***«Космическая игротека»***

***Сборник игр по теме: «Космос»***

***"КОСМОС"***

 (дидактическая игра для детей 5-6 лет)

**Цель:**

 • учить детей плоскостному конструированию по образцу, развивать мышление, творческое воображение, память

 Количество игроков 1-12.

 Игра состоит из 12 больших карточек с изображением  какого-нибудь предмета (ракета, солнце, инопланетянин и др.) и геометрических фигур разного цвета.

 Варианты игры:

 Вариант 1: дети накладывают детали на образец.

 Вариант 2: дети конструируют, глядя на образец.

 Вариант 3: дети конструируют по памяти.

***" Угадай по тени"****(космическая техника).*

- К каждой форме большой карты нужно подобрать пару - предмет с таким же размером и внешними очертаниями.

 В состав игры входят большие карты с силуэтами картинок и маленькие карточки с рисунками предметов.

 Перед началом игры рассмотрите большие карты с силуэтами, на что (кого) они похожи.

Варианты игр могут быть такими:

 - взрослый показывает и называет изображение, ребенок рассматривает цветную картинку и находит соответствующий силуэт;

 - взрослый показывает, но не называет изображение, ребенок сравнивает, находит, называет картинку и получает карточку.

***«Разрезные картинки».***

 На картоне рисуются (распечатываются) самые простые картинки (космонавт, ракета, планеты)

 Для начала лучше делать картинки покрупнее.

 Картинки разрезаете на восемь частей.

 Задача ребенка: сложить  все половинки в одно целое.

 На обратную сторону картинок можно наклеить липучку и тогда собирать их можно будет на фланелеграфе, что очень удобно в том плане что картинки не будут "ломаться" при неосторожных движениях.

 Когда ребенок хорошо освоит принцип складывания картинок можно  брать сюжетные картинки.

***« Мы изучаем космос».***

**1-й вариант игры**

**Цель**: развивать память детей ,внимание, воображение, коммуникативные способности, конкретизировать знания детей о профессии   космонавта, условиями работы в  космосе, космическими обитателями.

**Ход игры:** ***(Постройка космического корабля и путешествие на нем.)*** Педагог, используя заранее приготовленную схему, обговаривает устройство космического корабля. Сверяясь с чертежами, дети строят корабль(выделяют отсеки: рабочий, технический, пульт управления, иллюминаторы, трап.) Обговаривают одежду космонавта, пробуют надеть воображаемый скафандр, шлем. Обсуждают, какими качествами должен обладать космонавт, в чем заключается  смысл этой профессии. Затем  дети занимают места  в космическом корабле и воображают себя  в открытом космосе.

**2-ой вариант игры**

**Цель:** развивать внимание, память, воображение; продолжить знакомство с условиями  работы в космосе и планетами.

**Игровое задание:**побывать в космосе и познакомиться с планетами Солнечной системы.

**Ход игры:**Педагог предлагает детям занять место в воображаемом звездолете (предварительно обыгрывается старт звездолета) и отправиться в путешествие  к планетам Солнечной системы. Используя фотографии, рисунки детей, педагог дает характеристику каждой планете. Обговаривается вместе с детьми ее форма, цвет. Расположение в пространстве .В итоге дети выполняют рисунки под впечатлением от предпринятого путешествия.

***«Геометрия в космосе».***

В космос полетел необычный человек, который состоит только из геометрических фигур. Посмотрите внимательно на рисунок этого человечка и ответьте на вопросы:

- Какие геометрические фигуры вы видите?

- Сколько кружков, треугольников, квадратов, отрезков?

Чего больше: кружков или треугольников? Квадратов или кружков

***«Космическая пыль».***

Цель:

- учить видеть среди множества предметов заданный предмет, развивать зрительное внимание, восприятие.

- формировать понятие относительности величины предметов, умение сравнивать предметы по величине.

**Ход игры:**

1. Детям предлагается среди разложенных на полу звезд, найти заданную:

– Найдите большую красную звезду, или маленькую зеленую.

- Найдите большую голубую звезду.

- Сравните, какая из больших звезд больше: красная или голубая?  и т.д.

***«Маршрут ракеты».***

**Цель:**

- развивать у детей зрительное восприятие;

- активизировать зрительные функции глаз, развивать периферическое зрение;

- формировать зрительно-двигательную ориентировку, графические навыки.

**Ход игры:**

Дети, следуя инструкции педагога рисуют маршрут ракеты:

- Сначала ракета долетит до большой красной звезды, далее полетит к маленькой зеленой планете и т.п.

Один ребенок выполняет задание у доски.

***«Семейка слов».***

**Цель:**

- словообразование родственных слов.

**Ход игры:**

        Давайте  поиграем  и  образуем  слова одной    семейки  к  слову «звезда».

• Как  можно  ласково  назвать Звезду? (звездочка)

• Если на небе много Звезд, то мы скажем, какое оно? (звездное)

• Как называется корабль, который летит к звездам? (звездолет)

• Как  в  сказках называют волшебника, который  предсказывает будущее по звездам? (звездочет)

***«Космическое путешествие».***

На площадке в 4-5 местах обозначаются «ракеты». Можно поставить игрушки ракет, а сбоку прикрепить надпись маршрута, например: «Земля - Венера - Земля», «Земля - Лупа -Земля», «Земля - Марс - Земля». В каждой ракете 3-6 мест. Весь зал (площадка) - ракетодром. Во всех ракетах на 2-3 места меньше, чем играющих.

