

## **Картотека игр по интеллектуальному развитию**

### **Ранний возраст:**

#### **1. «Найди предмет»**

**Цель:** Учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

**Материал:** Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

**Ход игры:** Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Педагог рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится мячик, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился мячик, выходит, педагог показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Затем взрослый катит мячик к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не будут подобраны к образцам.

#### **2. «Узнай и запомни»**

**Цель:** Учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

**Материал:** Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

**Ход игры:** Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец. По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

#### **3. «Подбери фигуру»**

**Цель:** Закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

**Материал:** Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанные из картона. Раздаточный: карточки с контурами. 5 геометрических лото.

**Ход игры:** Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («спрятать») ее на начерченную фигуру.

#### **4. «Наш день»**

**Цель:** Закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

**Материал:** Кукла, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

**Ход игры:** Дети сидят полукругом. Педагог при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала.

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Педагог показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.

#### **5. «Угадай, кто за кем»**

**Цель:** Формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

**Материал:** Разные игрушки.

**Ход игры:** Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения. После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Большой заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

**Средний возраст:**

#### **1. «Найди и назови»**

**Цель:** закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

**Ход игры:** На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

## **2. «Расскажи про свой узор»**

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

**Ход игры:** У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

## **3. «Когда это бывает?»**

**Цели:** закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

**Ход игры:** Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

## **4. «Встань на место»**

**Цель:** упр. детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за.

**Ход игры:** В. по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

## **5. «Сделай столько же движений»**

**Цель:** упражнять в воспроизведении определенного количества движений.

**Ход игры:** В. строит детей в 2 шеренги друг против друга и объясняет задание: «Вы будете выполнять столько движений, сколько предметов нарисовано на карточке, которую я покажу. Считать надо молча. Сначала выполнять движения будут дети, стоящие в этой шеренге, а дети из другой шеренги будут их проверять, а потом наоборот. Каждой шеренге дают по 2 задания. Предлагают выполнить несложные упражнения.

## **Старший возраст:**

### **1. «Какой цифры не стало?»**

**Цель:** Развитие зрительного восприятия, произвольности внимания, памяти.

**Ход игры:** В игре «Какой цифры не стало?» также убираются одна-две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра пять сейчас стоит между цифрами 7 и 8 (или она исчезла). Это неверно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

### **2. «Чудесный мешочек»**

**Цель:** Учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

**Ход игры:** В чудесном мешочке находятся счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько тот услышит ударов молоточка, ударов бубна, или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают цифру, соответствующую количеству ударов. Выполнение задания проверяют все вместе. Ведущим становится другой, игра повторяется.

### **3. «Живая неделя»**

**Цель:** закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

**Ход игры:** У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется перекличкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

### **4. «Расскажи про свой узор»**

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями.

**Ход игры:** У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине — треугольник.

### **5. «Найди парную картинку»**

**Цель:** ориентировка на плоскости листа; учить описывать расположение геометрических фигур на карточках.

**Ход игры:** На доске вывешивается 4-6 карточек, парные к ним раскладываются на столе рисунками вниз. Воспитатель объясняет задание: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди парную картинку» тот, кого я вызову, возьмет одну из карточек на этом столе, назовет, какие

фигуры на ней нарисованы и где они расположены. Затем найдет такую же карточку среди висящих на доске и поместит под ней свою