

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
г. ЕКАТЕРИНБУРГА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 277**

620010, г. Екатеринбург, ул. Бородина 2а,
телефон: +7 (343) 258-58-32, 258-58-32, эл. адрес: mdou277@eduekb.ru
ИНН 6679037731 КПП 667901001

**Комплекс
дидактических игр для детей 3-7 лет**

составитель:
воспитатель, Свалова Елена Игоревна

Младшая группа 3-4 лет

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Доскажи слово»

Цель: 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...

Дидактическая игра «Так бывает или нет»

Цель: 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...»

Дидактическая игра «Какое время года?»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Где что можно делать?»

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

Ход игры: Взрослый задает вопросы, дети отвечают на них. Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотиться; слушать пение птиц; отдыхать). Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»

Цель: 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 ...

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цель: 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).

Дидактическая игра «Узнай, чей лист»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Отгадайте, что за растение»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Кто же я?»

Цель: 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.

Дидактическая игра «У кого кто»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Кто (что) летает?»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Что за насекомое?»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Прятки»

Цель: 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).

Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?»

Цель: 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)

Дидактическая игра «Какое что бывает?»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Что это за птица?»

Цель: 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.

Дидактическая игра «Загадай, мы отгадаем»

Цель: 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. Ведущий по описанию должен узнать растение.

Дидактическая игра «Бывает — не бывает» (с мячом)

Цель: 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)

Дидактическая игра «Третий лишний» (растения)

Цель: 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)

Средняя группа 4-5 лет

«Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход: педагог поочередно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как-то или иное животное подаёт голос: Корова мычит Тигр рычит Змея шипит Комар пищит Собака лает Волк воет Утка крикает Свинья хрюкает Вариант 2. Логопед бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

«Кто где живёт?»

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход: Бросая мяч поочередно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает. Вариант 1. педагог: – Дети: Кто живёт в дупле?-Белка. Кто живёт в скворечнике?-Скворцы. Кто живёт в гнезде?-Птицы. Кто живёт в будке?-Собака. Кто живёт в улье?-Пчёлы Кто живёт в норе?-Лиса. Кто живёт в логове?-Волк. Кто живёт в берлоге?-Медведь. Вариант 2. педагог:-Дети: Где живёт медведь?-В берлоге. Где живёт волк?-В логове. Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

«Подскажи словечко»

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч поочередно каждому ребёнку, спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить: – Сорока стрекочет. Примеры вопросов: – Сова летает, а кролик? – Корова ест сено, а лиса? – Крот роет норки, а сорока? – Петух кукарекает, а курица? – Лягушка квакает, а лошадь? – У коровы телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

«Кто как передвигается?»

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

педагог:-Дети: Собака-стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка...)

«Горячий – холодный»

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением. педагог:-Дети: Горячий-холодный Хороший-плохой Умный-глупый Весёлый-грустный Острый-тупой Гладкий-шероховатый

«Что происходит в природе?»

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» педагог: -Дети: Солнце – что делает? - Светит, греет. Ручьи – что делают? -Бегут, журчат. Снег – что делает? - Темнеет, тает. Птицы – что делают? - Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни. Капель – что делает? -Звенит, капает. Медведь – что делает-Просыпается, вылезает из берлоги.

«Кто может совершать эти действия?»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.
Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу. педагог: - Дети: Идёт-человек, животное, поезд, пароход, дождь... Бежит-ручей, время, животное, человек, дорога... Летит-птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт... Плывёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

«Из чего сделано?»

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные». педагог: - Дети: Рукавички из меха-меховые Таз из меди-медный Ваза из хрусталя-хрустальная Рукавички из шерсти-шерстяные

«Разложи по полочкам»

Цель: ориентировка в пространстве.

Ход: персонаж Федора просит ребят помочь ей: кастрюли и сковороды поставить на нижнюю полку, тарелки, ложки, ножи вилки – на полку повыше, а блюда и кувшины на самую верхнюю полку.

«Кто кем был?»