**Ход игры:**

Играющие, не держась за руки, идут по кругу говорят:

«Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!»

После слова «нет», все разбегаются и стараются занять место в одной из ракет.

Правила игры:

1) Опоздавшие игроки становятся в центр круга

2) Игра повторяется несколько раз.

Передвигаются играющие различными способами: прыжками, приставными шагами, высоко поднимая колени и т.д.

***«Космические разведчики».***

**Цель:** развитие у детей наблюдательности, коммуникативности, организаторских способностей.

**Ход игры:** Воспитатель: «Наш космический корабль совершил посадку на неизведанной планете. Прежде чем высадиться на ней и разбить лагерь, мы должны провести разведку. Давайте выберем разведчика и командира. Остальные дети образуют отряд, или группу разведки».

        В комнате стулья расставлены хаотично. Разведчик прокладывает маршрут между стульями, обходя их с разных сторон. Командир наблюдает за действиями разведчика, а потом проводит свой отряд по проложенному маршруту. Можно построить игру и по-другому: командир ведет отряд из того места, где закончил свой путь разведчик, в то место, из которого разведчик вышел.

После игры дети обсуждают правильность действий командира и допущенные им ошибки.

***«Что изменилось?»***

**Цель:**тренировка наблюдательности, развитие зрительной памяти.

**Ход игры:** Воспитатель: «А сейчас мы проверим, какая память у наших космонавтов». Для игры первоначально выбирается группа из 7-9 человек. Дети становятся в одну шеренгу по росту. Воспитатель вызывает двух детей, ставит их лицом к шеренге и предлагает запомнить внешний вид всех участников игры. На это дается 1-2 минуты. После этого водящие удаляются в другую комнату. По указанию воспитателя дети, стоящие в шеренге, вносят мелкие изменения в костюм или прическу.

        Затем по очереди вызывают водящих. Каждый из них должен назвать те изменения, которые заметил. Побеждает тот, кто заметил больше изменений.

***«Дверная  скважина».***

**Цель:** развитие зрительной памяти и пространственного мышления.

**Ход игры:**

        Воспитатель: «Предлагаю будущим космонавтам еще одно испытание на сообразительность. Я покажу вам картинки с изображением того, что вы можете увидеть на далекой планете. Но представьте, что иллюминаторы в нашем корабле маленькие, экраны ваших скафандров тоже невелики. Поэтому видеть всю картинку целиком вы не можете. Вы увидите отдельные фрагменты и должны догадаться, что же изображено на картинке». Для игры необходимо приготовить небольшую яркую картинку и лист бумаги, по площади примерно вчетверо превосходящий размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие круглой формы (как иллюминатор). Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими (лучше, если их будет 4-5 человек). Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый водит лист в течение 1 минуты. Затем один из игро­ков рассказывает, что изображено на картинке, другие исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается и воспитатель объявляет победителя, лучше и подробнее всех рассказавшего о том, что изображено на картинке.

***«Звук  потерялся».***

**Цель:**

-развитие внимания, развитие фонематического слуха.

**Ход игры:**

 Воспитатель: «Космонавты должны быть очень внимательны. Сейчас мы потренируем наше внимание в одной простой игре». Воспитатель называет заранее подобранные простые слова, в которых пропущен какой-то звук, без которого слово превращается в бессмыслицу. Дети должны говорить, какой именно звук пропущен и как будет правильно звучать слово. Игра проводится в кругу, воспитатель бросает мяч одному из детей, тот должен вернуть мяч вместе с правильным ответом. Еще один вариант игры: слово с точками вместо пропущенного звука пишется на доске, дети должны вписать нужный звук и прочесть слово целиком.

***Подвижная игра « Космический полет».***

Дети передвигаются по залу под музыку, на полу разложены обручи из расчета на 1 меньше, чем детей. Музыка замолкает, и дети занимают свободный обруч… не успевший выбывает из игры, воспитатели убирают обруч после каждой остановки музыки. Играют до последнего оставшегося ребенка, который считается победителем.

***«Кто быстрее до Луны».***

 Выбираются 2 ребенка, встают друг напротив друга. У каждого в руках край ленты на палочке. В центре ленты символ Луны. По команде дети закручивают ленту на палочку. Кто быстрее, тот и выиграл.  Проводится 3-4 раза.

***«Назови ласково».***

**Цель**: учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: предметные картинки с  изображениями

 большого и маленького размера.

Ход. Взрослый показывает ребенку картинку с изображением какого-либо большого предмета, например,  звезды и спрашивает,

как он называется. Затем объясняет: «Это  звезда большая. А

как ты назовешь ласково маленькую. Демонстрирует картинку

  Аналогично рассматриваются другие предметы:

Солнце – солнышко

Дождь – дождик

колесо

***«Один - много»***

Цель: научить образовывать существительные

множественного числа.

Оборудование: мяч.

Ход. Взрослый называет существительное в единственном числе и бросает ребенку мяч. Ребенок называет существительное во множественном числе и возвращает мяч:

Планета – планеты

Ракета – ракеты

Космонавт – космонавты

Луноход - луноходы

***«Чего не стало?»***

Цель: упражнять в образовании форм родительного падежа, развить зрительное внимание и память.

Оборудование:  предметные картинки

Ход. Взрослый  выкладывает предметные картинки. Ребенок называет их. Затем взрослый просит ребенка закрыть глаза, а сам в это время прячет одну из них. Ребенок должен отгадать, какая картинка исчезла. Игру рекомендуется повторять 3-4 раза.