

**Картотека  
дидактических игр по  
познавательному  
развитию во второй  
младшей группе**

## Карточка № 1

Д/и «Поручение» (позн.)

Программное содержание:  
закреплять знания и **развивать**  
умение ориентироваться в  
пространстве и обозначать  
пространственные направления  
относительно себя словами: вверху,  
внизу, слева, справа, впереди, сзади.

Оборудование: наборы игрушек.

Ход игры. Дети сидят на ковре  
лицом к воспитателю. Воспитатель  
предлагает расставить игрушки  
следующим образом: матрешку  
впереди, машину сзади, мяч слева,  
куклу справа от себя и т. д. Потом  
проверяем правильность выполнения  
задания.

## Карточка № 2

Д/игра «Новоселье» (позн.)

Программное содержание.  
Научить **группировать предметы:**  
посуда – мебель.

Игровая задача. Помочь кукле  
Кате и медвежонку Мише разобрать  
вещи.

Игровые правила. Разложить вещи  
правильно: посуду на – полку,  
одежду – на вешалку.

**Ход игры**

Воспитатель сообщает детям о  
том, что жители кукольного уголка,  
кукла Катя и медвежонок Миша,  
переезжают на новую квартиру. К  
новому дому подъехала машина и  
надо разгрузить вещи. Мишка все  
время ошибается, не знает, куда что  
поставить. Дети помогают  
игрушкам **сгруппировать**  
**привезенные вещи:** тарелки, чашки  
и блюда – это посуда; платья, кофты  
и пальто – это одежда. Затем

раскладывают все по местам: посуду  
– на полку в посудный шкаф, одежду  
– на вешалку в платяной шкаф.

**Карточка № 3** Д/игра «У кого  
такой же?» (позн.)

Программное содержание. Учить  
детей находить предмет,  
соответствующий образцу (*по цвету,*  
*по величине*).

Подобрать подарки для медведя и  
лисы. Подобрать подарки так, чтобы  
они подходили по размеру и  
понравились героям.

**Ход игры.**

Воспитатель приносит игрушки –  
медведя и лису и ставит их на  
стульчики по разные стороны от  
фланелеграфа. Говорит, что звери  
очень любят подарки. Предлагает  
детям подобрать подарки для зверей.  
Педагог по одному выкладывает на  
фланелеграфе любимые предметы  
медведя и лисы.

Медведь любит мед в синем  
горшочке и сгущенное молоко в  
желтом кувшине. Лиса любит  
курочку в синей кастрюле и молочко  
в желтом пакете. Дети  
получают **карточки** и на вопрос  
воспитателя: «У кого такой же  
*предмет?*» – показывают **карточки**  
**и называют предмет**. Подарки  
различаются по величине: для  
медведя большие, для лисы –  
поменьше. Дети должны учесть не  
только цвет, но и величину искомого  
предмета. Определив, кому какой  
подарок, дети рассказывают, почему  
медведю нравится именно это, что он  
с этим подарком будет делать. Если  
ребенок определяет предметы верно,  
то герои радуются, а дети хлопают в

ладоши. Если неверно – герои отворачиваются.

**Карточка № 4 Д/игра «Кто на чем ездит?» (позн.)**

Программное содержание. Учить детей **группировать транспорт**. Выбрать зверюшкам транспорт. Выбрать транспорт так, чтобы зверюшки захотели на нем ехать (в соответствии с профессиями зверей).

Оборудование. Одинаковые наборы **картинок** для фланелеграфа и индивидуальные комплекты **карточек**: с видами транспорта (такси, скорая помощь, аварийная служба, машина «Хлеб») и с изображением зверей в одежде, соответствующей их профессии (лиса – в белом колпаке и переднике пекаря; волк – в белом халате и шапочке врача с трубкой в лапах; заяц – в форменной фуражке таксиста; медведь – в костюме аварийной службы с набором инструментов).

**Ход игры.**

Воспитатель приносит игрушки: зайку, волка, мишку, лису – и рассказывает их на столе. Сообщает детям, что каждый герой ждет свою машину, которая задержалась в гараже. На фланелеграфе выкладываются все **карточки** с изображением транспорта (такси, скорая помощь, аварийная служба, машина «Хлеб»). Воспитатель показывает одну игрушку и предлагает детям определить, на чем поедет этот герой. Дети высказывают предположения, и воспитатель прикладывает **карточку** с изображением героев к той или иной машине.

