* перед игрой необходимо затемнить комнату, источник света должен освещать экран на расстоянии 4—5 м. Между экраном и источником света производятся движения руками, от которых на освещенный экран падает тень. Размещения рук между стеной и источником света зависит от силы последнего, в среднем это 1-2 м от экрана. Детям предлагается при помощи рук создать теневые фигуры (птица, собака, лев, орел, рыба, змея, гусь, заяц, кошка). «Актеры» теневого театра могут сопровождать свои действия короткими диалогами, разыгрывая сценки.

**Игра «Чем не Золушка?».**

*Цель:* развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия*: крупа (рис, гречка).

*Описание:* воспитатель жалуется ребенку на то, что с ним произошла маленькая неприятность, перемешались два вида крупы (рис и гречка), а перебрать ее времени не хватает. Поэтому нужна его помощь: разложить крупу по разным банкам.

**Игра «Буква растет».**

*Цель:* развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия*: лист бумаги, карандаш.

*Описание*: ребенок получает лист бумаги, в противоположных концах которого нарисованы буквы - одна очень маленькая, другая очень большая. Предложить ребенку изобразить процесс увеличения или уменьшения букв, то есть рядом с маленькой нарисовать букву побольше, следующую еще больше и т. д. Обратить внимание ребенка на то, что буква должна расти понемногу, таким образом довести букву до размера, обозначенного на противоположном конце листа.

**Игры, направленные на развитие мелкой моторики у дошкольников старшей группы**

**Игра «Путешествие по городу».**

*Цель*: развивать внимание, наблюдательность.

*Игровой материал и наглядные пособия*: картинки с изображениями жителей города (мамы с детьми, школьники, бабушка с корзинкой, студенты), людей разных профессий (водители, почтальоны, строители, маляры), видов транспорта (автобус, троллейбус, трамвай, велосипед), зданий, украшений города (почта, магазин (посудный, книжный), фонтан, сквер, скульптура).

*Описание*: картинки раскладываются в разных местах комнаты. При помощи считалочки дети делятся на 4 группы по 2-3 человека. Это «путешественники». Каждой группе дается задание: одной - посмотреть, кто живет в городе, собрать картинки с изображением людей; другой - на чем люди ездят, собрать картинки с изображением транспортных средств; третьей - картинки, на которых воспроизведен разнообразный труд людей; четвертой - рассмотреть и отобрать картинки с рисунками красивых зданий города, его украшений. По сигналу водящего «путешественники» идут по комнате и отбирают нужные им картинки, остальные ждут возвращения, наблюдая за ними. Возвратившись на свои места, «путешественники» ставят на подставки картинки. Участники каждой группы рассказывают, почему они взяли именно эти картинки. Выигрывает та группа, игроки которой не ошиблись и поставили свои картинки правильно.

**Игра «Что изменилось?».**

*Цель*: развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* от 3 до 7 игрушек.

*Описание:* воспитатель ставит перед детьми игрушки, дает сигнал, чтобы они закрыли глаза, и убирает одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

**Игра «Будь внимателен!».**

*Цель*: развивать активное внимание.

*Описание*: дети шагают по кругу. Затем ведущий произносит какое-либо слово, и дети должны начать выполнять определенное действие: на слове «заичик» — прыгать, на слове «лошадки» - ударять «копытом» (ногой) об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «аист» - стоять на одной ноге.

**Игра «Слушай хлопок!»**

*Цель:* развивать активное внимание.

*Описание*: дети идут по кругу. На один хлопок в ладоши они должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки - в стороны), на два хлопка — позу «лягушки» (присесть на корточки), на три хлопка - возобновить ходьбу.

**Игра «Четыре стихии».**

*Цель:* развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

*Описание*: играющие сидят по кругу. Если ведущий говорит слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и лучевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

**Игра «Нарисуй фигуру».**

*Цель*: развивать память.

*Игровой материал и наглядные пособия*: бумага, цветные карандаши, 5-6 геометрических фигур.

*Описание*: детям показывают 5-6 геометрических фигур, потом просят нарисовать на бумаге те, которые они запомнили. Более сложный вариант - попросить нарисовать фигуры, учитывая их размер и цвет. Побеждает тот, кто быстрее и точнее воспроизведет все фигуры.

**Игра «Лес, море».**

*Цель:* развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия*: мяч.