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект: Цыплёнок – яйцом Хлеб – мукой Лошадь – жеребёнком Шкаф – доской Корова – телёнком Велосипед – железом Дуд – жёлудем Рубашка – тканью Рыба – икринкой Ботинки – кожей Яблоня – семечкой Дом – кирпичём Лягушка – головастиком Сильный – слабым Бабочка – гусеницей Взрослый – ребёнком

«Какой овощ?»

Цель: развитие тактильного, зрительного и обонятельного анализаторов.

Ход: педагог нарезает овощи, дети их нюхают и пробуют на вкус. Педагог даёт образец: «Помидор сладкий, а чеснок острый»

«Что звучит?»

Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.

Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

«Что бывает осенью?»

Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.

Ход: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т.д.). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их.

«Чего не стало?»

Цель: развитие внимания и наблюдательности.

Ход: педагог на столе выкладывает 4 овоща: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Это лук, огурец, помидор, перец. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает один овощ. «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют овощ.

«Лови да бросай – цвета называй»

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. педагог:-Дети: Красный -мак, огонь, флаг Оранжевый -апельсин, морковь, заря Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа Зелёный-огурец, трава, лес Голубой -небо, лёд, незабудки Синий- колокольчик, море, небо Фиолетовый -слива, сирень, сумерки

«Чья голова?»

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья». Например: У рыси голова – рысья. Урыбы – рыба У кошки – кошачья У сороки – сорочья У лошади – лошадиная У орла – орлиная У верблюда – верблюжья

«Четвёртый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например: голубой, красный, зелёный, спелый. Кабачок, огурец, тыква, лимон. Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

«Один – много»

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Пример: Стол – столы стул – стулья Гора – горы лист – листья Дом – дома носок – носки Глаз – глаза кусок – куски День – дни прыжок – прыжки Сон – сны гусёнок – гусята Лоб – лбы тигрёнок – тигрята

«Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход: педагог задаёт вопрос «Что умеют делать белки?» Дети отвечают на вопрос и находят картинку к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

«Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей. Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок. Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок. Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

«Что бывает круглым?»

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч. – что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...) – что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...) – что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...) – что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

«Подбери словечко»

Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов. Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д.

«Обобщающие понятия»

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход: педагог называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы. педагог:-Дети: Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска.

Вариант 2. Педагог называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова. педагог: Дети: Огурец, помидор-Овощи.

«Хорошо – плохо»

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях. Педагог: Дождь. Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным. Педагог: Город. Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

«Близко-далеко»

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая)

«Назови ласково»

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, белка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, картина-картинка. Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце. Кукла-куколка, свёкла-свёколка. Коса-косичка, вода-водичка. Жук-жучок, дуб-дубок. Вишня-вишенка, башня-башенка. Платье-платице, кресло-креслице.

«Весёлый счет»

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход: педагог бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

Пример: Один стол – пять столов Один слон – пять слонов Один журавль – пять журавлей
Один лебедь – пять лебедей Одна гайка – пять гаек Одна шишка – пять шишек Один

гусёнок – пять гусят Один цыплёнок – пять цыплят Один заяц – пять зайцев Одна шапка – пять шапок Одна банка – пять банок.

«Угадай, кто позвал?»

Цель: различение по тембру максимально сокращённых звукокомплексов.

Ход: водящий поворачивается спиной к детям и по звукокомплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог.

Дидактические игры, направленные на формирование элементарных математических представлений у детей второй младшей группы

«Найди предмет»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Педагог рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, педагог показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Затем взрослый катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут подобраны к образцам.

«Веселые матрешки»

Цель: учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины. Материал. 2 комплекта пятиместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

По приглашению педагога дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка. Педагог обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? (смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее). Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? (Снимает верхнюю половину матрешки). Вот, оказывается, где они спрятались! (Все матрешки выставляются в ряд). Давайте познакомимся с ними! Педагог называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я - Даша, я - Маша» и т.д. Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет себе воспитатель). Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, (ходят по столу). Затем их зовут измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а воспитатель уточняет, какая матрешка самая маленькая (высокая)? Потом матрешки идут обедать. Педагог ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины. Пообедав, матрешки собираются на прогулку. Педагог ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются. («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой! - говорит педагог. Становитесь в пары». Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Педагог предлагает детям позвать матрешек по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться. Матрешки появляются, малыши ставят их на место и игрушки отправляются домой. Педагог ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) - это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят домой.

