

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-7 ЛЕТ



Картотека дидактических игр во второй младшей группе по ФГОС с целями

для социально-коммуникативного развития

Игры, направленные на социально-коммуникативное развитие ребенка, имеют такие цели:

- восприятие норм социального поведения;
- развитие коммуникативных умений, навыков сотрудничества с другими детьми и взрослыми;
- развитие эмпатии;
- формирования чувства уважения и причастности к своей семье и коллективу сверстников;
- формирование позитивного отношения к трудовой и творческой деятельности;
- выработку навыков безопасного поведения.

Игра «Кому что нужно»

Цель: познакомить с основными характеристиками таких профессий, как доктор, парикмахер, пекарь; формировать позитивное отношение к трудовой деятельности.

Для игры нужно подготовить предметы, необходимы для выполнения профессиональной деятельности (шприц, ножницы, расческа, миска и т.д.), а также детали соответствующих костюмов. Дети распределяются по ролям.

Сначала с детьми нужно провести беседу о профессиях врача, парикмахера, пекаря (можно выбрать и другие). Необходимо выяснить, что малыши знают об их профессиональной деятельности. Можно спросить, у кого из детей родители имеют такие профессии.

В ходе игры каждый ребенок сначала получает детали костюма. Он должен понять, какую профессию ему нужно представлять. Если дети затрудняются с ответом, ведущий им помогает.

Далее проводится игра с предметами, которые сложены на столе. Детям нужно выбрать предмет, который необходим для их профессиональной деятельности. После этого можно предложить им показать, как этим предметом надо пользоваться.

Игра «Да или нет»

Цель: воспитывать бережное отношение к здоровью; учить управлять своим поведением, понимать какие поступки правильные.

Дети становятся в круг. Учитель должен называть различные ситуации, а малышам нужно, если озвучено правильное поведение — хлопать в ладоши, если неправильное — топтать ногами.

Игра «С кем дружить»

Цель: учить детей понимать мимику людей; развивать эмпатию, воспитывать дружелюбие.

На доске разместить изображения детей с разным выражением лица. Ребятам предлагается рассмотреть картинки и выбрать себе друга. Ведущий должен попросить их объяснить свой выбор.

Игры для речевого развития детей 3-4 лет

Игры для речевого развития направлены на достижение таких целей:

- научить ребенка пользоваться речью как средством общения;
- увеличение словарного запаса;
- развитие фонематического слуха;
- ознакомление с основами звуковой и интонационной культурой речи;
- развитие речевого творчества;
- ознакомление с образцами детской литературы.

Игра «Громко – тихо»

Цель: развить интонационную культуру речи, научить менять силу голоса.

Для проведения игры нужно подготовить парные предметы разных размеров (большая и маленькая дудочки, уточки, машинки).

Перед началом игры педагог проводит с детьми беседу.

— Посмотрите, у меня в руках большая мама-утка. Она зовет своих деток и громко кричит «Кря-кря!». Повторите, как кричит мама-утка.

Дети громко повторяют «Кря-кря!».

— А теперь я держу утеночка. Он еще очень маленький и может только тихо говорить «Кря-кря!». Повторите, как он это делает.

Дети тихо повторяют «Кря-кря!». Педагог должен следить, чтобы дети не переходили на шепот. После ознакомительной беседы можно перейти к самой игре. Педагог по очереди показывает то большую, то маленькую уточку, а дети должны самостоятельно произнести, как она крикает. Аналогично можно обыграть любую другую пару предметов.

Игра «Пускание корабликов»

Цель: развитие артикуляционного аппарата, формирование навыка длительного произношения звука [ф] на одном выдохе и многократного произношения звука [п] на одном выдохе; развивать умение сочетать произнесение звука с началом вдоха.

Для игры нужно подготовить большую миску с водой, сигнальные флажки и несколько бумажных корабликов. Миску нужно поставить на маленький столик, а детей рассадить на стульчики полукругом вокруг стола.

— Сегодня я предлагаю вам попутешествовать на корабликах. Мы с вами живем в... Отметим флажком наше местоположение. (Ведущий устанавливает флажок на одной стороне миски и располагает возле него один кораблик).

— Куда бы вы хотели отправиться? (Дети называют любые города или страны, и педагог устанавливает другой флажок с противоположной стороны миски).

— Нам дует попутный ветер. Он спокойный, но сильный. Попробуем сымитировать его. Нужно сложить губы трубочкой и, не надувая щек на одном выдохе протяжно произнести звук [ф].

— А теперь появился порывистый резкий ветер. Чтобы показать его нужно, на одном выдохе прерывисто произносить несколько раз звуки [п-п-п].

Дети должны по очереди подходить к миске, назвать, куда они хотят отправиться и помочь кораблику добраться к месту назначения.

Игра «Светофор»

Цель: учить воспринимать на слух слова, находить речевые ошибки; правильно произносить слова.

Дети получают два кружочка, которые обозначают сигналы светофора. Зеленый кружочек нужно показывать, если услышишь правильное произношение слова, красные — если неправильное.

Далее ведущий показывает картинку предмета и произносит разные варианты его названия: альбом – айбом – авьбом; банан – банам – банан и т.д. Ребята после каждого слова поднимают соответствующий кружочек.

Желательно перед проведением такой игры провести исследование в группе и определить, какие слова дети произносят неправильно. Затем включить эти слова в игру.

Игры для познавательного развития детей второй младшей группы

Целью игр, направленных на познавательное развитие ребенка, является:

- развитие интересов, познавательной активности и мотивации, любознательности;
- формирование навыков познавательной деятельности;
- формирование представлений ребенка о себе и других людях, об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях между ними;
- ознакомление с понятиями «Отечество», «родина», основными социокультурными ценностями и традициями своего народа.

Игра «В лес за грибами»

Цель: формирование представлений о количественных отношениях между предметами «один — много».

Для проведения игры необходимо подготовить изображение большой полянки, на которой расположено несколько фигурок грибочков. Детям нужно раздать корзинки.

— Дети, мы пришли в лес на грибную полянку. Посмотрите, сколько здесь грибов? (Много).

— А теперь каждый из вас сорвет по одному грибу. Ответьте мне по очереди, сколько грибов в вашей корзинке. Сколько у тебя, Витя? (У меня один гриб).

Педагог должен спросить каждого ребенка.

— Давайте сложим все грибы в мою корзинку. Сколько получилось у меня грибов? (Много). А у вас? (Ни одного).

Игра «Упакуй подарок»

Цель: формировать понятие «большой», «маленький», «толстый», «тонкий»; учить соотносить предметы по размеру.

Ведущий предлагает детям пойти на День рождения к Машеньке. Для этого им нужно купить подарок. Каждый выбирает куклу (на картинках изображены куклы разные по размеру и толщине).

Теперь нужно подарок упаковать, а для этого детям нужно «купить» пакет, который будет соответствовать размеру куклы. При этом каждый ребенок должен объяснить свой выбор упаковки: «Я купил этот пакет, потому что моя кукла...».

После этой игры можно обсудить, как нужно правильно вручать и принимать подарки.

Игра «Что где растет»

Цель: учить группировать предметы на овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку.

Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов.

Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

Картотека игр для художественно-эстетического развития

Игры для художественно-эстетического развития проводятся для:

- закладывания предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусств;
- формирования эстетического отношения к природе и окружающему миру;
- реализации самостоятельной творческой деятельности.

Игра «Собери капельки в стакан»

Цель: научить разбираться в цветах и их оттенках; учить соотносить предметы по цвету.

Для игры нужно подготовить стаканчики и картинки разноцветных капель.

Педагог обращается к детям:

— Я положу в этот стаканчик капельку синего цвета. Давайте наполним стакан. Добавьте свои капельки такого же цвета.

У каждого ребенка должен быть набор из капелек всех нужных цветов.

Игра «Узнай и дорисуй»

Цель: развивать у детей чувство симметрии; учить точно передавать форму предмета, штриховать.

Для игры необходимо сделать карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов: цветок, солнышко, листочек и т.д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.

Игра «Красиво — некрасиво»

Цель: учить выявлять нарушения в композиции рисунка, его цветовой гамме, формировать эстетический вкус.

Детям предлагаются разные картинки. Они должны определить, в какой цветовой гамме выполнен каждый рисунок, а затем найти и назвать предмет, который разукрашен в неподходящий цвет и нарушает общую композицию.

— Ребята, посмотрите на рисунок. Что вы здесь видите?

— Какой цвет преобладает? Какие цвета похожи на него?

— Какой предмет выделяется по цвету, кажется здесь лишним?

Такую игру можно проводить фронтально или разделить детей на группы.

Игры, способствующие физическому развитию

Игры, способствующие физическому развитию, нацелены на:

- формирование у детей навыков двигательной деятельности;
- развитие координации, равновесия, моторики рук и гибкости;
- правильное формирование опорно-двигательного аппарата;
- обучение правильному выполнению основных спортивных движений;
- формирование навыков здорового образа жизни.

Игра «Качели»

Цель: учить выполнять различные ритмичные движения; развитие координации и равновесия.

Ведущий предлагает детям повторять за ним строчки стихотворения и выполнять соответствующие движения.

Все лето качели
Качались и пели,
И мы на качелях
На небо летели.

(Дети начинают качать руками вперед-назад, в приседании слегка пружиня ноги в коленях).

Настали осенние дни.

Качели остались одни.

(Уменьшают интенсивность движений и постепенно останавливаются).

Лежат на качелях

Два желтых листка.

И ветер качели

Качает слегка.

(Снова потихоньку начинают двигать руками).

Игра «Музыкальный стульчик»

Цель: формировать навыки двигательной деятельности, учить бегать по кругу, развивать внимательность, учить действовать по сигналу.

Для начала игры нужно по центру комнаты поставить в круг несколько стульчиков (на один меньше, чем количество участников). Дети должны стать в кружок вокруг стульев. Воспитатель включает музыку.

Пока звучит музыка, дети бегают по кругу. Как только музыка остановится, каждый должен сесть на отдельный стульчик. Одному ребенку стульчика не хватит. Он выходит из игры и стульчик убирается. Дальше игра повторяется. Так продолжается до тех пор, пока не останется один ребенок.

Игра «На прогулке»

Цель: разучить физические упражнения в движении, профилактика плоскостопия.

Перед началом игры дети выстраиваются в колонну. Воспитатель сообщает им, что они отправляются на прогулку, и просит их слушать его рассказ и повторять все движения.

— Мы идет по тропинке (дети идут друг за другом).

— Нам надо перейти через лужу (идут на пяточках).

— Подошли к яблоньке и хотим попробовать ее яблочки. Дотянитесь до них (идут на носочках).

— Надо перепрыгнуть через ручей (прыгают).

— Повстречали медвежонка, покажите, как он ходит (идут на внешней стороне стопы).

Ведущий может предлагать разные варианты движений. Для одного сеанса игры детям озвучивается не более пяти разных заданий.

Реализация всех пяти образовательных областей обеспечивает комплексный подход к развитию ребенка. Во второй младшей группе такая работа должна планироваться и проводиться с учетом возрастных особенностей детей 3-4 лет. При проведении игр необходимо добиваться создания атмосферы, способствующей эмоциональному благополучию ребенка и формированию у него позитивного отношения к себе, окружающим и к познавательной деятельности.

Игра «Кого как зовут?»

Цели: развивать мышление, память, речь.

Оборудование: кукла, игрушечные животные: кошка, собака, корова, коза и др.

Дети сидят на стульчиках, поставленных полукругом перед столом, на котором разложены игрушки. Воспитатель подходит к кому-либо из них и спрашивает, как его зовут. Ребенок называет себя. Если он молчит, то воспитатель помогает ему.

Он просит назвать свои имена еще нескольких детей, а затем спрашивает 2—3 детей, как зовут других малышей, например, девочку с красным бантом, мальчика в белой рубашке. После этого воспитатель показывает куклу.

Воспитатель. Эту куклу зовут Аленка. Как ее зовут?

Дети отвечают.

А это кто?

Дети. Киска.

Воспитатель. Эту кошку зовут Мурка.

Дети повторяют кличку кошки. Затем воспитатель показывает им собаку, корову и других животных, предлагает малышам придумать им кличку или сам называет их и просит повторить 3—4 детей. Дети повторяют вслед за воспитателем.

Воспитатель следит, чтобы дети громко и отчетливо называли свои имена, имена товарищей, кукол, клички животных.

Эту игру рекомендуется проводить с детьми в начале года.

Игра «Что в мешочке?»

Цель: научить выделять звук [ц] в произношении, развивать речь.

Оборудование: мешочек; игрушки и предметы, в названии которых есть звук [п] (цыпленок, курица, овца, заяц, блюдце, пуговица), а также другие игрушки (машина, кубик, мячик, шарик и др.).

Воспитатель. У меня есть мешочек (показывает), в котором лежит много интересных вещей. К кому я подойду, тот пусть вынет из этого мешочка одну игрушку, назовет ее и покажет всем.

Вызванный ребенок выполняет задание. Воспитатель берет у ребенка игрушку и просит еще нескольких детей сказать, как она называется, затем сам ее называет и просит детей послушать, есть ли в этом названии звук [ц].

Когда все предметы будут вынуты из мешочка, воспитатель оставляет на столе лишь те, в названии которых имеется звук [ц] (цыпленок, курица, овца, заяц, блюдце, пуговица), и предлагает детям перечислить их.

Произносить слова воспитатель должен отчетливо, выделяя звук [ц], например, овц-ца, блюдце. Подбирая игрушки, нужно следить, чтобы среди них не было предметов, имеющих в названии звук [с], который может спутать детей. Нужно добиться, чтобы дети правильно называли слова, содержащие звук [ц], отчетливо произносили его.

Игра «Подбери нужное слово»

Цель: развивать образное мышление, речь.

Воспитатель начинает произносить фразу, а детям предлагает ее закончить, подобрав соответствующее слово.

Воспитатель. В аквариуме плавают... Кто плавает?

Дети. Рыбки.

Рекомендуемые предложения:

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова, правильно произносили звук [р], [р'] в словах. Ответы должны быть индивидуальными.

Занятие проводится в быстром темпе.

Игра «Дождик»

Цели: учить различать скорость произнесения слов, в данном случае звукоподражания кап-кап-кап, а также произносить отчетливо в разном темпе: медленно, умеренно, быстро.

Воспитатель. Капельки стучат по крыше. (Произносит кап- кап-кап в умеренном темпе.)

Дети повторяют.

Когда дождь только начинается, капли его падают редко и стучат по-другому (произносит кап... кап... медленно и слегка растягивая, с паузами).

Дети повторяют.

Если идет сильный дождь, то капли стучат по крыше так (произносит в ускоренном темпе).

Когда малыши научатся различать скорость произнесения и произносить это звуко сочетание в заданном темпе, воспитатель предлагает им на слух определить, какой идет дождь и произносит кап-кап в различном темпе. Это повторяется 3—4 раза.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети были внимательны и точно определяли на слух скорость произнесения звуко сочетания, а также правильно произносили его в заданном темпе.

Игра «Придумаем сказку про слова»

Цель: научить выделять звуки на слух [п], [с], [м], [о], [у].

Воспитатель предлагает детям вместе сочинить сказку про слова и звуки и зачитывает им для примера сказку, сочиненные другими детьми.

Воспитатель. Давайте послушаем сказку. Жили-были два котенка и мама-кошка. Одного котенка звали именем, в котором были звуки [м] и [р]. Как его звали? Хорошо, пусть будет Мур. А у другого в кличке был звук [п]. Правильно, его звали Пух. Пошли они на рыбалку, поймали рыбу, в ее названии есть звук [с]. Да, это был сом. Пошли домой. Встретили зверька с коротким названием — еж. Поздоровались с ним, пошли дальше. Много еще увидели интересного, а когда пришли домой, мама-кошка обрадовалась рыбке. Пуху подарила игрушку-машину, а Муру то, что тоже в названии звук [м] имеет. Правильно, мышку. Они были рады и весело играли.

А теперь другая сказка. Жил-был портной. У него были стол и стул, стол был волшебный: он умел говорить. На стол очень много тяжелого клали. Когда портной ушел, стол говорит стулу: «Давай обменяемся звуками, чтобы ты стал столом, а я стулом, чтобы я отдохнул, а ты поработал, потому что на тебя портной тяжести не кладет, а на мне утюги ночью оставляет». Они обменялись. Стол отдал ему звук [о], а стул отдал звук [у]. Стол стал стулом, а стул — столом.

Сказки, которые воспитатель придумывает вместе с детьми, он записывает, а потом читает.

В часы игр и на прогулке воспитатель может проводить это упражнение с отдельными детьми.

Игра «О Мишутке-несмышленьше»

Цели: научить выделять голосом ударный звук в словах и определять в какой части слова он находится.

Оборудование: для воспитателя — большая полоска бумаги, указка; для детей — индивидуальные небольшие бумажные полоски, счетные палочки.

Игровое упражнение проводится как рассказ воспитателя, прерываемый вопросами к детям и их ответами.

Воспитатель. Хоть и научился Мишутка делить слова на части, а все-таки не всегда произносил он слова правильно, огорчало это медведей-родителей, и решили они учить сыночка произносить слова правильно. Показывала ему мама-медведица чашку и спрашивала: «Как это называется? Как это слово надо сказать?» А Мишутка отвечал: «ЧашкА». Показывали ему стакан, а он говорил: «СтАкан». Показывали графин, а он говорил «ГрАфин». Показывали чайник, а он: «ЧайнИк». Дала тогда мама-медведица ему вот такую полоску бумаги и палочку-указку (у детей приготовлены полоски бумаги и счетные палочки) и сказала: «Эта полоска будет у нас будто слово. Говорю я слово чашка и палочкой по полоске веду от начала до конца. (Воспитатель показывает на большой полоске, дети повторяют на своих.)

Обрати внимание, малыш, что когда я говорю начало слова чаш-, то голос мой звучит сильнее.

Воспитатель следит за тем, чтобы каждый ребенок, проговаривая слово, задержал палочку в левой половине бумажной полоски.

Сейчас я скажу слово целиком, а ты послушай, действительно ли его начало звучит сильнее, заметнее, чем его конец, — чаашка. Повтори, Мишенька, как я.

Детям воспитатель предлагает сделать то же самое.

Но несмышленьш произносит слово опять по-своему, неверно: чашкаааа. «Нет, — сердится медведица, — это слово надо сказать не так, послушай еще раз, как мой голос звучит, когда я говорю слово "чашка"».

Дети объясняют, что голос медведицы звучит сильнее в начале слова, проговаривают сами, одновременно ведя палочкой по полоске и задерживая ее недолго в левой половине.

Повторял, повторял Мишутка да и научился говорить правильно: чашка, чашка, чашка. Это он на радость маме повторял так много раз, и все остались довольны.

Игра «Ручка — ножка»

Цель: познакомить с разными значениями слов «ручка», «ножка».

Воспитатель. Отгадайте загадку: «Одной ручкой всех встречает, другой провожает, всем, кто придет — ручку подает». (Дверная ручка.) У каких предметов есть ручка? Что можно ею делать? Нарисуйте предметы, у которых есть ручка. Закончите предложения: «Ручка нужна, чтобы ...» «За ручку можно ...» А какие предметы мы называем словом «ножка»? Нарисуйте предметы, у которых есть ножка.

Игра «Как сказать правильно»

Цель: учить понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют значение.

Воспитатель. Я буду начинать фразы, а вы закончите.

Закончите фразы:

Подушка мягкая, а скамейка ... (жесткая).

Пластелин мягкий, а камень ... (твердый).

Ручей мелкий, а речка ... (глубокая).

Ягоды смородины мелкие, а ягоды клубники ... (крупные).

Кашу варят густую, а суп ... (жидкий).

Лес густой, а иногда ... (редкий).

После дождя земля сырая, а в солнечную погоду ... (сухая).

Покупаем картофель сырой, а едим ... (вареный).

Купили свежий хлеб, а на другой день он стал ... (черствый).

Летом мы ели свежие огурцы, а зимой ... (соленые).

Сейчас воротничок чистый, а завтра он будет ... (грязный).

Давайте подумаем, как сказать по-другому: злая зима — очень холодная, колючий ветер — резкий, легкий ветерок — прохладный, золотые руки — все умеют делать хорошо, золотые волосы — красивые, блестящие. Выражение «злая зима» можно встретить в сказках. К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, Баба Яга.)

Игра «Один — много»

Цели: тренировать в образовании множественного числа и употреблении слов в родительном падеже; научить подбирать к словам определения и слова, обозначающие действие; научить находить в словах первый звук, определять количество слогов и подбирать слова, сходные по звучанию.

Оборудование: карточки с картинками одного предмета и нескольких предметов.

Воспитатель. Это шар. А это шары. Здесь много шаров. Какие шары? (Красные, синие, зеленые.) Как одним словом сказать, что все шары разного цвета? (Разноцветные.) Это мак. А это маки. В букете много маков. Какие они? (Красные.) Что еще бывает красным? Как вы понимаете выражение «Красная девица»? Где вы встречали такое выражение? В каких сказках? Отгадайте загадку: «Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает». Это лук. Какой он? (Желтый, сочный, горький, полезный.) В корзине много чего? (Лука.)

Игра «Я — луна, а ты — звезда»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Вариант для игры вдвоем: один говорит, например: «Я — гроза!» Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: «А я — дождь». Первый продолжает тему: «Я — большая туча!» Ему можно быстро ответить: «Я — осень». И т.д.

Вариант для игры группой: все, кроме одного, садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: «Я — пожарная команда!» Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: «Я — шланг». Другой спешит на второй стул и говорит: «А я —

пожарник». Ребенок — «пожарная команда» должен выбрать одного из двух, например: «Я беру шланг». Он берет за руку «шланг» и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребенок должен придумать что-нибудь новое, например: «Я — швейная машина!» и игра продолжается...

Игра «Подскажи словечко»

Цель: развивать творческое мышление.

Ведущий начинает фразу, а участники заканчивают ее.

Ворона каркает, а воробей ...

Сова летает, а кролик ...

Корова ест сено, а мышка ...

Крот роет норки, а сорока ...

Петух кукарекает, а курица ...

Лягушка квакает, а лошадь ...

У коровы теленок, а у собаки ...

У медвежонка мама медведица, а у бельчонка ...

Игра «Узнай нас»

Цель: развивать творческое мышление, память.

Воспитатель. Послушайте стихи и назовите героев сказок.

На сметане мешен,

На окошке стужен,

Круглый бок, румяный бок,

Покатился... (Колобок).

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее. (Красная Шапочка.)

Носик круглый, пяточком,

Им в земле удобно рыться,

Хвостик маленький крючком,

Вместо туфелек — копытца.

Трое их — и до чего же

Братья дружные похожи.

Отгадайте без подсказки,

Кто герои этой сказки? (Три поросенка.)

Лечит маленьких детей,

Лечит птичек и зверей.

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор... (Айболит).

Возле леса, на опушке,

Трое их живет в избушке.

Там три стула и три кружки,

Три кровати, три подушки.

Угадайте без подсказки,

Кто герои этой сказки? (Три медведя.)

У отца был мальчик странный,

Необычный — деревянный,

Но любил папаша сына.

Что за странный

Человечек деревянный
На земле и под водой
Ищет ключик золотой?
Всюду нос сует он длинный.
Кто же это?.. (Буратино.)

Толстяк живет на крыше,
Летает он всех выше. (Карлсон.)

Она красива и мила,
А имя ее от слова «зола». (Золушка.)

Игра «Узнай меня»

Цель: развивать логическое мышление, речь.

Дети получают предметные картинки. Они должны указать признаки предмета и дать его описание: цвет, материал, форма, части, для чего, что ест, где живет, и т.д., не называя его самого. Например: «Это предмет неживой. Его можно встретить на кухне. У него есть ручка, крышка, носик. В нем кипятят воду». Все догадались, что это чайник.

Игра «Выгляни в окошко»

Цель: развивать воображение.

В раскрашенную рамочку — «окошко» с закрывающимися створками вставляются листы цветной бумаги. Створки отворяются. Воспитатель предлагает детям «выглянуть в окошко» — пофантазировать и рассказать, что они видят «за окном». Обычно за белым листом дети «видят» зимний пейзаж, каток, больницу; за желтым — пустыню, осеннюю полянку и т.п.

Игра «Что общего и чем отличаются?»

Цель: развивать логическое мышление.

Воспитатель. Что общего между собакой и стулом?

Дети отвечают.

Верно, у стула четыре ножки, а у собаки четыре лапы. А чем они отличаются?

Дети отвечают.

Да, собака живая, а стул — нет. Собака — животное, а стул — предмет мебели. Что общего между морковью и апельсином?

Дети отвечают.

Да, у них одинаковый цвет — оранжевый. Верно, они съедобные, вкусные. А чем они отличаются?

Дети отвечают.

Да, у них разная форма. Апельсин растет на дереве, а морковь в земле. Апельсин — фрукт, а морковь — овощ.

Пары предметов для сравнения, поиска общего и особенного (различного) предлагает сначала воспитатель, а потом — дети.

Примерные пары сравнения:

Медведь — лиса.

Море — река.

Дерево — цветок.

Компьютер — телевизор.

Веселый — грустный.

Книга — журнал.

Добрый — злой.

Игра «Угадай!»

Цель: развивать логическое мышление и речь.

Воспитатель перечисляет ряд характерных для задуманного предмета признаков. Дети должны назвать этот предмет.

Вкусный, алый, сахарный.
Желтые, красные, осенние.
Белый, пушистый, легкий.
Ветвистая, зеленая, колючая.
Бурый, косолапый, неуклюжий.
Хитрая, рыжая, хищница.
Серый, злой, голодный.

Игра «Продолжи предложения»

Цель: развивать воображение и речь.

Воспитатель просит детей продолжить следующие предложения:

Если в комнату принесли кусочек льда, то ...

Мальчики весело смеялись, потому что ...

Если зимой будет сильный мороз, то ...

Девочка стояла и очень сильно плакала, потому что ...

Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что ...

Когда наступает день рождения, то ...

Если пойдет сильный дождь, то ...

Игра «Магазин»

Цель: развивать воображение и речь.

Дети располагаются полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками.

Воспитатель. У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить правило: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам.

Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры.

Уважаемый продавец! Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети.

Продавец продает покупателю мяч.

Спасибо! Какой красивый мяч!

Воспитатель предлагает любому из детей совершить следующую покупку.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

В течение игры роль продавца могут выполнять несколько детей поочередно.

Игра «Па-па — ма-ма»

Цель: развивать координацию, мышление и речь.

Сесть с детьми в круг и похлопать ладошками по коленкам. Теперь превращаем правую руку в Папу, а левую — в Маму. «Скажем» правой рукой, шлепая по правой коленке: па-па. То же самое левой: ма-ма. А теперь чередуя руки: па-па — ма-ма.

Каждой рукой можно похлопывать от 4 до 8 раз.

Теперь превращаем наши руки в Дедушку и Бабушку. Значит, каждой рукой придется хлопать по три слога: де-душ-ка, ба-буш-ка (от 4 до 8 раз).

Так можно прохлопывать свои имена и другие разные слова.

Игра «Имена»

Цели: мобилизовать внимание, волю; развивать чувство ритма.

Дети садятся или встают в круг. Воспитатель хлопками задает какой-то небыстрый темп, отсчитывая «раз, два, три, четыре». Затем дети под непрекращающиеся хлопки последовательно называют свои имена. Надо стараться, чтобы ударение на имени совпало с хлопком. Игра удастся, если никто из ребят не пропустил свой хлопок, не отстал от него и не опередил его. Когда все хорошо получается, можно ускорить темп. Играйте сначала в одну сторону круга, затем — в другую. Игра кончается с завершением круга. Имена можно заменять названиями красок (красный, желтый и т.д.) или животных.

Игра «Давай придумывать»

Цель: развивать абстрактное мышление, речь.

Оборудование: набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы — зеркало, карандаш, яйцо, яблоко. Изображения на картинках должны быть похожи на предметы.

Например: карандаш, удочка, иголка, нож — по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток — полый цилиндр.

Дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Воспитатель садится напротив, у него карточки с картинками. Показывает карточки по одной.

Воспитатель. У кого предмет похож на такой карандаш?

Ребенок (у которого похожий по форме предмет). У меня! (Получает карточку с изображением карандаша.)

Вариант наоборот: у детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Игра «Чем пахнет?»

Цель: познакомить с ощущениями, органами чувств.

Приготовьте предметы со специфическим запахом — мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. Стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах — кислый, горький, сладкий, приятный — неприятный, съедобный — несъедобный. Затем завяжите ребенку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

Игра «Назови такой же»

Цели: научить соотносить предмет и признак.

Воспитатель называет какой-либо находящийся в поле зрения детей предмет и один из его признаков. Дети должны назвать как можно больше других окружающих их в данный момент предметов, имеющих такой же признак. Например: «Свитер пушистый. Воротник тоже пушистый, шапка пушистая, снег пушистый». За каждое правильное соотнесение предмета и указанного признака ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто назовет максимальное количество предметов и наберет больше фишек.

Затем задание меняется, и дети могут называть предметы определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие), формы (треугольные, квадратные, прямоугольные, овальные, круглые), изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла и др.), обладающего определенными качествами и т.д.

Игра «Бабочки»

Цель: развивать логическое мышление.

Оборудование: 18 карточек с изображением бабочек (примерный размер карточек 5x5 см), различающихся цветом крыльев — красные, желтые и синие, формой пятен на крыльях — круглые, треугольные, овальные и характером края крыльев — ровный или с зубчиками (должны быть карточки, совмещающие несколько признаков); три стандартных (формат А4) листа белой бумаги («полянки»), три прямоугольных полоски-«мостика» из серой бумаги (10 x 20 см) и один треугольный «мостик» из бумаги серого цвета.

Участникам необходимо правильно расположить бабочек на «полянке» и «мостике» в соответствии с заданными условиями.

Задание 1. Расположить всех насекомых на двух «полянках» так, чтобы на одной оказались все насекомые с красными крыльями; объяснить после выполнения задания, какие бабочки на какой полянке расположились.

Задание 2. Расположить бабочек на двух «полянках» и соединяющем их «мостике» так, чтобы на одной «полянке» оказались все насекомые с круглыми пятнами на крыльях, а на другой — все насекомые с желтыми крыльями. Догадаться, какие насекомые должны быть расположены на «мостике». Бабочек, которые не подходят ни к одной полянке, положить отдельно. После выполнения игрового задания воспитатель предлагает детям прокомментировать его результат.

Задание 3. Разложить насекомых на трех «полянках» и соединяющих их мостиках так, чтобы на первой «полянке» были все насекомые с красными крыльями, на второй — все насекомые с ровными краями крыльев, на третьей — все насекомые с круглыми пятнами на крыльях (на «полянки» кладутся карточки с соответствующими символами). Догадаться и найти насекомых, которых надо посадить на каждый из «мостиков». Насекомых, которые не подходят ни к одной «полянке» и ни к

одному «мостику», отложить в сторону. По окончании выполнения задания ученикам вновь предлагается как можно точнее и короче рассказать, какие насекомые, на какой полянке и на каком мостике находятся.

По аналогии с этой игрой могут быть проведены другие, например, с использованием листьев деревьев, цветов разных оттенков, размера и формы

Игра «Так бывает или нет?»

Цель: развивать внимание, абстрактное мышление. В игре принимает участие вся группа детей. Детям нужно слушать внимательно стихотворение, а если в нем прозвучит какая-либо неточность (или то, что на самом деле не бывает), они должны подать знак — хлопнуть в ладоши.

Шире круг! Шире круг!
Шел по улице индюк,
На цепи бульдога вел
И хвостом дорогу мел.
Шире круг, шире круг,
А навстречу шел утюг,
Шел с корзинкой на базар,
Шел и гладил тротуар.
Шире, шире, шире круг!
Проглотил индюк утюг,
А бульдог — корзинку
Скушал, как сардинку.

Теплая весна сейчас,
Виноград созрел у нас,
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
«Га-га-га» — пел соловей.
Быстро дайте мне ответ —
Это правда или нет?
Умный удод метлою удил,
Удочкой улицу мел крокодил.
Утка усатая мышку поймала,
Кошка с утятами в речку ныряла.
Что-то, наверное, было не так,
Что же напутал поэт наш, чудака?

Собака садится играть на гармошке,
Ныряют в аквариум рыжие кошки,
Носки начинают вязать канарейки,
Цветы малыши поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучка и бабушка в куклы играют,
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихонечку их у малышки...

Игра «Чем играем?»

Цель: развивать внимание, слуховое восприятие.

Оборудование: колокольчик, бубен, метроном, погремушка, свисток, деревянные и металлические ложки и др.

Игра проводится на игровой площадке. Для первой игры используется набор самых простых звуков, хорошо знакомых детям. При последующем проведении игры необходимо добавлять

звучание новых предметов. Причем с каждым новым звуком детей следует предварительно познакомить.

Из числа играющих выбирают водящего, который становится спиной к игрокам на расстоянии 2—3 метров. Несколько игроков (3—4) по сигналу ведущего подходят к нему поближе и со словами «Чем играем?» начинают производить звуки. Водящий должен определить, какими предметами издаются звуки. Если он угадал, верно, то может перейти в группу играющих, а игроки выбирают нового водящего. Если же нет, то он продолжает водить до тех пор, пока не даст верный ответ.

«Кто живет у нас в сарае?»

Цель: развивать логическое мышление, память

Каждый из игроков получает набор предметных картинок, на которых нарисованы домашние животные.

Воспитатель читает стихотворение, дети показывают картинки-отгадки и раскладывают их в том порядке, в котором рассказывается о животных в стихотворении. Выигрывает тот, кто в нужной последовательности разложил картинки с изображением животных и затем правильно их назвал.

Кто живет у нас в сарае?

Я их всех отлично знаю...

Эти всюду ходят вместе,

Вместе дремлют на насесте.

Вместе раньше всех встают,

Крошки, зернышки клюют.

А от этой небо скрыто —

Все глядит она в корыто

Или, хвост задрав крючком,

Роет землю пяточком.

А вот эту я зову

Очень просто, дети.

Сено ест она, траву

И мычит все время: «Му-ууу».

Здесь семейство:

Мать и дочки,

Все пушистые комочки,

Вместе грызть морковку станут —

Друг от друга не отстанут.

Этот прячется на крыше —

Я зову, а он не слышит.

Притворяется, что спит,

Сам за птицами следит.

Этот черный и лохматый.

Сторож он у нас, ребята.

Я всегда его кормлю

Сам — в обед и ужин.

Больше всех его люблю,

Мы с ним очень дружим.

Собери поезд

Цель: развивать логическое мышление.

На доске прикреплены картинки. На них различные предметы: ложка, ваза, цветы и т.п. Картинки — это «вагоны», их нужно поставить друг за другом так, чтобы между стоящими рядом «вагонами» можно было указать какую-нибудь связь. Дети «собирают» поезд: за ложкой ставят кастрюлю, так как это посуда, за кастрюлей — вазу, так как в них можно налить воду. Дальше картинка с цветами, так как их можно поставить в вазу. Картинки на доске переместились — поезд готов. Выбирается «машинист», он проверяет, как «скреплены вагоны» — повторяет связи между предметами.

Игра «Волшебная кисточка»

Цель: развивать воображение.

Один ребенок делает несколько взмахов «волшебной кисточкой», ручка которой обернута цветной фольгой. Дети останавливают кисточку словами: «Раз, два, три — замри!» После этого «разгадывают», что нарисовала кисточка. Дети рисуют картинки на различные темы.

Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать наблюдательность, память.

Водящий выставляет на полку фигуры в определенном порядке (животные, растения, геометрические фигуры и т.д.). Дети смотрят и запоминают. Затем звучит команда: «А сейчас все минуточку поспим». Дети закрывают глаза. В это время водящий меняет порядок расположения фигур. Звучат слова: «Проснулись! Что изменилось?» Дети смотрят внимательно и отвечают.

Игра «Прохлопаем песенку»

Цель: развивать чувство ритма, координацию движений.

Соберемся в круг и попробуем пропеть ладошками известную всем детскую песенку. Например, «В лесу родилась елочка». Каждая нота ее мелодии соотносится со слогом в тексте песенки. Наша задача — поочередно двигаясь по кругу и называя свой слог, прохлопать эту мелодию. Первый игрок хлопает на слог «в ле-», второй на «-су», третий — на «ро-», четвертый — на «ди-», пятый — на «-лась» и т.д. Делать это надо медленно. Скорость придет только после многих тренировок. Заканчивается игра, когда допета вся песенка или один ее куплет. Так можно прохлопать любую песенку, главное — она не должна быть сложной в ритмическом отношении.

Игра «Угадай песенку»

Цель: развивать музыкальный слух.

Выберите одну из любимых детьми песенок. Пропевайте ее про себя и параллельно прохлопывайте ее. Нужно угадать, что это за песня. Задание непростое, но все же чаще дети с ним справляются. Много зависит от взрослого: насколько четко он поет про себя и насколько точно передает песню хлопками. Можно поменяться ролями и предложить детям загадать ту же загадку взрослому. Старайтесь хлопать и петь песню в привычном темпе.

Игра «Чепуха»

Цель: развивать воображение, абстрактное мышление.

Воспитатель. Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках.

Ребенок (должен ответить примерно так). А на обед у нас будут яйца в сапогах.

Воспитатель. А на ужин мы поживимся бутербродами с утюгами.

Игра заставляет малыша задумываться над сочетанием слов, кроме того, это игра-общение, обучающая беседе, способствующая развитию взаимопонимания между говорящими по очереди людьми.

Игра «Спящий пират»

Цель: формировать навыки самоконтроля.

Воспитатель играет роль пирата, он садится спиной к лежащей на столе конфетке (сокровище) и закрывает глаза. Ребенок крадется из дальнего угла на цыпочках. Он должен украсть сокровище так, чтобы «пират» этого не заметил и не услышал. Если ребенок произведет какой-нибудь шум, взрослый оборачивается и открывает глаза. Но если малыш успел замереть и стоит не шелохнувшись, он становится невидимым. Когда взрослый закроет глаза и снова отвернется, ребенок может продолжать свой путь за сокровищем.

Игра «Мышки в норках»

Цели: формировать умение различать цвета; использовать в речи имена прилагательные — названия цвета.

Оборудование: листки белой бумаги (картона), сложенные пополам, книжкой (минимальное количество — 7 по цветам спектра). В лицевой стороне каждой книжки вырезать круглое отверстие, окрасить эту сторону в определенный цвет. Приготовить вкладыши — листки бумаги половинного

размера по количеству книжек, окрашенные в те же цвета. В белых кругах, выступающих на цветном фоне, нарисовать мышек; изображение кошки (или другого хищного зверя).

Все книжки лежат перед детьми. Проводится беседа о том, где живут мышки, какого цвета у них норки.

Но вот появляется кошка. Игровая задача — помочь мышкам спрятаться так, чтобы кошка их не нашла. Воспитатель показывает вкладыши, и дети догадываются, что нужно закрыть норки (вложить в каждую книжку вкладыш, соответствующего цвета). Если цвет выбран неверно, сразу видно, где норка, и кошка сразу найдет и съест мышку. В процессе действия с книжками и вкладышами ребенок называет их цвета.

Игра «Где живут Цветные Карандаши?»

Цели: формировать умение различать цвета; использовать в речи имена прилагательные — названия цвета.

Оборудование: набор картонных цветных карандашей; домики (по количеству цветных карандашей), крыши которых окрашены в соответствующие цвета.

На доске вывешены домики и Цветные Карандаши. Воспитатель просит назвать Карандаши, догадаться, где живет каждый Карандаш и поселить все Цветные Карандаши в свои домики.

Игра «Живое домино»

Цель: формировать умение различать цвета.

Оборудование: пары цветных ленточек.

На руки детей привязываются ленты разного цвета. Воспитатель предлагает детям взяться за руки таким образом, чтобы ленты, как в домино, сошлись цветом.

Игра «Что бывает такого цвета?»

Цель: формировать умение различать цвета.

Воспитатель предлагает детям вспомнить, что бывает, например, красного цвета. Дети называют предметы или рисуют их. Затем выбирается другой цвет.

Игра «Подбери окошки»

Цель: формировать умение устанавливать поэлементное соответствие двух групп предметов по указанному признаку (цвету).

Оборудование: набор картонных домиков (10 x 15 см), в каждый вставляется полоска, разделенная на три равные разноцветные части — окошки; набор маленьких карточек-окошек разного цвета.

Воспитатель. Посмотрите на эти домики: строители забыли вставить окна первого этажа. Обратите внимание на то, что все окна разного цвета, и вам тоже надо подобрать окна такого же цвета, как на вашем домике, расположить окна одного цвета друг под другом.

Игра «Фигурки путешествуют»

Цель: формировать умение классифицировать предметы по цвету.

Оборудование: картонные самолеты, на хвостах которых нарисованы разноцветные геометрические фигуры; набор геометрических фигур.

Воспитатель. Однажды полетели Фигурки путешествовать. Купили себе билеты, стали места в самолетах занимать. Да не все так просто оказалось. Одних не пускают в первый самолет, а других — во второй. Обратите внимание на знаки. У нас для всех одни правила: не в свой самолет не садиться. Давайте поможем Фигуркам сесть на свои места.

Дети размещают фигуры, объясняя выбор самолета.

Игра «Геометрическая мозаика»

Цель: формировать умение составлять геометрическую фигуру из частей (синтез).

Оборудование: разрезанные цветные геометрические фигуры.

Воспитатель. Геометрические Фигуры хотят загадать нам загадку: перед вами лежат их части. Попробуйте сложить из них целые. Если фигуры получатся, то вы разгадаете их загадку.

Игра «Цветные круги и квадраты»

Цели: закрепить знания детей о цвете, форме, величине; воспитывать у детей внимание, быстроту реакции, ловкость; поддерживать дружеские чувства и стремление к коллективным действиям.

Оборудование: по два больших и маленьких круга красного цвета, гимнастические палки, из которых собраны квадраты — по два больших и маленьких синего цвета.

Воспитатель предлагает детям внимательно слушать и правильно выполнять его команды. Можно разделить детей на две группы — девочки и мальчики.

Воспитатель. Мальчики! Встаньте в большой круг и в маленький квадрат. Девочки! Встаньте в маленький круг и большой квадрат. Девочки! Встаньте в красные круги. Мальчики! Встаньте в синие квадраты. Девочки! Встаньте в красные круги. Мальчики! Встаньте в большой круг и большой квадрат. Девочки! Встаньте в маленький круг и маленький квадрат. Мальчики! Встаньте в синие квадраты. Девочки! Встаньте в красные круги.

За правильно выполненные команды воспитатель дает по фишке капитану команды. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Игра «Веселый поезд»

Цели: развивать у детей музыкальные способности; закрепить знание музыкального репертуара детей; способствовать формированию положительных эмоций; развивать у детей дружеские чувства и желание коллективного творчества.

Воспитатель предлагает детям построить паровоз из стульчиков. На передний стул прикрепляет шарики, флажок, цветов.

Воспитатель. Сегодня мы отправляемся в увлекательное путешествие, мы будем ехать, а на остановках с нами будет происходить что-то веселое и интересное.

Дети садятся на стульчики, «машинист» — ребенок свистит в свисток.

Дети (вместе с воспитателем)

Мы едем, едем, едем

В далекие края.

Хорошие соседи

Веселые друзья!

Тра-та-та, тра-та-та

Мы везем с собой кота,

Чижика, собаку,

Петьку-забияку,

Обезьяну, попугая —

Вот компания какая!

Воспитатель. Остановка «Лужок».

Дети встают со стульчиков, появляется воспитатель в маске коровы. Он предлагает познакомиться с коровой, погладить ее, сказать спасибо за молоко и спеть для нее песню, например: «Ходит-бродит по лужку рыжая корова».

Затем дети садятся в поезд и поют песню, подъезжая к следующей станции.

Игра «Станция «Деревня».

На «лужок» приходит «курочка». Дети общаются с ней, рассказывают, как они любят омлет и поют для курочки песню.

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать.

А за ней ребятки —

Желтые цыплятки. И т.д.

На следующей остановке выбегает «зайчик». Дети здороваются, общаются и предлагают сплясать вместе с ними.

Дети водят хоровод «Мы на луг ходили».

На следующей остановке воспитатель предлагает детям представить, что они в лесу, где много грибов и ягод. Дети водят хоровод «По малину в сад пойдем», потом находят корзинку с угощением. Воспитатель предлагает всем сесть в поезд и вернуться в детский сад.

Игра «Детки с ветки»

Цели: закрепить знания детей о деревьях, растущих на территории детского сада; научить детей правильно определять листья по форме и величине; развивать у детей внимание и наблюдательность; способствовать формированию и обогащению словарного запаса детей; воспитывать любовь и бережное отношение к природе.

У воспитателя в корзинке лежат листья с деревьев и кустарников, которые растут на территории детского сада.

Воспитатель. Дети! Что лежит у меня в корзинке?

Дети. Листочки.

Воспитатель. Я их нашла на дорожках и тропинках нашего участка. Они, как маленькие детки, наверное, потерялись. Давайте, дети, найдем все вместе, с какой ветки эти детки.

Воспитатель и дети медленно ходят по территории детского сада. Дети рассматривают листочки в корзинке и пытаются определить, с какого дерева этот или другой листочек.

Воспитатель называет деревья, предлагает детям повторить название, определить форму листочка, его особенности, цвет.

Игра «Найди предмет»

Цели: закрепить знания о геометрических формах; научить находить предметы определенной геометрической формы; научить правильно называть форму, цвет и сам предмет, согласовывая существительные и прилагательные в роде, числе и падеже; ориентироваться в пространстве; продолжать активизировать словарный запас детей; развивать внимание, наблюдательность.

Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть вокруг себя и найти предметы похожие: на круг, квадрат, треугольник.

Воспитатель предлагает ребенку, нашедшему предмет, назвать его, определить форму и цвет. За каждый правильный ответ воспитатель дает ребенку фишку.

В конце игры ребенок, набравший большее количество фишек, становится ведущим в подвижной игре «Ловишки».

Игра «Кто что умеет»

Цели: развивать у детей мышление и воображение; научить детей внимательно слушать, размышлять и давать обоснованные ответы; развивать память и образное мышление; работать над формированием грамматического строя речи.

Воспитатель называет предмет, а дети должны придумать действие.

Стол — стоит

Жук — летает

Лодка — по реке плывет

Мальчик ночью — засыпает

Девочка косу — заплетает

Дождик с утра — капает

Снег на поля — ложится

Ворона — каркает

По тропе олень — бежит

Игра «Найди домик»

Цели: развивать абстрактное мышление и воображение; закрепить знания о геометрических формах; развивать образное мышление и воображение; способствовать развитию личностных качеств, чувства успеха.

Оборудование: круги диаметром 15 см, квадраты 15х15 см, треугольники равнобедренные — 15 см, картинки с изображением различных предметов.

В игре участвуют 6 детей. Воспитатель раздает по одному кругу, квадрату или треугольнику. Это будут «домики».

Затем воспитатель предлагает детям среди картинок, расположенных на столе в рассыпанную, найти предметы, похожие на круг, квадрат, треугольник, и поселить их в соответствующий домик.

Выигрывает тот, кто быстрее и больше соберет жителей в один домик.

Игра «Мамы и детки»

Цели: закрепить знания о животных и их детенышах; научить правильно называть их; воспитывать доброжелательное отношение к домашним животным.

Воспитатель предлагает детям продолжить фразу, которую он начнет.

По лугу идет коза,
Позовет кого она? (Козлят.)

Лошадь «иго-го» кричит,
Кто к ней быстро прибежит? (Жеребенок.)

А свинья кричит «хрю-хрю»,
Я домой вас не пущу!
Непослушные ребята,
А зовут их ... (поросята).

Вот корова на лугу
Расшумелась: «му» да «му»,
Где же мой ребенок,
Рыженький ... (теленки).

Кукарекнул петушок:
«Куручка, где наш сынок?»
Голос его слишком тонок,
А зовут его ... (цыпленок).

Игра «Музыкальное лото»

Цели: развивать творческие способности; научить внимательно слушать и правильно реагировать на услышанное; закреплять знания о музыкальных произведениях; способствовать эстетическому воспитанию и развитию дружеских взаимоотношений.

Воспитатель показывает детям красивую коробку. Воспитатель. Это не просто красивая коробочка, а «музыкальная шкатулка». В ней лежат интересные картинки-загадки.

На картинку мы посмотрим
И с тобой, дружок, припомним
Песню, пляску, хоровод,
Праздник Май и Новый год.
Дождик, осень золотую,
Нашу маму дорогую.

Воспитатель предлагает одному из детей открыть шкатулку, под «волшебную музыку» достает картинку и предлагает рассказать о том, какое музыкальное произведение напоминает эта картинка и т.д.

Игра «Поручение»

Цель: закреплять знания и развивать умение ориентироваться в пространстве и обозначать пространственные направления относительно себя словами: вверху, внизу, слева, справа, впереди, сзади. Оборудование: наборы игрушек.

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

Игра «Разноцветные цепочки»

Цель: развивать внимание, память, закрепить умение различать основные цвета спектра.

Оборудование: флажки разных цветов (красные, желтые, синие); карточки, на которых нарисованы в различном порядке круги разных цветов (например, по два красных и синих, один желтый).

Воспитатель предлагает поиграть в игру «разноцветные цепочки». Для этого он раздает играющим цветные флажки и просит построить разноцветную цепочку, как на картинке.

Усложнение: можно предложить запомнить и выложить разноцветную цепочку по памяти.

Игра «Угадай, кто сказал»

Цель: закрепить знания о животных, звуковые подражания голосам животных.

Оборудование: картинки с изображением животных.

Каждый ребенок получает по несколько карточек с изображением разных зверей. Воспитатель произносит фразу, меняя высоту голоса, подражая животному, которое есть на картинке у детей. Дети поднимают соответствующие картинки.

Усложнение: один ребенок описывает животного (внешность, походку, голос, что делает? чем питается?). Остальные дети поднимают соответствующие картинки.

Игра «Найди отличия»

Цель: формировать умение различать признаки предмета, объяснить сходство и различие предметов.

Оборудование: картинки, на которых изображены предметы одного наименования, имеющие одинаковые и разные признаки, например: куклы, мишки, клоуны.

Воспитатель показывает картинки, например, кукол, и объясняет, что перед детьми четыре куклы и на первый взгляд они одинаковые, но если приглядеться, то можно заметить различия. Детям предлагается их найти. Воспитатель при затруднении задает наводящие вопросы: посмотри на лица кукол. Одинаково ли они одеты? А что у них в руках? И т.д.

Игра «Опиши, я отгадаю»

Цель: закрепить обобщающие понятия «овощи» и «фрукты», научить выделять и называть признаки предмета.

Оборудование: овощи и фрукты.

Воспитатель предлагает детям из лежащих на столе овощей и фруктов выбрать один. Ребенок должен описать предмет, находящийся у него, а воспитатель отгадать, при этом он может задавать вопросы: какой по форме? Какого цвета? Есть ли ямки? И т.д.

Усложнение: один ребенок описывает, а дети угадывают, задавая вопросы.

Карточка дидактических игр для средней группы

Игра «Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, *развивать* слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

Игра «Так бывает или нет»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, *развивать* логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

Игра «Доскажи слово

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, *развивать* слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг
Ры-ры-ры — у мальчика ша...
Ро-ро-ро — у нас новое вед...
Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..
Ре-ре-ре — стоит дом на го...
Ри-ри-ри — на ветках снега...
Ар-ар-ар — кипит наш само....
Ры-ры-ры — детей много у го...

Игра «Какое время года?»

Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; *развивать* слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

Игра «Где что можно делать?»

Цели: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (*Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать*).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

Игра «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — *рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая....*

Пальто — *теплое, зимнее, новое, старое*

Мама — *добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...*

Дом — *деревянный, каменный, новый, панельный ...*

Игра «Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения, словом, противоположного значения, *развивать* внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - (горький).

Летом листья зеленые, а осенью(желтые).

Дорога широкая, а тропинка (узкая).

Игра «Узнай, чей лист»

Цели: учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), *развивать* внимание.

Ход игры: на прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

Игра «Отгадайте, что за растение»

Цели: учить описывать предмет и узнать его по описанию, *развивать* память, внимание.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

Игра «Кто же я?»

Цели: учить называть растение, *развивать* память, внимание.

Ход игры: Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

Игра «У кого кто»

Цели: закрепить знания о животных, *развивать* внимание, память.

Ход игры: Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

Игра «Кто (что) летает?»

Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, *развивать* внимание, память.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

Игра «Что за насекомое?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, *развивать* внимание.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

Игра «Прятки»

Цели: учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: *за, около, перед, рядом, из-за, между, на;* *развивать* слуховое внимание.

Ход игры: По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

Игра «Кто больше назовет действий?»

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, *развивать* память, внимание.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

- Что можно делать с цветами? (*рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать*)
- Что делает дворник? (*подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега*)
-

Игра «Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; *развивать* внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка*

широким — *река, дорога, лента, улица* ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

Игра «Что это за птица?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; *развивать* память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

Игра «Загадай, мы отгадаем»

Цели: закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, *развивать* внимание.

Ход игры: Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

Игра «Бывает — не бывает» (с мячом)

Цели: *развивать* память, внимание, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

капель летом ... (не бывает)

Игра «Третий лишний» (растения)

Цели: закрепить знания детей о многообразии растений, *развивать* память, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

(*Клен, липа — деревья, сирень — кустарник*)

Игра «Игра в загадки»

Цели: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Игра «Знаешь ли ты ...»

Цели: обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, *развивать* память, внимание.

Ход игры: заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в четвертый — насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т. д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

Игра «Когда это бывает?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, *развивать* речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

Игра «А что потом?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; *развивать* речь, память.

Ход игры: Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

Помните, мы с вами говорили о том, 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 в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся. Можно ввести игровой такой 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. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

Игра «Когда ты это делаешь?»

Цель: закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, *развивать* внимание, память, речь.

Ход игры: Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое —нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

Игра «Дерево, кустарник, цветок»

Цели: закрепить знание растений, расширить кругозор детей, *развивать* речь, память.

Ход игры: Ведущий произносит слова «Дерево, кустарник, цветок ...» и обходит детей. Остановившись, он указывает на ребенка и считает до трех, ребенок должен быстро назвать то, на чем остановился ведущий. Если ребенок не успел или неправильно назвал, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

Игра «Где что растет?»

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; *развивать* речь.

Ход игры: Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее:

слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, алыча, тополь, сосна.

В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

Игра «Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать речевую активность, мышление.

Ход игры: Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань и т. д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенчик, крокодильчик. То они получают дополнительные фишки.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

Игра «Лето или осень»

Цель: закрепить знание признаков осени, дифференциация их от признаков лета; развивать память, речь; воспитание ловкости.

Ход игры:

Воспитатель и дети стоят в кругу.

Воспитатель. Если листики желтеют — это ... (и бросает мяч одному из детей. Ребенок ловит мяч и говорит, бросая его обратно воспитателю: «Осень»).

Воспитатель. Если птицы улетают — это И т. д.

Игра «Будь внимательным»

Цель: дифференциация зимней и летней одежды; развивать слуховое внимание, речевой слух; увеличение словарного запаса.

Внимательно послушайте стихи об одежде, чтобы потом перечислить все названия, которые встретятся в стихах. Назовите сначала летнюю, затем зимнюю.

Игра «Братъ — не братъ»

Цель: дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет, что будет произносить название лесных и садовых ягод. Если дети услышат название лесной ягоды, они должны присесть а если услышат название садовой, потянуться, подняв руки вверх.

Земляника, ежевика, крыжовник, клюква, красная смородина, клубника, черная смородина, брусника, малина.

Игра «Что сажают в огороде?»

Цель: учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры: 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 выходит из игры.

Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т. д.

Игра «Кто скорее соберет?»

Цель: учить детей группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

Игра «Кому что нужно?»

Цель: упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

Игра «Не ошибись»

Цель: закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

Ход игры: Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсмен, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

Игра «Отгадай — ка!»

Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

Ход игры: По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

Игра «Где что лежит?»

Цель: учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком; закрепить правильное произношение определенных звуков в словах; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

- «Мама принесла хлеб и положила его в ... (хлебницу).
- Маша насыпала сахар ... Куда? (В сахарницу)
- Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

Игра «У кого какой цвет?»

Цель: учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т. д.

Игра «Какой предмет»

Цель: учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), закрепить знания детей о величине предметов; 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, широкие, узкие. 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, одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

- «Длинный», —говорит воспитатель и передает камешек соседу.
- Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.
- Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

- Красный.

Дети по очереди отвечают: ягода, шар, флажок, звездочка, машина и др.

- Круглый (*мяч, солнце, яблоко, колесо и др.*)

Игра «Что умеют делать звери?»

Цель: учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

Ход игры: Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного.

- Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу. Н-р: Я собака, кошка, медведь, рыба и т. д.

Игра «Придумай другое слово»

Цель: расширять словарный запас; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит: «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (*клюквенный кисель*); суп из овощей (*овощной суп*); пюре из картофеля (*картофельное пюре*).

Игра «Подбери похожие слова»

Цель: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова близкие по звучанию: ложка — кошка, ушки — пушки. Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие, близкие по звучанию: ложка (*кошка, ножка, окошко*), пушка (*мушка, сушка, кукушка*), зайчик (*мальчик, пальчик*) и т. д.

Игра «Кто больше вспомнит?»

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия предметов; развивать память, речь.

Ход игры: Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что они делают, что еще умеют делать.

Дождь — *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет, ...*

Ворона — *летает, каркает, сидит, ест, присаживается, пьет, вьет.*

Игра «Придумай сам»

Цель: учить видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, годных для той или иной игры; формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя других предметов и наоборот; развивать речь, воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: «Как можно поиграть этими предметами?» Каждый ребенок называет предмет, на что похож и как можно с ним играть.

Игра «Кто что слышит?»

Цель: учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

Ход игры: на столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т. е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, автомобиль сигналит, листья шелестят и др.

Картотека дидактических игр для детей старшей группы

Игра: «Геометрические фигуры»

Цель: ознакомление детей с основными геометрическими фигурами.

Материал: карточки с изображением домика, елочки, солнышка и т. Д. из геометрических фигур.

Ход игры. После беседы по картинкам попросите ребенка показать квадрат (треугольник, круг, прямоугольник), затем обвести карандашом фигуры, изображенные пунктирными линиями, после чего раскрасить картинку. В процессе работы чаще повторяйте с ребёнком слова: "Шарик круглый, окно квадратное..."

Игра: «Найди и назови фигуру»

Цель: упражнять детей в знании геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Предложите ребенку сначала раскрасить фигуру в рамочке, а затем такую же, выделив ее из двух других. Попросите назвать те фигуры, которые он знает, и цвет, который он выбрал для раскрашивания.

Игра: «Флажки и гирлянды»

Цель игры: развивать логическое мышление детей, упражнять в знании цветов и геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением гирлянды из флажков и других геометрических фигур.

Ход игры. Предложите детям закрасить, каждую первую фигуру гирлянд и флажков, затем карандашом обвести фигуры, изображенные пунктиром, и раскрасить их в любой цвет. После чего попросите ребенка показать и назвать фигуры, а также сказать в какой цвет он их раскрасил.

Игра: «Куриное семейство»

Цель упражнять детей в узнавании и назывании геометрических фигур, развивать логическое мышление детей.

Материал: сюжетная картинка с изображением куриного семейства, карточка с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Рассмотрите с ребенком сюжетную картинку (заранее раскрашенную). «Кто нарисован? Кто в семье папа, мама? Где детки? Сколько цыплят? Какого они цвета?» Затем предложите карточку с изображенными геометрическими фигурами и попросите отыскать в ней те фигуры, которые надо вырезать и приклеить к изображению курицы, петуха, цыплят. Помогите ребенку вырезать, а наклеит пусть он сам. По окончании работы порадейте его успехам. Можно предложить ребенку показать на картинке самый большой круг, круг поменьше и самые маленькие кружочки. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру выполняли. Предложите найти предметы круглой формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит круги пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать круги на бумаге.

Игра: «Паруса»

Цель игры: познакомить детей с формой "треугольник", развивать мышление.

Материал: сюжетная картинка с изображением лодочек из геометрических фигур, карточка с геометрическими фигурами.

Ход игры. Предложите детям рассказать о том, что нарисовано на картинке, затем обвести карандашом паруса. Спросите, на какую геометрическую фигуру они похожи, какие еще геометрические фигуры им известны. После этого дети отыскивают маленький треугольник, затем большой. Помогите им, если они затрудняются, раскрасить, вырезать и наклеить фигуры на изображение. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру вырезал. Предложите найти предметы треугольной формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит треугольники пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать треугольник на бумаге.

Игра: «Выкладывание картинок»

Цель игры: развитие логического мышления детей, закрепление знания геометрических фигур.

Материал: карточки-образцы с рисунками из геометрических фигур, пустые карточки, вырезанные геометрические фигуры разного цвета и размера.

Ход игры. Рассмотрите с детьми рисунки. Предложите отыскать на них знакомые геометрические фигуры. Вырежьте из цветной бумаги фигуры в двух экземплярах и из одного сделайте вместе с детьми аппликации. Второй комплект фигур предложите детям для выкладывания изображений. Не забудьте во время игры закрепить в памяти детей названия цветов. Для второго изображения вырезайте фигуры так, чтобы их форма была одинаковой, а цвет разный, чтобы ребенок отыскивал деталь и по форме, и по цвету.

Игра: «Конструирование по схеме»

Цель игры: развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

Игра: «Конструируем из палочек»

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Цель игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

Игра: «Найди фигуру»

Цель игры: ознакомление детей с названиями геометрических фигур, познакомить с конусом, цилиндром и призмой.

Материал: набор строительного конструктора, карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Попросите ребенка найти и принести кубик, кирпичик, затем длинную пластину (используется обычный строительный материал для конструирования). Покажите ребенку конус и предложите отыскать такую же деталь (потом цилиндр, затем призму). После этого дайте ребенку карточку и предложите найти эти детали.

Игра: «Найди пару»

Цель игры: развитие логического мышления, упражнять в назывании цвета и названии геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур разделенные на 8 частей, не разрезанные карточки по числу играющих

Ход игры. Предложите ребенку поиграть в игру. (Одна из карт разрезается на восемь частей.) Наложить разрезанные карточки на целую карточку на карту, (фигуры, одинаковые по форме, но разные по цвету и размерам). Поднимайте ту или иную карточку и просите найти такую же деталь, но другого цвета или размера. При выполнении задания упражняйте детей в назывании цветов.

Игра: «Построй по схеме»

Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы построек, строительный набор.

Ход игры. Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

Игра: «Накладываем детали»

Цель игры: учить детей выкладывать изображения способом накладки.

Материал: карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детей учат выкладывать изображения способом накладки объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

Игра: «Выкладывание фигур»

Цель игры: упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: карты-схемы изображений, строительный набор.

Ход игры. Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания изображений. После выполнения задания спрашивают: "Из каких фигур ты составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой ракеты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

Игра: «Найди лишнее»

Цель игры: развивать логическое мышление дошкольников.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. На карте изображены ряды геометрических фигур. Детям предлагают рассмотреть их и определить, что на них лишнее, затем обосновать, почему.

Игра: «На что похоже?»

Цель игры: развивать наглядно-образное мышление детей.

Материал: набор плоскостных геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д

Игра: «Конструируем из палочек»

Цель игры: развитие логического умения детей.

Материал: палочки разной длины трех размеров, карточки с изображением простейших картинок.

Ход игры. Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.

Игра: «Сопоставь»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры. Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" - отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите детей показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

Игра: «Вспомни, на что похоже»

Цель игры: упражнять детей в назывании геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Детям предлагают карточки с изображением строительных деталей. Воспитатель просит назвать деталь и вспомнить предметы, имеющие с ней сходство, обосновать при этом, почему он эти предметы указывает.

Игра: «Посчитай и сконструируй»

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур.

Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек.

Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

Игра: «Обустрой комнату»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: лист бумаги (35* 45см), строительный набор, плоскостные геометрические фигуры

Ход игры. Воспитатель предлагает детям лист бумаги (35*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат - табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Воспитатель рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.

Игра: «Назови величину»

Цели: формировать у детей дифференцированное восприятие качеств величины.

Ход игры: дети стоят вокруг стола. На столе разложены картинки с изображением предметов разной величины по кругу. Например: карандаш длинный и короткий. В середине круга лежит стрелка. Дети ее раскручивают и говорят слова: «Стрелка, стрелка покружись, всем картинкам покажись. Покажи нам поскорее, какая из них тебе милее. Дети берут картинку, на которую указывает стрелка и называют величину предметов.

Игра: «Соотношение геометрических тел и фигур»

Цель игры: учить детей соотносить изображения геометрических фигур и строительные детали конструктора.

Материал: Карточки с изображением геометрических фигур, строительный набор.

Ход игры. Дошкольникам предлагают рассмотреть изображения геометрических тел, а затем геометрические фигуры, изображенные ниже. Воспитатель просит отыскать строительные детали, изображенные на карточке, и показать те стороны, которые имеют форму геометрических фигур,

изображенных под карточкой. Задание усложняется, если детям предложить соотнести геометрические фигуры и тела, не используя строительные детали.

Игра: «Накладываем детали»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки схемы, строительные детали.

Ход игры. Дошкольникам дают две карточки: на одной в виде схемы изображены различные теремки, на другой - строительные детали, которые следует отобрать для решения данной задачи. Цель задания: уложить детали в контуре так, чтобы они соприкасались с поверхностью листа одной из граней. В процессе решения задания воспитатель уточняет, какие детали использует ребенок, какого цвета, какая форма граней у той или иной детали, сколько граней у детали, сколько деталей пошло на сборку изображения.

Игра: «Назови форму предмета»

Цели: закреплять умение зрительно соотносить форму предмета с эталоном.

Ход игры: дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы прямоугольной формы, а другая - квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.

Игра: «Кто больше запомнит».

Цели: закреплять у детей умение зрительно узнавать в окружающем пространстве цвет, форму, величину предметов, развивать зрительное внимание, память.

Ход игры: В игре принимают участие несколько детей. Им предлагается в течение нескольких минут увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины, формы. По сигналу один ребенок начинает называть, а другой дополняет.

Игра: «Коробочки».

Цели: развивать умение зрительно соотносить предметы по цвету, развивать цветоразличение, внимание.

Ход игры: играет 5-6 человек. На подносе лежат мелкие игрушки четырех основных цветов. Педагог показывает 4 коробочки. На дне каждой есть кружок определенного цвета (из 4х). Идя по кругу, педагог открывает одну из коробочек. Дети должны взять с подноса и положить в эту коробочку игрушку такого же цвета, какого цвета кружок в коробочке. Слова: «На доньшке в коробочке огонек горит, какие брать игрушки. Он нам говорит. Смотри не перепутай, внимательно следи, что такого цвета, в коробочку клади.

Игра: «Подбери предмет по цвету»

Цели: закреплять умение соотносить цвет - как основной признак с цветностью предметов, развивать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В середине стоит стол. На нем лежит карта с кружками разного цвета (в зависимости от возраста). В середине карты - стрелка. Карта круглая. Дети по очереди поворачивают стрелку, приговаривая слова «стрелка, стрелка покружись, всем кружочкам покажись. И какой тебе милее, укажи нам поскорее! Стоп!» На какой цветной кружок укажет стрелка, такого цвета предмет на картинке надо положить рядом с кружком. Карточки с контурами и силуэтами предметов лежат на другом столе. Например: стрелка остановилась на бордовом кружке. Рядом с этим кружком нужно положить силуэт или контур свеклы. Стрелку крутят все по очереди.

Усложнение: можно подбирать к цветному кружку несколько силуэтов или контуров предметов данного цвета.

Игра: «Разложи, как я скажу»

Цель: развивать зрительную память, дифференцировку плоских геометрических фигур, зрительное внимание, ориентировку в микропространстве.

Ход игры: перед детьми лежат разные геометрические фигуры. Педагог убеждается, что дети знают их названия. Затем педагог предлагает детям выложить эти фигуры в определенном порядке. Порядок может быть самый разный: слева направо, сверху вниз, по образцу, по памяти, в

определенной последовательности, по счету (выложить так, чтобы второй была трапеция, четвертым- ромб и т. д.).

Игра: «Раз, два, три, как ты шел - назови».

Цель: развитие ориентировки в микро пространстве, по направлениям (право, лево, верх, низ).
Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь зайке пройти к зайчихе. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: «С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три, как ты шел- назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д. Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

Игра: «Двенадцать месяцев».

