

## Сборник дидактических игр и упражнений

по спортивной тематике для развития  
интереса к спорту и развитию речи  
у детей старшего дошкольного возраста.



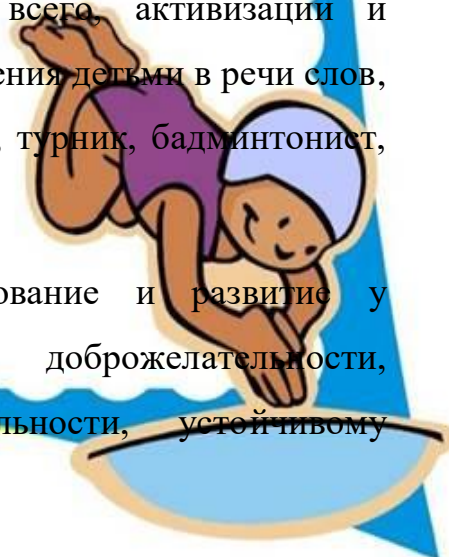
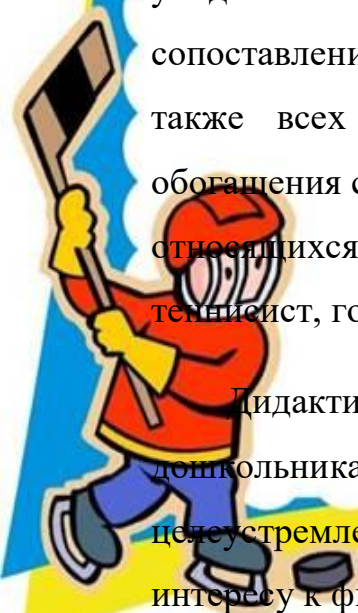
Дидактические игры будут одним из средств и методов формирования начальных представлений у дошкольников о здоровом образе жизни, потребности в физическом совершенствовании, интереса и ценностного отношения к занятиям физической культурой, спортом.

Дидактические игры позволяют систематизировать и углублять знания детей о различных видах спорта, спортивном инвентаре, оборудовании, снарядах, использовать полученные знания в различных видах игр и развлечений с элементами спорта.

Также использование дидактических игр спортивной направленности, помогает формировать, развивать и совершенствовать представлений у детей о различных видах спорта, как: плавание, прыжки в воду, лыжные гонки, прыжки на лыжах с трамплина и других, а также спортивной одежде, спортивном инвентаре, о значимости спорта и физкультуры для укрепления здоровья и развития самого ребенка.

В том числе, игры направлены на развитие всех психических процессов у дошкольников, в том числе, мыслительных операций (сравнения, сопоставления, обобщения, исключения, классификации, анализа и синтеза); а также всех сторон речевого развития, прежде всего, активизации и обогащения словарного запаса: понимания и употребления детьми в речи слов, относящихся к спорту - ракетка, волан, шайба, стойка, турник, бадминтонист, теннисист, городки, кегли, бита и других.

Дидактические игры направлены на формирование и развитие у дошкольника личностных качеств: выдержки, доброжелательности, целеустремленности, настойчивости, коммуникабельности, устойчивому интересу к физкультуре и спорту и других.



Сборник дидактических игр и упражнений по спортивной тематике для развития интереса к спорту и развитию речи у детей старшего дошкольного возраста.



### 1. «Чьи это вещи?»

Цель: закреплять знания детей о разных видах спорта и играх: лыжные гонки, хоккей, фигурное катание, футбол, волейбол, бейсбол, баскетбол, теннис, плавание, спортивных атрибутах. Развивать зрительное внимание, логическое мышление.

Наглядный материал: предметные картинки из серии «Спорт».

Ход игры:

Ребенок определяет, какому спортсмену нужны эти предметы.

Лыжи нужны... (лыжнику).

Коньки нужны...(фигуристу, хоккеисту).

Мяч нужен...(баскетболисту, футболисту, волейболисту).

Клюшка и шайба нужны...(хоккеисту).

Ракетка нужна...(теннисисту).

### 2. «Кто больше назовет слов о мяче?»

Цель: расширять и активизировать словарный запас за счет прилагательных, обогащать представления о свойствах мяча.

Материал: мяч.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос. Ребенок, возвращая мяч, называет слово-признак или слово-действие. Например:

Мяч, какой? (Круглый, красивый, большой, легкий, резиновый, упругий, детский, спортивный, футбольный и т.д.).



Что умеет делать мяч? (Он умеет плавать, летать прыгать, скакать, кататься, и т.д.).



