

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

4-5 лет (средняя группа)

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ

1.Игра «Шофер идет в гараж»

Цель: формировать единственное и множественное число имен существительных (мужского, женского, среднего рода).

Оснащение: игрушечные машины или предметные картинки с их изображением.

Ход игры: поставьте в ряд игрушки (или разложите предметные картинки): легковая машина, грузовая машина, автобус, троллейбус, трактор. Предложите ребенку ответить на ваши вопросы.

Как называется человек, который водит автобус, троллейбус, легковой автомобиль? (Водитель или шофер.)

Как называется место, где стоят машины? (Гараж.)

Назови автомобили, стоящие около гаража. (Автобус, легковая машина, грузовая машина.)

Создайте игровую ситуацию—расставьте игрушки или разложите картинки в соответствии с описанием игры. Попросите ребенка: «Рассмотри автомобили, стоящие в гараже справа. Скажи, как можно назвать их одним словом. (Автобусы.) Назови автомобили, стоящие слева. (Грузовые автомобили.)»

Предложите поиграть в игру «Один — много». Попросите ребенка образовывать множественное число по образцу.

Если одно, то колесо, а если много, то ... (колеса).

Если один, то троллейбус, а если много, то ... (троллейбусы).

Если один, то трактор, если много, то... (тракторы).

Если один, то шофер, а если много, то ... (шоферы).

2.Игра «Найди, угадай, назови»

Цель: дифференцировать имена существительные мужского и женского рода с окончаниями -а, -я.

Оснащение: парные картинки

Ход игры: предложите ребенку найти картинку, на которой изображен мужчина-врач. Попросите подобрать к ней парную картинку — на которой изображена женщина-врач. Спросите у ребенка: «Кто изображен на второй картинке?» (Женщина-врач.) «Подумай и скажи, как можно назвать женщину-врача одним словом» (Она.) «Кто изображен на первой картинке? (Мужчина-врач). «Как можно назвать врача-мужчину одним словом? (Он.)» С предложенным лексическим материалом проведите игру по аналогии.

Лексический материал

Мужчина-повар. Женщина-повар.

Мужчина-водитель. Женщина-водитель.

3.Игра «В кабине, в кузове»

Цель: формировать окончания имен существительных в винительном падеже.

Оснащение: сюжетная картинка .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть картинку. Попросите назвать недостающие детали грузовой машины. Задайте вопросы: «Чего нет у грузовой машины?» (Дверцы, борта.) «Как открывается дверь кабины? Кто сидит в кабине?» (Водитель сидит в кабине.) «Как называется человек, который едет с водителем в машине?» (Пассажир.) «Где сидит пассажир?» (Пассажир сидит в кабине около водителя.) Вырежьте в нижней части листа дверцу от кабины грузовой машины и боковой борт. Приклейте их к нарисованной грузовой машине таким образом, чтобы можно было их отогнуть.

Если у ребенка есть набор «Лего», предложите ему сконструировать грузовой автомобиль. Попросите посадить в кабину пассажира и водителя. Спросите, кто и где сидит в кабине автомобиля? Игру с кузовом проведите по аналогии. (В кузове лежит песок, кирпичи.) Вы можете вместе с ребенком нарисовать любой груз для изображенного на рисунке грузовика.

4.Игра «Кто, что, для кого?»

Цель: закреплять в речи формы имен существительных в творительном падеже.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть изображенных людей. Попросите его определить и назвать их профессии. Затем спросите, что изображено на предметных картинках в нижней части листа. Наклейте стикеры с липким слоем над изображенными людьми разных профессий. Показывайте поочередно на пианино, кастрюлю и шапочку врача и спрашивайте: «Кому этот предмет нужен для работы?»

Задайте вопросы.

Чем повар режет овощи? (Ножом.)

Чем врач делает уколы? (Шприцем.)

На чем играет музыкант? (На музыкальных инструментах.)

Попросите ребенка назвать профессию человека, которому для работы нужен нож и кастрюля. (Повару.) Спросите: «Кому для работы нужен шприц?» (Врачу.) «Кому для работы нужно пианино?» (Музыкальному руководителю.) «Кто работает с детьми?» (Воспитатель.)

5.Игра «Грустный, веселый, сердитый»

Цель: понимать и различать категории рода имен прилагательных, обозначающих эмоциональные состояния людей; согласовывать имена прилагательные в роде и числе.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: подготовьтесь к игре заранее: вырежьте в нижней части листа вуаль, маску, шарф. Приклейте их справа от каждого героя. Покажите ребенку картинки. Предложите внимательно их рассмотреть.

Попросите назвать профессии изображенных на картинке людей. Поиграйте в игру «Я начну, а ты продолжи».

Попросите ребенка рассмотреть выражение лица каждого гостя и назвать его эмоциональное состояние. Начните фразу и предложите ребенку ее продолжить, вспомнив выражение лица человека данной профессии.

Музыкальный руководитель ... **веселый**.

Попросите проверить правильность ответа, поднять приклеенную на шляпке вуаль. Врач ...

сердитый. Попросите проверить правильность ответа, приподняв приклеенную маску. Воспитатель ... **огорченный**. Предложите так же проверить правильность своего ответа, приподняв шарф, закрывающий лицо на прогулке. Предложите ребенку рассмотреть в нижней части листа схематично изображенные лица. Попросите его выбрать то эмоциональное состояние, в котором находится ребенок в данный момент, и рассказать вам об этом. Например: «Я сегодня грустный». Расскажите о том, в каком эмоциональном состоянии находитесь сегодня вы: «Я сегодня веселая».

6.Игра «Повар готовит обед»

Цель: пополняет словарный запас за счет имен существительных, обозначающих названия профессий; согласовывать имена числительные «два», «пять» с именами существительными.

Оснащение: натуральные овощи.

Ход игры: предложите ребенку вспомнить, как называется профессия человека, который готовит вкусные обеды. (Повар.) Расскажите, что повар решил приготовить овощной салат. Для этого он взял... Разложите овощи на столе. Предложите ребенку рассмотреть выложенные перед ним овощи. Попросите его сосчитать их. Затем попросите рассказать, сколько картошек, морковок, огурцов, помидоров и луковиц взял повар для приготовления овощного салата. Накройте овощи красивой салфеткой.

Две картошки, пять морковок, два огурца, пять помидоров, две луковицы, много зеленого горошка.

Попросите ребенка нарисовать рецепт салата. (Последовательность, в которой повар будет складывать в салатницу нарезанные на мелкие кусочки овощи.) Поднимите салфетку и еще раз попросите ребенка перечислить количество овощей, которые он положил в овощной салат.

7.Игра «Хвастуны»

Цель: образовывать сравнительную степень имен прилагательных.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку послушать небольшой рассказ: «Жили-были два мальчика. Жили они оба на одной улице, в одном доме. Ходили они в один детский сад. Но один мальчик был старше второго на один год, поэтому ходили они в разные группы. Да и воспитатели у них тоже были разные, а любили они их одинаково—очень сильно. Сидят мальчики на скамейке и спорят».

Предложите ребенку закончить начатую вами фразу: «„Моя воспитательница красивая".— „А моя еще ... красивее".— „Моя воспитательница добрая".— „А моя еще ... добрее".— „Моя воспитательница милая".— „А моя еще ... милей".— „Моя высокая".— „А моя еще ... выше".

Долго спорили ребята, а к общему мнению так и не пришли. А мне кажется, что все, кто работает с детьми, добрые, красивые и милые!»

8.Игра «Закончи предложение»

Цель: согласовывать глаголы прошедшего времени с местоимениями 1-го, 2-го, 3-го лица единственного и множественного числа.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку внимательно послушать начатую вами фразу и продолжить ее.

Он лечил. Она...лечила. Они...лечили.

Он варил. Она...варила. Они...варили.

Он воспитывал. Она...воспитывала. Они...воспитывали.

Он тормозил. Она...тормозила. Они...тормозили.

Он выгрузил. Она...выгрузила. Они...выгрузили.

Он пел. Она...пела. Они...пели.

Усложнение: используйте в игре глаголы, характерные для разных профессий.

9.Игра «Продавец обувного магазина»

Цель: формировать категории множественного числа родительного падежа.

Оснащение: сюжетные картинки

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Задайте вопросы.

В каком магазине работает продавец? (В обувном.)

Почему ты так решил? (Потому, что на полках стоит много обуви.)

Попросите ребенка: «Рассмотри картинку и скажи, что держит в руке продавец». (Один сапог.)

«Найди сапоги на второй полке. Скажи, что стоит на второй полке?» (Две пары сапог.)

«Найди и покажи на второй полке высокие сапоги. Скажи, сколько пар высоких сапог стоит на второй полке?» (Одна пара.)

«Сколько пар женских сапог стоит на второй полке?» (Две пары.) Спросите ребенка, сколько туфель стоит на верхней полке. (Много туфель.)

«Сколько пар из них женских? (Семь пар.) А сколько мужских?» (Ни одной.)

«Как называется человек, продающий обувь?» (Продавец обувного отдела.)

«Как называется человек, покупающий обувь в обувном магазине?» (Покупатель.)

10.Игра «Что кому!»

Цель: понимать и использовать в речи обобщающее слово «профессия». Расширяет словарный запас за счет имен существительных, обозначающих названия транспортных профессий (водитель, летчик, машинист) и творческих (композитор, писатель, художник).

Оснащение: предметные картинки

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть на картинке разные виды транспорта (грузовую машину, легковую машину, самолет, поезд). Предложите ребенку рассмотреть изображенных людей. Попросите его рассказать, как называется профессия каждого человека. Попросите ребенка соединить цветным карандашом человека определенной профессии с тем видом транспорта, на котором он работает. Летчик летает на самолете. Машинист водит паровоз. Водитель водит легковую, грузовую машину. Предложите ребенку послушать рифмовку:

Летчик рукой
прижимает штурвал,
Водитель справляется
ловко с рулем, А
машинист как ведет
паровоз? Он рычаги
нажимает, В дальний
путь паровоз
отправляет!

11.Игра «Без чего!»

Цель: закреплять в речи формы родительного падежа имен существительных.

Оснащение: предметные картинки
(); цветные карандаши или фломастеры.

Ход игры: расскажите ребенку, что прежде чем отправиться в дальний путь, необходимо проверить техническое состояние транспорта. Предложите ребенку посмотреть внимательно и сказать, что неисправно у паровоза, легковой машины, самолета, вертолета. Чего нет у паровоза? (Трубы.)
Чего нет у легковой машины? (Дверцы.)
Чего нет у самолета? (Крыла.)
Чего нет у вертолета? (Лопастей.)
Чего нет у парохода? (Кормы.)

Предложите ребенку найти в нижней части листа недостающие детали. Попросите соединить их цветными карандашами с теми видами транспорта, которые их «потеряли». Назовите профессии людей, которые чинят транспорт. Паровоз чинит... (ремонтник).
Корабль чинит... (судоремонтник).
Легковую машину чинит... (автослесарь).
Самолет и вертолет чинит... (механик).

12.Игра «Все профессии нужны, все профессии важны»

Цель: закреплять в речи форму дательного падежа имен существительных, обозначающих предметы, характерные для определенных профессий.

Оснащение: предметные картинки
(); цветные карандаши или фломастеры.

Ход игры: предложите ребенку рассказать, людей каких профессий он видит справа (продавец, крановщик), слева (каменщик, плотник, кассир). Попросите ребенка назвать предметы, находящиеся в нижней части листа. Попросите его определить и сказать, кому какой предмет необходим для работы. Например: Каменщику нужен мастерок.

Плотнику нужен ... (рубанок).
Крановщику нужен ... (подъемный кран).
Продавцу нужны ... (весы).
Кассиру нужна ... (касса).
Предложите ребенку закончить начатую вами фразу. Попросите его соединить предмет с человеком, которому этот предмет необходим для работы.

13.Игра «Чем лечат!»

Цель: закреплять в речи формы имен существительных в творительном падеже.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку поиграть в «доктора». Прочтите стихотворение:

Под землей
копая ход, Как-
то лапу ранил
крот. Дятла
просит:
«Помоги! Вдруг
останусь без
ноги?» — Лапу
вылечить
несложно, Вот
совет мой от
души: К свежей
ране осторожно
Подорожник
приложи.

Задайте ребенку вопросы по тексту.

Чем лечил дятел кроту лапу?

(Подорожником.)

Предложите ребенку взять на себя роль врача, а на себя возьмите роль больного. Врач принимает больных с разными болезнями и советует, как лечиться. Например:

Больной: У меня болит палец. Я его порезал.

Врач: Промойте рану ... перекисью водорода. Смажьте ... зеленкой (йодом).

Перевяжите ... бинтом.

Больной: У меня болит горло.

Врач: Завяжите горло теплым ... шарфом.

Полощите ... лечебным раствором.

Усложнение: придумайте другие игровые ситуации.

14.Игра «Отгадай загадку»

Цель: развивает смекалку, абстрактное мышление; закреплять в речи форму имен существительных в предложном падеже.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку внимательно прослушать текст загадки. Попросите его рассказать, о чем она. Предложите назвать отгадку и рассказать, как он догадался.

Кто в дни болезней всех полезней, И
лечит нас от всех болезней?

(Доктор)

Ходит он по этажам,
Вести в дом приносит
нам, Телеграммы, письма,
бланки, Сумка у него на
ляжке... Угадай, кто же
он? Ну, конечно...

(Почтальон.)

Очень сложная работа —
Всех доставить на работу.
Чтоб никто не опоздал,
Чтобы день прекрасным
стал.

(Шофер.)

Кто в самолете всех
главней, Кто мчится выше
туч, И пассажиров вмиг
доставит Туда, где их
сегодня ждут?

(Летчик)

Кто в магазине день-деньской
Продает продукты — овощи и
фрукты?

(Продавец) **Усложнение:** подберите другие загадки о профессиях

15.Игра «Что мы умеем!»

Цель: образовывать новые слова из словосочетаний.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: повторите с ребенком названия профессий. Начните фразу, предложите ребенку продолжить начатую вами фразу.

Летает на самолете ... (летчик).

Водит паровоз ... (машинист).

Водит машину ... (водитель,
шофер).

Предложите ребенку вспомнить и назвать характерные для каждой профессии действия. Начните фразу. Предложите ребенку ее закончить. Если ребенок затрудняется, задайте вопрос (что делает?).

Водитель нажимает на тормоз—
он ... (что делает?) тормозит.

Водитель крутит руль —он ... (что
делает?) рулит.

Летчик отправляется в
путешествие—он ... (что делает?)
путешествует.

16.Игра «Идем в магазин»

Цель: образовывать имена прилагательные от существительных.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку послушать рифмовку:

Очень рад
продавец!
Много
днем
работы!
Он игрушки
продает, Веселится
весь народ! Грузовик
заводной, Пес
пушистый,
смешной!
Неваляшки —
пестрые рубашки!
Счастлив малый
народ! Каждый что-
то унесет!

Предложите ребенку вспомнить, как называются магазины, в которые он ходит с родителями покупать игрушки. Вспомните вместе с ним, что магазины бывают разные. Предложите поиграть — назвать их. Начните фразу, предложите ребенку ее закончить: «Магазин, в котором продаются овощи,—... **овощной** магазин».

Лексический материал

Магазин, в котором продают молочные продукты,—... **молочный** магазин.

Магазин, в котором продают книги,—... **книжный** магазин.

Магазин, в котором продают игрушки,—... **игрушечный** магазин.

17.Игра «Вязальщица»

Цель: образовывать имена прилагательные от существительных.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: вспомните вместе с ребенком, как называется человек, который вяжет разные предметы одежды (вязальщица). Объясните, что вы будете называть материал, из которого вы будете вязать, в ребенок расскажет, что из него он будет вязать. Например: «Свитер из шерсти (какой?) — шерстяной свитер».

Лексический материал

Носки их пуха (какие?) — пуховые носки.

Кофта из льна (какая?) — льняная кофта.

Шарф из шелка (какой?) — шелковый шарф.

18.Игра «Послушай, найди, покажи»

Цель: образовывать слова с помощью приставок.

Оснащение: предметные картинки

Ход игры: покажите ребенку картинки. Попросите его показывать вам ту картинку, которая соответствует произнесенному вами предложению. Например: «Покупатель **входит** в магазин. Покупатель **выходит** из магазина».

Лексический материал

Продавец **подходит** к витрине. Продавец **отходит** от витрины.

Продавец **складывает** игрушки (в коробку). Продавец **выкладывает** игрушки (на прилавок).

Кассир отдает чек. Кассир передает чек.

19.Игра «Много»

Цель: употреблять в речи имена существительные в единственном и множественном числе.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: рассмотрите картинки вместе с ребенком. Попросите его называть профессии изображенных людей и показывать их на картинках. Например: «Вот врачи, а это—врач». Если ребенок затрудняется, покажите и назовите профессию в единственном числе, а ребенок образует множественное.

Лексический материал

Врач—врачи, пожарный — пожарные, капитан — капитаны, почтальон—почтальоны, маляр — маляры, балерина—балерины, художник — художники, шофер — шоферы, летчик—летчики, строитель—строители.

20.Игра «Кондитер»

Цель: закреплять в речи формы имен существительных в винительном падеже.

Оснащение: натуральные или вылепленные из пластилина или изображенные на предметных картинках торт, пирожное, хлеб, печенье, пряники, вафли.

Ход игры: прочтите ребенку стихотворение Э. Мошковской «Кондитер»:

Поглядите,
Вот — кондитер
Испечет он,
Что хотите!
Он, наверно, чей-то папа,
Он, наверно, чей-то дядя,
Он, наверно, чей-то брат...
Этот брат,
Наверно, рад!!!

Попросите ребенка: «Посмотри внимательно на картинки. Скажи, что испек кондитер». (Торт, пирожное, печенье, пряники, вафли, хлеб.)
«Зачеркни тот продукт, который испек хлебопек».

21.Игра «Загадки»

Цель: развивает смекалку, абстрактное мышление; закреплять в речи форму имен существительных в предложном падеже.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку внимательно послушать текст загадки. Попросите его подумать и назвать отгадку. Попросите его объяснить, почему он так решил.

(Летчик)

31.Игра «Что забыл нарисовать художник?»

Цель: правильно употреблять имена существительные единственного и множественного числа родительного падежа.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть картинки. Спросите его: «Что забыл нарисовать художник? Чего нет у лисы?» (У лисы нет хвоста.)

«Без чего мальчик не может идти гулять?» (Без обуви.)

«Без чего девочке нельзя выйти на улицу?» (Без шапки.)

Предложите ребенку исправить ошибки художника — дорисовать недостающие детали

32.Игра «Я, мы, он, она, вместе — дружная семья»

Цель: изменять глаголы по лицам и числам.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: скажите: «Я катаюсь на санках». Попросите ребенка повторить предложение, но вместо «я» сказать «ты».

Предложите ребенку продолжить игру. Попросите его повторить произнесенную вами фразу, подставить другое местоимение и изменить форму глагола.

«Я гуляю по лесу. — Ты ... (гуляешь) по лесу.
Я кормлю птиц. — Он ... (кормит) птиц.
Я играю в хоккей. — Мы ... (играем) в хоккей.
Я играю в снежки. — Они ... (играют) в снежки.
Я леплю снеговика. — Вы ... (лепите) снеговика».

33.Игра «Как!»

Цель: давать качественную оценку совершающихся действий, отвечая на вопрос *как?*

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку продолжить вашу фразу. «Самолет летит быстро, а воробей ... (медленно). Санки по полю едут медленно, а с горки ... (быстро). Птицы летом поют много, а зимой ... (мало). Птицы летом поют громко, а зимой ... (тихо). Животным летом в лесу хорошо, а зимой ... (плохо). Ежику в норке тепло, а зайцу под кустиком ... (холодно). Летом в лесу корма много, а зимой ... (мало)».

22.Игра «Самое-самое»

Цель: образовывать сравнительную степень имен прилагательных в различных падежах.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку закончить начатую вами фразу. Например: «Кондитер испек не просто вкусный торт, а (какой?)... **вкуснейший** торт».

Лексический материал

Почтальон принес не просто красивый журнал, а (какой?)... **красивейший** журнал.

Врач лечил не просто хитрого мальчика, а (какого?)... **хитрейшего** мальчика.

Летчик летел не просто на быстром самолете, а (на каком?)... на **быстрейшем** самолете.

Усложнение: придумайте свой лексический материал.

23.Игра «Подбери слово»

Цель: образовывать имена существительные из двух слов.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку составить сложные слова из двух предложенных слов.

Лексический материал

Пашет землю — землепашец.

Выращивает лес — лесовод.

Выращивает сад — садовод.

Копает землю — землекоп.

Рубит лес — лесоруб.

Прочтите стихотворение:

Хлеб ржаной,
батоны, булки
Не добудешь на
прогулке. Люди
хлеб в полях
лелеют Сил для
хлеба не
жалеют.

Задайте
вопросы.

Как называют человека,
который выращивает
хлеб? (Хлебороб.)

Как называют человека,
который печет хлеб?
(Хлебопек.)

Усложнение:

придумайте свой
лексический материал.

24.Игра «Я — летчик»

Цель: образовывать новые слова при помощи приставок.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку послушать рифмовку:

Я летчик, лечу высоко
Взлетаю в синие дали,
Пролетаю над городом сонным,
Подлетаю к взлетной полосе,
И меня увидят все!
Из дома **я улетаю**,
И опять домой **прилетаю!**

Голосом подчеркивайте выделенные слова.
Попросите его объяснить значение выделенных в тексте слов.

25.Игра «Многозначность слов»

Цель: понимать многозначность слов.

Оснащение: предметные картинки

Ход игры: расскажите ребенку о том, что многие слова могут употребляться в разных ситуациях и обозначать разные предметы. Прочтите рифмовки. Предложите ребенку найти на картинке и показать соответствующий предмет

Они обычно
для шитья, И у
ежа их видел я.
Бывают на
сосне, на елке.
Аназываются...
иголки.

Груз поднимают краны на стройке, Кран для
воды починил нам сосед. Так починил, что воды
дома нет. Улетает время безвозвратно, Улетают
дни, недели, годы, Улетает птица в небо высоко,
Улетает камень в пропасть глубоко.

26.Игра «Мы такие разные»

Цель: подбирать антонимы.

Оснащение: сюжетные картинки .

Ход игры: покажите ребенку картинки с изображенными на них мальчиками. Объясните, что один из этих мальчиков — строитель, а второй—разрушитель. Спросите ребенка, кем он хочет быть в игре. На себя возьмите оставшуюся роль. Укажите на любую картинку. Назовите изображенное на ней действие. Предложите ребенку найти картинку с противоположным действием и назвать его.

Лексический материал

Созидатель—разрушитель.

Добрый—злой.

Храбрый—трусливый.

Большой—маленький.

Строить—ломать.

Смеяться — плакать.

Стоять — бежать.

Старый—новый.

Горячо—холодно,

Усложнение: придумайте свой лексический материал.

27.Игра «Как сказать иначе!»

Цель: употреблять в речи причастия.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: попросите ребенка составить по предложенному вами образцу словосочетание. Если ребенок затрудняется выполнить задание, можно задавать ему вопросы *какой? какой? какое?* Например: «Летчик летит в самолете.— Какой летчик?— Летчик, летящий в самолете».

Лексический материал

Капитан плывет на пароходе.—Какой капитан?—Капитан, плывущий на пароходе.

Лесоруб рубит лес.— Какой лесоруб?—

Лесоруб, рубящий лес.

Усложнение: увеличьте количество лексического материала.

28. Игра «Кто больше скажет о профессии»

Цель: соотносить действия людей с их профессией; образовывать соответствующие глаголы.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: повторите вместе с ребенком значение слова «профессия». Расскажите ему, что каждый взрослый выполняет на своей работе определенные действия, характерные для его профессии. Объясните ребенку правила игры: «Я буду рассказывать о действиях человека, а ты назови его профессию». Например: «Как называется человек, который учит детей?» (Учитель.)

«Как называется человек, который ухаживает за полем?» (Землепашец.)

«Как называется человек, который выращивает хлеб?» (Хлебороб.)

«Как называется человек, который выращивает лес?» (Лесник.) «Как называется человек, который печет кондитерские изделия?»

(Кондитер.) «Как называется человек, который строит дома?»

(Строитель.) **Усложнение:** придумайте свой лексический материал.

29. Игра «Зимние забавы»

Цель: употреблять в речи инфинитив глаголов (кататься, бегать, играть, лепить, плясать, кружиться); отвечать на вопросы.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: расскажите ребенку: «Зима не только красива. Зима — веселое время года. Зимой можно...»

Попросите ребенка помочь вам рассказать, что можно делать зимой. Рассматривайте вместе с ребенком предметные картинки и говорите: «Зимой можно кататься с горки на санках, бегать на лыжах, кататься на коньках, играть в хоккей, лепить снеговиков и разных зверей, плясать и кружиться вокруг новогодней елки».

Спросите ребенка, какая из зимних забав ему больше нравится.

30. Игра «Раз, два, посчитай»

Цель: согласовывать имена существительные женского рода с числительными «один», «два», «три», «четыре», «пять»; игра способствует развитию зрительного внимания.

Оснащение: 5 палочек, 5 шишек; предметные картинки .

Ход игры: положите перед ребенком 5 палочек и предложите их сосчитать. (Одна палочка, две палочки, три палочки, четыре палочки, пять палочек.)

Предложите ребенку внимательно рассмотреть нарисованные снежинки. Попросите его найти 2 одинаковые.

31.Игра «Что забыл нарисовать художник?»

Цель: правильно употреблять имена существительные единственного и множественного числа родительного падежа.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть картинки. Спросите его: «Что забыл нарисовать художник? Чего нет у лисы?» (У лисы нет хвоста.)

«Без чего мальчик не может идти гулять?» (Без обуви.)

«Без чего девочке нельзя выйти на улицу?» (Без шапки.)

Предложите ребенку исправить ошибки художника — дорисовать недостающие детали

32.Игра «Я, мы, он, она, вместе — дружная семья»

Цель: изменять глаголы по лицам и числам.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: скажите: «Я катаюсь на санках». Попросите ребенка повторить предложение, но вместо «я» сказать «ты».

Предложите ребенку продолжить игру. Попросите его повторить произнесенную вами фразу, подставить другое местоимение и изменить форму глагола.

«Я гуляю по лесу. — Ты ... (гуляешь) по лесу.

Я кормлю птиц. — Он ... (кормит) птиц.

Я играю в хоккей. — Мы ... (играем) в хоккей.

Я играю в снежки. — Они ... (играют) в снежки.

Я леплю снеговика. — Вы ... (лепите) снеговика».

33.Игра «Как!»

Цель: давать качественную оценку совершающихся действий, отвечая на вопрос *как?*

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку продолжить вашу фразу. «Самолет летит быстро, а воробей ... (медленно). Санки по полю едут медленно, а с горки ... (быстро). Птицы летом поют много, а зимой ... (мало). Птицы летом поют громко, а зимой ... (тихо). Животным летом в лесу хорошо, а зимой ... (плохо). Ежику в норке тепло, а зайцу под кустиком ... (холодно). Летом в лесу корма много, а зимой ... (мало)».

34.Игра «Измени слово»

Цель: образовывать сравнительную степень имен прилагательных.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: предложите ребенку договаривать начатую вами фразу.

«Елка высокая, а сосна ... (выше).

Синичке зимой холодно, а воробьишке еще ... (холоднее).

Куртка теплая, а комбинезон ... (теплее).

Заячья нора глубокая, а медвежья ... (глубже).

У папы лопата большая, а у дворника ... (больше)».

35.Игра «Прятки»

Цель: понимать и правильно употреблять в речи предлог «за».

Оснащение: сюжетная картинка .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть картинку и ответить на вопросы.

«Какое время года изображено на картинке? (Зима.)

Правильно, как ты догадался? (Кругом лежит снег, люди тепло одеты, деревья голые.)

Кто нарисован на картинке? (Мальчик, девочка, дядя, тетя.)

Что они делают? (Играют в прятки.)

Кто водит (ведущий)? (Мама.)

Где сидит девочка? (За кустом.)

Где стоит мальчик? (За деревом.)

Где стоит папа? (За домом.)»

Для закрепления полученных знаний поиграйте с ребенком в прятки. Попросите ребенка прятаться так, как вы скажете, например: «Спрячься за стул (за кресло; за кровать; за дверь)».

36.Игра «Кто что делает?»

Цель: подбирать имена существительные к названным действиям.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: произнесите предложение, например: «Собака рисует», и попросите ребенка исправить ошибку.

«Девочка спит в берлоге. (Медведь.)

Мама зимой по лесу бежит. (Заяц.)

Бабушка расстелила по земле большой белый ковер и спрятала под ним от мороза зверей. (Зима.)

Детки прилетели к нам зимой во двор. (Птицы.)

Дедушка катается с горки на санках. (Ребенок.)»

37.Игра «Где и как зимуют звери»

Цель: узнает, где и как зимуют лесные обитатели; уточняет и систематизирует представление о признаках и особенностях зимы.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: предложите ребенку послушать рассказ: «Кончается время года, которое мы так полюбили. Уходит ... (зима). Зима — очень красивое время года. Почему зима красива?»

При необходимости покажите ребенку картинку с зимним пейзажем.

«Зимой очень красиво! Все ветки покрыты снегом, и на еловых лапах лежит снег. Если задеть ветку, снег может осыпаться. Он так и сверкает разноцветными искрами! Везде — в поле, в лесу расстелила зима белый пушистый ковер и спрятала от мороза разных зверей. А кого спрятала?»

Покажите предметные картинки с изображением зверей и птиц.

«Медведь устраивает себе берлогу в самой чаще леса. Берлога — это глубокая яма в земле. В берлоге тепло. В феврале рождаются медвежата.

Повтори, где зимует медведь и покажи на картинке.

Еж, как и медведь, тоже спит всю зиму. Осенью, с наступлением холодов, ежи зарываются в опавшие листья.

Найди на картинке „спальню" ежа. Где зимует еж?

Заяц зимой бегаёт по лесу, по полю. Ему и страшно, и зябко! Его белая шубка намного теплее старой, летней, но и в ней он иногда мерзнет. Грызёт заяц кору с веточек. Если ветки находятся высоко, заяц забирается на сугроб, встает столбиком. Спит заяц где придется, чаще всего под кустами. А если очень холодно, роет в снегу глубокую норку.

Покажи на картинке и скажи, где спит заяц.

Зимующие в лесу птицы в морозы перебираются ближе к жилью. Знают — люди им помогут!

Как люди заботятся о птицах? Какие птицы остаются в наших краях, никуда не улетают? (Вороны, галки, воробьи, синицы.)»

38.Игра «Идем за грибами»

Цель: формировать единственное и множественное число имен существительных.

Оснащение: предметные картинки с изображением медведя, зайца или лисы, сюжетная картинка .

Ход игры: предложите ребенку внимательно рассмотреть картинки и ответить на ваши вопросы: «Сколько грибов у бельчонка?» (У бельчонка один гриб.) «Сколько грибов у мамы-белки?» (Много грибов.) «Сколько подосиновиков у бельчонка?» (У бельчонка один подосиновик.) «Сколько лисичек у мамы-белки?» (Две лисички.) Предложите ребенку раздать лесным обитателям грибы. Спросите: «Кому, сколько и каких грибов дал бельчонок?»

39.Игра «Найди, угадай, назови»

Цель: дифференцировать имена существительные мужского и женского рода с окончаниями -а, -я.

Оснащение: сюжетная картинка .

Ход игры: подготовьтесь к игре заранее. Вырежьте осенние желтые листочки (рис. 2). Наклейте их над каждым грибочком на сюжетной картинке (листочек должен подниматься и открывать спрятавшийся гриб).

Предложите ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Спросите у ребенка: «Кто изображен на картинке?» (Грибники.) Спросите его: «Кто стоит справа?» (Мужчина-грибник.) «Как еще можно назвать грибника?» (Он.) Предложите ребенку сказать, кто стоит слева. (Женщина-грибник.) «Как еще ее можно назвать?» (Она.) Попросите ребенка рассказать, что грибники делают в лесу. (Собирают грибы.) Спросите ребенка: «Какой гриб ты увидел в лесу?» Скажите, что грибы спрятались под листьями. Предложите ребенку приподнять лист и ответить на вопрос: «Какой гриб ты увидел?» Игру проводите по очереди. Ответ ребенка: «Я увидел в лесу...». Ваш ответ: «Я увидела...».

40.Игра «В корзинке»

Цель: формировать окончания имен существительных винительного падежа.

Оснащение: сюжетная картинка

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Спросите его: «Кого ты видишь на картинке?» (Девочку.) «Какое время суток?» (Вечер.) «Что делает девочка вечером в лесу?» (Собирает грибы.) Вырежьте еловые лапы и наклейте их на грибы, расположенные вокруг корзинки.

Прочтите рифмовку:

Я по лесу шла
И грибок нашла.
В корзину положила,
Домой я не спешила.

Предложите ребенку помочь девочке поскорее набрать полную корзинку грибов. Объясните ему, что наступил вечер, скоро стемнеет и девочка может заблудиться в лесу.

Предложите собирать грибы и складывать их в корзинку. Приподнимайте еловые ветки и говорите: «В корзину положим (сыроежки). В корзину положим (лисички). В корзину положим (опята). В корзину положим (подосиновики)»

41.Игра «Под листом, под кустом»

Цель: формировать падежные категории (творительный падеж).

Оснащение: сюжетная и предметные картинки

Ход игры: подготовьтесь к игре заранее. Вырежьте по контуру лист, куст. Предложите ребенку вместе с ежом пойти в лес за грибами. Спросите его: «Где ты видишь грибы?» (Нигде.) Предложите ребенку поискать грибы. Спойте песенку ежа:

Я веселый серый еж.
На кого же я похож?
На мешок с иголками,
Что лежит под елками.

Накройте большие грибы вырезанным кустом, а маленькие грибы — листиком. Еж предлагает ребенку поискать грибы под листом; под кустом. Спросите ребенка: «Где ты нашел большой гриб?» (Под кустом.) «Где ты нашел маленький грибочек?» (Под листом.)