Дети «сажают» (накладывают кар

**точки** в индивидуальном наборе) героев в тот вид транспорта, который соответствует их профессии: лиса – печет хлеб, волк – врач скорой помощи, заяц – работает таксистом, медведь – в аварийной службе. Если дети определяют транспорт неверно, то герой отказывается в него садиться.

**Карточка № 5 Д/игра «Что изменилось?» (позн.)**

Программное содержание. Учить детей определять состояние погоды; закреплять знание характерных особенностей времен года. Вывести зайку на прогулку, учитывая особенности погоды и времени года.

Оборудование. Игрушка зайка, теплая и легкая одежда зайчика для прогулки; **карточки** с изображением одежды.

**Ход игры.**

Воспитатель приносит зайку, одетого в шубу и теплую шапку (на улице ранняя осень). Зайка жалуется детям: «Ребята, я не могу гулять на улице, потому что сильно устают, не могут побегать и попрыгать. Может быть, я заболел? Дети высказывают предположения. Воспитатель побуждает ребят посмотреть в окно и спрашивает: «Как оделся зайка, правильно или нет? В такой одежде, как у него, на улице тяжело бегать и прыгать, потому что жарко. Когда носят шубу и теплую шапку? (Зимой.) Как узнать, как сегодня нужно одеться, чтобы пойти на улицу?» (Посмотреть в окно и на градусник.)

Зайка радуется, раздевается и складывает одежду, потом идет к окну и смотрит на улицу.

Воспитатель показывает **карточку**, на каждой изображена солнечная лужайка и говорит: «*Подскажите зайке, что ему надеть*». Дети выбирают одежду из своих наборов **карточек**. Зайка одевается по совету детей и идет гулять.

После прогулки зайка идет обедать и спать, а потом снова идет на улицу. Воспитатель показывает другую **карточку**, на которой изображена та же лужайка, только погода пасмурная из-за туч: «*Как теперь зайке одеться?*» Дети подсказывают зайке. Воспитатель спрашивает у зайки, что изменилось на улице. Дети помогают зайке определить, какая погода, что изменилось и как надо одеваться на прогулку.

**Карточка № 6** Д/игра «*Части суток*» (*позн.*)

Программное содержание: закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении **картинки с частями суток**: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: по слову, которое произносит педагог, показывать **карточку и объяснять**, почему он ее поднял.

Игровое действие: поиск нужной **картинки**.

На столе у играющих разные **картинки**, отражающие жизнь детей в детском саду. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных **картинок**. Дети выбирают себе **картинку**, внимательно рассматривают ее. На слово «*утро*» все дети, в руках у которых соответствующие **картинки**, поднимают их и каждый объясняет,

почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, завтракают, занимаются и др. Затем педагог говорит слово «*день*». Поднимают **картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток**: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят.

Педагог. Вечер.

Дети поднимают соответствующие **карточки**.

Почему ты показал эту **карточку**?

Ребенок. Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно.

Педагог. Ночь.

Дети поднимают **карточки** с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка - утро, голубая - день, серая - вечер, черная - ночь.

Затем все **карточки перемешиваются**, и игра продолжается, но слова называются в другой последовательности: педагог сначала называет «*вечер*», а потом «*утро*», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.

**Карточка № 7** Д/игра «*Скажи какой?*» (*позн.*)

Программное содержание: развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Ход игры: Детям раздаются **карточки** с изображением

разного настроения людей, состояния предметов.

Ребенок должен назвать определения в сравнении (здесь девочка веселая, а на другой картинке девочка грустная).

Усложнение: ребенку дается задание подобрать несколько определений к предмету (мяч – круглый, резиновый, синий, большой).

**Карточка № 8 Д/игра «Чья мама?» (позн.)**

Программное содержание: обучение детей в правильном подборе детёнышей животных к взрослым животным.

Ход игры: воспитатель рассказывает и показывает **картинки:** «Играли на поляне слонёнок, щенок и лисёнок. Кто играл на поляне? Вдруг прибегает к ним ослик. Кто прибегает? Ослик говорит: «Вы тут все прыгаете, а вас мамы ищут». Ослик не знал у кого какая мама и всё перепутал: слонёнку ослик сказал, что его ищет мама-лиса. Как называют маму слонёнка? Слониха. А лисёнка ищет мама-свинья. Кто мама у лисёнка? Лисица. А поросёнка ищет мама-собака. Кто мама поросёнка? Свинья. Правильно ослик называл у детёнышей их мам? Ребёнок ещё раз повторяет взрослых животных и их детёнышей.

