

## Картотека настольно-печатных игр для детей

### Парные картинки

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правила игры.

**Игровые правила.** Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получает фишку.

**Игровое действие.** Поиск нужных карточек.

**Ход игры.** У воспитателя набор парных картинок (готовые, фабричного изготовления или сделанные самим воспитателем). На картинках изображены предметы: игрушки, посуда, одежда и др. Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки, дети называют их. Затем педагог берет две одинаковые картинки и, показывая одну из них, спрашивает:

— Что это?

— Чашка, — отвечают дети.

— А на этой картинке тоже чашка? Посмотрите внимательно и назовите, какие это чашки. Как можно сказать о них?

Воспитатель не торопится сам ответить на вопрос. Дети догадываются и говорят:

— Они одинаковые.

— Да, они одинаковые, парные, две чашки — пара, значит, парные, и картинки тоже парные. Сегодня мы поиграем с парными картинками. (Держит в руке обе картинки — чашки.) Послушайте как мы будем играть. Я на этом столе положу картинки, а вам раздам тоже по картинке. Кого я позову, тот подойдет и найдет на столе такую же картинку, найдет ей пару. Выигрывает тот, кто не ошибется и громко назовет предмет.

Воспитатель, раскладывая картинки на столе, просит детей называть, что на них изображено: юла, мяч, чашка, кукла, мишка, чайник и др. Дети хором называют все предметы.

— А сейчас я раздам вам картинки, — говорит воспитатель. Кого я позову, тот скажет, какая у него картинка, и найдет у меня на столе такую же. Сначала вызывает детей более активных, чтобы они были примером в выполнении правил игры, затем самых нерешительных, застенчивых. Подошедший ребенок ищет пару и, найдя ее, поднимает обе картинки. За правильный ответ ребенок получает фишку. Картинки складывают в коробку.

Чтобы не пропал интерес к игре, можно предложить другой вариант игры, более сложный: воспитатель, раздав детям картинки, просит их быть внимательными и ответить, у кого такая же картинка. Сам он не показывает свою карточку, а рассказывает об изображенном на ней предмете так, чтобы тот, у кого такая же, мог отгадать ее и показать.

— У меня на картинке нарисован длинноухий, серенький, ест морковку. У кого такая же картинка? — спрашивает воспитатель.

Дети ищут. Тот, у кого изображен зайчик, говорит:

— У меня тоже такой зайчик! — и показывает детям картинку. Воспитатель показывает свою. Дети сравнивают их, подтверждают: — Да, они одинаковые. — Положим их в коробочку, — предлагаем педагог. А теперь слушайте, про кого я вам еще расскажу. В красном платье с бантом на голове, волосы кудрявые, глаза голубые, щечки розовые. У кого такая же картинка? — Это кукла. У меня тоже такая, — показывает малыш такую же картинку. Сравнивают двух кукол, никто не сомневается в их сходстве. Игра продолжается до тех пор, пока не будут описаны все предметы и найдены к ним пары. Правильные ответы поощряются фишкой. Воспитатель отмечает тех, кто правильно и быстро выполнил задание.

### Сложи картинку

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность.

**Игровое правило.** Не ошибаться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку.

**Игровые действия.** Поиск частей, складывание целой картинки.

**Ход игры.** В коробке лежат целые картинки с изображением разных предметов: овощей, фруктов, игрушек, растений. В другой коробке лежат такие же картинки, но только разрезанные на четыре равные части по вертикали или диагонали. Воспитатель знакомит детей с картинками. Они называют, что на них изображено. Затем показывает часть картинки и спрашивает:

— Как вы думаете, от какой картинки этот кусочек?

— От яблока, — отвечают дети.

Воспитатель накладывает часть картинки на целую.

— А теперь найдем другие части яблока.

Дети вместе с воспитателем ищут картинки с изображением частей яблока, дают их воспитателю. Когда все кусочки найдены и положены рядом с целой картинкой, воспитатель говорит:

— Смотрите, дети, получилось целое яблоко. Сейчас я вам дам картинки.

Свете я дам грушу, а Вике — помидор. Вика, найди свою картинку! А Юле я дам морковь. Где лежит картинка? (Так все дети получают по картинке.) А теперь соберите целые картинки из их частей. Разрезанные картинки лежат на столе.

Сам процесс поиска, нахождения, складывания частей увлекает ребят. «У меня уже целая морковка получилась», «А у меня помидор», — радуются они тому, что сами «сделали» из кусочков целый предмет (помидор, морковь, яблоко).

— А теперь давайте положим на место все картинки и поиграем по-другому, — предлагает воспитатель. — Я сейчас дам вам не целую картинку, а кусочек. А вы по этому кусочку догадайтесь, какую картинку надо собрать.

— У меня, наверное, яблоко получится, — догадывается один из играющих.

— Сложи, а мы посмотрим, не ошибся ли ты, — увлекает дальше игрой воспитатель.

Усложняя игру, воспитатель вносит элемент соревнования: кто первый сложит картинку, тот выигрывает, получает фишку. Усложнение может идти и по количеству частей (картинка разрезается потом на шесть частей), и по содержанию (на картинке не один предмет, а короткий сюжет: девочка играет с куклой, зайчик ест морковь, лисичка с колобком и др.).

Так же проводится игра и с разрезными кубиками. Их надо давать после того, как дети научились складывать разрезные картинки.

### Лото

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей об овощах и фруктах, цветах.

**Игровое правило.** Закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты: овощи — на карте, где нарисован огород, фрукты — где нарисован сад, цветы — на цветнике и клумбе.

**Игровые действия.** Находить маленькие карточки с изображением овощей, цветов и фруктов и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование — кто первый закроет все клеточки.

**Ход игры.** В коробке у воспитателя лежат большие карты, на которых изображены огород, сад, цветник, и маленькие карточки с изображением овощей, фруктов, цветов. Дети рассматривают маленькие карточки, воспитатель выясняет, что у них в руках.

— А где растет вишня? — спрашивает воспитатель ребенка, который держит в руках картинку с вишней.

— На дереве.

— А дерево вишня где растет?

— В саду, — отвечают ребята.

— А огурец где растет?

— На грядке, на огороде, — отвечают дети.

— Где растут цветы?

— В лесу, на лугу, на клумбе.

— Вот посмотрите, дети, на эти большие картинки. Что здесь вы видите?

— Огород.

— А на этой картинке?

— Клумбу.

Сейчас вы будете играть так, чтобы все, что растет в огороде, появилось в огороде, что в цветнике — попало в цветник, что в саду — в сад, и все встали бы на свои клеточки. (Показывает клеточки на карте.) Кто первый закроет все клеточки, тот и выигрывает.

Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

Такая игра используется, когда ставится задача систематизации, закрепления знаний о других предметах, например о посуде, мебели, одежде, обуви, принадлежностях для труда, для занятий и др. Усвоив правила, дети используют их в самостоятельных играх.

## Чьи детки?

**Дидактическая задача.** Закрепить знания о домашних животных, их детенышах, кто как кричит; упражнять в правильном звукопроизношении; вырабатывать умение соотносить изображение детенышей с картинкой большого животного.

**Игровые правила.** Ставить карточку с изображением детёныши на фланелеграф можно только после того, как услышишь голос взрослого животного, который имитируют дети, а также после того, как правильно назовешь детеныша.

**Игровые действия.** Звукоподражание. Найти детеныша на картинке, поставить на фланелеграф рядом со взрослым животным.

**Ход игры.** Воспитатель подготавливает для игры фланелеграф и набор картинок с изображением животных и их детенышей: корова и теленок, лошадь и жеребенок, коза и козленок, собака и щенок, кошка и котенок (могут быть и другие животные). До начала игры воспитатель с детьми рассматривает картинки, уточняет знание детьми названий животных и их детенышей (см. рис). Дети упражняются в звукоподражании.

- Давайте покажем, как мычит корова. А как мяукает котенок? Будем сейчас играть. Посмотрите (на фланелеграфе лежит полоска зеленой бумаги) — это полянка. Какая красивая лужайка! (Показывает.) Здесь будут ходить животные.

Я сейчас вам раздам картинки. На лужок будут приходить животные и звать своих детенышей. Вы будете находить того детеныша, чья мама гуляет по лугу и зовет его к себе. Картинку будете ставить только после того, как услышите голос животного. Поняли? Вот на луг вышла . . . (Пауза.)

Дети называют:

— Корова.

Воспитатель ставит картинку на фланелеграф.

— Как она зовет своего сынка?

— Му-му-му! — хором произносят дети, рассматривая свои картинки.

У Вовы теленок. Он подбегает к фланелеграфу со своей картинкой, ставит ее рядом.

— Кто прибежал к своей маме, Вова?

— Теленок.

— Правильно, дети?

— Да, — подтверждают они.

Так поочередно ставят и других животных. Дети произносят характерные для каждого животного звуки.

— Громче, дети! Иначе не услышит козленок свою маму.

Воспитатель учит громко и правильно произносить звуки:

бе-бе-бе (или ав-ав-ав, мяу-мяу-мяу, хрю-хрю-хрю). После того как все мамы найдут своих детенышей, игру заканчивают повторением слов хором и по одному.

— Гуляет по лужку корова с теленком, свинья с поросенком, собака со щенком, кошка с котенком, — заканчивает игру воспитатель, при этом

обращает внимание на правильное произношение конца слов: щенком, поросенком, котенком.

Возможен и другой вариант игры: у одной группы детей будут взрослые животные, а у другой — детеныши. Одни дети по очереди называют животное и произносят соответствующие звуки, а другие быстро находят их детенышей, подбегают к столу и кладут рядом обе картинки с изображением взрослого животного и его детеныша. Когда все картинки будут подобраны попарно, игру можно закончить.

### **Кому что нужно для работы?**

**Дидактическая задача.** Закрепить знания детей о том, что людям помогают в работе разные вещи, орудия труда; воспитывать интерес к труду взрослых, желание самим трудиться.

**Игровое правило.** Закрывать клеточки на большой карте только теми картинками, которые соответствуют ее сюжету (работа шофера, повара, врача, свинарки).

**Игровые действия.** Поиск нужных карточек, соревнование — кто быстрее закроет все клетки на большой карте.

**Ход игры.** Игра проводится по типу «Лото». На больших картах изображены повар, врач, шофер, свинарка, на маленьких — предметы, необходимые в работе. Воспитатель уточняет знание детей о профессиях и орудиях их труда. Затем напоминает правила знакомой игры в лото. Если дети не играли в эту игру, правила следует разъяснить. Берут одну большую карту и рассматривают ее. Затем подбирают к ней соответствующие картинки, например, повару — кастрюлю, половники, мясорубку, чайник, противень, дуршлаг. Педагог помогает вопросами тем, кто затрудняется: «Что еще нужно врачу? Чем он измеряет температуру? Чем забинтовывает?», «Поищи внимательнее все предметы, которые нужны шоферу».

Эту игру проводят после наблюдения за работой людей разных профессий, обращая внимание на орудия их труда. По мере ознакомления детей с трудом взрослых добавляют картинки с изображением строителя, почтальона, продавца, доярки и орудий их труда.

### **Домино**

**Дидактическая задача.** Закрепить знания детей о разных машинах, помогающих людям; правильно их называть и подбирать парные изображения: легковая машина, грузовик, самосвал, бульдозер, подъемный кран, поливальная машина, трактор, комбайн и другие знакомые детям машины.