### 3. «Подбери пару»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта (лыжные гонки, хоккей, фигурное катание и другие); учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь и оборудование (штанга, гиря, копье, булава и другие); определять к какому виду спорта он относится; развивать умение обобщать и анализировать; развивать творческое мышление и воображение.

Наглядный материал: карточки с изображением вида спорта и спортивного инвентаря и оборудования.

Ход игры:

1 вариант.

Взрослый сортирует карточки по парам и делит их поровну между игроками. По команде игроки должны подобрать парные карточки и сложить их. Побеждает тот, кто первым справился с заданием и правильно назвал спортивный инвентарь.

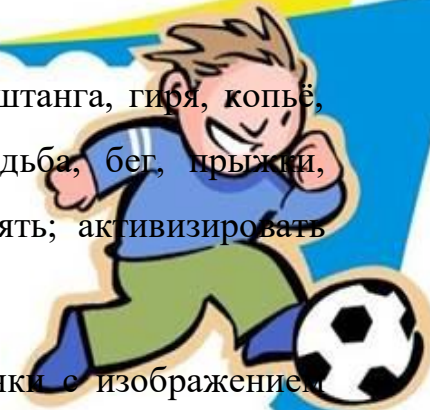
2 вариант.

Ведущий сортирует карточки: в одну стопку кладет одну карточку из пары, а в другую – вторую карточку. Одну стопку он раздает игрокам, а вторую кладет на стол картинками вниз. Ведущий берет одну карточку и показывает ее игрокам. Тот игрок, у которого находится пара от этой карточки, называет, что изображено на картинке, и в каком виде спорта это используют. Если ответ верен, то игрок забирает карточку себе, если нет, то ведущий оставляет карточку себе. Побеждает тот, у кого больше собранных пар.



### 4. «Найди вторую половинку»

Цель: учить узнавать и называть спортивный инвентарь (штанга, гири, копье, булава, лыжи и другие); основные виды движения (ходьба, бег, прыжки, метание, лазание, ползание); развивать мышление и память; активизировать словарь, формировать интерес к физкультуре.



Наглядный материал: картинки разрезаны на две половинки с изображением спортивного инвентаря и основных видов движений инвентаря.

Ход игры:

Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено. Если это движение, то изображает его. Если это инвентарь, то ребенок должен найти его в комнате и показать, какие упражнения можно с ним выполнять.

### 5. «Это хорошо или плохо?»

Цель: приучать детей к здоровому образу жизни; учить детей сравнивать хорошее и плохое, полезное и вредное; прививать детям здоровый образ жизни; развивать мышление, логику, память.

Наглядный материал: карточки с изображением ситуаций вредных для здоровья и полезной для здоровья (прием здоровой пищи, девочка смотрит телевизор, мальчик играет с мячом, ребенок катается на коньках, картинки с изображением сладостей, выполнение физических упражнений, девочка играет в компьютер).

Ход игры:

Ребенку раздаются картинки, на которых изображены ситуации вредные для здоровья. Игрок должен определить, почему это вредно и найти парную картинку с изображением ситуации полезной для здоровья.

### 6. «Ты загадай, а я отгадаю»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и угадывать вид спорта по признакам и определениям (футбол,



баскетбол, бокс, биатлон, хоккей, теннис, фигурное катание,); развивать память, мышление, логику.

Наглядный материал: карточка с изображением «определений и признаков».

Ход игры:

Водящий, с помощью карточек – «определений и признаков», загадывает вид спорта.

Ребенок пытается отгадать вид спорта. Потом меняются местами.

### 7. «Угадай что покажу»

Цель: формировать умения выполнять движения, характерные для некоторых видов спорта (футбол, лыжные гонки, гольф, бокс, теннис, баскетбол, плавание и другие), узнавать их по характерным движениям.

Ход игры:

Взрослый показывает при помощи жестов и мимики любой вид спорта, а ребенок отгадывает его.

### 8. «Я умею....»

Цель: закрепить знание видов спорта (лыжные гонки, фигурное катание, плавание, велоспорт, футбол, хоккей) и спортсменов (лыжник, фигурист, пловец, велосипедист, хоккеист), определять характерные движения.

Материал: микрофон.

Ход игры:

Передавая микрофон по друг другу, называем спортсменов и что они умеют делать.

Я – лыжник, я умею кататься на лыжах, но не умею кататься на коньках, а ты?

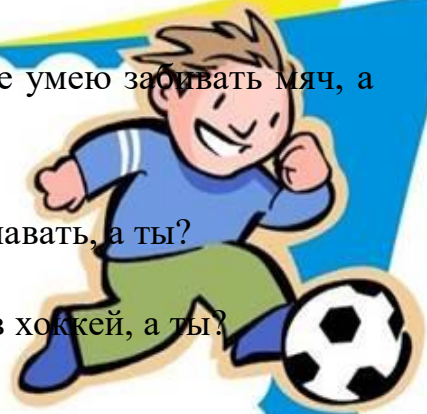
Я – пловец, я умею плавать, но не умею кататься на велосипеде, а ты?



Я – велосипедист, я умею кататься на велосипеде, но не умею забивать мяч, а ты?

Я – фигурист, я умею кататься на коньках, но не умею плавать, а ты?

Я – футболист, я умею забивать мяч, но не умею играть в хоккей, а ты?



### 9. «Снаряди спортсмена»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта и игр (биатлон, лыжные гонки, хоккей, бильярд, гольф, бадминтон, теннис); учить определять и называть необходимый инвентарь, оборудование, экипировку для данного вида спорта (лыжные палки, ружьё, шлем), ее необходимость; развивать мышление, память, логику, активизация словаря.

Наглядный материал: карточка с изображением спортсменов и спортивного инвентаря, оборудования.

Ход игры:

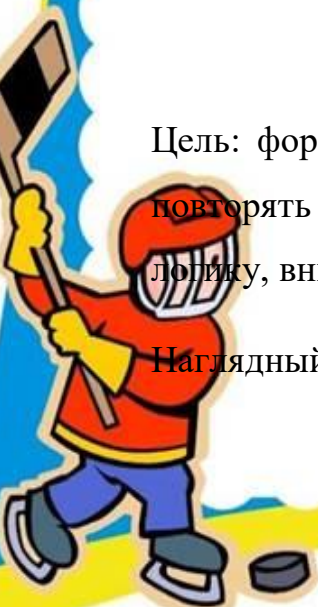
Ребенок подбирает к изображению вида спорта нужный инвентарь и оборудование.

### 10. «Повтори, не ошибись»

Цель: формировать у детей интерес к выполнению упражнений; учить детей повторять упражнения (руки вверх, на пояс, в сторону); развивать, мышление, логику, внимание.

Наглядный материал: схематический рисунок.

Ход игры:



Взрослый предлагает ребенку встать так, как показано на том, или ином схематическом рисунке. В случае ошибок, напоминает, что он стоит напротив, лицом к “человечкам”, просит определить, где правая рука, нога у человечков, вспомнить, где правая сторона тела у самого ребенка.



### 11. «Знаешь ли ты?»

Цель: закреплять знания детей о видах спорта (футбол, хоккей, волейбол, художественная гимнастика, гребля), пробуждать желание заниматься им; воспитывать интерес к спортсменам, гордость за их победы, подбирать нужные для данного вида спорта предметы (обруч, ленту, футбольный мяч, клюшку, шайбу, волан, ракетку, лодочку, весла), правильно называть вид спорта и предметы.

Наглядный материал: картинки с изображением разных видов спорта, спортивный инвентарь.

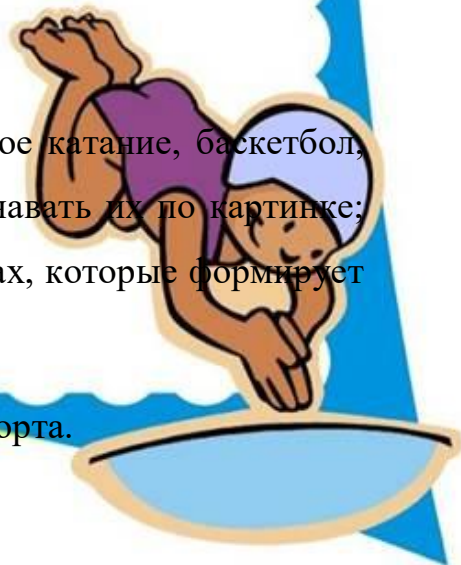
Ход игры:

Взрослый рассматривает с ребенком большие картинки, на которых изображены спортивные сюжеты: игры в футбол, хоккей, волейбол, художественная гимнастика, гребля и др.; беседует, уточняя знания. Раздав ребенку картинки, взрослый предлагает подобрать нужные предметы для каждого спортсмена. Он обращает внимание ребенка на предметы, которые лежат на ковре: обруч, ленту, футбольный мяч, клюшку, шайбу, волан, ракетку, лодочку, весла и др. Ребенок называет их.

### 12. «Это что за спорт?»

Цель: закрепить знание названий видов спорта (фигурное катание, баскетбол, парусный спорт, стрельба из лука и другие), умение узнавать их по картинке; дать представление о нравственно – физических качествах, которые формирует спорт.