**Карточка № 9 Д/игра «Собери пирамидку» (позн.)**

Программное содержание: учить соотносить кольца в заданной последовательности по величине, пользуясь понятием «самый большой».

Ход игры. Воспитатель предлагает детям

рассмотреть «кольца» пирамидки. Какие «кольца» по размеру? Найдите самое большое «кольцо», самое маленькое. Как можно определить остальные «кольца» по размеру? (Наложением одного на другое). Собери пирамидку из трех колец. Собери пирамидку из пяти колец.

**Карточка № 10 Д/игра «Сравни игрушки» (позн.)**

Программное содержание: закреплять умение детей сравнивать игрушки по величине, по цвету, по материалу, из которого сделана игрушка.

Ход игры: воспитатель предлагает рассмотреть две игрушки – мишку и мышку. Рассказывает о мишке: «Мишка большой, а мышка (маленькая). Мишка косолапый, неуклюжий, а мышка (ловкая, шустрая, быстрая). Мишка бурый, а мышка (серая). У мишки голос грубый, а у мышки (тонкий). У мишки хвост короткий, а у мышки (тонкий). Мишка любит мёд и малину, а мышка любит (сыр и сухари).

Про мышку рассказывает ребёнок. Аналогично можно сравнивать другие игрушки с ярко выраженными особенностями

**Карточка № 11 Д/игра «Какой игрушки не стало» (позн.)**

Программное содержание: **развивать** внимание и кратковременную память детей; учить целенаправленно запоминать информацию, воспитывать честность.

Ход игры. На стол ставятся несколько небольших игрушек.

Детям предлагается запомнить находящиеся на столе предметы. Затем играющие отворачиваются, а ведущий прячет какой-то один предмет и предлагает участникам отгадать, какой предмет исчез. За каждый правильный ответ ведущий даёт фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек. Эту же игру можно усложнить. Игрушки или **карточки не убираются**, а меняются местами. Ребенок должен рассказать, что изменилось. Начинать нужно с 3х игрушек (**карточек**) и постепенно увеличивать.

### **Карточка № 12**

**Д/игра** : «Подбери шарики к нитке» (**позн.**)

#### Программное

содержание: **развивать цветовосприятие**; называть и различать основные цвета (*желтый, красный, зеленый, синий*).

Ход игры. На столе разложены **карточки** с разноцветными ниточками. Предложить детям подобрать шарик по цвету ниточки, называя цвета.

**Карточка № 13 Д/игра** «Подбери посуду для кукол» (**позн.**)

#### Программное содержание:

закрепить знания разных видах посуды, формировать умение использовать посуду по назначению, воспитывать находчивость, внимание, речь.

Игровые правила: назвать предмет и отнести тому, кому это нужно.

#### Ход игры.

Игра проводится после того, как дети **познакомились с работой няни**, повара, узнали, какая посуда используется в их работе.

3 куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель рассказывает, как он называется (*спрашивает об этом*). Для поддержания интереса можно спрашивать так: «*А эта посуда, наверное, никому не нужна.*» Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне. Дети могут сами играть роль повара, няни, девочки, собирающейся обедать.

**Карточка № 14 Д/игра** «*Куклы проснулись*» (**позн.**)

#### Программное содержание:

закрепить знания о названиях одежды, о последовательности одевания, активизировать речь детей.

Игровые правила: отобрать нужную одежду по величине, назвать одежду в последовательности одевания.

#### Ход игры

#### На кроватках спят 2 куклы:

большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом.

Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали её? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти её одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?»

«Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем

платье, если маленькое, складываем у кровати Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее бельё по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

### **Карточка № 15 Д/игра «Кукла Катя обедает»»(позн.)**

Программное содержание: закрепить знания детей о столовой посуде, активизировать их речь, воспитывать культуру поведения во время еды, учить заботливо относиться к кукле.

Игровые правила: правильно находить и отбирать посуду для обеда, правильно показывать предметы. При правильном выборе посуды дети хлопают в ладоши, в случае ошибки грозят пальчиком.

#### **Ход игры**

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кука Катя сидит за столом. Воспитатель: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочерёдно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего.

По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, лужку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

### **Карточка № 16 Д/игра «Больше-меньше»»(позн.)**

Программное содержание: упражнять детей в различении и

сравнении предметов, воспитывать внимание, быстроту реакции.