**Игровое правило.** Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой. Выигрывает тот, кто первым положит все карточки.

**Игровое действие.** Если нет парной картинки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

**Ход игры.** Начинается игра короткой беседой воспитателя о машинах. Педагог выясняет знания ребят о том, как эти машины помогают людям работать. Дети рассматривают картинки. Затем воспитатель обращает

внимание на то, что на карточке изображены две машины, разделенные вертикальной полоской (как в игре «Домино»):

— Я сейчас раздам вам карточки (по 4 — 6), и мы поиграем в игру «Домино». Вот я положила свою карточку. Какие машины здесь нарисованы? Правильно. Трактор и подъемный кран. У кого на картинке есть трактор, тот положит рядом с моим. (Показывает, как надо положить.) А у кого есть подъемный кран, куда он положит свою карточку? («С другой стороны».) Правильно. А теперь какие картинки лежат у нас по краям? («Комбайн и легковая машина «Волга».) У кого есть такие картинки? Положите их в один ряд.

Дети находят одинаковые картинки и кладут их на концы образовавшегося ряда. Так игра продолжается до тех пор, пока у ребят картинок не останется. В заключение они могут поиграть так — потихоньку двигать весь ряд по столу и говорить при этом: «Поехали, поехали все наши машины». Затем все картинки складывают в коробку, перемешивают и раздают снова. Игра продолжается. Воспитатель говорит:

— А теперь, дети, послушайте, какие правила еще надо выполнять в игре. Свои карточки класть по очереди: начнет Вова, потом будет класть свою карточку Юля, а за ней — Сережа. Запомнили? Если у вас не будет в руках нужной, парной картинки, тогда вы пропустите ход, скажете: «У меня нет такой картинки». И будете ждать, когда на конце ряда появится ваша парная картинка. Выигрывает тот, кто первым положит все свои карточки. Будьте внимательны!

Содержание картинок для этой игры в следующий раз может быть иным: цветы, ягоды, игрушки, транспорт, животные, орудия труда и др.

Усложнением в игре является увеличение числа картинок.

### **Когда это бывает?**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость, выдержку.

**Игровые правила.** Рассказывает о своей картинке и отгадывает ее тот, на кого укажет стрелка. Картинку не показывают, пока ее не отгадают.

**Игровые действия.** Загадывание и отгадывание картинок. Вращение стрелки.

**Ход игры.** Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времен года, для каждого времени года 2—3 картинки. Например, может быть изображен зимний пейзаж, зимние забавы, труд детей зимой: расчищают дорожки, кормят птиц. Воспитатель разъясняет правила игры:

— Дети, мы сегодня будем играть так: посмотрите, у меня в руках много картинок. Я их вам пока не покажу, и вы их не показывайте друг другу, когда я вам их раздам. Мы будем отгадывать, что нарисовано на картинке. Послушайте, какие правила в этой игре. Видите, на столе лежит стрелка. Тот, на кого она укажет, расскажет нам, что нарисовано

на его картинке, а потом стрелка укажет на того, кто должен отгадать.

Поэтому будьте все внимательны, не ошибитесь!

Воспитатель раздает всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого указала стрелка, внимательно рассматривает свою картинку и затем рассказывает о ее содержании.

— А сейчас стрелка нам укажет на того, кто отгадает, о каком времени года рассказал нам Саша. (Называется имя вызванного ребенка.)

После ответа первый играющий показывает свою картинку, дети убеждаются в том, что ответ был правильным (или наоборот). Игра продолжается, пока дети не расскажут обо всех картинках.

Эту игру можно проводить после того, как у ребят накопятся знания о характерных признаках времен года, о труде и забавах детей.

Вариантом этой игры может быть чтение воспитателем отрывков из художественных произведений о сезонных природных явлениях и поиск картинок с соответствующим содержанием

## *Карточка настольно-печатных игр для детей*

