

Составила: Абдуллина Г.Ф.

Картотека дидактических игр (1 младшая группа)

«Можно - нельзя».

Цель: продолжать формировать положительное отношение к запретам взрослых; знать что можно брать, а что нельзя; работать по схеме: действие – вред – что будет с человеком после этого. Развивать навыки общения.

«Правильно – неправильно».

Цель: Формировать у детей представление о правильном питании. Воспитывать желание заботиться о своём здоровье.

«Что за чем?».

Цель: Учить детей узнавать времена года, называть их по порядку, воспринимать поэтический текст, умение четко излагать свои мысли; узнавать деревья и называть их.

«Пешеходы и транспорт».

Цель: знать правила дорожного движения; уметь их использовать в практической деятельности.

«Знай и выполняй правила движения».

Цель: знать правила дорожного движения; уметь их использовать в практической деятельности.

«Чудесный мешочек».

Цель: научить детей определять, отличать предметы по характерным внешним признакам, то есть по форме, цвету; так же развивает речь и воображение.

«Что есть в нашей группе?».

Цель: научить детей узнавать предметы быта, продукты питания, называть предметы одним словом.

«Где что зреет?»

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева, отличать овощи и фрукты, которые растут на грядках, а которые на деревьях.

«Солнечный зайчик».

Цель: развивать зрительное ощущение, формировать представление о свете и темноте.

«Цветная вода».

Цель: знакомить детей с цветами.

«Цветные кубики».

Цель: учить сравнивать цвета по принципу «такой – не такой», подбирать пары одинаковых по цвету предметов.

« Разложи по коробочкам».

Цель: учить находить предметы определенного цвета и размера по образцу, закреплять знания цветов.

«Запомни движение»

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

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

«Чистые руки»

Цели: Обучать последовательности действий процесса умывания. Активировать словарь: мыло, мочалка, щетка, полотенце. Формировать потребности в соблюдении правил личной гигиены. Учить практическому освоению навыков здорового образа жизни.

Материал: картинки с правилами, предметами туалета, мелкие игрушки, объемные фигурки животных, предметы труда.

Содержание.

1 – й вариант – воспитатель предлагает детям выбрать картинки, соответствующие правилу, когда надо мыть руки, и соответственно картинке найти объемные предметы.

2 – й вариант – воспитатель предлагает детям имитировать движения процесса умывания (*развивается творчество и воображение*).

«Найди пару»

Цели: Упражнять детей в подборе одинаковых пластин, сравнивая их поверхности благодаря тактильным ощущениям (*с завязанными глазами*).

Содержание. Перед детьми кладут пластины, обклеенные фольгой, бархатной бумагой, мехом, фланелью, шелком, а также металлические и деревянные пластины. Дети выбирают по одной пластине, а затем по очереди на ощупь ищут вторую такую же.

Примечание. Ребенок должен объяснить, что помогло ему правильно определить разные материалы.

«Угадай, кто позвал» («Кто сказал «Мяу»?)

Цель: Тренировать органы слуха и активизировать внимание и слуховую память детей.

Содержание. Водящий, стоя спиной к игрокам, должен определить, кто его позвал (или произнес слово «мяу»). В случае правильного ответа место ведущего занимает ребенок, чей голос был определен.

Для усложнения игры детям можно раздать по погремушке. Воспитатель указывает на очередного игрока, который должен погремить своей погремушкой. Водящий определяет, кто из участников игры погремел погремушкой. При этом водящий может стоять в кругу, глаза должны быть у него закрыты.

«Разложи фигуры по домикам».

Цель: познакомить с плоскими геометрическими фигурами – квадратом, кругом, треугольником; научить подбирать нужные формы разными методами.

«Найди пару по форме».

Цель: научить подбирать нужной форме предметы методом зрительного соотношения.

«Большие и маленькие кубики».

Цель: обучить умению сравнивать предметы по величине методом зрительного соотношения; сравнивать резко отличающихся друг от друга, по размеру предметы, научит понимать понятия: «больше», «меньше».

«Собери снеговика»

Цели: Развитие зрительного внимания, пространственных представлений.

Совершенствование фразовой речи.

У каждого ребенка по 3 круга разного размера (большой, средний и маленький). Дети по образцу или по представлению собирают из них снеговика. Рассказывают, каких деталей не хватает, описывают их.

«Наоборот»

Цели: Развитие слухового внимания, логического внимания. Активизация словаря - закрепление в речи слов - антонимов.

Педагог произносит логически неправильную фразу, дети опровергают ее. Например, снег черный (нет, белый), снеговик горячий (нет, холодный), деревья с листочками (нет, голые), солнце греет (нет, светит), птички поют (нет, мерзнут), медведь гуляет по лесу (нет, спит в берлоге).

«Что зимой бывает»

Цели: Развитие представление о приметах зимы. Совершенствование связной речи.

Игра проводится с использованием настольной игры «Времена года». Дети подбирают к большой карте, на которой изображена зима, маленькие карточки с приметами этого времени года.

«Снежинки»

Цели: Развитие сильного направленного выдоха. Закрепление в речи предлога *На*.