Игровые правила: по слову воспитателя располагать предметы по убывающей величине и наоборот, победитель получает фишку.

#### **Ход игры**

Для игры используется природный материал, игрушки, **картинки одного вида**, но разного размера, каждой **группы** предметов одинаковое число.

Дети сидят за столом и воспитатель вместе с ними рассматривают предметы, дети называют их. Воспитатель спрашивает, одинаковые ли по величине предметы, просит показать самый большой, поменьше, самый маленький. «Мы научимся раскладывать их по величине: сначала положим самый большой предмет, потом – поменьше, потом – самый маленький. В один ряд надо класть только одинаковые предметы. Начинаем!»

По 3-6 предметов, дети меняются предметами и снова раскладывают. Потом делают то же самое, но по возрастающей величине.

### **Карточка № 17 Д/игра «Что изменилось?»» (позн.)**

Программное содержание: упражнять детей в правильном назывании предметов и действий, учить замечать и называть различия в цвете и одежде, **развивать зрительную память**, произвольное запоминание, наблюдательность и речь.

Игровые правила: отвечает тот, кого называет воспитатель.

### Ход игры

Воспитатель показывает детям поочередно 3-5 предметов (*разного вида, одного вида, но разного цвета и размера*). Вместе с детьми называет предметы, отмечает цвет и величину.

Вопросы о предметах одного вида: «Одинаковые ли по размеру или нет? А что у них разное? Посмотрите внимательно!» Затем воспитатель просит детей запомнить, какие предметы и как стоят. Закрывает игрушки ширмой и переставляет предметы, меняет местами, убирает то одну, то две игрушки. Отвечает один ребёнок: кто заметил первый или кого назовёт воспитатель.

**Карточка №18 Д/игра «Такой листок, лети ко мне!» (позн.)**

Программное содержание: упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь (клён, дуб, рябина, берёза, воспитывать слуховое внимание.

Игровые правила: бежать после того, как правильно назовёшь дерево, от которого лист (после слов воспитателя «Такой листок, лети ко мне!»)

### Ход игры

Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья деревьев (*по количеству детей*) и оставляет их у себя (*по одному листу от каждого дерева*).

Беседа: «Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Назовём их и подойдём к ним (*называют, рассматривают деревья и листья*). Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что дети знают о деревьях, чем отличаются листья разных деревьев.

«А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. Я раздам вам по листику. Когда я покажу листик и скажу «У кого такой же лист – лети ко мне!», вы побежите ко мне. Будьте внимательны» Отходит в сторону и даёт сигнал.

Воспитатель следит, чтобы дети бежали после сигнала. Усложнение: бежать к дереву, от которого лист.

### Карточка № 19

**Д/игра «Чудесный мешочек» (позн.)**

Программное содержание: учить детей узнавать предметы на ощупь, воспитывать выдержку, речь.

Игровые правила: отгадывать знакомый предмет на ощупь, достать предмет, после чего рассказать о нём.

### Ход игры

Воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Проводит краткую беседу, что это, какое, для чего нужно.

Дети по очереди опускают руку в мешочек, находят предмет и называют его, затем достают и показывают. Можно в мешочек сложить все предметы, дети выбирают один и называют его. Можно в мешочек положить 1 предмет, остальные оставить на столе. Ребята угадывают на ощупь, что это за предмет, другие дети говорят, правильно ли угадали или нет. Если ребёнок затрудняется ответить, загадываем загадки о предмете. Либо ребёнок описывает предмет, остальные угадывают его.

**Карточка № 20 Д/игра «Кто скорее соберет?» (позн.)**

Программное содержание: продолжать учить детей правильно

собирать пирамидку, упражнять в назывании величины кольца (*большое, поменьше, самое маленькое*).

Игровые правила: кольца нанизывать после сигнала воспитателя.

#### **Ход игры**

Играть с небольшой **группой детей**. Воспитатель, посадив детей за стол, раздаёт всем по пирамидке. Рассматривая свою пирамидку, привлекает к ней внимание детей: «Какое кольцо внизу: большое или маленькое? (*большое*). А кольцо над ним какое? (*поменьше*). Запомните, внизу находится самое большое кольцо. А наверху какое? А теперь поиграем. Сначала разберём пирамидки. А когда я стукну колечком по столу, вы начнёте быстро собирать пирамидку. Надо собрать её правильно. Кто скорее соберёт, тот выиграет и получит приз»

Воспитатель напоминает, что нужно каждый раз искать самое большое колечко.