«Длинное - короткое»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясочек для Кати, другую длинную - поясочек для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясочек куклы не сходится, а для куклы поясочек слишком велик. Педагог предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина. После этого В. показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая - длинная.

«Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Материал. Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанные из картона. Раздаточный: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («спрятать») ее на начерченную фигуру.

«Три квадрата»

Цель: научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький».

Материал. Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Педагог: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие. Далее В. предлагает детям построить из квадратов башню. Показывает, как это делается: помещает на фланелеграфе снизу вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах» - говорит В.

«Игра с обручем»

Цель: различение и нахождение геометрических фигур.

Для игры используются 4-5 сюжетных игрушек (кукла, матрешки, корзина и т. д.); отличающиеся по величине, цвету, форме. Игрушка ставится в обруч. Дети выделяют признаки, свойственные игрушке, кладут в обруч те геометрические фигуры, которые обладают сходным признаком (все красные, все большие, все круглые и т. д.) вне обруча остаются фигуры, не обладающие выделенным признаком (не круглые, не большие и т. д.)

«Геометрическое лото»

Цель: учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой подбирать предметы по геометрическому образцу.

Материал. 5 карточек с изображением геометрических фигур: по 1 кругу, квадрату, треугольнику, прямоугольнику, овалу. По 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (теннисный мяч, яблоко, шарик, футбольный мяч, воздушный шар), квадратный коврик, платок, кубик и т. д.; овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо); прямоугольной (конверт, портфель, книга, домино, картина).

Принимают участие 5 детей. Педагог рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию В. подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная).

«Какие бывают фигуры»

Цель: познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником, давая их в паре с уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

Материал. Кукла. Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Кукла приносит фигуры. Педагог показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

«Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

«Кому какая форма»

Вариант 1. Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, отвлекаясь от цвета, величины.

Материал. Большие мишка и матрешка. Раздаточный: по три круга и овала разных цветов и размеров, по 2 больших подноса для каждого ребенка.

Педагог демонстрирует круг и овал, просит детей вспомнить названия этих фигур, показать, чем они отличаются друг от друга, обвести контуры пальчиками. «А теперь все кружочки положите на один поднос - матрешке, все овалы на другой - мишке». Педагог наблюдает, как дети выполняют задание, в случае затруднения предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется. В конце занятия В. подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов. Мишка все овалы отнесет в лес, а матрешка - заберет круги домой».

Вариант 2. Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, треугольники) по форме, отвлекаясь от цвета и величины. Содержание аналогично варианту 1.

«Соберем бусы»

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование. На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами. Педагог предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка, следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки. Затем В. говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

«Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. ; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Дети сидят полукругом. Педагог при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем В. называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала.

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Педагог показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками В.

«Украсим коврик»

Цель: формировать умение группировать предметы по заданным признакам, определять количество предметов.

Оборудование. На полу два квадратных коврика, каждый из которых расчерчен на 25 равных квадрата. В верхнем ряду каждого квадрата изображены геометрические фигуры разного цвета, круг, треугольник, квадрат. У каждого из детей три разные геометрические фигуры.

Коврик

Педагог говорит: «Это коврик. Давайте вместе украсим его. фигуры одинаковой формы и цвета будем располагать одну под другой. Какую фигуру положим в эту клетку? (Показывает на пустую клетку в левом столбике). После выполнения работы дети с воспитателем рассматривают украшенный коврик, отмечают однородность фигур в столбиках (цвет, форм). Педагог уточняет: «Какие фигуры в левом столбике? (Красные

треугольники). А в правом? (Зеленые квадраты)». И т. д. Затем дети украшают второй коврик, проявляя при этом уже большую самостоятельность. Педагог задает вопросы о количестве, цвете, форме фигур, подводит детей к выводу: «Все фигуры левого столбика - треугольники. Поэтому Вова неправильно положил круг». И т. д.

«Составь предмет»

Цель: упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование. На столе крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Педагог предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки. Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица» и т. д.

Старшая группа 5-6 лет

1. «ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»

Цель. Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д.

2. «ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Цель. Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (*птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег*). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

3. «МОЁ ОБЛАКО».

Цель. Развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

4. «НАСЕКОМЫЕ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (*муха*), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (*комар*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «*Летающее насекомое – бабочка*» и передаёт мяч, следующий отвечает: «*Комар*» и т.д. По окончании круга ведущий называет «*Прыгающее насекомое*» и игра продолжается.

5. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».

Цель. Закреплять знания о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

6. «ДА ИЛИ НЕТ».

Цель. Закреплять знания детей о приметах осени.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?

Урожай весь собирают?

Осенью растут грибы?

Птичьи стаи улетають?

Тучки солнце закрывают?

Часто-часто льют дожди?

Колючий ветер прилетает?

Достаём ли сапоги?

Туманы осенью плывут?

Солнце светит очень жарко,

Ну а птицы гнёзда вьют?

Можно детям загорать?

А букашки прилетают?

Ну а что же надо делать -

Звери норки закрывают?

Куртки, шапки надевать?

7. «ЦВЕТЫ».

Цель. Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (*фиалка*) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (*бегония*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

8. «РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ».

Цель. Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (*дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идёт холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

9. «ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ».

Цель. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

10. «ОХОТНИК».

Цель. Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за ...». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

11. «ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».

Цель. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

Ход игры. «Живая» (*неживая*) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (*или бросает мяч*). Дети называют предметы природы (*той, которую указал воспитатель*).

12. «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

Цель. Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

13. «ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»

Цель. Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (*или загадывает загадки*), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

14. «УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ».

Цель. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

Ход игры. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (*сходство*) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

15. «БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).

Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой (*бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом (*не бывает*).

16. «НАЙДИ ПАРУ».

Цель. Развивать у детей мышление, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

17. «ЛЕСНИК».

Цель. Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников (*ствол, листья, плоды и семена*).

Ход игры. Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (*тополей, клёнов*), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

18. «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

19. «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

Ход игры. Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом:

«Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

20. «ПРИДУМАЙ САМ» (вариант 1)

Цель. Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

(вариант 2)

Ход игры. Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

21. «КТО ГДЕ ЖИВЁТ».

Цель. Развивать умение группировать растения по их строению (*деревья, кустарники*).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

22. «ПТИЦЫ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (*рыбу, животное, дерево...*), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

23. «НЕ ЗЕВАЙ!» (птицы зимующие, перелётные).

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

24. «НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА» (вариант 1).

Цель. Упражнять в классификации предметов.

Ход игры. Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак».

(вариант 2)

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

25. «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК».

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

Ход игры. «Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

26. «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

Цель. Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что...». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового.

27. «КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Цель. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

28. «ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?»

Цель. Учить детей находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле?»

Тёплая весна сейчас.	Любит в речке посидеть.
Виноград созрел у нас.	А зимой среди ветвей
Конь рогатый на лугу	«Га!Га-га, пел соловей.
Летом прыгает в снегу.	Быстро дайте мне ответ –
Поздней осенью медведь	Это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

29. «КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?»

Цель. Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

Ход игры. Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

30. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (*растения*)

Цель. Закреплять знания о многообразии растений.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что растения могут быть культурными и дикорастущими. Я сейчас буду называть растения вперемешку: дикорастущие и культурные. Кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. Например: берёза, тополь, *яблоня*; яблоня, слива, дуб и т.д.

31. «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

Цель. Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (*берёза*); красная с белыми точками шляпка (*мухомор*) и т.д.

32. «ХОРОШО – ПЛОХО».

Цель. Закреплять знания о правилах поведения в природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

33. «ДОБРЫЕ СЛОВА».

Цель. Воспитывать любовь к природе, желание заботиться о ней.

Ход игры. Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к ...кошке, цветку, кукле, товарищу и т.д.

34. «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА ПТИЦА».

Цель. Учить описывать птицу и узнавать по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребёнку описать птицу или загадать загадку о ней. Другие дети должны отгадать, что это за птица.

35. «ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ».

Цель. Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

Ход игры. Ведущий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

36. «ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

Ход игры. Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проигрывает.

37. «ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ...»

Цель. Учить замечать последствия своих действий по отношению к природе.

Ход игры. Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?...уничтожить бабочек?»

38. «ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»

Цель. Закреплять знания о лесных (*садовых*) растениях.

Ход игры. Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

39. «МАГАЗИН «ЦВЕТЫ»

Цель. Учить детей группировать растения по месту произрастания; описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его, затем выдать покупку.

40. «ЧТО ЗА ЧЕМ?»

Цель. Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

Ход игры. Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т.д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года.

41. «НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ».

Цель. Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

42. «ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».

Цель. Закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры. Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например: начало слова ко... Дети подбирают слова (*комар*). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.

Подготовительная группа 6-7 лет

1. «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ».

Цель. Учить детей вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например: *корова – корона*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина, врач – грач, носок – песок*), но отвечать должен тот ребёнок, который подбирает рифму.

2. «ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»

Цель. Учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся*.

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *невысохшая*.

Свежая голова – *отдохнувшая*.

3. «КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».

Цель игры. Активизировать словарь, расширять кругозор.

Ход игры. Дети образуют круг. Педагог называет звук и просит ребят придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Ребёнок, поймавший мяч, должен сказать слово с установленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторил уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

4. «ИЩИ».

Цель. Упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала*). По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

5. «ПРИДУМАЙ САМ».

Цель. Обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

Ход игры. Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

6. «ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»

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

Ход игры. Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.

Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.

На берёзе поспели яблоки».

Дети находят противоречия в предложениях.

7. «ИГРА В ЗАГАДКИ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Ребёнок, отгадавший загадку, выходит и сам загадывает. За отгадывание и загадывание загадок ребята получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

8. «ИСПРАВЬ ОШИБКУ».

Цель. Учить детей понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель читает предложения. В них допущены ошибки, которые ребята должны исправить.

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога едет по машине.

Гена разбил стеклом мяч. И т.д.

9. «ВСПОМНИ РАЗНЫЕ СЛОВА».

Цель. Учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребёнок должен назвать какое-нибудь слово и сказать его следующему участнику; следующий участник говорит тоже одно слово. Так, по очереди все дети должны произнести по одному слову. Через три круга игра останавливается. Нельзя повторять одно слово дважды. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

10. «СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!».

Цель. Упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например, воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

11. «КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»

Цель. Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди подбирают как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто – тёплое, зимнее, новое, старое. И т.д.

12. «КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (*метёт, вьюжит, пуржит*); дождь (*лёт, моросит, накрапывает, капает, начинается*); ворона (*летает, каркает, сидит, ест*).

13. «ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка*.

Кисель из клюквы - ...(*клюквенный кисель*).

Суп из овощей - ...(*овощной суп*).

Пюре из картофеля - ...(*картофельное пюре*). И т.д.

14. «О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?»

Цель. Учить детей различать в слове несколько значений, сравнивать их, находить общее и различное.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова, которые мы употребляем часто, и много разных предметов называем одним и тем же словом: головка (*куклы, лука, чеснока, голова человека*); иглолка (*у ипприца, у ели, у сосны, швейная, у ёжика*); нос (*у человека, у чайника, у самолёта*); ножка; ручка; крыло и т.д.

15. «НАОБОРОТ».

Цель. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) называет слово, дети подбирают к нему слово с противоположным значением (*далёкий – близкий, высокий – низкий*).