42.Игра «Сложи и расскажи»

Цель: использовать имена прилагательные, обозначающие признаки грибов; согласовывать имена прилагательные с существительными в роде (мужском, женском, среднем), числе, падеже.

Оснащение: подберите картинки с изображением грибов (лисичка, сыроежка, подосиновик), а также шляпок и ножек этих грибов; игрушечная белка.

Ход игры: подготовьтесь к занятию. Вырежьте шляпки грибов. Сложите их в коробочку. Предложите ребенку рассмотреть грибы на картинках. Попросите его выбрать понравившийся гриб. Описать его — назвать части (шляпка, ножка). Описать величину его шляпки, ножки, а также их цвет. Возьмите игрушечную белку. Расскажите, что белка собрала грибы и решила их посушить. Она нанизывала грибы на сучки. Грибы сломались — ножка осталась на ветке, а шляпки упали на полянку.

Предложите ребенку помочь белке — подобрать шляпки к ножкам. Попросите его назвать гриб, цвет его шляпки, величину и форму ножки.

43.Игра «Ежик развешивает грибы»

Цель: образовывать сравнительную степень имен прилагательных.

Оснащение: сюжетная и предметные картинки .

Ход игры: рассмотрите вместе с ребенком сюжетную картинку. Расскажите ребенку небольшую историю про хозяйственного ежика: «Жил да был в лесу еж. Был он очень хозяйственным. Собирал осенью грибы, солил их на зиму. Да еще сушил. Любил еж из сушеных шляпок варить суп, а из сушеных ножек — грибное рагу. Растопит еж в норе печку и начинает грибы к сушке готовить — нанизывает на веревочки ножки и шляпки. Еж был очень умный. Он не нанизывал все подряд, а сортировал шляпки и ножки по величине. Сначала он нанизывал большие, а затем — по убывающей. Он знал, что ближе к печке они высохнут быстрее. Маленькие хорошо высохнут и подальше от нее.

Привяжет еж веревочку за один конец к печке и начинает на нее нанизывать грибы. Когда еж нанижет грибы на веревочку, то привязывает второй конец к гвоздику в стене. Грибов много. Тяжело ежу одному с ними справиться».

Предложите ребенку помочь ежу — рассортировать шляпки и ножки грибов по величине. Попросите его «нанизать их на веревку» — наложить вырезанные части гриба на нарисованные веревочки; назвать величину частей гриба по убывающей: большая шляпка, поменьше, еще меньше; большая ножка, поменьше, еще меньше.

Попросите ребенка сравнивать величину и называть ее: большая — больше, маленькая — меньше.

44.Игра «Съедобный — несъедобный»

Цель: называть грибы; определять их качества «съедобный — несъедобный»; согласовывать существительные, обозначающие грибы, с именами прилагательными, обозначающими их качества, в мужском и женском роде.

Оснащение: сюжетная и предметные картинки, цветные карандаши.

Ход игры: покажите ребенку на картинке условные обозначения: вилка и нож — съедобный гриб, машина «Скорой помощи» — несъедобный гриб. Расскажите ему о том, что обозначают эти условные обозначения.

Предложите ребенку рассмотреть полянку с грибами, назвать их. Попросите его определить, какие грибы съедобные, а какие — нет. Предложите соединить съедобные и несъедобные грибы с соответствующими условными обозначениями карандашами разного цвета.

Попросите ребенка рассказать маленькой девочке Машеньке о том, какие грибы съедобные, а какие несъедобные. Съедобные — лисичка, опенок, подберезовик, сыроежка. Несъедобные — мухомор, бледная поганка.

Предложите ребенку поиграть в игру с мячом. Прочтите рифмовку:

Я бросаю, ты лови,

Гриб съедобный назови.

Поиграйте в «игру наоборот»: вы называете гриб, а ребенок определяет и называет его качество (съедобный, несъедобный).

45.Игра «Огорчен — весел»

Цель: образовывать краткие прилагательные от прилагательных «веселый» и «грустный» — «огорчен» и «весел».

Оснащение: сюжетная и предметные картинки .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть первую картинку. Попросите его назвать эмоциональное состояние ежиков-грибников (веселый — веселые).

Прочтите рифмовку:

Как-то два друга поехали в лес,

Корзинки с собой прихватив.

Грибы собирали, другим не мешали.

Вот сели они на полянке.

К ним старый грибник подошел,

В корзинке у них он нашел:

Поганку, горькушку и злой мухомор.

Сказал несъедобным грибам строго:

«Вон!»

Стоят грибники, а в корзинке...

Лишь листья одни от осинки!

Предложите ребенку рассмотреть эмоциональное состояние грибников на второй картинке. Назвать его (каждый ежик огорчен). Спросите: «Кто весел?» (Весел старый грибник — медведь.)

Предложите ребенку рассмотреть изображенные лица людей. Попросите его одних сделать веселыми, а других — грустными. Предложите нарисовать им рот и брови. Спросите ребенка: «Кто огорчен?» (Мужчина огорчен, мальчик огорчен, женщина огорчена, девочка огорчена.)

После выполнения работы спросите ребенка: «Какое настроение у мальчика, девочки? Кто из них огорчен, а кто весел?»

46.Игра «Солим грибы»

Цель: согласовывать имена числительные «два», «пять» с именами существительными, обозначающими названия грибов.

Оснащение: предметные картинки, цветные фломастеры.

Ход игры: Предложите ребенку послушать рифмовку:

Сегодня мама и дочка

Солят на зиму грибочки.

Грибы по банкам разложили

И рассолом горячим залили.

Попросите ребенка разложить грибы по банкам (провести карандашом или фломастером линии от грибов к банкам): в первую банку положить *пять* сыроежек; во вторую банку — *пять* лисичек; в третью банку — два опенка. Попросите сосчитать грибы в каждой банке и сравнить их количество. Спросите: «Каких грибов больше? Каких грибов меньше? Что нужно сделать, чтобы грибов в каждой банке было поровну?» (В банку с опятами положить еще три опенка.)

47.Игра «Закончи предложение»

Цель: согласовывать глаголы прошедшего времени с местоимениями 1,2,3 лица единственного и множественного числа.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку внимательно прослушать предложение и закончить его.

Я в лес пошла, я гриб... (нашла). Он в лес пошел, он гриб... (нашел).

Я гриб нашла, я гриб... (сорвала). Мы грибы нашли, мы грибы... (сорвали). Он гриб нашел, он гриб... (сорвал). Они грибы нашли, они грибы... (сорвали).

Я грибы вымыла, я их... (засолила). Они грибы вымыли, они их ... (засолили).

Я грибы почистила, я грибы... (сварила). Мы грибы почистили, мы грибы... (сварили).

48.Игра «Маленькие — большие»

Цель: образовывать слова при помощи уменьшительных суффиксов.

Оснащение: предметные картинки

Ход игры: рассмотрите вместе с ребенком парные картинки с изображением грибов — больших и маленьких. Назовите каждый гриб на картинке. Выделите голосом уменьшительный суффикс. Скажите, что суффиксы -чк-, -чек- делают грибочки маленькими. Предложите ребенку поиграть. Выбирайте и называйте грибы большого размера, а ребенку предложите уменьшить гриб с помощью уменьшительного суффикса, назвать его.

Лексический материал: опенок — опеночек, сыроежка — сыроежечка, подберезовик — подберезовичек, масленок — масленочек.

49.Игра «По дорожке я иду»

Цель: употреблять в речи слова, обозначающие название грибов; образовывать форму винительного падежа; правильно использовать предлоги «около», «перед».

Оснащение: лист бумаги, фломастеры, пластилин.

Ход игры: вспомните, как вы ходили в лес за грибами. Попросите ребенка вылепить из пластилина грибы и назвать их. Предложите ребенку поиграть. Нарисуйте на листе бумаги дорожку. Вспомните и нарисуйте вдоль дорожки те деревья, которые видели в лесу, когда ходили за грибами (елку, березу, осину).

Попросите ребенка расставить грибы вдоль дорожки. Скажите, что вы будете грибниками и пойдете за грибами по дорожке в лес.

Предложите ребенку пойти вместе с вами (ножками в этой игре будут пальцы).

Перебирайте указательным и средним пальцем ведущей руки по нарисованной дорожке, имитируя ходьбу). Шагая по дорожке, спрашивайте ребенка о том, какие грибы он видит.

Например: «Вижу около елки мухомор. Вижу перед березой подберезовик. Вижу под осинкой подосиновик».

50.Игра «Что лежит под елкой!»

Цель: употреблять в речи имена существительные в творительном падеже с предлогом «под».

Оснащение: игрушечная елка, мешочек с подарками.

Ход игры: рассмотрите вместе с малышом игрушечную елку. Предложите выделить ее части и назвать их. (Ствол, ветви, иголки.) Спросите ребенка: «Почему люди приносят елку домой?» (Потому что праздник — Новый год.) Попросите малыша закрыть глаза. Положите мешок с подарками под елку. Когда ребенок откроет глаза, попросите его внимательно посмотреть и сказать, что нового появилось под елкой.

Обратите внимание ребенка на красивый мешочек, лежащий под елкой. Предложите ему взять этот мешочек, рассмотреть его. Затем попросите ребенка вынимать из мешочка подарки по одному и называть их. Попросите ребенка подумать о том, кому бы он их подарил.

Предложите ему положить подарок для мамы, папы, бабушки ... под елку. Попросите ребенка рассказать о том, что лежит под елкой. «Шоколадка лежит под елкой».

Усложнение возможно за счет увеличения количества подарков.

51.Игра «Играем в прятки с Дедом Морозом»

Цель: употреблять в речи имена существительные в творительном падеже с предлогом «за».

Оснащение: игрушки — елка, дед-мороз, заяц, медведь, белка (или любые другие игрушки по желанию ребенка).

Ход игры: предложите ребенку поиграть. Поставьте на стол игрушечную елку.

Прочтите рифмовку:

Новый год у
ворот. Дед
Мороз к нам
идет,
Ребятишек
елка ждет,
Звери водят
хоровод —
Веселится весь
народ!

Предложите ребенку поиграть с дедом-морозом в прятки. Спрячьте всех гостей (зайца, медведя, белку) за елку. Игрушечный дед-мороз подходит к елке и спрашивает у ребенка: «Где же гости?» Ребенок предлагает поискать их.

Дед Мороз начинает искать гостей. Предложите ребенку помочь ему. Покажите из-за елки (справа) заячьи ушки. Спросите ребенка: «Где спрятался зайка?» (За елкой справа.)

Варианты могут быть различными — справа, слева.

Когда дед-мороз найдет с помощью ребенка всех зверей-гостей, предложите всем встать в хоровод вокруг елки и спеть новогоднюю песню.

Усложнение возможно за счет увеличения количества гостей.

52.Игра «Наряжаем елку»

Цель: употреблять в речи имена существительные в винительном падеже с предлогами «на», «в», «под» и наречия «вверху», «внизу», «в середине».

Оснащение: три коробки; игрушечная елка; елочные украшения.

Ход игры: поставьте перед ребенком три красиво украшенные коробки. Предложите ему найти в одной из коробок новогоднюю елку. Когда ребенок выполнит задание, спросите: «В какой коробке лежала елка?» (В красной коробке лежала елка.)

Проведите игру с поисками елочных украшений по аналогии. Спросите: «В какой коробке лежали елочные украшения?» Прочтите рифмовку:

Зеленая, колючая
Она в лесу жила.
Под Новый год,
нарядная, В
гости к нам
пришла.

Предложите ребенку нарядить елку. Попросите его рассказать, где какая игрушка висит, при этом употреблять наречия «вверху», «внизу», «в середине».

Например: «Шарик висит на елке наверху. Хлопушка висит на елке внизу». Проведите игру с поисками остальных елочных украшений по аналогии.

53.Игра «Блестящий — матовый»

Цель: понимать значение слов «блестящий», «матовый»; согласовывать имена существительные с прилагательными в роде и числе.

Оснащение: блестящие и матовые елочные игрушки, лежащие в одной коробке; два мешочка — один из блестящей ткани, второй — из матовой.

Ход игры: рассмотрите вместе с ребенком елочные игрушки. Предложите их назвать. Возьмите из коробки одну блестящую и одну матовую игрушку. Назовите их признаки — блестящая, матовая. Предложите ребенку взять блестящий мешочек, затем — матовый. Попросите его разложить блестящие игрушки в блестящий мешочек, а матовые — в мешочек из матовой ткани.

Попросите ребенка вспомнить и сказать, какие игрушки лежат в блестящем мешочке. 1 (В блестящем мешочке лежит блестящий елочный шар, блестящая сосулька, блестящие бусы.) Игру с поисками матовых игрушек проведите по аналогии.

Усложнение возможно за счет увеличения количества елочных игрушек.

54.Игра «Кто что делает!»

Цель: согласовывать глаголы 1, 2, 3 лица единственного и множественного числа с местоимениями «я», «мы», «вы», «он», «она», «они».

Оснащение: сюжетные картинки .

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть картинку и ответить на ваши вопросы:

«Кто нарисован на картинке?» (Девочка.)

«Что она делает?» (Она поет около елки.)

«Кто нарисован на картинке?» (Дед

Мороз.) «Что он делает?» (Он дарит подарок мальчику.)

«Кто нарисован на картинке?»

(Снегурочка.) «Что она делает?» (Она поет.)

«Кто нарисован на картинке?» (Мальчик.)

«Что он делает?» (Он танцует около елки.)

Предложите ребенку продолжить игру.

Попросите его угадать, какое игровое действие!

вы выполняете, выполнить это же действие и сказать, что он делает. Например: «Я танцую,]

Ты ... (танцуешь). Мы ... (танцуем).

55.Игра «А у меня лучше»

Цель: образовывать сравнительную степень имен прилагательных.

Оснащение: сюжетная и предметные картинки .

Ход игры: подготовьтесь к игре заранее. Вырежьте предметные картинки и приклейте их с одной стороны к силуэту корзинки на сюжетной картинке так, чтобы получилась книжка-корзинка.

Предложите ребенку рассмотреть сюжетную картинку, назвать героев. Попросите его определить и назвать величину каждого зайца (большой и маленький).

Расскажите ребенку: «Зайцы были на новогодней елке. Дед Мороз подарил им подарки. Зайцы сложили их в корзинки и поскакали в лес. На тропинке зайцы встретились и стали хвастаться своими подарками. Маленький заяц посмотрел в свою корзину и сказал: „У меня большая морковка.“ Большой заяц тоже посмотрел в свою корзину и сказал: „А моя морковка ... **больше**“».

Лексический материал

Яблоко вкусное, а мое еще ... (вкуснее).

Мороженое холодное, а мое еще ... (холоднее).

Твой шарик красивый, а мой еще ... (красивее).

56.Игра «Собираем подарки»

Цель: согласовывать имена существительные мужского, женского и среднего рода с числительными «один», «два», «пять».

Оснащение: орехи, яблоки, конфеты; подарочные коробки.

Ход игры: предложите ребенку вспомнить и рассказать о том, что ему подарил Дед Мороз. Скажите, что детей очень много и старому Деду Морозу трудно приготовить для всех подарки. Прочтите рифмовку:

Мы Морозу помогали,
Мы подарки собирали!
Яблоки, конфетки
Мы снимали с ветки,
Орехи и хлопущки —
Для Вани и Танюшки.

Предложите ребенку разложить подарки в подарочные коробки. Поставьте перед ребенком нарядную миску с подарками — орехами, яблоками, конфетами. Поставьте две подарочные коробки.

Около одной из коробок положите карточки с цифрами — один, два, пять. Попросите ребенка выбрать подарки в соответствии с теми цифрами, которые лежат около подарочной коробки. Предложите рассказать, что и в каком количестве он положит в коробку. Например: «Два яблока, одну конфету, пять орехов».

57.Игра «Слова наоборот»

Цель: подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).

Оснащение: парные картинки .

Ход игры: покажите ребенку парные картинки. Предложите ему внимательно прослушать начатое вами предложение и закончить его нужным словом (антонимом). Попросите ребенка подобрать парные картинки — соединить карандашом картинки с противоположным значением.

Скажите:
«Елка
большая, а
елочка ...
(маленькая).
Дед Мороз
старый, а
Снегурочка
...
(молодая).
Конфета
сладкая, а
лимон ...
(кислый).
Снег
холодный,
а огонь ...
(горячий)».

58.Игра «Скажите ласково»

Цель: использовать уменьшительно-ласкательные суффиксы имен существительных мужского, женского и среднего рода.

Оснащение: не требуется.

Ход игры: предложите ребенку изменить слова в предложениях по образцу.
Лексический материал В лесу елка, а в лесочке ... (елочка). На елке звезда, а на елочке ... (звездочка). У ежа грибы, а у ежика ... (грибочки). У зайца морковка, а у зайчонка ... (морковочка). У белки орех, а у белочки ... (орешек).

59.Игра «Скажи, какой!»

Цель: образовывать имена прилагательные от существительных.

Оснащение: скакалка.

Ход игры: возьмите скакалку за одну ручку, вторую ручку дайте ребенку.

