

Картотека игр для индивидуальной работы с детьми 5 – 6 лет

Образовательная область	Название, задачи и содержание игры
Познавательное развитие	<p>«Город мастеров» <i>Задачи:</i> уточнить представление ребёнка о распространённых профессиях, закрепить знания о результатах труда взрослых, воспитывать уважительное отношение к труду. <i>Ход игры.</i> В игре используются игровые поля в виде домиков с портретами людей разных профессий и предметные картинки с изображением результатов их труда. Ребёнок должен разложить предметы по домам мастеров, пояснив свой выбор.</p> <p>«Экологическая ромашка» <i>Задачи:</i> закрепить знания детей о связях между явлениями и объектами природы, совершенствовать умение описывать их. <i>Ход игры.</i> На игровом поле, большом макете ромашки, в середине размещают картинку-изображение одного природного объекта. Ребёнок должен выбрать, какие явления и объекты с ним связаны, и разместить на лепестках соответствующие картинки. <ul style="list-style-type: none"> • Берёза — птица, дождь, земля, солнце. • Рыба — река, червяк, водоросли. </p> <p>«Найди фигуру» <i>Задачи:</i> закрепить знания о свойствах геометрических фигур, развивать логическое мышление, сообразительность, познавательную активность. <i>Ход игры.</i> Для игры нужен набор геометрических фигур разного цвета. Воспитатель раскладывает их перед ребёнком и просит поднять фигуру под номером 1. На обороте нарисована цветная клякса и написана цифра от 0 до 6. Ребёнок ищет фигуру такого же цвета и с тем же количеством углов, поднимает, находит задание и ищет следующую. <ul style="list-style-type: none"> • 0, синяя клякса — синий овал или круг. • 3, красная клякса — красный треугольник. • 4, зелёная клякса — зелёный квадрат, ромб, прямоугольник. • 6, жёлтая клякса — жёлтый шестиугольник. </p> <p>«Звери заблудились» <i>Задачи:</i> закрепить знание чисел натурального ряда, повторить знания о смежных числах. <i>Ход игры.</i> Перед ребёнком раскладывают игровые поля в виде домиков с номерами от 1 до 10 и фигурки зверей. ему нужно расселить зверей по домам. <ul style="list-style-type: none"> • Бегемот живёт между домами 4 и 6. • Слон живёт между 7 и 9 домом. • Кот живёт между домами 1 и 3. </p>
Речевое развитие	<p>«Подарки для зверят» <i>Задачи:</i> закрепить умение выделять первый звук в слове, развивать внимание, собранность. <i>Ход игры.</i> Волшебник прислал зверятам подарки. Подарок для каждого начинается на первую букву его названия. Зайчонку — звёздочку, мишке — мячик, бельчонку — барабан.</p> <p>«Продолжи предложение» <i>Задачи:</i> развивать связную речь, умение строить грамматически правильные предложения, согласовывать слова в роде и числе. <i>Ход игры.</i> Воспитатель задаёт простое предложение, показывает картинку. Ребёнок составляет более полное предложение. Катя играет, мяч. — Катя играет с мячом. Бабушка собрала, гриб. — Бабушка собрала грибы. В магазине продают, альбом, краски. — В магазине продают альбомы и краски.</p> <p>«Найди пару слову» <i>Задачи:</i> учить ребёнка составлять пары слов, близких по звучанию. <i>Ход игры.</i> Воспитатель предлагает ребёнку разложить по парам картинки, названия которых похожи (дочка — бочка, маска — каска, дудочка — удочка).</p>

<p style="text-align: center;">Социально-коммуникативное развитие</p>	<p>«Не грусти!» Задачи: учить детей определять эмоции по выражению лица, сопереживать тому, кто грустит, воспитывать доброту. Ход игры. Воспитатель показывает ребёнку портреты (фото или рисунки) с изображением персонажей сказок и просит определить, в каком настроении герой, рассказать, почему он может испытывать такие эмоции.</p> <p>«Как поступить?» Задачи: учить детей подмечать происходящее вокруг, не быть равнодушными, формировать положительные модели поведения. Ход игры. Педагог предлагает ребёнку рассмотреть сюжетные картинки (Зайчонок помогает зайчихе нести сумку с продуктами, волчонок толкнул белочку в лужу и т. д.), описать происходящее и своё отношение к событиям на картинках.</p> <p>«Я себя берегу» Задачи: закрепить знания детей про опасные ситуации в быту, дома, совершенствовать знания про то, как поступать в этих ситуациях.</p>
<p style="text-align: center;">Художественно-эстетическое развитие</p>	<p>«Натюрморт, портрет, пейзаж» Задачи: закрепить умение различать жанры живописи, описывать их основные признаки.</p> <p>«Знакомые песенки» Задачи: развивать музыкальный слух, умение определять песню по мелодии. Ход игры. Музыкальный руководитель играет фрагмент песни, ребёнок называет её или напевает слова.</p>
<p style="text-align: center;">Физическое развитие</p>	<p>«Делай по порядку» <i>Задачи:</i> развивать умение детей чётко выполнять основные движения, память, внимание. <i>Ход игры.</i> Воспитатель показывает подряд 5–7 движений, ребёнок запоминает и повторяет.</p> <p>«Стойкий оловянный солдатик». <i>Задачи:</i> отрабатывать выполнение стойки на одной ноге, упражнять в равновесии.</p> <p>«На высоких четвереньках». <i>Задачи:</i> закреплять навык передвижения на высоких четвереньках, развивать ловкость, быстроту.</p>