Цель: развивать ориентировку во времени (названиях месяцев), временах года, слуховое внимание.
Ход игры: педагог раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 и перемешивает их. Играющие берут карточки и выстраивают по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они превратились в 12 месяцев. Педагог задает вопросы: «Первый месяц- как тебя зовут?». «Двенадцатый месяц- как тебя зовут?» «Шестой месяца тебя как зовут?» и т. д. Можно сделать подсказку- на обратной стороне написать первую букву месяца.

Игра: «Угадай-ка».

Цель: развивать представление о том, что один и тот же предмет выглядит по-разному в зависимости от наблюдателя.

Ход игры: дети сидят парами за столами напротив друг друга. На середине каждого стола стоит предмет, имеющий ярко выраженные различия передней и задней сторон (часы, неваляшка, чайник и т. д.) Выбирается один водящий. Он отворачивается и произносит считалку. Остальные дети в это время схематично зарисовывают стоящий перед ними предмет так, как они его видят. Затем все рисунки перемешиваются и произносятся слова: «угадай-ка, угадай, чей рисунок - отгадай» Водящий поворачивается, берет рисунок и старается найти автора.

Игра: «Определи место игрушки»

Цель. Добиваться умения слитно, на одном выдохе, произносить фразу из пяти-шести слов. Развитие длительного речевого выдоха.

Ход игры: Педагог раскладывает на столе в один ряд различные детские игрушки (машина, пирамида, мяч, мишка, кукла и др.). Вызывая ребенка, он спрашивает: «Между какими игрушками стоит пирамида?» Ребенок должен дать полный ответ: «Пирамида стоит между машиной и мячом». После двух-трех ответов взрослый меняет игрушки местами. Постепенно при повторении игры можно по одной заменять игрушки другими.

Методические указания. Проводя игру, педагог следит, чтобы дети говорили неторопливо, не отделяя большими паузами одно слово от другого. Отвечать на вопрос надо полным ответом, например: «Мяч лежит между куклой и мишкой».

Игра: «Ныряльщики»

Цель. Учить детей делать вдох ртом, а выдох носом. Выработка дифференцированного дыхания.

Ход игры: Дети, разводя руки в стороны, делают вдох ртом. Обхватывая себя руками и приседая («опускаясь под воду»), делают выдох носом. Методические указания. Каждый ребенок повторяет упражнение не больше двух-трех раз.

Игра: «Угадай, как надо делать»

Цель. Учить детей на слух определять темп речи и выполнять движения в соответствующем темпе. Развитие умения определять на слух изменение темпа речи.

Ход игры: Педагог несколько раз произносит в разном темпе фразу: «Мелет мельница зерно». Дети, подражая работе мельницы, делают круговые движения руками в том же темпе, в котором говорит педагог. Так же обыгрываются следующие фразы: «Наши ноги ходили по дороге», «Дети плавали в реке» и т. п. Методические указания. Взрослый должен произносить фразу плавно, слитно, повторяя ее 2-3 раза подряд в любом темпе, чтобы детям легче было выполнить движения.

Игра: «Вьюга».

Цель. Учить детей на одном выдохе менять силу голоса от тихого к громкому и от громкого к тихому. Изменение силы голоса.

Ход игры: Педагог показывает картинку, на которой нарисована вьюга. Дети, сидящие в ряд, изображают вьюгу, воющую в зимний вечер. По сигналу педагога «вьюга начинается» дети тихо говорят: «ууу...»; по сигналу «сильная вьюга» громко говорят: «ууу...»; по сигналу «вьюга кончается» говорят тише; по сигналу «вьюга кончилась» замолкают. Методические указания. Желательно, чтобы дети на одном выдохе произносили звук у тихо, затем громко и снова тихо, поэтому взрослый быстро сменяет один сигнал другим.

Игра: «Птицеферма»

Цель. Развитие речевого дыхания. Учить детей на одном выдохе: произносить 3-4 слога.

Ход игры: Взрослый показывает детям игрушки и воспроизводит 3 - 4 раза подряд их звучание. Игрушки убирают. Педагог говорит: «Пошли мы с вами на птицеферму. Идем, а навстречу нам... (показывает курицу) курица. Как она поздоровается с нами?» Дети: «ко-ко-ко». «Пошли мы дальше. Навстречу нам гусь. Как он поздоровается с нами?» Дети: «га-га-га». Далее педагог последовательно показывает оставшиеся игрушки, а дети произносят соответствующие звукоподражания. Методические указания. Сначала говорят все участники игры, потом можно спросить трех-четырех детей по одному. Следить, чтобы звукоподражания (ко-ко-ко, га-га-га, пи-пи-пи, ку-ка-ре-ку, кря-кря-кря) дети произносили на одном выдохе. Одни дети могут произносить 2-3 звукоподражания, другие – 3 – 4

Игра: «Дует ветер»

Цель. Учить детей в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом. Изменение силы голоса.

Ход игры: Дети сидят полукругом на стульях. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес. Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки (показывает картинку). Он дует тихо, вот так: «у-у-у» (тихо и длительно произносит звук у). Пришли в лес, набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер (показывает картинку). Он громко загудел: «у-у-у...» (громко и длительно произносит этот звук). Дети повторяют за педагогом, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер.

Методические указания. Педагог следит, чтобы дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса.

Игра: «Кто внимательный?»

Цель. Учить детей правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым ее произносят. Развитие остроты физического слуха.

Ход игры: Дети сидят в 3 ряда напротив стола педагога. (Первый ряд на расстоянии 2-3 м). На столе лежат различные игрушки. Взрослый говорит: «Дети, сейчас я буду давать задания тем, кто сидит в первом ряду. Говорить я буду шепотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы всем было слышно. Я вызову каждого по имени и дам задание, а вы проверяйте, правильно ли оно выполняется. Будьте внимательны. Вова, возьми мишку и посади в машину». Методические указания. Педагогу надо следить, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания нужно давать короткие и простые.

Игра: «Умею - не умею».

Цели: акцентировать внимание детей на своих умениях и физических возможностях своего организма; воспитывать чувство собственного достоинства.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Ведущий бросает мяч и произносит: «Я умею» или «Я не умею». Ребёнок, поймав мяч, продолжает фразу, объяснив, почему он умеет или не умеет. Например: «Я умею бегать, так, как у меня есть ноги. Я не умею летать, потому что у меня нет крыльев».

Игра: «Угадай, кто позвал?»

Цели: тренировать органы слуха и активизировать внимание и слуховую память детей.

Оборудование: Мяч.

Ход игры: Ведущий, стоя спиной к детям, должен определить по голосу, кто его позвал. В случае правильного ответа место ведущего занимает ребёнок, чей голос был определен.

Игра: «Найди пару».

Цель: подбирать пару к предмету по тактильным ощущениям (с завязанными глазами).

Оборудование: пуговицы, кубики, яблоко, карандаши, мелкие предметы.

Ход игры: правильно определить на ощупь разные материалы.

Игра: «Отгадай загадку по картинке».

Цели: помочь детям запомнить основную группу опасных предметов, развивать внимание.

Оборудование: картинки с изображением опасных предметов.

Ход игры: Взрослый загадывает загадку, а дети отгадывают и находят соответствующую картинку. Взрослый просит подумать и сказать, чем опасны эти предметы? Дети рассказывают, какую опасность таит каждый предмет.

Игра: «Найди опасные предметы.»

Цели: помочь детям запомнить предметы, опасные для жизни и здоровья; помочь самостоятельно сделать выводы о последствиях не осторожного обращения с ними.

Оборудование: нож, ножницы, иголка, утюг.

Ход игры: В квартире остаются Андрюша и Наташа. Их родители ушли на работу. Давайте расскажем малышам, какими предметами нельзя им пользоваться, чтобы не случилось беды. Дети повторяют правила безопасности: Все острые, колющие, режущие предметы обязательно надо класть на место;

Нельзя включать электроприборы, они могут ударить током или стать причиной пожара; Ни в коем случае нельзя пробовать лекарства – это яд;

Нельзя пробовать стиральные порошки, средства для мытья посуды, соду, хлорку; Опасно одному выходить на балкон.

Игра: «Скорая помощь».

Цель: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

Ход игры: Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, появилась температура, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывать последовательность действия.

Игра: «Подбери пару».

Цели: соотносить предметы на картинках, с действиями; закреплять навыки самообслуживания; развивать логическое мышление.

Оборудование: предметные картинки: пылесос, расческа, батарея, мыло, шкаф для игрушек; сюжетные картинки: уборка квартиры, ботинки, одежда, игрушки.

Ход игры: Дети внимательно рассматривают полученные картинки, сравнивают их и подбирают пары, объясняют свой выбор.

Игра: «Что ты знаешь».

Цели: рассказать о строении, работе, особенностях человеческого организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различной ситуации, развивать внимание, память.

Оборудование: мяч, поощрительные призы.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках перед воспитателем, воспитатель – водящий бросает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь... (например, о сердце)?» ребёнок поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ, уронивший мяч, теряет право на ответ. Дети не должны перебивать друг друга, дополнять только после того, как закончен ответ. В конце игры самый активный получает поощрительный приз.

Игра: «Заколдованный город»

Цель игры: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города.

Материалы: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

Ход игры: «расколдовать» город. Рассказать детям о зданиях и сооружениях родной станицы. Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

-Как называется наша страна?

-Как называется город, в котором вы живёте?

-Как давно был основан наш город?

-Какие улицы города вы знаете?

-Как называется улица, на которой ты живёшь?

-Какие памятники нашего города вы знаете?

-Какие памятники старины есть в нашем городе?

-Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?

-Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?

-Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. Например: контур здания Планетария - фотография здания планетария.

Игра: «Путешествие по городу»

Цель: знакомить с родным городом

Материал: альбом фотографий родного города

Ход игры: Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их

Игра:» Загадки о городе»

Цель: знакомить с родным городом

Материал: Карточки с загадками о городе или своей родной станицы.

Ход игры: Воспитатель загадывает детям загадки из жизни родного города.

Игра: «Флаг России»

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны

Материал: полосы красного, синего и белого цвета

Ход игры: Воспитатель показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить разноцветные полосы в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

Игра:» Где находится памятник?»

Цель: знакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе.

Материал: изображения памятников

Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, где установлен этот памятник.

Игра: Птицы нашего города

Цель: знакомить детей с птицами родного города

Материал: карточки с изображениями птиц

Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет

Игра: «Коровы, собаки, кошки»

Закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «свое животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей,

«говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

Игра: «Пресс-конференция»

Цели: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

Ход игры: участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д. Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников. Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

Игра: «Секрет»

Цели: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Ход игры: всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку, Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет». Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть, ...)

Игра: «Встреча»

Цель: развивать коммуникативные способности

Ход игры: Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад.

Игра: «Пусть всегда будет»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям о том, что один маленький мальчик придумал такие слова: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я!». После этого ведущий предлагает придумать каждому свое самое заветное «ПУСТЬ». Все дети хором кричат: "Пусть всегда будет ... », а один из детей добавляет свое желание, затем то же самое проводится для всех детей группы.

Игра: «Вулкан»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ход игры: Один из ребят - "вулкан" - садится на корточки в центр круга. Он спит. Затем он начинает тихо гудеть и медленно поднимается - просыпается. Группа помогает ему гудеть глухими утробными звуками - звуками земли. Затем он резко подскакивает, поднимая руки вверх, как будто выбрасывает все, что ему не нужно, потом опять постепенно засыпает. После того, как ребенок возвращается в круг; ведущий спрашивает у него, что он выбрасывал, - может быть, это были ненужные чувства, мысли, а может быть, что-то другое?

Игра: «Дрозды»

Цель: развитие навыков общения, воспитание доброжелательного отношения к сверстникам.

Ход игры: Дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия: Я дрозд, Показывают на себя .И ты дрозд. Показывают на своего партнера. У меня нос, Дотрагиваются до своего носа. У тебя нос. Дотрагиваются до носа своего партнера. У меня губки сладкие, Дотрагиваются до своих губ. У тебя губки сладкие. Дотрагиваются до губ своего партнера. У меня щечки гладкие, Гладят свои щеки. У тебя щечки гладкие. Гладят щеки своего партнера.

Игра: «Я знаю пять имен своих друзей»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ход игры: Один из детей ударяет мячом об пол со словами: «Я знаю пять имен моих друзей. Ваня -

раз, Лена - два ... " и т. П., а затем передает мяч другому ребенку. Тот делает то же самое и передает мяч следующему. Мяч должен обойти всю группу.

Игра: «Здороваемся без слов»

Цель: развивать умение использовать жест, позу в общении.

Ход игры: Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.).

Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

Картотека дидактических игр для детей подготовительной группы по образовательным областям ФГОС

Речевое развитие

Игра: «Какое слово заблудилось?»

Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять **цапель** (капель) перед сном».

Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня **котел** (козел), на него я очень зол.

«Шутка». Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,

Сходите, взгляните – увидите сами:

Собака садится играть на гармошке,

Ныряют в аквариум рыжие кошки,

Носки начинают вязать канарейки,

Цветы малышей поливают из лейки,

Старик на окошке лежит, загорает,

А внучкина бабушка в куклы играет.

А рыбы читают веселые книжки,

Отняв потихонечку их у мальчишки.

Игра: «Что слышно?»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Описание: Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой.

Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный.

Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты)

необходимо назвать как можно больше услышанных звуков.

Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди.

Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком.

Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки.

Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон,

детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды,

стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

Игра: «Слушай звуки!»

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: фортепьяно или аудиозапись.

Описание: Каждый ребенок выполняет движения в соответствии с услышанными звуками:

низкий звук — становится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч,

руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу),

высокий звук — становится в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь,

ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай звуки!» и узнаем, кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно.

Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание).

Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно,

то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями).

Давайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так.

Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя»

(показ с комментариями). Давайте мы **все** примем эту позу «тополя». Будьте внимательны!

Начинаем играть».

Примечание. Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп.

Игра: «Узнай по голосу-1».

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание: Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу».

Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом.

Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока.

Начнем игру».

Игра: «Узнай по голосу-2».

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого.

Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени.

В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим.

По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке.

На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг,

а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает.

Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай».

По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».

Игра: «Будь внимателен!»

Цель: стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш».

Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «лошадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным.

Встаньте по кругу друг за другом. Слушайте внимательно мои слова — команды.

Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

Игра: «Четыре стихии».

Цель: развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Описание. Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами:

«земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах.

Кто ошибается, считается проигравшим.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать.

Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

Игра: «Испорченный телефон»

Цель: развитие слухового внимания.

Описание. Дети сидят в ряд или по кругу.

Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д.

Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?»

Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен.

Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово.

Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон».

Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно.

Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово.

Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку.

Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего:

«Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий,

значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен.

В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово.

Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего.

Давайте поиграем».

Игра: «Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать,

поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч.

Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке.

Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову,

как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх,

назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

Игра: «Назови лишнее слово»

Цель: активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения.

Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово

«лишнее».

- «Лишнее» слово среди имен существительных:

стол, шкаф, ковер, кресло, диван;

пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;

слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;

волк, собака, рысь, лиса, заяц;

лошадь, корова, олень, баран, свинья;

роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;

зима, апрель, весна, осень, лето.

- «Лишнее» слово среди имен прилагательных:

грустный, печальный, унылый, глубокий;

храбрый, звонкий, смелый, отважный;

желтый, красный, сильный, зеленый;

слабый, ломкий, долгий, хрупкий;

глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий.

- «Лишнее» слово среди глаголов:

думать, ехать, размышлять, соображать;

бросился, слушал, ринулся, помчался;

приехал, прибыл, убежал, прискакал.

Игра: «Кто знает, пусть дальше считает».

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Описание: в соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг.

Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает:

«Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» — и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами:

«Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

Игра: «Слушай хлопки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!».

Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

Игра: Понятийное мышление.

«Закончи предложение»

1. Лимоны кислые, а сахар...
2. Собака лает, а кошка...
3. Ночью темно, а днем....
4. Трава зеленая, а небо...
5. Зимой холодно, а летом....
6. Ты ешь ртом, а слушаешь...
7. Утром мы завтракаем, а днем...
8. Птица летает, а змея...
9. Лодка плывет, а машина...
10. Ты смотришь глазами, а дышишь...
11. У человека две ноги, а у собаки...
12. Птицы живут в гнездах, а люди...
13. Зимой идет снег, а осенью...
14. Из шерсти вяжут, а из ткани...
15. Балерина танцует, а пианист...
16. Дрова пилят, а гвозди...
17. Певец поет, а строитель...
18. Композитор сочиняет музыку, а музыкант....

Игра: последовательность событий.

«**Кто кем (чем) будет?»**. Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

2). «Кем (чем) был?»

кем (чем) был раньше:

- цыпленок - яйцом;
- лошадь - жеребенком;
- корова- теленком;
- дуб -желудем;
- рыба -икринкой;

- яблоня - семечком;
- лягушка -головастиком;
- бабочка - гусеницей;
- хлеб -мукой;
- птица -птенцом;
- овца -ягненком;
- шкаф -доской;
- велосипед -железом;
- рубашка -тканью;
- ботинки -кожей;
- дом -кирпичом;
- сильный -слабый;
- мастер -ученик;
- листок -почкой;
- собака -щенком;
- шуба -мехом;
- козел -козленком.

Игра: Игры на восприятие звука.

- Дать представление о громком и тихом звуке, шепоте, шуршании, скрипе, писке, звоне, шелесте и др.
- Научить слышать разные шумы, прислушиваться.
- Игры на подражание звукам: как поют птички, кричат животные. шумят машины...
-

Игра: «Слово заблудилось».

Ведущий произносит рифмованные и нерифмованные фразы, в которых используется неподходящие по смыслу слова. Дети слушают внимательно и подсказывают нужное слово.

- На полу из плошки молоко пьет
- ложка (кошка),
- На полянке у дубочка собрала
- кусочки дочка (грибочки).
- Вкусная сварилась Маша. Где большая
- жрощка наша. (каша, ложка).
- На дворе большой мороз, отморозить можно хвост, (нос).
- «Испеки мне утюжок!» - просит бабушку
- крючок, (пирожок. внучок)

Познавательное развитие

Игра: «Описываем различные свойства предметов».

Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.

Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке?

Расскажи эти сказки.

"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

Игра: «Съедобное – несъедобное». (с мячом

Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.

Оборудование: список названий предметов.

Описание. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.

Инструкция: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может.

Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать,

например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, крылья.

Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».

Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...

Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.

Игра: «По новым местам».

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений.

Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам».

Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!»,

все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!»,

все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим.

Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню

Игра: знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет».

«Спереди - пяточок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка».

«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать».

«Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается».

«Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

Игра: «Ищем одинаковые свойства предметов».

Задания:

1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи.
2. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые..
2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.

Игра: «Сравнение предметов».

1). Сравнить предметы между собой, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

- подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
- фигуры, отличающиеся двумя признаками;
- тремя признаками (подбери самые непохожие).

2). "Сравнение слов".

Для сравнения даем пары слов:

- муха и бабочка;
- дом и избушка;
- стол и стулья;
- книга и тетрадь;
- вода и молоко;
- топор и молоток;
- пианино и скрипка.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?

Игра: «Обобщение-исключение».

- 1). Поиск лишней картинки

2). Последовательность работы:

- «3 лишний» (с картинками);
- «4 лишний» (с картинками);
- «3 лишний» (на словесном материале);
- «4 лишний» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?»
- «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

НАБОРЫ СЛОВ:

1. Стол, стул, кровать, чайник.
2. Лошадь, собака, кошка, щука.
3. Елка, береза, дуб, земляника.
4. Огурец, репа, морковь, заяц,
5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель
6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч.
7. Волк, лиса, медведь, кошка.
8. Фиалка, ромашка, морковь, василек.
9. Кукла, машина, скакалка, книга.
10. Поезд, самолет, самокат, пароход.
11. Воробей, орел, оса, ласточка.
12. Лыжи, коньки, лодка, санки.
13. Стул, молоток, рубанок, пила.
14. Снег, мороз, жара, лед.
15. Вишня, виноград, картофель, слива.
16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
17. Река, лес, асфальт, поле.
18. Пожарник, космонавт, балерина, милиционер.
19. Парта, доска, учебник, ежик.
20. Змея, улитка, бабочка, черепаха.
21. Краски, кисти, чайник, полотно.
22. Шляпа, крыша, дверь, окно.
23. Молоко, чай, лимонад, хлеб.
24. Нога, рука, голова, ботинок.
25. Храбрый, злой, смелый, отважный.
26. Яблоко, слива, огурец, груша.
27. Молоко, творог, сметана, хлеб.
28. Час, минута, лето, секунда.
29. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
30. Платье, свитер, шапка, рубашка.
31. Мыло, метла, зубная паста, шампунь.
32. Сосна, береза, дуб, земляника.
33. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

Игра: «Назови одним словом».

Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;
2. лошадь, корова, овца, свинья;
3. курица, гусь, утка, индейка;
4. волк, лиса, медведь, заяц;
5. капуста, картофель, лук, свекла;
6. пальто, шарф, куртка, костюм;
7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;
9. липа, береза, ель, сосна;
10. зеленый, синий, красный, желтый;
11. шар, куб, ромб, квадрат;
12. телевизор, утюг, пылесос, холодильник;

13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус;

Игра: Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой?
2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?
3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

Игра: Критичность познавательной деятельности.

«Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка

«Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка

Игра: «Запомни свое место».

Дети располагаются определенным образом по периметру зала (например, в одном углу, у окна, у мяча на полу и т.д.) и запоминают свое место. Включается музыкальный фрагмент, дети свободно бегают по залу.

Во время паузы они должны как можно быстрее:

- а) вернуться на свое место;
- б) занять место на одну позицию вперед при движении по часовой стрелке.

При большом количестве детей или если дети испытывают трудности в запоминании места и последовательности

передвижения, можно объединить их в пары (дополнительно проставляется акцент на взаимопомощь и согласованность действий).

Игра: «Найди пару».

Материалом для игры могут быть два одинаковых набора с изображением фигур, предметов, животных, цифр, букв, слов, цветных карточек. Играют два или более участников.

Парные картинки выкладываются изображением вниз в несколько рядов.

Сначала первый игрок переворачивает любые две карточки, показывая всем участникам изображенные на них картинки.

Все пытаются запомнить само изображение и местоположение карточек.

Затем карточки возвращаются на свое место изображением вниз.

Следующий игрок проделывает то же самое, но с другими двумя карточками.

Все последующие ходы участники делают с таким расчетом, чтобы за один ход открыть две одинаковые картинки. Открыв две одинаковые карточки, игрок забирает их себе и ему присуждается один фант (очко).

При этом свободные места остаются пустыми (ряды не сдвигаются).

Выигрывает тот, кто наберет больше фантов.

Социально-коммуникативное развитие

Игра: Игра «Что мы знаем о Васе?»

Играют 2-5 команд по 3-10 человек в каждой. От каждой команды вызывается по одному человеку. Назовем его условно Васей. Ведущий читает вопросы, а команды должны как можно точнее на них отвечать.

Ответы пишут на листочках и сдают ведущему (команда сдает свой ответ,

Вася сдает свой ответ, а ведущий сравнивает). Вопросы могут быть такими: дата рождения Васи, как зовут

Васину маму, кто лучший друг Васи, что Вася сегодня съел на завтрак? и т.д.

Каждая команда отвечает на вопросы о своем игроке. За правильный ответ команде даются очки.

Выигрывает та команда, которая набрала больше всех очков.

Игра: «Западня»

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую сторону. По сигналу руководителя оба круга останавливаются.

Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота.

Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него.

Неожиданно руководитель подаёт следующую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз.

Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попавшими в западню.

Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется.

Игра: Игра «Запомни внешность»

Игра полезна для группы, где все мало знакомы. Играют 4-15 человек. Выбирается пара игроков.

Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине.

Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника.

Например: сколько пуговиц у твоего напарника на кофте, какого цвета шнурки на ботинках? и т.д.

Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

Игра: Игра «Ужасные гляделки»

Все сидят или стоят в круге, опустив голову и закрыв глаза.

На счет три все смотрят либо на того, кто сидит справа, либо на человека слева, либо прямо напротив.

Если они встречаются глазами, оба вскрикивают и выходят из круга.

Это повторяется до тех пор, пока все не выйдут из круга

Игра: Игра «Салат»

Хотя эта игра очень простая, но она может стать вашей любимой.

Стоит сыграть в нее один раз и вам понравится!

Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек.

Все садятся на стулья, один остается в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей.

Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берет себе тоже название фрукта).

Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша!

Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний.

Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два.

Если же выкрикивается слово «салат», то все игроки должны поменяться местами.

Игра может продолжаться до бесконечности.

Игра: «Звонящий»

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке.

Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика.

Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке.

Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим

Игра: Упражнение «Нити дружбы»

участники наматывают нить на палец, после чего говорят, что они больше всего любят и как обычно отдыхают,

затем бросают клубок другому человеку.

В результате в центре образуется «паутина», «сеть», «связующая нить», которая объединяет всех участников.

Следующий этап – участники сматывают нить в обратном порядке и задают любой вопрос

Дошкольникам можно предложить сначала говорить о своих трудностях и недостатках (что трудно дается или с какими своими чертами характера хотел бы расстаться),

а в обратную сторону о том, что нравится в том человеке, которому бросают клубок,

или за что ему благодарен на другом ее конце.

Игра: Тренинг - "паутинка"

Передаешь клубок тому человеку, которому хочешь, потому что... (называется качество), одному и тому же человеку нельзя два раза передать. начинает педагог, в итоге у каждого ребенка на пальчике ниточка - затем они отрывают по кусочку

себе от общей паутинки и просят завязать узелком вокруг своего запястья того человека, которого они желают запомнить на всю жизнь. можно до 3 и больше узелков.

при каждом завязывании - ребенок загадывает желание. удивительно, но эти ниточки еще долго дети носят.

перед завязыванием необходимо сказать, что надо беречь эти нити дружбы, у того,

кто будет бережно к ним относиться - желание сбудется и в тот день ниточка сама упадет.

Игра: Упражнение «Доброта»

Ведущий. В каждом из нас в той или иной степени развито чувство доброты, доброе отношение к людям.

Что вы можете сказать доброго и хорошего о сверстниках, учителях, родителях?

У вас есть 5 минут для того, чтобы подготовиться к рассказу.

Вы самостоятельно выбираете человека, желательно, чтобы он был знаком другим

участникам или присутствовал в группе. Ваш рассказ должен быть кратким и конкретным, при этом нужно подчеркнуть, что вы цените в каждом из тех, о ком рассказываете.

Игра: Упражнение «Волшебная подушечка»

Для выполнения данного упражнения потребуется небольшая яркая подушечка.

Участники сидят в кругу. Ведущий. У нас есть волшебная подушечка.

Каждый по кругу может взять ее в руки, прижать к самому сердцу и сесть на нее, загадав заветное желание.

Оно может быть любым. Наберитесь смелости, чтобы рассказать нам о нем.

Участники группы всегда поймут и поддержат. Тот, у кого в руках окажется подушечка, будет всегда начинать рассказ словами: «Я хочу...»

Все остальные будут внимательно слушать, не говоря ни слова.

После выполнения упражнения задаются вопросы: трудно ли было поделиться с группой своим желанием, может,

у кого-то в процессе работы возникли еще более важные желания, и он хочет рассказать нам о них, кто может выполнить желания, родители, учителя, одноклассники или кто-то еще?

Игра: «Привет»

Начните, пожалуйста, ходить по комнате.

Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и сказать при этом: «Привет! Как твои дела?»

Говорите только эти простые слова и больше ничего.

Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку

только после того, как другой рукой вы начнете здороваться ещё с кем-то.

Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы.

Представили себе, как это происходит? (Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, можно запустить второй круг – с другим приветствием, например:

«Как хорошо, что ты здесь!») Эта игра физически сближает участников группы друг с другом и приносит в совместную работу элемент дружеских отношений. А можно говорить: «Привет! Меня зовут Иван.

А тебя как зовут?» А когда уже кого-то знает, как зовут, то можно просто подтверждать это: "Меня зовут Иван,

а тебя - Ирина! И ответ: "Да, меня зовут Ирина, а тебя - Иван"!

Тогда не только в игре происходит физическое сближение, но и имена запомнятся легко, что повлияет на коммуникативность.

Игра: «Почтальон»

Играющие держатся за руки, водящий-почтальон находится – в центре круга. Он говорит:

«Я посылаю письмо от Сережи до Лены». Сережа начинает передавать «письмо».

Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона «перехватить письмо», то есть увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребенок водит до тех пор, пока «письмо» не будет перехвачено.

Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.

Играющие держатся за руки, водящий-почтальон находится – в центре круга. Он говорит:

«Я посылаю письмо от Сережи до Лены». Сережа начинает передавать «письмо».

Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона «перехватить письмо», то есть увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребенок водит до тех пор, пока «письмо» не будет перехвачено.

Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.

Игра: «Салки-обнималки»

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись.

Но так стоять можно не более 7 сек.

Художественно-эстетическое развитие

Игра: Игра «Портрет заговорил».

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать

от имени персонажа. Картин картину о себе

Игра: Игра «Угадай настроение».

Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.

Ход. Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.

Игра: «Отгадай и обойди».

Цель. Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида.

Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.

Ход. Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет.

При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола)

Игра: «Найди недостаток в портрете».

Игра: «Составь натюрморт».

Цель. Закрепить знания детей о натюрмортах.

Ход. 1 задание. Детям даются плоскостные изображения неживой и живой природы.

Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.

2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.

Игра: «Волны».

Ход. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые.

Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца.

Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

Игра: «Игра Шторм».

Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей.

Ход. Воспитатель говорит: «Беда тому кораблю, который окажется во время шторма в море: огромные волны грозят перевернуть его, ветер швыряет корабль из стороны в сторону.

Зато волнам в шторм – одно удовольствие: они резвятся, соревнуются между собой, кто выше поднимется.

Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами.

Игра: «Чего не стало?».

Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.

Ход. Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.

Игра: «Игра – упражнение «Опиши соседа»

Цель. Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.

Ход. Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа.

Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

Игра: «Найди в природе яркие и блёклые цвета»

Цель: учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их. Педагог

Ход. П предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета предметах, растениях.

Физическое развитие

Игра: «Кто быстрее опустит обруч?»

детей поделить на 4 группы.

Каждая группа встает перед определенной линией на расстоянии вытянутых рук в стороны.

Перед каждой группой положить обруч диаметром 60 см.

По сигналу "раз" первые из колон наклоняют туловище вперед, берут обруч по бокам и поднимают его вверх.

Затем опускают на плечи, через туловище и опускают на пол, быстро переступают и спешат в конец колонны.

Воспитатель фиксирует внимание детей на то, кто правильно пропускал обруч и раньше встал в конец колонны, и отмечает их флажком. Затем по сигналу "раз" это делают другие дети из колон и т. д.

Каждый раз воспитатель награждает первого из четырех колон флажком,

а в конце подсчитывается количество флажков в каждой колонне. Выигрывает та колонна, в которой больше флажков. Игра повторяется.

Игра: «Мышеловка»

Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки".

Они стоят в колонне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки".

Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на слова воспитателя:

"Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки пробегают сначала через одну мышеловку,

а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки).

Мышки, которые остались в кругу считаются пойманными и становятся в круг.

Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы.

Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманных мышей. Игра повторяется.

Дети меняются ролями.

Игра: «Шоферы»

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики.

В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки),

а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки).

Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках.

Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой).

На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке.

На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя:

"В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.

Игра: «Сова»

С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков".

В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо.

Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встанут за линией. Середина площадки свободна.

На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке).

На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся.

Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелились (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать.

Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка.

Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.

Игра: «Стоп»

С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге.

На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м).

Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним.

Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!"

В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему.

На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит.

Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии.

Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!"

Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

Игра: «Пастух и волк»

Из детей выбирают "пастуха" и "волка", остальные дети - "овцы".

На одном конце площадки чертят "дом" для овец, на противоположной стороне площадки - поле, где будут пастись овцы. С боку стоит волк. Пастух ведет овец в поле.

В поле овцы бегают, пасутся. На сигнал воспитателя: "волк!"

овцы разбегаются по площадке и убегают в свой домик. Волк ловит овец. Пастух их защищает.

Пойманную овцу волк отводит к себе. При повторении игры пастух, возвращаясь домой,

освобождает пойманную волком овечку. Волк старается не допустить пастуха к овце и в то же время ловит остальных.

Игра заканчивается, когда у волка будет несколько овечек (по договоренности).

Игра: «Смени флажок»

Дети делятся на 2 или на 4 одинаковые группы и встают перед линией в параллельные колонны, лицом в одну сторону. С противоположной стороны площадки перед каждой колонной лежит по одному обручу,

в обручах флажки (например, зеленые).

Каждому первому игроку в колонне дается флажок определенного цвета (например, синего).

На сигнал воспитателя "раз" первые дети из колонн (по одному ребенку с каждой) с синими флажками быстро бегут

к обручам, Меняют синие флажки на зеленые, возвращаются на свои места и поднимают вверх зеленые флажки.

Зеленые флажки передают вторым в своей колонне, сами встают в конце колонны. Колонна подходит к линии.

Воспитатель снова дает сигнал, бегут вторые, затем третьи и т. д. Воспитатель каждый раз отмечает того,

кто первый сменил флажок и правильно его положил. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок с колонны не сменил флажок.

Выигрывает та колонна, которая качественно и быстро выполняла задание воспитателя.

Игру можно повторить.

Игра: «Палочка – стукалочка»

С одной стороны площадки посадить детей, поделив их на одинаковые колонны.

На расстоянии 1 - 2 шагов от них начертить линию, от которой дети будут бегать на противоположный конец

площадки, где стоит стул. Под стулом лежит палочка.

На линию выходят по одному из каждой колонны и на слово "раз" или "беги" бегут. Кто быстрее вытянет палочку, тот стучит и говорит: "Раз, два, три, палочка - стукалочка, стучи!", кладет палочку на место и садится на свое место. Колонна, в которой ребенок выиграл, получает флажок. Затем выходит вторая, третья пара и т. д. В конце игры подсчитываются флажки. Выигрывает та колонна, которая имеет больше флажков.

Игра: Смелее вперед!

Дети делятся на две группы. Строятся в шеренгу и встают лицом к середине площадки. На первый сигнал одна группа поворачивается лицом в противоположный бок и марширует на месте, а вторая шеренгой идет вперед. На второй сигнал дети, которые маршировали на месте, поворачиваются и ловят тех, которые шеренгой шли вперед. Последние быстро убегают на свои места (за линию). Игра повторяется. Дети меняются ролями. Выигрывает та группа детей, в шеренге которой меньше пойманных детей.

Игра: «Где кто живет?»

Дети стоят в две шеренги на расстоянии 8 - 10 шагов одна от другой. Посередине между шеренгами начертить два круга, каждое 80 - 100 см диаметром; один круг - "двор", другой - "лес". В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные". Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы или животного, которые живут в лесу, или названия домашних животных и птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в лес. Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором. Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добежит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.

Игра: «К своему флажку»

По середине площадки чертят 5 маленьких кругов один возле другого; В каждом кругу встает ведущий с флажком определенного цвета в руках. Дети делятся на 5 групп. Каждая группа имеет свой цвет, такой же самый, как у ведущего. На сигнал воспитателя ведущие по очереди ведут свои колонны на край площадки, маршируют в большом кругу, который был начерчен раньше. На слова воспитателя: "Ведущие на места!" Ведущие возвращаются в свои круги и незаметно меняются флажками, а дети продолжают ходить по большому кругу. На слова воспитателя: "К своим флажкам!" ведущие поднимают флажки вверх, а дети бегут к ним. Выигрывает та группа детей, которая быстрее найдет флажок своего цвета и встанет в колонну за ведущим. С каждой группы выбирают нового ведущего. Игра повторяется.

Игра: «Хитрая лиса»

Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

Игра: «Караси и щука»

Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.

Игра: «Выручай!»

Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого-нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убежать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, его поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.

Игра: «Квач, бери ленточку!»

Дети стоят в кругу. Каждый ребенок получает ленточку, привязывает ее на пояс. В центр круга встает "квач", у него ленточки нет. На слова воспитателя: "Лови!" дети разбегаются по всей площадке, а "квач" догоняет детей и старается снять ленточки у детей. Ребенок, который остается без ленточки, не надолго выходит из игры. На слова воспитателя: "Раз, два, три, в круг вставайте!" дети становятся в круг, а "квач" подсчитывает количество снятых ленточек и возвращает их детям. Игра повторяется с новым "квачом" 3 - 4 раза. В конце игры воспитатель отмечает самого ловкого "квача".

Игра: «Ловля бабочек»

3 детей выбирается 4 "ловца". Они встают в пары и отходят к краю площадки в одно место. Остальные дети - "бабочки". На слова воспитателя: "Бабочки, бабочки в сад полетели" дети - "бабочки" летают - бегают по всей площадке. На слово воспитателя "ловцы!" два ребенка, держась за руки, стараются словить бабочку: окружить его, соединив свободные руки. Когда ловцы поймают бабочку, они его отводят на край площадки и сажают на скамейку. В это время остальные бабочки присаживаются на корточки. На слова: "Бабочки, бабочки в поле полетели" дети - "бабочки" прыгают по всей площадке. Их ловит другая пара ловцов. Когда будет поймано 4 - 6 бабочек, подсчитывают, сколько поймала каждая пара. Затем выбираются другие ловцы. Игра повторяется.

Игра: «Ищи ведущего!»

Дети, поделены на две одинаковые колонны, стоят на одном конце площадки пред линией. На противоположном конце площадки напротив каждой колонны на линии лежат по 3 разноцветных кубика, а на расстоянии 2 - 3 шагов от кубиков (справа и слева) лежат такие же разноцветные кубики. На слово воспитателя "раз" первые дети в колоннах бегут по прямой к кубикам, берут один из них, отбегают в сторону (один вправо, другой - влево) и берут кубик такого же цвета, как и в руке, с двумя кубиками одного цвета, возвращаются на место и поднимают вверх. Выигрывает тот ребенок, который первый поднял кубики одного цвета вверх, вернувшись на место. Затем дети возвращаются, кладут кубики на места и идут в конец своей колонны. Воспитатель отмечает, кто лучше выполнил задание. Потом на линию выходят вторые, третьи и т. д. В конце игры воспитатель определяет победителей.

Игра: «На заводе»

Все дети договариваются, что они будут изображать движения какой - ни будь машины. Один ребенок - "инженер". Он должен быстро заметить, где произошли поломки. Инженер выходит из комнаты. Остальные дети, кроме одной, договариваются, какое движение машины они будут выполнять. Затем входит инженер, смотрит кто как работает. Подходит к ребенку, который неправильно выполняет движение, показывает, как надо делать. Выбирается новый инженер, и игра продолжается.

Игра: «Жмурка»

Все дети сидят в кругу на расстоянии вытянутых рук в стороны. В середину круга выбирают двух детей: одному ребенку завязывают глаза, другой дают колокольчик в руки. Ребенок с колокольчиком

бежит, "жмурка" ее ловит. Когда жмурка словит ребенка с колокольчиком, то выбирают других детей в середину круга, и игра продолжается.

Игра: «Найди и промолчи»

Дети сидят на стульчиках вдоль комнаты. Воспитатель предлагает детям встать и повернуться лицом к стене, закрыв глаза. Сам отходит на несколько шагов назад и прячет несколько разноцветных флажков в разные места. На слова воспитателя: "Ищите флажки!" дети идут искать. Тот, кто увидел флажок не поднимает его, а идет и говорит воспитателю на ухо, где он лежит и садится на место.

Игра: «Дуй сильнее!»

Детей поделить на две группы и посадить на противоположных концах площадки. По середине поставить стояки и протянуть между ними параллельно две нитки (одну - выше, другую - ниже), каждая длиной в 1 м. На нити нанизать кусочки бумаги. С каждой группы воспитатель зовет по одному ребенку с группы. Они подходят к нитям с бумагами и дуют на них с такой силой, чтобы каждый кусочек бумаги продвигался в конец по нити.

Игра: «Отгадай!»

ети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель спрашивает их, хотят ли они пойти к речке и искупаться там, погреться на солнце и что нужно с собой взять. Воспитатель объясняет им, что когда он будет называть нужную для купания вещь, то все, поднимая руки вверх, скажут "нужно!" Когда будет называть не нужную вещь, то все должны сидеть тихо, не подымая рук.

Игра: «Будь внимателен»

Дети сидят на стульчиках в кругу. В центре ведущий. Он обращается к кому-нибудь из детей с вопросом. Отвечает не тот, кому был задан вопрос, а тот, кто сидит с правой стороны от него. Если ребенок правильно отвечает, то он становится ведущим. Вопросы можно задавать разные. Кто ошибется, тот проиграл.

Игра: «Смешилка»

Дети сидят на стульчиках, а воспитатель или ребенок становится перед ними и показывает любое движение или рассказывает стих, стараясь рассмешить детей. Все должны быть серьезными. Ребенок, который засмеялся, платит штраф: закрывает глаза и отгадывает, что ей положили в руку или сам идет смешить, а тот кто рассмешил, садится на место.