**МДОАУ црр-д/с «Аленький цветочек»**

**г.Пыть-Ях, ХМАО- Югра**

Хасанова Гульсасак Юмагужовна, учитель-логопед

**Картотека дидактических игр для детей с ограниченными возможностями здоровья**

**Д\и «Что кому»**

Дидактическая задача:Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Игровое правило:Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Ход игры:На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки.

Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток- он нужен столяру, плотнику).

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

Усложнение:Дети делятся на команды: одна называет орудия труда, а другая – профессии.

**Д\и «Не ошибись»**

**Дидактическая задача:**Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

**Игровое правило:**Выигрывает тот, кто первым сложил картинку(из шести частей) об одном виде спорта.

**Ход игры:**У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.

По этому принципу можно провести игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям

**Д\и «Где это можно купить»**

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных; учит детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям, делать несложные покупки.

Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лото

Ход игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин)

**Д\и «Так бывает или нет?»**

**Дидактическая задача :**Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

**Игровое правило:**Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

**Ход игры:**Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то ,чего не бывает. Кто заметит, тот пусть после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали горку из снега и стали кататься с нее на санках»

Дети придумываю сами небылицы.

**Д\и «Узнай по описанию»**

**Дидактическая задача:**Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

**Игровое правило:**Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.

**Ход игры:**Воспитатель рассказывает:

- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке круглое, гладкое, зеленое, а с одной стороны бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла как называется» - подумала Наташа. Дети , кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать)

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

**Д\и «Какое время года?»**

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

**Д\и «Назови одним словом»**

**Дидактическая задача :**Упражнять детей в классификации предметов

**Игровое правило:**Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

**Ход игры:**Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

-стол, стул, диван, кровать – **мебель**

-ложка, кастрюля, тарелка – **посуда**

-автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – **транспорт**

-малина, клубника, черника- **ягоды**

-роза, ромашка, василек**– цветы**

**Д\и «Что было, если бы…?»**

**Дидактическая задача:**Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.

**Игровое правило:**Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

**Ход игры:**Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И.Чуковского «Федорино горе»

- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры?

(не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).

- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?

- А что было ба, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? (*ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)*

Дети сами придумывают загадки.

**Д\и «Так у нас. А как у вас?»**

Дидактическая задача: Разъяснить детям, что вечернее время – это время после работы, когда взрослые возвращаются с работы, а дети из детского сада. Это время, когда вся семья собирается дома. Учить детей радоваться участию в семейных делах, разговорах, играх. Формировать добрые чувства к членам семьи

Игровое правило: Рассказать, как проходит вечер в семье.

Ход игры: Воспитатель предлагает рассказать детям, что бывает вечером у них дома.

Первым рассказывает воспитатель.

**Д\и «Что умеет делать?"**

**Дидактическая задача:**Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

**Игровое правило:**Ведущий называет объект. (Объект можно показать, назвать или загадать с помощью загадки).

**Ход игры:**

В: Телевизор.

В: Что может мяч?

В: Что может светофор?

В: Что может растение?

В: Что может слон?

В: Что может дождь?

В: Что может дождь?

В: Что может краска?

В: Что может художник?

**"Раньше - позже"**

**Дидактическая задача**: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях

**Игровое правило**: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

**Ход игры**

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу?

В: Вы сегодня живете в большом многоэтажном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом?

В: Какая часть суток сейчас?

В: А что было раньше?

В: А раньше?

В: А еще раньше?

В: Какой сегодня день недели?

В: А какой день недели был вчера?

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?…

**Д\и «Где живет?»**

**Дидактическая задача**: Закреплять знания детей о среде обитания животных, фантастических героев

**Игровое правило**: Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

**Ход игры:**

В: Где живет медведь?

В: Где живет собака?

В: Где живет ромашка?

В: Где живет гвоздь?

В: Где живут вежливые слова?

В: А что значит хороший человек?

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

**Дидактическая задача:**Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

**Игровое правило:**Ведущим называется любой объект, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

**Ход игры:**

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

В: Огонь - это плохо. Почему?

В: Листопад - это хорошо?

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

В: Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем?

В: Что плохого в бодрой ритмичной музыке?

**Д\и «Из чего сделано?»**

Дидактическая задача: Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Игровое правило: Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.

Ход игры: Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.

Правила игры: Нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.

Усложнение: Пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов и положить их на поднос, который сделан из того же материала.

**Д\и «Раз, два, три… ко мне беги!»**

**Дидактическая задача:**Упражнять детей в классификации предметов

**Игровое правило:**Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

**Ход игры**:

В:"Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто живет в поле, ко мне беги!

В: "Раз, два, три, те, кто умеет петь, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра… Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка…

В: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки

В: "Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда… ко мне беги!"

**«На что похоже»**

**Дидактическая задача:**Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

**Игровое правило:**Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него

(по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу)..

**Ход игры:**

В: На что похож абажур?

В: На что похожа улыбка?

В: Половник.

В: На что похож дождь?

В: А душ какой бывает?

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

В: На что похожа кисть?

В: На что похож светофор?

В: На что похожа иголка?

В: На что похож звук "Р"?

В: На что похожа мелодия вальса?

**Д\и «Теремок»**

**Дидактическая задача:**Учить выделять свойства вещей, находить общее и различное.

**Игровое правило:**Детям раздаются различные предметные картинки. Ведущий сидит в "теремке". Каждый приходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

**Ход игры.:**

**1 вариант**

Ведущий выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помоют меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

**2 вариант:**

В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.

Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

В: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.