**Карточка № 21** Д/ игра «*Найди предмет по описанию*» (*позн.*)

Программное содержание: упражнять в нахождении предмета по характерным признакам, **развивать наблюдательность**, находчивость, учить детей описывать предмет, не называя его, воспитывать выдержку.

Игровые правила: ищет тот, кого назовёт Буратино.

#### **Ход игры**

Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривают предметы, которые он подобрал для игры.

Педагог обращает внимание на внешний вид предметов, их цвет, форму, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться и быстро раскладывает предметы по разным местам. После чего говорит: «Разбежались все наши игрушки. Сейчас вы будете их искать. Послушайте! Найдите круглый резиновый предмет, который прыгает и катается по полу. Вы с ним любите играть. Правильно, ребята, это мяч. Ищем его!»

Ребёнок ищет игрушку и приносит на стол воспитателю. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут найдены и возвращены на место.

Можно брать игрушки, к которым у детей ослаб интерес, о которых они забыли.

**Карточка № 22** Д/игра «*Живое домино*» (*позн.*)

Программное содержание: закрепит знание о цвете, понимание слов «*одинаковые*», «*парные*», воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.

Игровые правила: дети становятся в пару с тем, у кого лента такого же цвета после слов воспитателя «*Найди свою пару!*»

#### **Ход игры**

Воспитатель до игры повязывает на руке каждого ребёнка ленточку. Цвета разные, но повторяются, чтобы дети могли находить одинаковые ленточки и становиться в пары. Выясняют, какого цвета ленты, у кого одинаковые ленты. «А сейчас мы поиграем. Вы будете бегать по комнате, а когда я скажу «*Найди свою пару!*», вы будете искать того, у

кого такая же ленточка Побежали все по комнате!»

Воспитатель поёт песенку или хлопает в ладоши, даёт сигнал, дети ищут себе пару. Педагог просит проверить, правильно ли дети определили цвет.

Можно находить одинаковые фигуры одного цвета.

**Карточка № 23 Д/игра «Что кому?» (позн.)**

Программное содержание: учить соотносить орудия труда с профессией, воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, примерять на себя роль представителей разных профессий.

Игровые правила: называть профессию в соответствии с орудием труда. Вспомнить, где видели такого работника.

**Ход игры**

На столе приготовлены предметы труда представителей разных профессий (*игрушки*): набор медицинских инструментов, набор кухонной посуды, парикмахерский набор, бытовая техника и т. д. Воспитатель приглашает к столу по одному ребёнку, тот берёт игрушку, называет ей. Остальные называют, кому нужен этот предмет для работы.

Вариант: найти все орудия труда для определённой профессии и назвать их

**Карточка № 24 Д/игра «Найди такую же» (позн.)**

Программное содержание: учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки сходства и различия, воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

Игровые правила: кто нашёл одинаковые игрушки, говорит об этом на ушко воспитателю, называть их нельзя, все должны найти их.

**Ход игры**

Подбираются разнообразные игрушки, среди которых должны быть абсолютно одинаковые. В процессе игры убирать или добавлять игрушки. «Сейчас мы поиграем. На столе стоят игрушки. Я сосчитаю до трёх, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые из них. Будьте внимательны! Кто найдёт, поднимает руку, подходит ко мне и говорит шёпотом. Раз-два-три! Одинаковых найди!»

Для усложнения игры и усиления внимания можно поставить игрушки почти одинаковые, но отличающиеся цветом или размером.

Чаще привлекать детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав.

**Карточка № 25 Д/игра «На птичьем дворе» (позн.)**

Программное содержание: закрепить знания детей о том, как кричат домашние птицы, **развивать** правильное звукопроизношение.

Игровые правила: все громко хором произносят звуки, подражая птицам.

**Ход игры**

Воспитатель предлагает детям вспомнить, как кричат гуси, утки, куры. Дети хором произносят звуки. «Вот хорошо, вы все вспомнили, как по-разному кричат домашние птицы. А как воркует голубь?» Если дети

затрудняются, педагог сам произносит: «Грру-грру-грру-грру!» «А сейчас послушайте стихотворение. Когда я буду называть разных птиц, вы кричите, как они.

Наши уточки с утра.

Наши гуси у пруда.

А индюк среди двора.

Наши гуленьки вверху.

А как Петя-петушок

Ранним-рано поутру

Нам споёт!

В следующий раз воспитатель делит всех детей на **группы**: «уточки», «гуси» и др.