

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

### **«Кто служит в армии»**

**Цель:**

- Закрепление знаний о военных профессиях;
- Развитие умения соотносить предмет с нужной профессией.

**Атрибуты для игры:** мячик

**Ход игры:**

Кидается мяч ребенку и называет атрибут военной профессии. Ребенок кидает мяч обратно и называют соответствующую профессию. Например: самолет-летчик, танк-танкист и т. д.

### **«Каким должен быть воин?»**

**Цель:**

- Развитие положительного психо - эмоционального настроя детей;
- Формирование патриотизма, чувства уважения, гордости за Российскую армию.

**Ход игры:**

Ребенок называет качества воина-защитника: добрый, храбрый, отважный

### **«Отгадай»**

**Цели:**

- Закрепление знаний о военной технике.
- Учить детей собирать из частей целое.
- Развитие логического мышления.

**Ход игры:**

Ребенок должен отгадать предмет по названию его частей. Например:  
кабина, колеса, руль, фары(машина)

Кабина, шасси, иллюминатор, крылья (самолет) и др.

### **«Один – много»**

**Цель:** Развитие логического мышления, речи детей, словарного запаса.

**Ход игры:** Называется слово, обозначающее один предмет, ребенок называет множественное число слова. Например: самолет-самолеты, корабль-корабли и др.

### **«Скажи наоборот»**

**Цель:** Развитие логического мышления, речи детей, словарного запаса

**Ход игры:**

Взрослый называет слово, ребёнок отвечает антонимом:

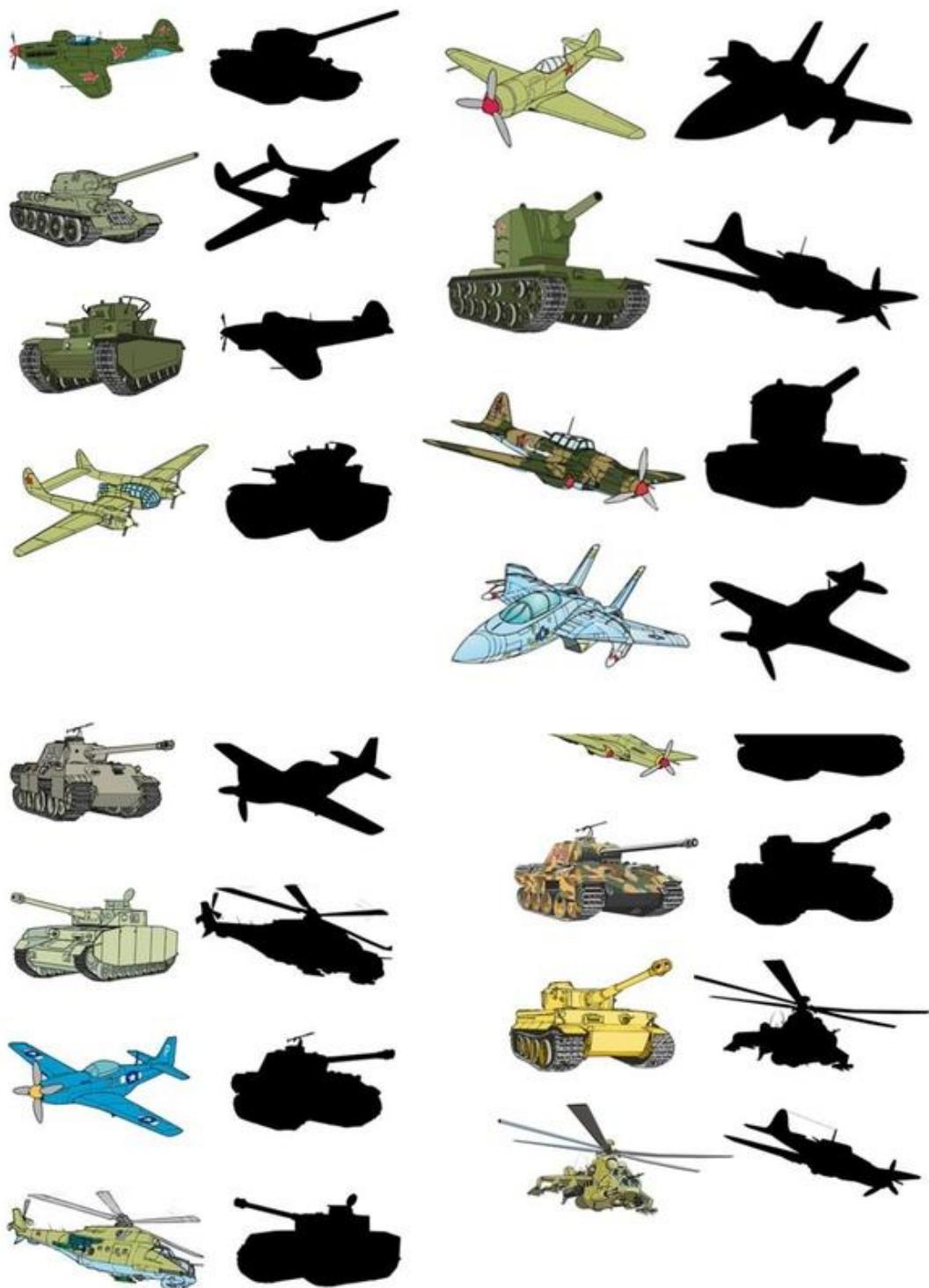
смелый — трусливый;  
великий — неизвестный;  
победитель — побеждённый;  
друг — враг;  
защитник — завоеватель.

### «Найди тень»

#### Цель:

- Закрепление полученных знаний.
- Развитие внимания, памяти, логического мышления. Развитие мелкой моторики, подготовка руки к письму

**Ход игры:** детям предлагаются листки с заданиями, где надо соединить предмет со своей тенью.



### «Лабиринт»

#### Цель:

- Закрепление полученных знаний.
- Развитие внимания, памяти, логического мышления.
- Развитие мелкой моторики, подготовка руки к письму.

**Ход игры:** детям предлагаются листки с заданиями, где надо найти правильную дорогу для персонажа.