16. «ДОБАВЬ СЛОГ»

Цель. Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) называет один слог и бросает мяч. Поймавший мяч должен дополнить слово, например, ма – ма, кни – га и т.п. Дополнивший слово ребёнок снова бросает мяч воспитателю (*или ребёнку*).

17. «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».

Цель. Учить детей подбирать однокоренные слова.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,

Падает на землю...(*снег*).

С неба все скользят пушинки –

Серебристые...(*снежинки*).

Вот веселье для ребят –

Всё сильнее...(*снегопад*).

Все бегут вперегонки,

Все хотят играть в ...(*снежки*).

Словно в белый пуховик
Нарядился...(*снеговик*).
Рядом снежная фигурка
Эта девочка...(*снегурка*).
Словно в сказке, как во сне,
Землю всю украсил...(*снег*).
(*И.Лопухина*)

- Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

18. «СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить подбирать синонимы.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут называть слова, близкие по значению (например, *стужа – мороз*).

19. «СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ».

Цель. Развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (*сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.*) Дети должны отвечать полным предложением.

20. «ДОПОЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

Цель. Развивать речевую активность детей, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит начало предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например, педагог: «Мама купила...»...книги, тетради, конфеты...», продолжают дети.

21. «НАЙДИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ СЛОВО».

Цель. Учить детей подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог задаёт предложение и предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то, значит, он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не лёгкая, то она...» и т.д.

22. «СКАЖИ СЛОВО С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте слово со звуком (а) – и бросает мяч любому из играющих. Ребёнок отвечает: «Шапка» - и бросает мяч следующему игроку, и т.д. по кругу. Затем воспитатель называет другой звук, и игра повторяется снова.

23. «ГДЕ Я БЫЛ?»

Цель. Учить детей образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевлённых существительных.

Ход игры. Педагог говорит: «Ребята, отгадайте, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море*).

- А теперь вы загадайте мне загадки о том, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Главное в этой игре – не отгадывание, а составление загадки.

24. «НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно о нём сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте также попробуем заменить слова в других предложениях». Дождь идёт (*льёт*). Воздух чистый (*свежий*).

25. «ЧТО НЕВЕРНО?»

Цель. Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

Ход игры. Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет, что, как сажа, чёрен снег,

Сахар – горек, уголь – бел, ну а трус, как заяц, смел?

Что летать умеет рак, а медведь плясать мастак,

Что растут на вербе груши, что киты живут на суше,

Что с зари и до зари сосны валят косари?

Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,

А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?

Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

26. «КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»

Цель. Учить делить слова на слоги.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (*или хлопкам*). Он произносит слово «суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто неверно разделит слово на слоги, выходит из игры.

27. «О ЧЁМ ЕЩЁ ТАК ГОВОРЯТ?»

Цель. Закреплять и уточнять значение многозначных слов.

Ход игры. Скажите, пожалуйста, о чём ещё можно так сказать:

Идёт дождь: идёт... (*снег, зима, собака, дым, человек*).

Играет ... (*музыка, девочка*).

Горький ... (*перец, лекарство*).

28. «НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель просит детей вспомнить названия насекомых, в которых есть звуки (*а*), (*к*). Кто больше назовёт слов, тот и выиграл. Например: бабочка, комар, стрекоза и т.д.

29. «КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ».

Цель. Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие, например, «Насекомое – это...». Дети: «Муха, комар,...».

30. «НАЙДИ СЛОВО».

Цель. Учить детей делить слова на слоги (части).

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре с бубном в руках. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать насекомых, имеющих в названии 2 слога (*муха, ко-мар*); затем ударяет 3 раза – трёхсложные слова (*стре-ко-за, му-ра-вей, ба-боч-ка* и т.д.)

31. «ПРИДУМАЙ САМ».

Цель. Формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

Ход игры. Воспитатель (или водящий) предлагает выбрать каждому ребёнку по одному предмету (*кубик, лист, шишка* и т.д.) и пофантазировать: на что похожи предметы?

32. «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»

Цель. Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре круга. Он кладёт предмет (или предметы) и предлагает ребятам подумать, на что он похож. Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребёнок должен ответить, остальные ребята дополняют его ответ.