Назовите имя существительное и потяните скакалку за ручку к себе. Предложите ребенку образовать от существительного прилагательное и потянуть скакалку за ручку на себя.

Лексический материал

Лед — ... (ледяной).

Холод — ... (холодный).

Красота — ... (красивый).

Белизна — ... (белый).

Стекло — ... (стеклянный).

60.Игра «Мы гуляем по саду»

Цель: находить такой же по форме лист (кленовый, дубовый, березовый); находить такой же по цвету лист (желтый, красный, зеленый), называть цвет листьев; игра способствует развитию зрительного внимания и словаря; узнает значение слов «осень», «осадки», «листопад»); будет называть приметы осени; различать осенние цветы — золотой шар, ноготки.

Оснащение: сюжетная картина, цветные карандаши.

Ход игры: рассмотрите вместе с ребенком картину. Спросите его: «Кто нарисован на картине? Как зовут девочку?» Спросите, что надето на девочке. (Вязаная шапочка, теплая курточка, осенние сапожки, шарфик.) Спросите, что она делает. (Собирает листья в букет.) Предложите ребенку послушать небольшой рассказ: «Наступила осень. Посмотри, как на улице пасмурно, темно; идет дождь. Посмотри на одежду девочки. Девочка тепло одета — на ней не только шапочка, но и шарфик, теплая курточка. Почему? Правильно, стало холоднее — похолодало. Наступила осень. И листья на деревьях начинают желтеть и опадать. Посмотри на небо. Видишь, птицы собираются в стаи и улетают на юг — туда, где тепло. Потому и говорят, что осенью не слышно веселого птичьего щебетанья».

Прочитайте стихотворение:

Листопад, листопад,
Листья желтые летят,
Листья под ногой шуршат,
Скоро голым будет сад.

Попросите ребенка показать на рисунке различные листья — большой, маленький; желтый, красный, зеленый. Попросите его найти дерево с желтыми листьями. Предложите провести желтым карандашом линию от желтого дубового листика до дерева, с которого он упал; провести красным карандашом линию от красного кленового листа к клену. Предложите показать два одинаковых листка по цвету, по форме и по размеру (березовые). Обратите внимание на клумбу, мимо которой проходит девочка. Расскажите, как называются цветы, которые там растут (ноготки, золотой шар). Предложите ребенку рассмотреть повнимательнее ноготки. Спросите, на какой цветок они похожи? (На ромашки.) Объясните ребенку, что ноготки действительно похожи на ромашки, только у ромашек лепестки белые, а у ноготков — желтые. Как и у ромашек, у ноготков есть серединка — глазок, а вокруг серединки расположены лепестки.

Предложите ребенку объяснить, почему другие цветы (покажите их на картинке) называют золотыми шарами? Спросите: «А на что похожи эти цветы-шарики?» Расскажите, что стебель у золотых шаров длинный и легко гнется. Подует ветер, и цветы начинают кивать своими желтыми, золотыми головками. Предложите ему отгадать загадку:

Высоко от земли их головки расцвели.

Головки не простые, головки... (золотые).

Предложите ребенку провести линию от одного цветка до другого такого же. На прогулке предложите ребенку собрать букет из листьев, причем сначала попросите собрать только желтые листья, затем только красные.

61.Игра «Огород»

Цель: понимать разницу в значении глаголов.

Оснащение: сюжетные и предметные картинки.

Ход игры: объясните ребенку, что каждый овощ убирают по-разному.

Предложите ему рассмотреть картинки с изображением овощей (верхнюю часть страницы прикройте) и назвать их по порядку. Затем предложите назвать тот овощ, который выкапывают (картофель); выдергивают (морковь); срезают (капуста); снимают (помидоры). Предложите ребенку проверить, правильно ли он ответил на вопросы — откройте сюжетные картинки.

62.Игра «Прятки»

Цель: понимать и правильно употреблять в речи предлог «за».

Оснащение: предметы — стакан, яблоко, шишка, желудь, груша, орех; предметные картинки.

Ход игры: предложите ребенку рассмотреть картинки и сказать, что где лежит. Спросите его: «Где лежит яблоко?» (Яблоко лежит за стаканом.) «Где лежит шишка?» (Шишка лежит за желудем.) «Где лежит груша?» (Груша лежит за орехом.) «Где корзинка?» (Корзинка за грибом.) «Где капуста?» (Капуста за помидором.) Для закрепления полученных знаний попросите ребенка прятать предметы так, как вы скажете, например: «Спрячь яблоко за стакан!»

63.Игра «Поровну»

Цель: понимать значение слова «поровну».

Оснащение: дары осени (2 шишки, 2 ореха, 2 листика деревьев, 2 камешка, 2 веточки с листом дерева, 2 яблока и т. д.).

Ход игры: положите на стол дары осени. Предложите ребенку разделить все поровну. При необходимости покажите ему, как это делается. (Мне — тебе, мне — тебе...)

64.Игра «Посчитай»

Цель: согласовывать имена существительные мужского, женского и среднего рода с числительными «один», «два», «три», «четыре», «пять».

Оснащение: 5 желудей, 5 шишек, 5 орехов.

Ход игры: положите перед ребенком 5 желудей и помогите ему сосчитать их: «Один желудь, два желудя, три желудя, четыре желудя, пять желудей».

Положите перед ребенком 5 шишек и предложите ему самому сосчитать их по аналогии. (Одна шишка, 2 шишки, 3 шишки, 4 шишки, 5 шишек.) Положите перед ребенком 5 орехов и предложите сосчитать их. (Один орех, два ореха, три ореха, четыре ореха, пять орехов.)

65.Игра «Больше — меньше»

Цель: понимать значение слов «больше — меньше»: образовывать слова с помощью суффиксов.

Оснащение: дары осени (желуди, орехи, грибы, шишки, палочки, веточки, овощи, фрукты).

Ход игры: рассмотрите вместе с ребенком предметы, лежащие на столе. Спросите ребенка: «Что больше — желудь или шишка?»

Лексический материал:

Слива или яблоко; палка или палочка; ветка или веточка; гриб или шишка; гриб или грибочек; орех или орешек.

Возможны другие варианты вопросов: что меньше гриба? что больше желудя? (орех, шишка, гриб); что меньше яблока? и т. п.

66.Игра «Измени слово»

Цель: образовывать сравнительную степень имен прилагательных.

Оснащение: предметные картинки.

Ход игры: предложите ребенку договорить то, о чем вы ему сейчас скажете:

«Груша вкусная, а клубника... (вкуснее).

Шишка маленькая, а желудь... (меньше).

Березовый лист красивый, а кленовый... (красивее).

Ананас кислый, а лимон... (кислее).

67.Игра «Что забыл нарисовать художник!»

Цель: правильно употреблять имена существительные единственного и множественного числа родительного падежа.

Оснащение: предметные картинки .

Ход игры: покажите ребенку картинку и предложите ему сказать, что забыл нарисовать художник. Спросите: «Чего нет у белки?» (У белки нет хвоста.)

Предложите ребенку исправить ошибки художника — дорисовать недостающие детали и рассказать, как нужно было изобразить животных и грибы.

68. Игра «Я, мы, он, она — вместе дружная семья»

Цель: изменять глаголы по лицам.

Оснащение: игра проводится устно.

Ход игры: произнесите предложение, например: «Я собираю овощи». Предложите ребенку повторить предложение, но вместо «я» сказать «ты». Ты... (что делаешь?).

Лексический материал: мы, вы, он, они; гуляю, поливаю, чищу.

Я гуляю в парке. Мы гуляем в парке. Ты гуляешь в парке. Вы гуляете в парке. Он гуляет в парке. Они гуляют в парке.

Я поливаю цветы. Мы поливаем цветы. Ты поливаешь цветы. Вы поливаете цветы. Она поливает цветы. Они поливают цветы.

Я чищу грибы. Мы чистим грибы. Ты чистишь грибы. Вы чистите грибы. Он чистит грибы. Они чистят грибы.

ИГРЫ НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

1. игра "Раз, два, три - ищи!"

Цель: научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

Оснащение: Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

Ход игры: Дети усаживаются на стульчики полукругом. В. раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова «Раз, два, три-ищи!» Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

2. игра "Лото"

Цель: освоение умений выделять различные формы.

Оснащение: карточки с изображением геометрических фигур.

Содержание. Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала, с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

3. игра "Помоги цыплятам"

Цель: учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

Содержание. Зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «Кто плавает по озеру? (Утка с утятами). Сколько уток? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. В. читает стихотворение Д. Хармса:

Речку переплыли
Ровно в полминутки:
Цыпленок на утенке,
Цыпленок на утенке,
Цыпленок на утенке,

А курица - на утке.

4.игра"Кто скорее свернет ленту"

Цель: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

Содержание. Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному ж них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная" и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

5.игра «Волшебные ниточки»

Цель: закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

Оснащение: лист бархатной бумаги 15х20 см, шерстяная нитка длиной 25—30 см.

Содержание:

1-й вариант. Дети сидят за столами. Педагог показывает число предметов одним из способов: на счетной линейке, фланелеграфе, наборном полотне, с помощью картинок или игрушек. Дети выкладывают с помощью нитки цифру, соответствующую числу.

Можно загадывать загадки про цифры. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

2-й вариант. Дети поднимают нитку за один конец над листом и произносят хором волшебные слова: «Нитка, нитка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.

6.игра «Робот»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве, четко формулировать задания.

Содержание: Число участников - не меньше 6-8 человек. Робот - двигается только по команде и только тогда, когда задание четко сформулировано. Если Робот понял команду, он должен сказать: "Задание понял, выполняю". Когда выполнил, должен не забыть сказать: "Задание выполнил". Если задание сформулировано не четко, Робот должен сказать: "Уточните задание, я задание не понял".

Дети должны к Роботу обращаться вежливо и четко, по очереди формулировать различной сложности задания. Педагог следит за ходом игры. На роль Робота ребенок либо назначается, либо вызывается по желанию. Когда Робот выбран, он отходит в сторону или выходит за дверь. Педагог вместе с детьми определяет путь Робота (направление движения и количество шагов, например, не менее 2 и не более 5), темы вопросов. Затем дети прячут какой-либо предмет: игрушку, книги и т.д. Руководя Роботом, дети должны привести Робота к месту, где спрятан предмет.

Входит Робот, встает у двери.

Ребенок

Дорогой Робот, улыбнись и сделай, пожалуйста, 3 шага вперед.

Робот

Задание понял, выполняю (улыбается, делает 3 шага вперед). Задание выполнил.

Ребенок

Уважаемый Робот, пожалуйста, прыгни на одной ножке. Робот

Задание не понял, задание не понял...

Педагог: Уточните Ваше задание. Робот может "перегореть".

Ребенок

Извини, Робот, будь любезен, прыгни на правой ножке 4 раза вперед.

Робот

Задание понял, выполняю.

Далее Роботу могут быть даны разнообразные задания, которые придумают дети.

Например:

- Сделай столько шагов вперед, сколько раз я хлопну.

- Сделай на носочках 4 шага, поверни налево и отгадай загадку.

- Закрой глаза, сделай 2 шага вперед

Все дети по очереди дают задание Роботу.

Игра заканчивается тогда, когда Робот доходит до назначенного места и находит спрятанный предмет.

7.игра. «Бегите к цифре»

Цель: упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

Оснащение: карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

Содержание:

Игра малой подвижности. Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

8.игра. «Фотосалон»

Цель: закреплять образы цифр, понимать их соответствие числу предметов; развивать память и внимание.

Оснащение: карточки с изображением цифр; раздаточный материал: набор фишек (пуговиц или мелких игрушек), карточка размером 10x15 или 15x20 см, фишки.

Содержание:

Педагог предлагает детям стать фотографами, т.е. на своей карточке-фотопластинке изображать фишками или мелкими игрушками цифры, которые «придут» в «фотосалон». За быструю и правильную фотографию можно заработать монетки (фишки).

В конце игры подводятся итоги: награждают того, кто набрал больше всех фишек, или выявляют «лучшего фотографа города».

9.игра.«Придите ко мне»

Цель: закреплять умение различать цифры, устанавливать их соответствие числу.

Оснащение: карточки с цифрами.

Содержание:

Дети сидят на ковре в удобной позе. Перед ними стоит водящий (педагог) со знакомыми детям цифрами в руках; показывает играющим одну из цифр, одновременно закрывает глаза и через несколько секунд говорит: «Стоп!» За это время к нему должно выбежать соответствующее цифре количество детей. После сигнала водящий открывает глаза и вместе с играющими подводит итог, правильно ли выбежали дети, соответствует ли их число поднятой цифре.

Примечание: после слова «Стоп!» играющим нельзя двигаться.

10.игра. «Найди себе место»

Цель: упражнять в умении различать цифры, определять их соответствие числу.

Оснащение: 2—5 обручей, в каждом из которых карточка с цифрой; общая сумма цифр должна равняться количеству детей в группе.

Содержание:

Игра требует большого пространства, лучше проводить ее на ковре. Дети свободно двигаются по комнате, по сигналу каждый из них занимает место в одном из обручей. Количество детей в обруче должно соответствовать цифре внутри него.

Педагог проверяет правильность размещения детей. Если есть дети, которые не нашли себе места, нужно проговорить с ними варианты размещения внутри обручей. После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог меняет расположение цифр в обручах.

Усложнить игру можно, если количество детей больше, чем сумма всех цифр в обручах.

11.игра.«Найди портрет числа»

Цель: закрепить умение считать предметы и устанавливать, соответствие их количества определенной цифре.

Оснащение: фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; карточки с цифрами.

Содержание:

Педагог размещает определенное число предметов или картинок на демонстрационном материале. Один из игроков берет со стола соответствующую цифру, показывает ее остальным детям и спрашивает их: «Похоже?» Зрители оценивают правильность ответа; отвечающий за правильный выбор получает в награду фишку или аплодисменты зрителей. Для усложнения можно попросить ребенка доказать правильность своего ответа. После этого игра продолжается.

12.игра.«Сколько?»

Цель: упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

Оснащение: фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

Ход игры.

Педагог показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграфе, наборном полотне или счетной лесенке. Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок. Педагог проверяет правильность ответов у каждого ребенка. Если ребенок ошибается, то получает штрафную фишку.

В конце игры подводятся итоги: можно похвалить самых внимательных и умных детей, поаплодировать им.

13.игра. «Кривые зеркала»

Цель: закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, учить находить предыдущее и последующее число.

Оснащение: демонстрационные карточки с цифрами и счетные линейки для каждого ребенка (вместо линеек можно использовать карточки произвольного размера и мелкие игрушки, геометрические фигуры или пуговицы).

Ход игры.

Педагог показывает цифру, а дети выкладывают на карточке или показывают на счетной линейке число на единицу больше или меньше данного. Например, педагог показал цифру 8, правильный ответ будет 7 или 9.

Верно ответившие дети, получают фишки, в конце игры подводится итог и награждаются победители.

Для усложнения можно заранее обговорить, какое число нужно показывать детям — меньшее или большее

14.игра. «Живые цифры»

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа; закреплять умение уменьшать и увеличивать число на несколько единиц.

Оснащение: карточки с цифрами или эмблемы цифр.

Ход игры.

Каждый ребенок надевает на себя эмблему с цифрой, т.е. превращается в соответствующее ей число. Если детей много, можно выбрать судей, которые будут оценивать правильность выполнения заданий.

Варианты заданий:

педагог предлагает детям-«цифрам» разместиться в возрастающем (или убывающем) порядке;
показывает число одним из способов (на карточках фланелеграфа, с помощью игрушек, и т.д.) — к судьям выходит ребенок с соответствующей цифрой;
показывает число, а выходит ребенок с цифрой на одну единицу больше или меньше;
показывает число, а выходят дети с цифрами-«соседями»;
предлагает каждому числу увеличиться на одну единицу и рассказать, каким числом он станет, какой цифрой обозначится (варианты — увеличиться на 2, 3, уменьшиться на 1, 2, 3);

15.игра. «Телефон»

Цель: закрепить знание порядка цифр, умение находить соседние цифры.

Ход игры.

Из картона изготавливается корпус телефонного аппарата с дырочками для цифр и трубка. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера. Дети выполняют следующие задания: выкладывают полный цифровой ряд (от 0 до 9); выбирают и выкладывают цифры специальных телефонных номеров (02, 03 и т.д.); выкладывают цифры своего домашнего телефонного номера.

16.игра. «Лифт»

Цель: закреплять прямой и обратный счет до 7, закрепление основных цветов радуги, закреплять понятия «вверх», «вниз», запоминать порядковые числительные (первый, второй...)

Ход игры.

Ребенку предлагается помочь жителям подняться или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.

17.игра. «Найди свой домик»

Цель: закреплять умение различать и называть круг и квадрат.

Оснащение: круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг. Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг. Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом. Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их. При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

18.игра.«Отгадай»

Цель: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник.

Оснащение: мяч; круги, квадраты, треугольники разных цветов.

Ход игры.

Дети становятся в круг, в центре которого находится воспитатель с мячом. Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан. Вначале воспитатель показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покатит мяч. Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку... Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор... В игре принимают участие все. Для того чтобы детям был более понятен смысл игры «Отгадай», покажите им иллюстрации. Так, красный круг – помидор, желтый круг – мяч.

19.игра. «Поезд»

Цель: учить составлять группы отдельных предметов, пользоваться словами – много, мало, один, закреплять порядковый счет, умение соотносить количество предметов с цифрой

Оснащение: игрушки по темам «Зоопарк», «Посуда», «Игрушки», свисток.

Ход игры.

В разных местах комнаты расставлены игрушки по темам: «Зоопарк», «Дом посуды», «Магазин игрушек». Дети, встав друг за другом, образуют «паровоз и вагоны». Сколько паровозов? Сколько вагонов? «Поезд» готов к отправлению. Раздается сигнал (свисток), и «состав» начинает движение. Подъехав к «Зоопарку», «состав» останавливается. Воспитатель спрашивает:
- Какие звери живут в зоопарке? Сколько их? Дети должны не только назвать зверей, но и уточнить их количество. Например, один медведь, один лев, много обезьян, много зверей.

«Поезд» вновь отправляется в путь.

Следующая остановка «Дом посуды». Ребята должны рассказать, какая посуда продается, сколько предметов посуды. Например, много тарелок, много чашек, одна кастрюля, одна ваза, много ложек, один чайник.

Третья остановка «Магазин игрушек».

Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

Серый байковый зверюшка, длинноушка.

Ну-ка, кто он, угадай

И морковку ему дай! (Зайка)

После ее отгадывания игра продолжается.

20.игра. «Живые цифры»

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа; закреплять умение уменьшать и увеличивать число на несколько единиц.

Оснащение: карточки с цифрами или эмблемы цифр.

Ход игры.

Каждый ребенок надевает на себя эмблему с цифрой, т.е. превращается в соответствующее ей число. Если детей много, можно выбрать судей, которые будут оценивать правильность выполнения заданий.

Варианты заданий:

- педагог предлагает детям-«цифрам» разместиться в возрастающем (или убывающем) порядке;
- показывает число одним из способов (на карточках фланелеграфа, с помощью игрушек, и т.д.) — к судьям выходит ребенок с соответствующей цифрой;
- показывает число, а выходит ребенок с цифрой на одну единицу больше или меньше;
- показывает число, а выходят дети с цифрами-«соседями»;
- предлагает каждому числу увеличиться на одну единицу и рассказать, каким числом он станет, какой цифрой обозначится (варианты — увеличиться на 2, 3, уменьшиться на 1, 2, 3);

21.игра. «Лифт»

Цель: закреплять прямой и обратный счет до 7, закрепление основных цветов радуги, закреплять понятия «вверх», «вниз», запоминать порядковые числительные (первый, второй...)

Ход игры.

Ребенку предлагается помочь жителям поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.

22.игра. «Отгадай»

Цель: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник.

Оснащение: мяч; круги, квадраты, треугольники разных цветов.

Ход игры.

Дети становятся в круг, в центре которого находится воспитатель с мячом.

Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан.

Вначале воспитатель показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покатит мяч.

Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку...

Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор...

В игре принимают участие все.

Для того чтобы детям был более понятен смысл игры «Отгадай», покажите им иллюстрации. Так, красный круг – помидор, желтый круг – мяч.

23.игра. «Найди такую же фигуру»

Цель: закреплять умение детей различать круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.

Оснащение: набор геометрических фигур

Ход игры.

Перед детьми на столе геометрические фигуры – круг, квадрат и треугольник, овал, прямоугольник.

Воспитатель показывает желтый круг. Ребята должны выбрать и показать точно такой же круг, а затем объяснить, почему именно его они показали. Затем воспитатель просит кого-нибудь из детей показать любую другую фигуру, остальные также должны найти и показать точно такую же. Тот ребенок, который показывал, проверяет вместе с воспитателем, правильно ли выбрали фигуры его друзья. Всегда следует уточнить, какую фигуру показал ребенок, какую и какого цвета показали остальные дети.

24.игра. «Телефон»

Цель: закрепить знание порядка цифр, умение находить соседние цифры.

Ход игры.

Из картона изготавливается корпус телефонного аппарата с дырочками для цифр и трубка. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Дети выполняют следующие задания: выкладывают полный цифровой ряд (от 0 до 9);

выбирают и выкладывают цифры специальных телефонных номеров (02, 03 и т.д.);

выкладывают цифры своего домашнего телефонного номера.

25.игра. «Найди свой домик»

Цель: закреплять умение различать и называть круг и квадрат.

Оснащение: круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг. Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг.

Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом.

Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их.

При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

26.игра. «Поезд»

Цель: учить составлять группы отдельных предметов, пользоваться словами – много, мало, один, закреплять порядковый счет, умение соотносить количество предметов с цифрой

Оснащение: игрушки по темам «Зоопарк», «Посуда», «Игрушки», свисток.

Ход игры.

В разных местах комнаты расставлены игрушки по темам: «Зоопарк», «Дом посуды», «Магазин игрушек». Дети, встав друг за другом, образуют «паровоз и вагоны». Сколько паровозов? Сколько вагонов? «Поезд» готов к отправлению. Раздается сигнал (свисток), и «состав» начинает движение. Подъехав к «Зоопарку», «состав» останавливается. Воспитатель спрашивает:

- Какие звери живут в зоопарке? Сколько их? Дети должны не только назвать зверей, но и уточнить их количество. Например, один медведь, один лев, много обезьян, много зверей.

«Поезд» вновь отправляется в путь. Следующая остановка «Дом посуды». Ребята должны рассказать, какая посуда продается, сколько предметов посуды. Например, много тарелок, много чашек, одна кастрюля, одна ваза, много ложек, один чайник.

Третья остановка «Магазин игрушек». Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

Серый байковый зверюшка, длинноушка.

Ну-ка, кто он, угадай

И морковку ему дай! (Зайка)

После ее отгадывания игра продолжается.

27.игра. «Догадайся, что я вижу»

Цель: учить различать круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.

Ход игры.

Воспитатель выбирает глазами предмет круглой формы, находящийся в комнате, и говорит детям, которые сидят по кругу:

- Отгадайте, что я вижу: оно – круглое.

Ребенок, который отгадывает первым, становится ведущим вместе с педагогом. Затем предложите детям отгадать, что вы видите: оно – квадратное.

Затем предложите детям отгадать, что вы видите: оно – треугольное.

28.игра. «Веселая гусеница»

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Ход игры.

Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

29.игра. «Бабочки и цветы»

Цель: учить сравнивать одну группу предметов с другой, определять равенство (неравенство) групп по количеству входящих в них предметов.

Оснащение: вырезанные из картона цветы.

Ход игры.

На полу на небольшом расстоянии друг от друга, один ряд под другим, лежат цветы. Их столько же, сколько детей играет.

Воспитатель предлагает всем детям вообразить себя бабочками. Пусть несколько детей скажут о том, что они «бабочки».

— Сколько бабочек? Много. Полетели «бабочки». Дети, размахивая руками-«крылышками», «летают» по комнате. По сигналу: «Бабочки садятся на цветочки!» — каждый ребенок должен встать около цветочка, лежащего на полу.

Педагог уточняет: на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка.

— Чего больше, а чего меньше: цветочков или бабочек?

— Поровну, сколько цветочков, столько и бабочек. Отдохнули «бабочки» и снова полетели.

Игра повторяется 2—3 раза. Во время игры надо положить еще 1—2 цветка, чтобы получилось не поровну. А потом спросить у детей, чего больше: цветочков или бабочек.

30.игра. «Три шага»

Цель: ориентировка в пространстве, умение слушать и выполнять инструкции.

Ход игры.

Игроки разбиваются на две равные команды, встают друг за другом. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь финиша: произносят хором правила: три шага влево, три шага вправо, шаг вперед, один назад и четыре прямо.

31.игра. «Угадай, что загадали»

Цель: упражнять в умении двигаться в заданном направлении и определении местонахождения предмета при помощи слов: впереди, слева, справа, сзади.

Оснащение: игрушки.

Ход игры.

Первый вариант. Игрушки необходимо расположить вокруг (впереди, слева, справа, сзади) вызванного ребенка.

Воспитатель говорит, что он загадал одну из них и надо отгадать — какую. Для этого педагог предлагает определение: «Она перед тобой (за тобой, сбоку от тебя)».

Ребенок называет игрушку, находящуюся в указанном направлении.

При повторном проведении игры надо поменять местами игрушки или заменить их другими.

Второй вариант. Расположить игрушки вокруг воспитателя. Загадывать игрушку будет ребенок.

Если дети не испытывают трудностей, следует попробовать дополнительные понятия: слева, справа.

32.игра. «Что длиннее»

Цель: сравнение предметов по длине.

Оснащение: мяч.

Ход игры.

Дети образуют круг. Воспитатель стоит в центре, он катит мяч кому-нибудь из детей и говорит:

— Сапоги длинные, а ботинки... Ребенок, у которого мяч, отвечает:

— Короткие.

Катит мяч воспитателю.

— У футболки рукава короткие, а у рубашки... (длинные).

— Гольфы длинные, а носки... (короткие).

— Шорты короткие, а брюки... (длинные).

— Платье длинное, а юбка... (короткая).

— Пальто длинное, а куртка... (короткая).

33.игра. «Пройди по мостику»

Цель: закреплять умение сравнивать предметы по ширине.

Оснащение: широкая и узкая доски.

Ход игры.

Первый вариант. Воспитатель предлагает мальчикам пройти по узкому мосточку, а девочкам — по широкому.

Второй вариант. Девочки идут по узкому мосточку, а мальчики — по широкому.

Третий вариант. Воспитатель предлагает детям пройти по мосточку по их выбору, но каждый ребенок должен сказать: «Пройду по узкому (или широкому) мосточку».

Воспитатель проверяет правильность выполнения действий.

34.игра «Два бассейна»

Цель: закреплять умение сравнивать предметы по ширине.

Оснащение: веревки, «билеты» (узкие и широкие).

Ход игры.

На полу из строительного материала (или при помощи веревок) построены два бассейна: широкий и узкий, с выходами с одной стороны. Рядом с бассейнами — касса. Дети по очереди «покупают» в кассе билеты. Одни билеты — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя они заходят с узкими билетами — в узкий бассейн, с широкими — в широкий. Ребята имитируют движения пловцов. Затем по сигналу они выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна). Воспитатель должен обращать внимание на то, чтобы дети входили в бассейн только по билетам и по сигналу. «Плавающая», ребята не должны наталкиваться друг на друга, надо стараться быть вежливыми, уступать место своим друзьям.

35.игра. «Рыбак и рыбки»

Цель: сравнение двух групп предметов, закрепление образа цифр.

Оснащение: удочка, медальки с цифрами, цифры.

Ход игры.

Стулья стоят по кругу, их столько же, сколько детей. Стулья — это «камешки» на дне реки, за которыми будут прятаться «рыбки», ребенку даются медальки с цифрами до 10. Один ребенок — «рыбак». Он приходит на берег с удочкой. «Рыбки» свободно плавают. По сигналу: «Идет рыбак!» — «рыбки» уплывают и прячутся за «камешки». Ребенок должен найти свой дом. Воспитатель говорит: «За этим камешком спряталась рыбка, и за этим камешком спряталась рыбка... Чего больше, чего меньше: рыбок или камешков?» После ответов детей игра повторяется. Меняется количество «камешков».

36.игра.«Какой игрушки не стало?»

Цель: закрепить умение ориентироваться в пространстве, счет до 5 (10).

Ход игры.

Дети закрывают глаза, ведущий убирает игрушку. Дети открывают глаза и определяют, какой игрушки не стало. Например, не стало мяча, он был третьим справа или вторым слева. Кто первым назовет. Детям показывают картинку, на которой в ряд изображены разнородные предметы. Договариваются, откуда ведут счет. Ведущий ударяет в молоточек, дети подсчитывают удары и находят игрушку.

37.игра. «Посмотри вокруг»

Цель: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, учит находить предметы определенной формы.

Ход игры.

Водящий описывает предмет. Детям предлагается посмотреть вокруг себя и отгадать, что задумал водящий.

38.игра.«Геометрическая мозаика»

Цель: закрепления знаний детьми о геометрических фигурах, развивает воображение, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец.

Ход игры.

Ребенку предлагается составить фигуру.

39.игра. «Что изменилось?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры.

Дети запоминают, как расположены несколько предметов по отношению друг к другу на столе. Ведущий меняет один-два предмета. Дети открыв глаза, рассказывают о произошедших изменениях.

40.игра. «Художники»

Цель: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение предметов, представление об их относительности.

Ход игры.

Педагог с детьми придумывают и рисуют картину: в центре – избушка, вверху, на крыше, - труба, из которой идет дым, внизу, перед избушкой, сидит кот и т.д.

41.игра. «Назови пропущенное слово»

Цель: закреплять знания детей о частях суток, их последовательности, закреплять понятия - вчера, сегодня, завтра.

Ход игры.

Дети в кругу. Ведущий начинает фразу и бросает мяч одному из играющих:
"Солнышко светит днем, а луна". Тот, кто заканчивает фразу, придумывает новую
"Утром мы пришли в детский сад, а вернулись ...", "Если вчера была пятница, то сегодня ...", "Зиму сменяет весна, а весну ..."
и т.п.

42.игра. «Положи столько же»

Цель: закреплять умение соотносить число и количество, различать геометрические фигуры, узнавать и называть цифры.

Ход игры.

Детям предлагается положить в сумочку столько геометрических фигур, сколько показывает цифра на сумочке.

43.игра. Упражнение «Сколько»

Цель: развивать у детей слуховое внимание, умение действовать в соответствии с текстом, упражнять детей в счете.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям послушать стихотворение:

Вот жаворонок с нивушки
Взвился и полетел.
Вы слышите, как весело
Он песенку запел?
Три зайца от охотника
Прыжками в лес бегут,
Скорей, скорее, зайчики,
В лесу вас не найдут!
Две лодочки по озеру
Широкому плывут;
Гребцы сидят на лавочках
И весело гребут.
Четыре скачут лошади,
Во весь опор летят,
И слышно, как по камешкам
Подковы их стучат.

Воспитатель предлагает ответить на вопросы: сколько было жаворонок на нивушке, сколько зайцев пряталось от охотника, сколько лодочек плыло по озеру, сколько скакало лошадей?

44.игра. «Найди и назови»

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры.

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

45.игра. «Что дальше?»

Цель: закреплять знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Ход игры.

Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем, когда приходим в детский сад. Кто ошибется, сядет на последний стул, а мы все передвинемся». Можно ввести игровой момент. Воспитатель поет песенку: «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель говорит: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. «Делали гимнастику»,— отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель кладет камешек перед другим ребенком. И т.д. Игра продолжается, пока дети не назовут последнее— уход домой.

Примечание. Использовать камешек в подобных играх целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому достанется камешек. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

46. игра. «Кто раньше? Кто позже?»

Цель: закреплять знания детей о временных представлениях: сначала, потом, до, после, раньше, позже.

Ход игры.

Инсценировка сказок с использованием иллюстраций "Репка", "Теремок", "Колобок" и др.

47. игра. «Светофор»

Цель: закреплять представления детей о временах года.

Ход игры.

Педагог говорит, например, "Кончилось лето, наступила весна". Дети поднимают красный круг – сигнал остановки, ошибки исправляются и т.п.

49. игра. «Только одно свойство»

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры.

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник.

Игра строится по типу домино.

48. игра. «Состав фигуру»

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осозаемым способом.

Оснащение: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см).

Ход игры.

Составить квадрат и треугольник маленького размера.

Составить маленький и большой квадраты.

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

50. игра. «Так бывает или нет?»

Цель: развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры.

Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот, после того как я закончу рассказ, скажет, почему так не может быть».

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

51. игра. «Когда это бывает?»

Цель: уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры.

Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека со временем года. «А сейчас мы поиграем. Я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например, весной тает снег».

Передает камешек рядом сидящему, тот вспоминает еще что-нибудь о весне. Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру.

Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

52.игра. «Что бывает широкое?»
(ДЛИННОЕ, ВЫСОКОЕ, НИЗКОЕ,
УЗКОЕ)

Цель: уточнить представления детей о величине предметов, учить находить сходство предметов по признаку величины.

Ход игры.

Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит: «Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так. Я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

—Длинный, — говорит воспитатель и дает камешек рядом сидящему.

Дорога, — отвечает тот и передает камешек соседу.

Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

—Широкий, — предлагает воспитатель следующее слово.

53.игра. «Дни недели»

Цель: закрепить знание последовательности дней недели; формировать умение перечислять их в определённом порядке.

Оснащение: цветные карточки (7 одинаковых по размеру, но разных по цвету карточек).

Ход игры.

Детям предлагается выполнить следующие игровые действия:

Расставить карточки по порядку, от понедельника до воскресенья, перечисляя дни недели;

Расставить карточки в обратном порядке от воскресенья до понедельника, перечисляя дни недели;

Назвать и показать рабочие и выходные дни;

Назвать и показать дни недели, начиная с любого дня;

Назвать и показать 1 –й, 4-й, 6-й и т. день недели, начиная с понедельника.

Примерный вариант цветового моделирования дней недели: понедельник – красный; вторник – оранжевый; среда – жёлтый; четверг - зелёный; пятница – голубой; суббота – синий; воскресенье – фиолетовый.

54.игра. «Поезд времени»

Цель: учить детей выстраивать линию развития объекта в пределах его жизни и исторического развития; развивать связную речь, активизировать в речи выражения «потом», «до», «после того как».

Игровое действие: построить «Поезд времени».

Игровое правило: вагончики выстраивать в соответствии с этапами развития объекта, начиная с его рождения.

Оснащение: ведущий готовит до 12 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды (например: жизнь человека от рождения и до старости).

Ход игры.

Карточки раздаются играющим. Дети выстраивают «Поезд времени».

55.игра. «Теремок»

Цель: закрепление понятий
«внутри – снаружи».

Оборудование: игрушки – мышка, лягушка, петушок,

волк.

Стоит в поле теремок-теремок
(дети ходят хором)

Он не низок не высок, не высок.

- Кто-кто в теремочке живет?

- Кто-кто в невысоком живет?

Там мышка-норушка живет,
(мышку поместить внутри хор)

Тесто месит, пироги печет.

- Кто-кто в теремочке живет?

- Кто-кто в невысоком живет?

Там лягушка-квакушка живет
(лягушку поместить внутри хор)

Чисто-чисто убирает, пол метет.

- Кто-кто в теремочке живет?

- Кто-кто в невысоком живет?

Там живет голосистый петушок,
(петушка поместить внутри хор)

Днем и ночью сторожит он теремок.

А кого мы не пустим в теремок?

От кого дверь закроем на замок?

Уходи-уходи, сердитый волк!

(оставить волка за пределами хор)

И не щелкай ты зубами щелк-щелк-щелк!

56. « Упражнение с флажками»

Цель: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий и направлений движения.

Ход игры.

Все движения выполняются согласно тексту.

Друг за другом шагай,
Свой флажок поднимай.

Выше, выше, еще выше
Свой флажок поднимай!

Друг за другом шагай,
Свой флажок опускай.

Ниже, ниже, еще ниже
Свой флажок опускай!

А теперь остановись,
В круг лицом повернись,
Правой ручкой помаши,
Левой ручкой помаши,
И с флажками попляши!

57.игра. «Шофер»

Цель: учить ориентироваться на листе бумаги, закреплять понятия «левый верхний, левый нижний, правый верхний, правый нижний угол», «в центре» (посередине).

При желании эту игру можно провести не только за столом, но и на ковре.

Оснащение: тетрадный лист с нарисованным посередине прямоугольником-гаражом, игрушечные автомобили на каждого ребенка.

Ход игры.

Дети ставят машину «в гараж». По команде воспитателя дети перемещают машину в правый верхний, левый нижний угол и т.д. Перед началом задания целесообразно провести пальчиковое упражнение «Шофер».

Би-би-би, на машине я качу.

Би-би-би, стать шофером я хочу.

Би-би-би, я лечу во весь опор.

Би-би-би, самый лучший я шофер!

58.игра « У кого хвост длиннее?»

Цель: Освоение умения сравнивать предметы контрастных размеров по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», "длиннее", "широкий", "узкий.

Содержание. Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Винни-Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с В. они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

59. игра. «Матрешки»

Цель: вырабатывать умение ориентироваться в пространстве относительно себя.

Мы веселые матрешки, мы захлопали в ладошки:

Слева – хлоп, справа – хлоп, прямо – хлоп и сзади – хлоп.

Мы веселые матрешки, заплясали наши ножки:

Левой – топ и правой – топ, правой – топ и левой – топ.

Мы веселые матрешки, пляшут ручки, пляшут ножки:

Левой ножкой – топ-топ-топ, слева ручками – хлоп-хлоп,

Правой ножкой – топ-топ-топ, справа ручками – хлоп-хлоп.

Чередование можно продолжить несколько раз.

60.игра. «Дощечка, мостик и плот»

Цель: закреплять умение сравнивать три объекта по ширине, развивать общую и мелкую моторику.

Оснащение: напольный набор «Строитель».

Ход игры.

Дети по лесу гуляли, гуляли,
Слушали птичек, грибы собирали.
Надо теперь им преграду пройти –
Речка, река и ручей на пути.
Из имеющегося набора «Строитель» дети должны построить дощечку через ручей, мост через речку и плот для переправы через реку и пройти по ним. Самая узкая дощечка, мост пошире, плот самый широкий.

61.игра. «Огород»

Цель: закреплять умение сравнивать 3 множества объектов,
учить определять самое большое и самое маленькое в количественном отношении множество, добиваться понимание относительности количественной характеристики множества.

Оснащение: рассыпанные по ковру 6 репок, 5 огурцов и 4 морковки (количество овощей выбрано произвольно).

Ход игры.

Дети ходят хороводом вокруг рассыпанных овощей:

То, что мы весной сажали,
То, что летом поливали,
То, что осенью собрали
Урожаем мы назвали.

Наберем-ка овощей для салата и для щей!

По заданию воспитателя дети собирают овощи в разные кучки. Вопросы:

- какие овощи собрали;
- сколько групп овощей получилось;
- как узнать, каких овощей больше, меньше;
- каких овощей больше (меньше) всего;
- Каких овощей больше, чем..., но меньше, чем... и т.п.

62.игра. «Кто первый соберет фигуры»

Цель: закрепление знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Оснащение: рассыпанные на ковре геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы).

Ход игры.

Каждому из играющих воспитатель дает персональное задание по собиранию конкретных фигур. Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры.

63. игра. «Наряжаем елку»

Цель: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий, соблюдая логическую последовательность.

Ход игры.

Дети украшают нарисованную елку геометрическими фигурами, выкладывают гирлянду.

Усложненный вариант:
воспитатель демонстрирует на доске или наборном полотне разные варианты гирлянд. Дети должны определить, к какому варианту подходит имеющийся у них набор фигур, выстроить последовательность и продолжить ее.

Елочка, елочка, вот она какая!
Елочка-иглочка, красивая, большая!
Мы нарядим елочку снизу до макушки,
Мы повесим шарики, бусы и хлопушки,
И гирлянды – раз, два, три,
Ну-ка, елочка, гори!

64.игра. «На что похоже?»

Цель: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность.

Ход игры.

Игра с мячом. Дети стоят по кругу. Ведущий в центре круга. Ведущий бросает игроку мяч и задает вопрос.

Вы послушайте, ребята,
Во что будем мы играть.
Я сейчас задам вопросы,
А кто-то будет отвечать!

1. Солнце в небе, какую фигуру напоминает? (круг)
2. А окно на что похоже? (квадрат)
3. Когда ты строишь дом, какую фигуру кладешь вместо крыши? (треугольник)
4. Если к двери подойдешь, какую фигуру вспомнишь? (прямоугольник)
5. Когда мячик ты берешь, какую форму вспоминаешь? (шар)
6. Подзорная труба на что похожа? (цилиндр)
7. Без какой фигуры нельзя построить дом из конструктора? (куб)

Любой предмет, окружающий ребенка имеет форму, поэтому вопросов может быть очень много.

Правила: Отвечать нужно, бросая мяч воспитателю.

Варианты: 1. Вопросы можно задавать в обратном порядке: на что похож квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, шар, куб, цилиндр.

2. Водящим может быть воспитатель или ребенок

65. игра. «Бабочка»

Цель: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение.

Оснащение: яркая крупная бабочка у педагога.

Ход игры.

Видишь, бабочка летает.
(дети рассматривают яркую бабочку, которую держит педагог)
Мы за ней понаблюдаем
Влево бабочка летит,
(педагог отводит руку с бабочкой в левую от детей)
Влево нам смотреть велит.
(сторону, дети следят за ней только глазами)
Вправо полетела,
(аналогично в правую сторону)
Вправо посмотрели.
Вот она взлетела выше,
(посмотреть вверх)
Опустилась вдруг пониже.
(посмотреть вниз)
Если мы закроем глазки,
(дети закрывают глаза)
Ее увидим, словно в сказке.
Яркая, воздушная,
Ветерку послушная,
С нами долго не сидела,
(дети открывают глаза и наблюдают за полетом Бабочки)
Упорхнула, улетела.

66.игра. «Назови свой автобус»

Цель: упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером.

Ход игры.

На некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов). Дети садятся в автобусы (становится в колонны за стульями. Педагог-кондуктор раздает им билеты). На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят свои автобусы и становятся друг за другом.

67.игра. «Выполни движение»

Цель: развивать слуховое внимание, закреплять умение различать цифры, упражнять в счете.

Ход игры.

Взрослый предлагает (присесть, подпрыгнуть) ребенку столько раз, сколько указывает цифра.

68. игра. «Какая цифра убежала?»

Цель: закрепить знания об образе цифр, развивать зрительное восприятие.

Ход игры.

Ребенок рассматривает карточки с цифрами и запоминает их. Взрослый меняет их местами. Ребенок указывает, что изменилось. Если какая-либо карточка убирается, ребенок угадывает, какой цифры не стало

69.игра. «Что перепуталось»

Цель: закрепить знания об образе цифр, развивать зрительное восприятие.

Ход игры.

На столе карточки с цифрами перевернуты “ вверх ногами” или “ вниз головой”, или даны в “зеркальном” отражении. Ребенок должен вернуть цифру в правильное положение.

70.игра.«Путаница»

Цель: формировать осознание последовательности и однонаправленности временных отрезков одного звена системы временных эталонов; продолжать вводить в активный словарь детей названия времён года.

Игровое действие: расставить карточки по порядку.

Игровое правило: составлять цепочку карточек в соответствии с последовательностью смены временных отрезков.

Оснащение: карточки с изображением времён года, частей суток.

Ход игры.

Ведущий расставляет карточки с изображением или схемой единиц временных эталонов, намеренно допуская ошибки. Дети исправляют ошибки, восстанавливая порядок.

71.игра. «Что лишнее?»

Цель: помочь детям в овладении качественной характеристикой временных эталонов; формировать умение выделять «кусочки времени» одного звена системы временных эталонов, обосновывая свой выбор в развёрнутом, самостоятельном высказывании.

Игровое действие: ребёнок, правильно выполнивший задание, становится ведущим.

Игровое правило: в перечне временных эталонов должен быть только один лишний «кусочек времени».

Ход игры.

Ведущий называет «кусочки времени» какого-либо звена системы временных эталонов, включая один кусочек из другого звена. Задача детей найти лишнее. Например: ночь, день, апрель, утро, полдень (лишний – апрель, т.к. это месяц, а остальные кусочки – названия частей суток).

72.игра. «Раньше - позже»

Цель: помочь детям в осознании зависимости между временными эталонами, в овладении качественной характеристикой временных эталонов; упражнять в использовании предлогов «за», «перед», «до»; формировать умение связно рассказывать о развитии предложенной ситуации, используя слова «сначала», «потом», «после того как»; закрепить умение правильно употреблять глаголы прошедшего времени, составлять сложноподчинённые предложения.

Игровое действие: расставить карточки по порядку.

Игровое правило: связно объяснить своё действие.

Ход игры.

Воспитатель называет «кусочек времени». Дети выстраивают цепочку по принципу: что было раньше, ещё раньше; что будет.

Пример. Воспитатель: Зима.

Ребёнок: Перед зимой была осень, ещё раньше было лето, ещё раньше была весна; или; после зимы наступает весна, позже – лето, ещё позже – осень.

73.игра. «Матрешкино хозяйство»

Цель: вырабатывать умение располагать предметы, согласно инструкции, вырабатывать понимание понятий «внутри», «снаружи», «около», «слева от», «справа от», «спереди», «сзади».

Оснащение: игрушечный домик, матрешка, автомобиль, домашние животные .

Примерные инструкции: Вот стоит домик-домок,

Красивый, как теремок.

Там матрешка живет,

Хозяйство ведет.

Вышла матрешка из домика, встала около него и

смотрит, все ли в порядке. Слева машина стоит, справа собака лежит. Зашла за дом – там барашки пасутся. А это кто прыгнул в дом? Это кошка Мурка!

А еще у матрешки перед домом огород есть, там

репки растут. Зашла матрешка в дом.

Все у нее хорошо, все в порядке!

Дети расставляют игрушки, согласно тексту.

Вопросы: какие игрушки находятся внутри дома,

снаружи дома, слева от дома,

справа от дома? и т.п.

Инструкции и предметы можно менять.

74.игра. «Разноцветные полоски»

Цель: закреплять умение ориентироваться в величине полосок, закреплять понятия: длинный, короткий, широкий, узкий; учить сравнивать полоски по данным параметрам величины.

Оснащение: набор полосок красного, зеленого,

желтого и синего цвета длинных и коротких, широких и узких.

Варианты заданий:

- 1) группировка «широкие – узкие»;
- 2) группировка «длинные – короткие»;
- 3) выделение «длинные узкие – короткие узкие», «длинные широкие – короткие широкие»;
- 4) сравнение полосок по разным параметрам величины.

75.игра. «Домики»

Цель: закреплять умение подбирать парные по величине объекты.

Оснащение: разноцветные прямоугольники и вырезанные изображения животных.

Ход игры.

Варианты заданий: зрительно определить, кому какой дом принадлежит; наложить на каждое животное соответствующий по размеру прямоугольник; вспомнить, какое животное находится под конкретным прямоугольником.

76.игра. «Посчитай, сравни, проверь»

Цель: закреплять умение сравнивать множества с помощью подсчета их элементов, осуществлять проверку своих действий.

Оснащение: наглядный картинный материал, счетный материал, геометрические фигуры.

Ход игры.

Дети пересчитывают элементы данных множеств (элементы множеств расположены в произвольном порядке) и сравнивают количественный состав множеств, проверка осуществляется способом приложения «один к одному».

77. игра. «Дети по лесу гуляют»

Цель: закрепление умений выделять круги (квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники) среди множества геометрических фигур.

Оснащение: рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

Ход игры.

Выбирается водящий, исполняющий роль медведя. Дети собирают круги, которые изображают грибы, не трогая остальные фигуры. Воспитатель читает текст:
Дети по лесу гуляют и грибочки собирают,
За корягой мишка спит и на деток не глядит.
Дети, не шумите, мишку не будите.
Вдруг проснулся медведь и как начал реветь!
Дети, дети убегайте, но грибочки не теряйте!

78.игра. «Три медведя»

Цель: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий.

Ход игры.

Три медведя шли домой,
(Дети ходят как медведи)
Папа был большой-большой.
(Руки поднять высоко)
Мама с ним поменьше ростом,
(Руки опустить.)
А сынишка, просто крошка. (Присесть)
Очень маленький он был,
С погремушкой ходил
(Имитация)
Динь-Динь-Динь.

82.игра. «Найди такую же»

Цель: упражнять в запоминании и различении цифр.

На листе бумаги изображены цифры, отличающиеся цветом, размером, формой. Надо найти, отвлекаясь от несущественных признаков, одинаковые цифры.

79.игра. «Собери картошку»

Цель: закрепление умений выделять круги (квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники) среди множества геометрических фигур.

Оснащение: рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

На полу лежат геометрические фигуры – круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы.

Детям нужно разобрать картошку. Круги в большое ведро. Треугольники – в маленькое ведро. Квадраты – в корзину.

Игра начинается по команде: «Раз, два, три, картошку собери!»

Правила: В руки можно брать только одну фигуру.

Варианты: Картошка может быть разного размера.

80.игра. «Найди себе пару»

Цель: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, действовать по сигналу.

Оснащение: парные фигуры по количеству детей.

Ход игры.

Дети выбирают геометрические фигуры. Под музыку, дети выполняют движения, соответственно тексту.

Как фигуры хороши!

Свободные движения под музыку

Так и пляшут от души.

Квадраты затопали,

Дети топают ногами

А круги захлопали.

Хлопки

Посмотрите, треугольник

Как углами завертел.

Повороты туловища вправо, влево

И затопав, и захлопав,

Дети топают и хлопают.

С прямоугольником запел:

Тра-та-та, тра-та-та,

Прыжки вокруг себя.

Вот так пляска! Красота!

Музыка закончилась.

Раз-два-три! Себе пару ищи!

Дети находят пару своей фигуре.

81.игра. «Рассольник»

Цель: учить выбирать только заданное количество предметов, следовать инструкции.

Варианты заданий:

- «Рассольник» - согласно тексту, дети выбирают из общего количества овощей заданное:

Очень рад сегодня кролик,

Будет он варить рассольник.

Надо: 3 морковки, луку 2 головки
И соленый огурец; кто нашел их – молодец!

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1.игра.«Что было бы, если из леса исчезли...»

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

2.игра.«Какого растения не стало?»

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

3.игра.«Где что зреет?»

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

4.игра.«Угадай, что в руке?»

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

5.игра.«Цветочный магазин»

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1.

На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2.

Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

6.Игра-сказка «Фрукты и овощи»

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочередно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышатся такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышатся одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель

Распределение плодов по цвету

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Распределение плодов по форме и вкусу

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

7.игра.«Узнай и назови»

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

8.игра.«Да – нет»

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

9.игра.«Где снежинки?»

Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т.д.

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагаются нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

Усложнение: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

10.игра.«Чудесный мешочек»

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

11.игра.«Где спряталась рыбка»

Цель: развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

Оснащение: голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

Описание: детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

12.игра.«Назовите растение»

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?») и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

13.игра.«Волшебные экранчики»

Цель: развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

Оснащение: «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое),

Правила и ход игры: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

14.игра.«Четвёртый лишний»

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

Игра в слова

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).

Словарь: муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекошет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

Вариант игры: какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

15.игра.«Земля, вода, огонь, ВОЗДУХ»

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

16.игра.«Угадай растение»

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

17.игра.Игра с мячом «Я знаю»

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

18.игра.«Птицы, рыбы, звери»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

19.игра.«Воздух, земля, вода»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребёнок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

20.игра.«Цепочка»

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

21.игра.«Кто где живёт»

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

22.«Летает, плавает, бегаёт»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

23.«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. Ребёнку 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. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен 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. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

24.«Выбери нужное»

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

25.«Две корзины»

На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости – мягкости, вкусу или даже запаху.

30. «Кто скорее соберет»

Цель: Учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

Игровое правило: Собирать овощи и фрукты только в соответствии с пометкой- значком на корзине (на одной приклеена картинка «яблоко», на другой- «огурец»). Выигрывает та команда, которая быстрее соберет все предметы в корзинку и при этом не ошибется.

Игровые действия: Поиск предметов, соревнование команд.

Ход игры: Обращаясь к детям, воспитатель напоминает о том, что они знают многие овощи и фрукты.

«А сейчас будем соревноваться - чья бригада скорее соберет урожай. Вот в корзинку (указывает на корзинку «Яблоко» или модель «Сад») надо собирать фрукты, а в эту (где нарисован огурец модель – «Огород») овощи. Овощи и фрукты воспитатель вместе с детьми раскладывает на полу.

Выбираются две бригады : овощеводов и садоводов (по два- три человека). По сигналу воспитателя (хлопок) дети собирают овощи и фрукты в соответствующие корзинки. Та бригада, которая первой поднимет корзинку, выигрывает.

После этого объявляется команда победительница. Игра продолжается с другими командами.

26.«Береги природу»

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

28. «Что где зреет»

Цель: Учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграф выкладываются две ветки: на одной- плоды и листья одного растения (яблоня), на другой- плоды и листья разных растений. (Например, листья крыжовника, а плоды груши.) Воспитатель задает вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» Дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

27. «Почтальон принес посылку»

Цель: Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

Игровое действие: Составление загадок об овощах.

Материал: Воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их в коробку.

Ход игры: Воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принес посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что им принес почтальон. Остальные дети отгадывают.

29. «Собери урожай»

Цель: Учить различать дары полей, садов. Помочь собрать урожай труженикам полей.

Ход игры: Детям предлагается собрать отдельно овощи, фрукты, колоски, выставляя их перед соответствующими сюжетными картинками. Рассматривая картинки, дети составляют рассказ о том, как выращивают тот или иной урожай.

ИГРЫ по ОБЖ

1.игра. «Кому что нужно»

Цель: закрепить знания детей о предметах, необходимых для работы врачу, повару, продавцу.

Оснащение: круг, поделенный на сектора, в каждом из них картинка с изображением предметов, необходимых для работы врачу, повару, продавцу, в середине круга стрелки, на них изображены врач, повар, продавец.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку найти предмет, необходимый для работы врачу (повару, продавцу).

2.игра. «Оденем куклу на прогулку»

Цель: закреплять знания детей об одежде, формировать умение детей одевать куклу соответственно сезону года, погоде, систематизировать представления детей о здоровье, развивать у детей внимание, память, логическое мышление.

Оснащение: бумажная кукла с различной одеждой

Ход игры: воспитатель говорит, что кукла собирается на прогулку, но не знает, что ей одеть, сейчас зима и на улице очень холодно (различные ситуации).

Дети «одевают» куклу и объясняют свой выбор.

3.игра. «Азбука здоровья»

Цель: систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

Оснащение: иллюстрации

Ход игры: играют от 1 до ... человек. Воспитатель называет правило, а ребёнок находит карточку – иллюстрацию этого правила. Или воспитатель показывает карточку, ребёнок говорит, что нужно делать в данной ситуации.

4.игра. «Угадай на вкус»

Цель: уточнить названия фруктов, овощей, формировать умения определять их на вкус, называть и описывать.

Оснащение: тарелка с нарезанными овощами, фруктами

Ход игры: воспитатель вносит тарелку с нарезанными овощами, фруктами, предлагает детям попробовать кусочек какого-то овоща, фрукта и задаёт вопросы: «Что это?», «Какой на вкус?», «Кислый, как что?», «Сладкий, как что?»

5.игра. «Если малыш поранился»

Цель: познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи, ведь это зачастую может спасти его здоровье и жизнь.

Оснащение: карточки с наиболее встречающимися бытовыми травмами, карты со способами оказания помощи

Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбрать карточки для оказания первой медицинской помощи при резаной ране и последовательно их выложить (промыть рану, наложить стерильную повязку, вызвать врача)

6.игра. «Полезные и вредные продукты»

Цель: систематизировать представления детей о вредных и полезных продуктах, упражнять в умении их дифференцировать, формировать потребность заботиться о своём здоровье

Оснащение: картинки с изображением различных продуктов, два обруча

Ход игры: для того чтобы быть здоровым, нужно правильно питаться. Сейчас мы узнаем, известно ли вам, какие продукты полезны. Воспитатель предлагает детям картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают полезные продукты и объясняют свой выбор, во второй – продукты, которые вредны для здоровья.

7.игра. «Запомни движение»

Цель: упражнять в умении осознавать, запоминать и воспроизводить показанные движения, развивать зрительно-моторную память, внимание.

Ход игры: воспитатель или ребёнок показывает движения. Дети должны их запомнить и воспроизвести.

8.игра. «Посылка от обезьянки»

Цель: продолжать формировать представление о своем организме; закрепить знания о том, что предметы можно узнать по внешнему виду, запаху, вкусу, на ощупь; упражнять в определении фруктов по вкусу и запаху.

Оснащение: посылка с овощами, фруктами

Ход игры: играют 4 человека. Воспитатель говорит, что пришла посылка от обезьянки, в ней может быть или овощ, или фрукт. Предлагает детям узнать, что за овощ или фрукт находится в посылке. Одну ребёнку предлагается опустить руку в посылку и на ощупь определить её содержимое. Другому – попробовать кусочек и определить по вкусу, третьему предлагается определить по запаху, а четвёртому воспитатель описывает этот овощ (фрукт). Выигрывает тот, кто угадает.

9.игра.«Угадай по запаху»

Цель: формировать представления о помощнике человека (нос), развивать навыки исследования предметов с помощью соответствующего органа чувств

Оснащение: баночки с различными запахами (ваниль, апельсин, мыло ...)

Ход игры: воспитатель предлагает детям понюхать баночки с различными запахами и спрашивает:

- Что помогло вам почувствовать этот запах?
- Где можно почувствовать такой запах?

10.игра.«Ты – моя частичка»

Цель: систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, внимание, память.

Оснащение: мяч

Ход игры: воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос.

Я – личико, ты – моя частичка. Ты кто? (глаза, бровь, нос и т.д.)

Я – голова, ты – моя частичка. Ты кто? (волосы, уши ...)

Я – туловище, ты – моя частичка. Ты кто? (спина, живот ...)

11.игра «Узнай на вкус»

Цель: закреплять знания об овощах и фруктах, умение определять их по вкусу.

Оснащение: тарелка с нарезанными овощами, фруктами.

Ход игры: воспитатель вносит тарелку с нарезанными овощами, фруктами, предлагает детям попробовать кусочек какого-то овоща, фрукта и задаёт вопросы: «Что это?», «Какой на вкус?»

12.игра. «Источники опасности»

Цель: закрепить знания о предметах, которые могут быть объектами возникновения опасности, формировать умения выбирать картинки предметов по описанной ситуации, воспитывать чувство товарищества

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки)

Ход игры: воспитатель отворачивается, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

13.игра. «Что мы знаем о вещах»

Цель: расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества

Оснащение: карточки с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных, бытовых предметов.

Ход игры: в игре принимают от 2 до 4 детей, каждый из них берёт себе по картинке с изображением «травмы». Воспитатель поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей карточкой и взять картинку. При отборе ребёнок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила общения с ними.

14.игра. «Так или не так»

Цель: формировать умение детей отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности.

Оснащение: 2 карточки – с красным и с зелёным кружком, картинки с изображением опасных и безопасных действий детей;

Правило: под красную карточку (кружок) положить картинки с изображением опасных для жизни ребёнка ситуаций, под зелёную – неопасных (разрешённых).

Варианты: индивидуально с воспитателем; несколько детей по очереди, объясняя свой выбор.

15.игра «Сто бед»

Цель: закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему

Оснащение: картинки с изображением детей в опасной ситуации

Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, почему такое случилось с ребёнком, что он сделал неправильно, что теперь делать ребёнку.

18.игра. «Чудесный мешочек»

Цель: уточнить названия фруктов, овощей, формировать умения определять их на ощупь, называть и описывать.

Материал: мешочек, муляжи овощей, фруктов

Ход игры: воспитатель показывает группе «чудесный мешочек» с муляжами овощей, фруктов и предлагает детям узнать, что находится в «чудесном мешочке». Ребёнок опускает руку в «чудесный мешочек» и на ощупь определяет его, затем достаёт и описывает по схеме. Воспитатель даёт образец описания овощей, фруктов.

- У меня помидор, он красный, круглый, гладкий. А у тебя?

Если дети затрудняются ответить, воспитатель задаёт наводящие вопросы: какой формы? Какого цвета? Какой на ощупь?

Дети складывают все овощи, фрукты на поднос.

16.игра. «Разложи картинки по порядку»

Цель: систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

Материал: картинки с изображением моментов распорядка дня

Ход игры: воспитатель говорит о том, что волшебник Путаница перепутал картинки распорядка дня, и предлагает разложить картинки по порядку.

Воспитатель подводит итог высказываниям детей.

Каждое утро, чтобы быть здоровым, мы начинаем с зарядки.

Чтобы расти нам сильными, ловкими и смелыми, ежедневно поутру мы зарядку делаем.

Воспитатель предлагает каждому вспомнить своё любимое упражнение, показать и всем вместе выполнить его.

17.игра «Что такое хорошо, что такое плохо»

Цель: познакомить детей с правилами личной гигиены и правильным, бережным отношением к своему здоровью; развивать у детей речь, внимание, память.

Материал: поля, разделённые на квадраты, в центре поля негативная и позитивная картинка, картинки с различными ситуациями.

Ход игры: 1-ый вариант детям раздаются поля, в центре поля изображена негативная или позитивная картинка. Детям предлагается поиграть в лото, показывая и сопровождая свои действия объяснениями – «что такое хорошо и что такое плохо»

2-ой вариант. Показ картинок можно сопровождать двигательной активностью детей. Например, на позитивные картинке дети реагируют прыжками, а при показе негативной картинке садятся на пол

19. игра. «Узнай и назови овощи»

Цель: закрепить названия фруктов, овощей, формировать умения узнавать их по описанию воспитателя

Ход игры: воспитатель описывает какой-либо овощ (фрукт), а дети должны назвать этот овощ (фрукт).

20. игра. «Правила гигиены»

Цель: закреплять культурно-гигиенические навыки (умывание, одевание, чистка зубов, причёсывание, купание), формировать умения показывать эти движения при помощи мимики и жеста и отгадывать по показу.

Ход игры: Воспитатель просит детей при помощи мимики и жестов показать, как они умываются (одеваются, чистят зубы и т.д.), соблюдая последовательность выполнения данных навыков. Или воспитатель показывает при помощи мимики и жестов, что он делает, а дети отгадывают.

21. игра. «Сделаем куклам разные причёски»

Цель: закреплять навыки ухода за волосами, уточнить названия необходимых для этого предметов, формировать понятие «опрятный внешний вид»

Материал: куклы, расчёски, заколки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям причесать кукол.

22. игра. «Подбери картинки»

Цель: уточнить представления детей о предметах личной гигиены, формировать навыки здорового образа жизни

Материал: картинки различных предметов, картинки с изображением предметов личной гигиены

Ход игры: воспитатель просит выбрать только картинки с изображением предметов, помогающих ухаживать за телом (лицом, зубами, волосами)

23. игра. «Угадай по звуку»

Цель: формировать представления о помощнике человека (уши), развивать навыки исследования предметов с помощью соответствующего органа чувств

Материал: музыкальные инструменты

Ход игры: воспитатель за ширмой издаёт звуки на различных музыкальных инструментах, дети угадывают их
- Что помогло вам услышать разные звуки?

24. игра. «Игра с микрофоном»

Цель: систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, воспитывать умение слушать друг друга

Материал: микрофон

Ход игры: воспитатель начинает предложение, а ребёнок продолжает его, говоря в микрофон.

Я – голова, я умею ... думать, но не умею говорить.

Я – нога, я умею ... ходить, но не умею рисовать.

Я – рука, я умею ... рисовать, но не умею слушать ... и т.д.

25.игра. «Кто я такой?»

Цель: упражнять детей в умении правильно называть части тела человека, умения различать девочек и мальчиков.

Материал: картинки с изображением мальчика и девочки, карточки-накладки.

Ход игры: воспитатель называет какую-либо часть тела, ребёнок находит её среди карточек и кладёт её на картинку. Или воспитатель показывает карточку, ребёнок называет нарисованную часть тела и кладёт на картинку.

26.игра. «Назови правильно»

Цель: уточнить знания детей об овощах и фруктах, их качества (цвет, форма, вкус, запах), закреплять умение узнавать их по картинке и давать краткое описание.

Материал: картинки с изображением овощей, фруктов

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку выбрать картинку с овощем, фруктом и описать его.

- У меня помидор, он красный, круглый, сладкий. А у тебя?
Если дети затрудняются ответить, воспитатель задаёт наводящие вопросы: какой формы? Какого цвета? Какой на вкус? Какой по запаху?

27. «Игра - дело серьёзное»

Цель: упражнять детей в выборе безопасных предметов для игр по картинкам, закреплять знания о том, какими предметами можно играть.

Материал: картинки с изображением различных предметов (опасных и неопасных), два обруча

Ход игры: Воспитатель предлагает детям разложить картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают картинки с изображением предметов, с которыми можно играть, во второй – картинки с изображением предметов, с которыми нельзя играть, и объясняют свой выбор.

28.игра «На прогулке»

Цель: закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображенное на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными

Материал: иллюстрации, 2 обруча

Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок.

Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.

29.игра. «Убери на место»

Цель: закрепить представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома, воспитывать чувство товарищества

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, картинки-предметы.

Ход игры: на макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире», объясняя свой выбор.

30.игра. «Мы – спасатели»

Цель: закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях, набор карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

Ход игры: воспитатель на стол кладёт картинку с изображением опасной ситуации, ребёнок рассматривает её и из всех карточек с изображением действий выбирает две правильные, последовательно раскладывает их.

31.игра.« Что есть у игрушки»

Цель: _____ воспитывать у ребёнка самоопределение, осознание своего тела и его специфических особенностей.

Оборудование: игрушки зверей, птиц, человечка, картинки с изображением разных людей.

Воспитатель предлагает ребёнку сравнить себя с той или иной игрушкой: уточкой, мишкой, клоуном, солдатиком, куклой.

Примерные ответы детей: у уточки клювик, а у меня носик; мишка лохматый, а у меня кожа гладкая; у собачки четыре лапы, а у меня две руки, две ноги. Солдатик и я - смелые, я живая, а кукла, хотя и передвигаются, но всё равно не живая.

34.игра.« Эстафета»

Цель: формировать представления о предметах личной гигиены.

Оборудование: разные игрушки, музыкальные инструменты, одежда, предметы гигиены.

На столах лежат разные предметы. Дети делятся на две команды. Каждый участник подбегает к столу, выбирает предмет, необходимый для умывания, кладёт его на поднос, возвращается к своей команде и передаёт эстафету следующему игроку.

32.игра.« Угадай, кто это?»

Цель: учить детей умению мысленно воспроизводить образ через своё видение человека.

Воспитатель выбирает одного из детей ведущим. Остальные садятся в кружок на стульчики. Ведущий должен, не называя имени, рассказать о коком – либо из детей: какой он (она), что умеет делать, какого цвета волосы, глаза, какое лицо, во что одет, какой у него характер. Выслушав рассказ, дети угадывают, о ком шла речь. Тот, кто первым угадает, занимает место ведущего.

35.игра.« Ровным кругом»

Цель: уточнить знание детей о предметах личной гигиены; развивать творчество, воображение.

Оборудование: шапочки – маски с изображением мыла, зубной щётки, шампуня, мочалки, полотенца, зеркала, расчёски.