Наглядный материал: картинки с изображением видов спорта.



Ход игры:

Ребёнок выбирает картинку и называет вид спорта, рассказывая, чем он важен человеку. Если он назвал вид спорта правильно, то картинку он забирает себе. Выигрывает тот, кто больше всего соберёт картинок.



### 13. «Собери картинку»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть виды спорта, игр (теннис, лыжные гонки, хоккей и другие); развивать воображение, мышление, логику, обогащать словарь.

Наглядный материал: картинки с изображением видов спорта, инвентаря разрезаны на различные геометрические фигуры.

Ход игры:

Игрок собирает картинку из частей. Собрав, ребенок рассказывает, что он видит на картинке.

### 14. «Спорт зимой или летом»

Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта (футбол, теннис, хоккей, бокс и другие); понимать их значение в физическом развитии человека; развивать логику, память, мышление, умение классифицировать виды спорта.

Наглядный материал: карточки с символами видов спорта.

Ход игры:

Ребенку предлагается выбрать символы (изображения) только зимних или только летних видов спорта. Затем он называет данные виды спорта; объясняет, почему они летние или зимние; какие качества они развивают у человека; рассказывает, как определяется победитель.

### 15. «Я и моя тень»





Цель: формировать у детей интерес к физическим упражнениям; учить детей узнавать исходные положения (стоя, сидя, на корточках, лежа); развивать внимание, память.



Наглядный материал: игровые карты с силуэтами исходных положений и движений, фишка с цветным изображением.

Ход игры:

Каждый игрок берет две-три игровые карты, на которых изображены силуэты исходных положений и движений. Водящий достает из мешочка фишку с цветным изображением и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть силуэт этого изображения, берет фишку и закрывает ею силуэт. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все силуэты изображениями.

### 16. «Только вперед (кубики)»

Цель: формировать интерес к двигательной деятельности; учить детей узнавать и называть виды активного отдыха; развивать память мышление, логику.

Наглядный материал: кубики с деталями изображения активного отдыха, картинка с изображением активного отдыха: спортивный туризм, альпинизм, скалолазание, велосипедные прогулки, бег, катание на роликах, рыбалка, охота, водные лыжи, сноубординг, автогонки.

Ход игры:

требуется собрать кубики так, чтобы получилось целое изображение, опираясь на готовую картинку, собрав изображение, ребенок должен назвать, что получилось на картинке.

Усложнение: собрать изображение по памяти, не опираясь на готовое изображение.

### 17. «Найди лишнее -1»

Цель: развивать память, логическое мышление, учить сравнивать и обобщать, закрепить знания о разных видах физических упражнений (ходьба, прыжки,



лазание, ползание, упражнения с предметами, наклоны, повороты) учить классифицировать их.



Наглядный материал: десять карт, на которых изображены дети, выполняющие разные виды движений; десять фишек, которые нужно вырезать из бумаги перед началом игры.

Ход игры:

Вариант 1

Взрослый раздает играющим по две- три карты и просит рассмотреть картинки на картах и сказать, что на них нарисовано.

Вариант 2

Взрослый или ребенок-ведущий раздает играющим по две- три карты. Он предлагает внимательно рассмотреть их, найти на карте упражнение, которое не подходит к остальным, и объяснить, почему оно лишнее, например: «Лишняя - девочка, который находится на лесенке, потому что на других картинках дети выполняют упражнение с гимнастической палкой». После участник игры закрывает лишнюю картинку жетоном и выполняет изображенное на ней упражнение. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задания.

### 18. «Найди лишние-2»

Цель: формировать интерес к физкультуре и спорту; закреплять знания детей о спорте, физкультуре, гигиене и здоровье; развивать логику, мышление, внимание.

Наглядный материал: карточки с изображением четырех картинок.

Ход игры:

Игрок берет одну карточку, на которой изображены четыре картинки. Ребенок называет, что изображено на карточке, затем закрывает лишнюю картинку, объясняя, свой выбор, почему она лишняя.



## 19. «Собери пары»

Цель: формировать интерес детей к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта (футбол, волейбол, хоккей и т.д.), развивать память, активизация словаря.

Наглядный материал: карточки с символами спорта.

Ход игры:

На столе вверх рубашкой раскладываются парные карточки с символами спорта в произвольном порядке. Поочередно игроки переворачивают по две карточки. Если символы на карточках одинаковые, то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если символы разные, то карточки переворачивают обратно и ход делает следующий игрок. Игра заканчивается, когда все карточки находятся у игроков. Побеждает тот, кто собрал больше пар.