33. «НЕ ОШИБИСЬ!»

Цель. Развивать быстроту мышления; закреплять знания о том, что дети делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток (или действия детей). Дети должны ответить одним словом: «Завтракаем» или «Умываемся» (или назвать часть суток).

34. «СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»

Цель. Обучать детей предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть числительные.

Ход игры. Найти и назвать одинаковые предметы (*два, три...*), а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предметов.

35. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка*).

— Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

36. «ПУТЕШЕСТВИЕ».

Цель. Учить детей находить дорогу по ориентирам.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (*деревья, кустарники, клумбы, постройки*) определяют дорогу. По ней все дети должны прийти к спрятанной игрушке.

37. «ХЛОПКИ».

Цель. Развивать количественные представления.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду считать до 5, и как только я произнесу слово «пять», все должны хлопнуть в ладоши. При произнесении других чисел хлопать не надо.» Дети вместе с педагогом считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая в них. Педагог 2-3 раза проводит игру правильно, затем начинает ошибаться: при произнесении числа 3 или какого-либо другого (*но не 5*) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет хлопнуть. Дети, которые повторили движение и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть за кругом.

38. «НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».

Цель. Уточнять представления детей о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов данной формы.

39. «КТО ЖЕ Я?»

Цель. Учить называть указанное растение.

Ход игры. Воспитатель указывает на какое-либо растение. Тот, кто первым назовёт растение и его форму (*дерево, кустарник, трава*), получает фишку.

40. «УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».

Цель. Учить детей описывать признаки предмета, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает природный материал: камешки, веточки, орехи, жёлуди. Ребёнок должен на ощупь определить предмет и рассказать о нём, не доставая из мешочка. Остальные дети должны определить предмет по описанию.

41. «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».

Цель. Развивать воображение, умение считать; закреплять представления об искусственных объектах (для детей мы их называем объектами «неприроды») и геометрических фигурах.

Ход игры. Воспитатель называет детям объект «неприроды», а дети должны отгадать, на какую геометрическую фигуру он похож.

ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА

1. «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».

Цель. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет, например, *земля*, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «*огонь*» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

2. «И Я».

Цель. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если слова подходят по смыслу. Если же слова по смыслу не подходят, то говорить ничего не надо. Например:

Иду я однажды к реке...(и я).

Рву цветы и ягоды...(и я).

3. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка*).

— Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

4. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).

Цель. Развивать у детей наблюдательность.

Ход игры. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

5. «НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».

Цель. Учить детей находить растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Тот, кто первым отгадает и назовёт растение, получает фишку.

6. «НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)

Цель. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.

При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу. Тот, кто правильно узнает дуга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

7. «КРОКОДИЛ» (эмоционально-дидактическая игра).

Цель. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

Ход игры. Выбирается водящий (*он будет «крокодилом»*), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

8. «КТО ТЫ?»

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью. Но и за ролями соседей. Выходит, из игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

9. «КТО (ЧТО) ЛЕТАЕТ?»

Цель. Закреплять знания детей о животных и птицах.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Если назван предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят: «Летит». Если нет, дети рук не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, тот выходит из игры.

10. «ОТГАДАЙ-КА!»

Цель. Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребёнок, получивший фишку, встаёт и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д.

11. «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»

Цель. Развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У меня в руках стакан. Кто скажет, для чего он может быть использован?» Кто больше назовёт действий, тот выиграл.

12. «КОМУ ЧТО НУЖНО».

Цель. Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

Ход игры. Педагог говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

13. «ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».

Цель. Развивать память, внимание.

Ход игры. Играющий называет любое *насекомое, животное, птицу*, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё (*жук, комар...*) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

14. «ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»

Цель. Развивать память, внимание, чувство рифмы.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, а дети должны произносить пропущенные слова, например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ...(*зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не ...(*киска*).

Ветер по морю ...(*гуляет*)

И кораблик...(*подгоняет*).

15. «ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».

Цель. Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.