Дети, взявшись за руки, встают в круг. В середине круга стоит ребёнок, исполняющий роль мыла (у него шапочка – маска с изображением мыла), дети двигаются хороводным шагом вокруг него и поют.

Ровным кругом друг за другом

Будем весело шагать,

Что нам мыло здесь покажет,

То и будем выполнять.

Мыло показывает, как надо намывать руки. Дети повторяют движения. Затем соответствующее движение показывают полотенце, расчёска, мочалка, шампунь.

33.игра.« Мой портрет»

Цель: научить детей различать индивидуальные особенности своей внешности: лица, роста, возраста.

Оборудование: альбомные листы, цветные карандаши; стенд для выставки; картинки с изображением детей (разных по возрасту, росту, внешности). Воспитатель предлагает рассмотреть картинки с детьми разного возраста в игровых ситуациях. Спрашивает, какими дети себя видят: большими, маленькими или не очень маленькими. Дети отвечают, показывают на пальцах, сколько им лет, говорят, какими они хотят вырасти. Воспитатель предлагает детям нарисовать самих себя, какими они хотят быть.

По рисункам детей, выставленным на фланелеграфе, пытаются угадать, кто на них изображён. Воспитатель спрашивает, зависит ли от роста, какой человек, - хороший или плохой.

Если сам ты небольшой,

Но с высокою душой,

Значит твой реальный рост

Выше самых дальних звёзд.

36.игра.« Пылесос»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, координацию движений.

Оборудование: 4 совка для мусора, 20 маленьких мячей, 4 корзины для мусора.

Ведущий разбрасывает по полу маленькие мячи, четверо детей собирают их совком без помощи рук. Пойманные мячи кладут в корзины

ИГРЫ по ПДД

1.игра. «Цветные автомобили»

Цель: упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

Материал:

- цветные рули,
- сигналы (картонные кружки), которые соответствуют цвету рулей

Ход игры

Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не заметят, что сигнал опущен, зрительный сигнал можно дополнить словесным: «Автомобили (называет цвет), остановились». Ведущий может обойтись одним словесным сигналом: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой».

2.игра. «Светофор»

Цель: закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

Материал:

- цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный),
- макет светофора.

Ход игры

Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о значении цвета.

3.игра «Часы.»

Цель: Учить различать дорожные знаки; закреплять знания детей о предупреждающих и запрещающих знаках; воспитывать внимание, навыки осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни.

Материал:

- макет часов, на котором изображены предупреждающие и запрещающие знаки;
- карточки с объяснительной запиской знаков, которые изображены на макете (Рисунок 3).

Ход игры

Ведущий поворачивает стрелку часов и указывает на тот или иной знак. Дети называют и объясняют значение дорожных знаков. На закрепление показывается карточка с дорожным знаком и объясняется его значение.

4.игра. «Безопасный город»

Цель игры:

дать представление о том, как важно правильно ходить и ездить по городу, развивать способность воспринимать реальный мир города, закреплять знания детей о дорожных знаках и правилах дорожного движения.

Правила игры: В игру играют дети с 5 лет и старше. Играющих до 3-х человек.

Материал:

игровое поле,
фигурки пешеходов,
дорожные знаки,
светофоры,
транспортные средства и кубик

Ход игры

Перед началом нужно выбрать ведущего. Им может стать взрослый. Ведущий расставляет по «городу» дорожные знаки, определяет места остановок автобуса; он же управляет светофором. Остальные игроки берут себе фигурки человечков и распределяют между собой транспортные средства. Пусть кто-то будет водителем автобуса, кто-то продавцом в супермаркете, кто-то строителем парка, кто-то учеником в школе. Ваши роли ограничены только вашей фантазией. Дальше, бросая по очереди кубик, перемещаемся по городу. Пешеходы по тротуарам, автомобили по проезжей части. «Пешком» передвигаем фишку в любом направлении на столько шагов вперед, сколько точек выпало на кубике. На автомобиле – умножаем количество точек на три, на велосипеде - на два. Причем, водитель автомобиля может брать с собой пассажиров, например, подвести друзей. (Кубик в этом случае бросает водитель). А, оставив автомобиль, скажем, на стоянке, водитель превращается в пешехода. А еще можно подождать автобус на остановке и ехать большой компанией.

Зеленый кружок (подземный переход) позволяет вам быстро (за один ход) и безопасно перейти на другую сторону улицы. А если вы попали на оранжевый кружок – это место требует от вас повышенного внимания - нужно пропустить один ход.

Итак, начали. Из дома – в школу, из магазина - в парк, из парка – в гости к друзьям. Пешком, на велосипеде, на автобусе. Соблюдая все Правила дорожного движения.

5.игра. «Транспорт».

Цель игры:

обобщить и систематизировать представления детей о способах и особенностях передвижения человека в разных средах;
формирование умения ориентироваться по плану;
развитие логического мышления.

Правила игры: В игру могут играть дети в возрасте, начиная с 4 лет и старше. В нее могут играть от 2 до 4 игроков.

Материал:

картонное полотно, на котором изображен транспорт: воздушный, наземный, водный.

в игре обозначены начальный и конечный пункты назначения.

кубик с разным количеством точек на сторонах.

«Фишки» с изображением человека.

Ход игры

В начале игры все участники ставят свои фишки на кружок «начало игры», затем определяют очередность ходов путем бросания кубика. Тот игрок, у которого окажется больше точек на верхней стороне кубика, ходит первым. Получив право хода, игрок бросает кубик, после чего передвигает фишку на количество кружков, равное количеству точек на верхней стороне кубика. Когда игрок попадает на кружок с картинкой, он должен проследовать по направлению стрелки (зеленая стрелка – вперед, красная стрелка - назад), а ход передается следующему игроку.

Когда игрок попадает на красный кружок, он должен пропустить один ход. Выигрывает тот, кто первым придет к кружку «конец игры».

6.игра. «Машины».

Цель игры:

- формировать умение складывать изображение из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола;
- развивать память, речь детей, воспитывать их творческую активность;
- развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

Материал:

- конверт на каждого играющего, где указана логическая таблица машин из геометрических фигур с одной пустой клеткой;
- геометрические фигуры разного цвета.
-

Ход игры

Воспитатель вместе с детьми разбирает, какие машины изображены в логической таблице. Пример рассуждения: Посмотрите, каждая машина состоит кабины, кузова и колес. Сначала выберем кабину. Скажите, у машин в первой строке есть одинаковые кабины? А во второй строке? А в первом столбце? Значит, в третьей строке у всех машин должны быть разные кабины. Но в третьей строке уже есть машины с прямоугольной кабиной и с кабиной в виде неправильного четырехугольника. Какой же должна быть кабина у нашей машины? Правильно, треугольной. А теперь давайте выясним, каким должен быть кузов?

Рассуждая аналогично, дети находят подходящий кузов треугольной формы. Воспитатель просит детей объяснить свой выбор, помогая им строить высказывания типа рассуждений.

7.игра.« Сигналы светофора»

Цель: развивать внимание.

Ход игры

Ведущий показывает вразбивку сигналы светофора, при зелёном свете дети топают ногами, при жёлтом хлопают в ладоши, при красном не делают ничего.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

1. игра. «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»

Цель игры. Учить детей называть действие словом правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?» — спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. В случае, если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например: «Вы танцуете, рисуете», воспитатель добивается, чтобы ребенок усвоил, как нужно сказать правильно. «Дети, что вы делаете? — спрашивает воспитатель. — Правильно сказал Вова?» Дети: «Мы рисуем». «Вова, скажи что делают дети», — предлагает воспитатель. Вова: «Они рисуют».

2. игра. «Мыши»

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас мы поиграем игру «Мыши». Выберем мышек (выбирают 3—4 детей), а будут бегать по кругу, убежать из круга и снова вбегать в него. А мы с вами будем мышеловкой». Дети с воспитателем ходят по кругу и произносят такие слова:

Ах, как мыши надоели!
Все погрызли, все поели.
Всюду лезут — вот напасть!
Доберемся мы до вас.
Берегитесь вы, плутовки!
Как поставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!
Дети и воспитатель держатся за руки, высоко поднимают их, пропуская мышек.

Когда воспитатель произносит слово «хлоп», дети опускают руки, не выпуская мышек из круга. Кто остался внутри, считается пойманным и становится в общий круг.

3. игра «Воробушки и автомобиль»

Цель игры. Упражнять детей в правильном звукопроизношении, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры. Дети сидят на стульях в стороне от площадки, где будут летать воробушки. Воспитатель держит в руках руль и говорит: «Дети, это — руль. Я буду автомобилем. Автомобиль гудит: «У-у-у». Как сигналил автомобиль?» — «У-у-у» - повторяют дети. «Сейчас мы поиграем так, — продолжает воспитатель. — Я — автомобиль, а вы все — воробушки. Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

Воробей с березы
На дорогу — прыг!
Больше нет мороза,
Чик-чирик!

Когда я скажу слово «прыг», вы встаете со с попрыгаете тихонько на носочках по дороге (показывает на то место, где дети будут прыгать). Вместе со мной вы будете говорить: «Прыг, прыг, прыг». Когда я скажу: «чик-чирик!», вы полетите, кто куда хочет, будете махать крылышками и чирикать: «Чик-чирик!» А как услышите сигнал автомобиля, летите в свои гнездышки».

После объяснения игры воспитатель вместе с детьми выполняет все движения, но не стремится выполнять движения первым. Пусть дети сами услышат слова «прыг», «чик-чирик» и начнут выполнять соответствующие движения.

Игра повторяется 2—3 раза. Затем, когда дети запомнят четверостишие, они могут играть самостоятельно.

4.игра «Кто в домике живет?»

Цель игры. Закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

Ход игры. Воспитатель делит детей на несколько групп (сначала на 3, потом на 4—5), Дети изображают знакомых им птиц или животных.

Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое они изображают. Затем с каждой группой воспитатель повторяет те звуки, которые дети должны произносить. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: «Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?» Дети отвечают: «Му-му-му», «Ме-е», «Мяу-мяу», «Бе-е, бе-е», «И-го-го», «Га-га-га», «Ко-ко-ко». Воспитатель отгадывает, кто же в домике живет.

Если дети произносят звуки недостаточно хорошо, т. е. недостаточно четко и громко, воспитатель просит их повторить. Если на вопрос: «Кто в этом домике живет?» — дети отвечают: «Мы» или «Кошечки, собачки», — воспитатель говорит: «А как кошечки мяукают?» и т. п.

Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается.

Не следует менять роли детей на одном занятии: это их путает, они забывают, кого им надо изображать. Когда малыши усвоят правила игры, стучать в домики и отгадывать, кто там живет, может один из них.

5.игра «Гуси»

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, умение действовать по словесному сигналу, сочетать слова с действиями.

Ход игры. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Гуси»: «Вы, дети, будете гусями, а я вашей хозяйкой. Вы пасетесь вот здесь на травке (указывает место, где дети могут ходить, «Щипать травку»), а в этом углу будет мой дом». Воспитатель объясняет детям ход игры.

Слова воспитателя:

Действия детей:

Тет-тет-тет,

Гуси белые, гуси серые,

Дети вытягивают шеи, расставляют пальцы,

Ступайте домой!

Машут руками.

Гуси шеи длинные вытянули,

Все вместе произносят: «Га-га-га! Не хотим

Лапы красные растопырили,

домой. Нам и здесь хорошо!»

Крыльями машут,

Носы раскрывают.

Гуси продолжают щипать травку, гулять по лугу.

Когда дети выучат текст, хозяйкой может быть кто-либо из детей.

6.игра «Гуси-гуси»

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы речь их была выразительной.

Ход игры. При помощи считалки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка — в другом, волк — в стороне.

Слова хозяйки гусей:

Ответы гусей:

Гуси! Гуси!

Га-га-га!

Есть хотите?

Да-да-да!

Ну, летите!

Нам нельзя!

Почему?

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой!

Ну, летите как хотите,

Только крылья сберегите!

Гуси бегут к хозяйке, а волк старается их поймать и увести к себе. Когда волк поймает несколько гусей, хозяйка ищет их, а затем выручает, предлагая убежать от волка. Волк их ловит, но всех поймать не может, кто-то убегает.

7.игра «Так бывает или нет?»

Цель игры. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть».

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

Примечание. Вначале в рассказ следует включать только одну небывицу, при повторном проведении игры количество небывиц увеличивают, но их не должно быть больше трех.

8.игра «Зеркало»

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей.

Ход игры. Дети становятся в круг. Выбранный при помощи считалки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,

Друг за другом,

Эй, ребята, не зевать!

Что нам Вовочка (Анечка,

Валечка и т. д.) покажет,

Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

9.игра «Коршун»

Цель игры. Упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на насекомых с цыплятами и уносят цыплят. «Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убежать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном», — говорит воспитатель.

— Коршун, коршун, что ты делаешь?

— спрашивает наседка.

— Ямочку копаю, — отвечает

коршун.

— Что в ней ищешь?

— Камешек.

— Зачем тебе камешек?

— Чтобы носик точить.

— Зачем тебе носик точить?

— Чтобы твоих детушек клевать.

«Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, — продолжает воспитатель. — Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место, обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться в лапы коршуну».

Роль наседки в первый раз берет на себя воспитатель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

10.игра «Карусель»

Цель игры. Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца: «Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Давайте, дети, станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом —

Все бегом, бегом, бегом.

Сначала пойдем медленно, а после слова «бегом» побежим по кругу. После того как я скажу слово «поворот», мы повернемся, возьмем веревку в левую руку и пойдем в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два —

Вот и кончилась игра.

Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается. Когда карусель остановится, вы сходите с нее (кладете веревку на пол), бегаєте по площадке, а по сигналу (удар в бубен, звонок) снова садитесь на карусель».

При повторении игры воспитатель может уже не становиться в круг, а только наблюдать за игрой и напоминать детям текст.

11.игра «Что сажают в огороде?»

Цель игры. Учить детей классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель спрашивает: «Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «нет».

Кто ошибется, тот проигрывает».

— Морковь.

-Да!

— Огурцы.

-Да!

— Свекла.

-Да!

— Сливы.

— Нет!

Если кто-то поспешит и ответит

неправильно, воспитатель может сказать:

«Поспешешь, людей насмешишь. Будь внимателен!» Так же можно провести игры: «Накроем стол для гостей» (воспитатель называет столовую посуду), «Посадим сад», «Мебель», «Одежда» и др.

12.игра «Какое время года»

Цель игры. Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры. У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?» — и, открывая карточку, читает текст. Дети отгадывают.

Загадки

Дел у меня немало —

Я соткано из зноя,

Я белым одеялом

Несу тепло с собою.

Всю землю укрываю,

Я реки согреваю,

В лед реки убираю,

«Купайтесь!» — приглашаю.

Белю поля, дома

И любите за это

Зовут меня...

Вы все меня. Я...

(Зима)

(Лето)

Я раскрываю почки,

Несу я урожай,

В зеленые листочки

Поля вновь засеваю,

Деревья одеваю,

Птиц к югу отправляю,

Посевы поливаю,

Деревья раздеваю.

Движения полна.

Но не касаюсь сосен

Зовут меня...

(Весна)

(Осень)

13.игра «Что подарили Наташе?»

Цель игры. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Ход игры. Воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его — вкусное сочное. Растет на дереве. «Забыла, как это называется», — подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала?»

Другой вариант. Воспитатель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?»

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

14.игра «Добавь слово»

Цель игры. Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия.) А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол.) Я буду начинать предложение, называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова: «справа», «слева», «позади», «впереди» — отвечать, где этот предмет находится. Воспитатель начинает:

— Стол стоит... (называет имя ребенка).

— Позади

— Полочка с цветами висит...

— Справа.

— Дверь от нас...

— Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

— Какая рука у тебя ближе к окну?

— Правая.

— Значит, где находится от тебя окно?

— Справа.

Можно эту игру провести и так. Воспитатель произносит слова: «слева», «справа», «впереди», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола, так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок. Это усложняет решение игровой задачи, но дети успешно справляются с заданием, так как уже хорошо ориентируются в пространстве.

15 .игра « А что потом?»

Цель игры. Закрепить знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Ход игры. Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, всё ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся». Можно ввести такой игровой момент. Воспитатель поет песенку: «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. «Делали гимнастику», — отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек в подобных играх целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому достанется камешек. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

Игра проводится в конце года.

16.игра «Когда это бывает?»

Цель игры. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры. Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека с временем года. «А сейчас я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например: «Весной тает снег». Потом он передаст камешек рядом сидящему и тот вспомнит еще что-нибудь о весне». Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

17.игра «Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)?»

Цель игры. Уточнить представления детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), развивать быстроту мышления.

Ход игры. Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит: «Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

— Длинный,— говорит воспитатель и дает камешек рядом сидящему.

— Дорога, — отвечает тот и передает камешек соседу.

— Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

— Широкий, — предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Эта игра проводится с детьми в конце года, когда они получили знания о величине предметов.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

— Красный.

Дети по очереди отвечают: флажок, шар, ягода, звездочка и др.

Или:

— Круглый.

Дети отвечают: мяч, солнце, яблоко, колесо и др. Тех детей, которые назвали больше слов, следует похвалить.