*Описание*: бросить мяч ребенку, называя какую-либо область обитания животных (лес, пустыня, море и т. п.). Возвращая мяч, ребенок должен назвать животное данной местности.

**Игра «Раскрась правильно».**

*Цель:* развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия*: бумага, красный, синий и зеленый карандаши.

*Описание*: написать буквы и цифры крупным шрифтом, чередуя их друг с другом. Предложить ребенку обвести все буквы красным карандашом, а все цифры - синим. Усложняя задание, предложить все гласные буквы обвести красным карандашом, все согласные - синим, цифры - зеленым.

**Игра «Я покажу, а ты отгадай».**

*Цель*: развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия*: игрушки.

*Описание:* предложить ребенку поочередно изображать какие-либо действия, по которым можно узнать одну из этих игрушек. Например, загадали медвежонка. Нужно пройти по комнате, имитируя косолапую походку медведя, показать, как зверь спит и «сосет» лапу.

**Игры, направленные на развитие логики у дошкольников старшей группы**

**Игра «Найди варианты».**

*Цель:* развивать логическое мышление, сообразительность.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением 6 кругов.

*Описание:* ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрашенных и незакрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



**Игра «Волшебники».**

*Цель*: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

*Описание:* детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

**Игра «Собери цветок».**

*Цель*: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

*Описание*: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

**Игра «Логические концовки».**

*Цель:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

*Описание*: детям предлагается закончить предложения:

• Лимон кислый, а сахар... (сладкий).

• Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).

• Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

• Если два больше одного, то один... (меньше двух).

• Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

• Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

• Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

• Если правая рука справа, то левая... (слева).

• Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

**Игра «Орнамент».**

*Цель:* развивать логическое мышление, способность к анализу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

*Описание*: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

**Игра «Полезно - вредно».**

*Цель:* развивать мышление, воображение, умение анализировать.

*Описание*: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь - это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

**Игра «Что я загадала?».**

*Цель:* развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 10 кругов разного цвета и размера.

*Описание*: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

**Игра «Посади цветы».**

*Цель:* развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевины.

*Описание:* предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевиной, на прямоугольную - все большие цветы.

*Вопросы*: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

**Игра «Группируем по признакам».**

*Цель*: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

*Описание*: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

**Игра «Вспомни быстрее».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

**Игра «Все, что летает».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: несколько картинок с различными предметами.

*Описание:* предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

**Игра «Из чего сделано».**

*Цели*: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

*Описание*: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

**Игра «Что бывает...».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Описание:* предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)

- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)

- Что бывает низким (высоким)?

- Что бывает красным (белым, желтым)?

- Что бывает длинным (коротким)?

**Игры, направленные на развитие речи у дошкольников старшей группы**

**Игра «Закончи предложение».**

*Цель*: развивать умение употреблять в речи сложноподчинённые предложения.

*Описание:* детям предложить закончить предложения:

• Мама положила хлеб... куда? (В хлебницу.)

• Брат насыпал сахар... куда? (В сахарницу.)

• Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (В салатницу.)

• Папа принес конфеты и положил их... куда? (В конфетницу.)

• Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела).

• Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно).

• Я не хочу спать, потому что... (ещё рано).

• Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода).

• Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты).

• Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись от собаки).

**Игра «Режим дня».**

*Цели:* активизировать речь детей; обогащать словарный запас.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 8-10 сюжетных (схематических) картинок с изображением режимных моментов.

*Описание:* предложить рассмотреть картинки, а затем расположить их в определённой последовательности и объяснить.

**Игра «Кому угощение?».**

*Цель*: развивать умение употреблять трудные формы существительных в речи.

*Игровой материал и наглядные пособия*: картинки с изображением медведя, птиц, лошади, лисы, рыси, жирафа, слона.

*Описание*: воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать, кому что. Просит помочь. Предложить картинки с изображением медведя, птиц (гусей, кур, лебедей), лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона.

*Вопросы:* Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

**Игра «Назови три слова».**

*Цель*: активизировать словарь.

*Описание:* дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (Платье, костюм, брюки.)

- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

**Игра «Кто кем хочет стать?».**

*Цель*: развивать умение употреблять трудные формы глагола в речи.

*Игровой материал и наглядные пособия*: сюжетные картинки с изображением трудовых действий.

*Описание:* детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта.) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками.) Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу»