**Игры и задания для дошкольников**

**с элементами социо-игровой технологии**

**"Что случилось? Почему?"**

Цель: выделение и закрепление примет времен года. Развивать наблюдательность, аналитические способности, умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать коммуникативные навыки.

Ход игры

Дети делятся на команды, подходят к окну, внимательно рассматривают происходящее за окном и по очереди задают друг другу вопросы: "Что случилось?" *(ответ)* "Почему?" *(ответ)*.

Например:

1-я команда: "Что случилось?"

2-я команда: "Листья падают с деревьев"

1-я команда: "Почему?"

2-я команда: "Осень наступила. " / "Что случилось?"

1-я комада: " Лужи на дороге. "

- "Почему?"

- "Дождь прошел" и т. д.

**" Задай вопрос - узнай предмет"**

Цель: Закреплять знания по лексической теме, развивать словесно-логическое мышление, умение задавать вопросы; воспитывать коммуникативные навыки.

Ход игры

Дети делятся на команды. Одна команда загадывает предмет, другие по очереди задают вопросы, пытаясь угадать его.

Например, по теме "овощи":

вопросы:

-этот овощ красный?

-Этот овощ круглый?

-гладкий? и т. д.

Та команда, которая угадала предмет, получает его себе. Затем, загадывает другая команда, а соперники отгадывают.

В конце подсчитывают полученные предметы.

**" А у нас в лукошке. "**

*(в столовой- посуда, вгостиной-мебель и т. д.)*

Цель: Закреплять знания по лексической теме, развивать описательную речь, словесно-логическое мышление, воспитывать коммуникативные навыки.

Ход игры

Дети делятся на команды. Одна команда, загадав предмет, описывает его, говоря: "А у нас в лукошке овощ *(фрукт, гриб, и т. д.)*. Он овальный, зеленый, небольшой, шершавый" и т. д. Остальные команды должны узнать предмет по описанию. Та команда, которая быстрее угадает предмет, получает его себе. Затем, команды меняются действиями. В конце игры дети подсчитывают полученные предметы. Выигрывает та команда, которая собрала большее количество предметов.

**" 4-й лишний"**

Цель: Закреплять умение классифицировать предметы, выделять не принадлежащий к группе предмет, развивать логическое мышление, коммуникативные навыки.

Ход игры

Дети одной команды, выложив картинки или выстроившись с предметами, предлагают соперникам найти лишний предмет. Другая команда, посовещавшись, называет ответ, объясняет свой выбор, и, если ответ верный, забирает карточку или предмет себе. Выигрывает та команда, у которой больше всех карточек.

**"Загадки - отгадки"**

Цель: Закреплять знания по лексической теме, развивать словесно-логическое мышление, воспитывать коммуникативные навыки.

Ход игры

Команды по очереди загадывают друг другу загадки по теме. За каждую загадку и отгадку команда получает фишку *(в любом виде: листочки, овощи, игрушки и т. д.)*

Выигрывает та команда, которая набрала больше фишек.

"**Что сначала? Что потом?"**

Цель: Закреплять умение составлять небольшой рассказ по серии сюжетных картинок, развивать словесно-логическое мышление, воспитывать коммуникативные навыки, умение согласовывать свои действия с командой.

Ход игры

Каждая команда получает набор сюжетных картинок *(3 - 5 шт.)*. Детям предлагается посовещавшись, разложить картинки по развитию сюжета от начала до конца и составить небольшой рассказ. Команды по очереди представляют свои рассказы.

Слушающие команды выставляют баллы по количеству правильно выложенных картинок и качества рассказов. Выигрывает команда, получившая больше баллов. Баллы фиксируются фишками или на доске.

**"Собери нужные предметы"**

(овощи, фрукты, грибы, листья, здания, инструменты, картинки с изображением примет времен года и т. д.)

Цель: Закреплять умение выбирать предметы, определенного назначения, необходимые для выполнения задания, развивать логическое мышление, коммуникативные способности.

Ход игры

Каждая команда получает определенное задание (сварить компот, сварить борщ, сделать салат; сшить платье, связать свитер, сделать полку; либо подобрать картинки к определенному времени года- ранняя осень, поздняя осень и т. д.).

Дети совещаются и, по очереди, каждый член команды выбирает из набора предложенных картинок или предметов необходимые для выполнения задания. Каждая команда выкладывает эти картинки по порядку действий. Например: сначала измерительный метр, ножницы, иголка с ниткой, наперсток и т. д.

Затем каждая команда рассказывает, зачем *(почему)* они взяли тот или иной предмет, и как они будут выполнять задание. Выигрывают те, кто не сделали ни одной ошибки.

**"Кто больше покажет примет времени года"**

Цель: Закрепить знание примет времени года, развивать умение обозначать их графически, объяснять свой выбор, воспитывать коммуникативные навыки.

Ход игры

Каждая команда получает задание изобразить на карточках приметы времени года. Повторений быть не должно. Дети могут смотреть за окно,на картины. Выигрывает та команда, которая представит большее количество карточек и расскажет о них.

"Кто быстрее и лучше ответит"

Цель: Учить правильно отвечать на вопросы, развивать словесно-логическое мышление, воспитывать коммуникативные навыки: умение работать в команде, слушать своих товарищей.

Ход игры

Всем командам задается общий вопрос на логическое мышление. Дети совещаются и дают ответ. Выигрывает та команда, чей ответ будет лучше.

**Дидактическая игра “Бюро находок”.**

Цель: активизация и расширение словарного запаса детей по темам: “Перелетные птицы”, “Зимующие птицы”. Образование существительных с уменьшительными суффиксами. Закрепление навыка образования относительных прилагательных. Составление простого описания предмета. Усвоение некоторых форм словоизменения: окончаний имён существительных в родительном падеже, в единственном и множественном числе, глаголов настоящего времени и прошедшего времени.

Описание игры: Вариант 1.

Умная птица, извольте спуститься.

Вы потеряли перо.

На желтой аллее, где клены алеют

Ждет вас находка в “Бюро”.

Давайте заглянем в “Бюро находок” и посмотрим, чьи перья попали в бюро находок. Перо воробья - ….Чье перо попало в бюро? – *(воробьиное перо)*. Перо соловья …. Чье перо? – *(соловьиное)*. Перо вороны… чье перо? – *(воронье)*. Перо журавля… чье перо?- журавлиное и т. д.

Вариант 2.

Назови ласково птиц. Соловей- соловушка, воробей- воробышек, ворона – воронушка, журавль- журавушка, журавлик и т. д.

Давай назовем птиц, когда она одна и когда их много.

Один соловей - много соловьев, одна ворона – много ворон, один журавль- много журавлей и т. д.

3. Поиграем с птицами. Что делает птица? - *(летает птица- улетела птица- прилетит птица весной и т. д.)*

Вариант 3.

В “Бюро находок” пришли дети, которые потеряли свою рукавицу, носок, шапочку. Помогите им найти свою рукавицу, свой носок, свою шапочку….

*«Похожи – не похожи»*

Цель игры: развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Материал: игровой лист *(экран)* с тремя *«окнами-прорезями»*, в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье *«окно»* вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Вариант 1.

Детям предлагается установить *«экран»* так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

Вариант 2.

Одна команда устанавливает первое окно, вторая – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третья – должна подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

Вариант 3.

Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Одна команда загадывает *«загадку»* - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Дети другой команды догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.