У каждого ребенка бумажная или пластмассовая снежинка. Детям предлагается подуть на снежинку так, чтобы она попала на заданный предмет на сюжетной картинке, подуть и рассказать, куда присела снежинка отдохнуть.

«Украсть варежки»

Цель: Учить использовать разные техники нанесения краски в процессе оформления заготовки, закреплять представления о цвете. Нарисовать (выложить) узор. Украсить варежки Пятачка мозаикой красного цвета, варежки Кролика — мозаикой зеленого цвета.

Описание игры: В гости к детям приходит мишка (игрушка) и приносит свои варежки, которые ему совсем не нравятся.

Воспитатель показывает ребятам варежки (бумажные шаблоны без рисунка) и предлагает разрисовать их узорами, а потом подарить варежки мишке.

Дети украшают варежки пятнами, точками, линиями и показывают готовые варежки мишке. Ему очень нравятся варежки. Он говорит, что его друзья, Кролик и Пятачок, тоже хотят иметь такие варежки. Мишка просит украсить варежки для его друзей: для Пятачка — мозаикой красного цвета, для Кролика — мозаикой зеленого цвета.

Дети составляют узоры на двух больших варежках-основах (обведенный фишками контур варежки).

«Поиски добрых слов».

Цель: раскрыть на примерах значение слов «простите, извините», воспитывать дружеские отношения, объяснить необходимость извинения, признания вины или доказательства правоты и справедливости, связь слова и поступка, слово и отношение.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, как следует извиняться, где и когда, как применяются эти вежливые слов.

«Путешествие по планете Земля»

Цель: Закрепить знания детей о том, что Земля - планета шарообразной формы (*используя глобус*). Показать какие движения Земля совершает (вращение вокруг себя, вокруг Солнца). Помочь детям найти на глобусе воду (океаны, моря, реки, сушу (горы, равнины, леса, пустыни). Воспитывать в детях интерес к изучению Земли, на которой мы живем - как к планете. **Материал:** глобус, карты мира, картинки и иллюстрации с изображением планеты.

«Узнай по описанию кто это»

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Прививать любовь к Родному краю, к Родине.

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением животного мира.

Ход игры: Воспитатель описывает животное, дети отгадывают.

«У кого какой домик»

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Пояснить, что животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность жилища.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища животных.

Ход игры: Медведю – берлога. Белке – дупло.

Новогодние игрушки

Зима у дошкольников ассоциируется, прежде всего, с Новым годом. Подготовьте для игры изображения елочных игрушек разной формы, вырежьте их. Распечатайте аналогичные силуэтные изображения, но не вырезайте. Предложите воспитанникам правильно разложить изображения новогодних игрушек по силуэтам, чтобы контуры совпали.

Какое настроение у снеговиков

Цель: Игра знакомит дошкольников с мимическим выражением разных эмоций. Распечатайте или нарисуйте изображения снеговиков, каждый из которых выражает определенную эмоцию. Проанализируйте с ребенком каждую картинку, пусть он попытается изобразить на своем лице представленные эмоции.

Игру можно использовать и для изучения колеров. Для этого каждому снеговiku нужно подрисовать шарфик определенного цвета. Отдельно необходимо нарисовать и вырезать шапочки соответствующих колеров. Пусть ребенок подберет шапочки к шарфикам по цвету.

Куда летит снежинка

Цель: Игра входит в логопедический комплекс, помогает развивать у дошкольников умение сильно направленно выдыхать. Раздайте детям вырезанные из бумаги снежинки, положите перед каждым воспитанником пейзажную зимнюю картинку. Пусть воспитанники подуют на снежинку так, чтобы она слетела с ладошки, опустилась на картинку. Каждый ребенок должен развернуто сказать, куда упала снежинка, на каком изображенном объекте она лежит.

Д/И на внимание:

«Чего не стало?»

Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.

Условия. Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек.

Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек.

«Найди такой же»

Цель: развитие произвольного внимания.

Предложите малышу выбрать из кубиков или шариков точно такой же (по цвету, величине, рисунку) как тот, который у вас в руках. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же делать ошибки, которые ребенок должен заметить. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, различия которых не так заметны.

«Гимнастика внимания»

Цель: развитие произвольного внимания.

Правила: раз, два, три, четыре, пять начинаем мы играть вы ребята не зевайте слушайте, что вам скажу и при этом покажу. Называя, части своего тела, показывать их на себе (кладет на них руку). Дети повторяют движения. Затем начинают путать детей, называя одну часть тела, показывать другую.

«Что нового?»

Цель: развитие произвольного внимания.

Взрослый рисует мелом на доске любую геометрическую фигуру. К доске по очереди подходят дети и пририсовывают какие-либо детали, создавая картину.

В это время, когда один ребенок находится у доски, остальные закрывают глаза и, открывая их по команде взрослого, говорят, что изменилось. Чем дольше длится игра, тем сложнее искать новые детали.

«Ухо – нос»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения подчиняться правилам. По команде «ухо» детям предлагается схватиться за ухо, по команде «нос» - за нос.

«Карлики и великаны»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Детям предлагается по команде «карлики» присесть, по команде «великаны» - встать.

«Игра с флажками»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Когда ведущий поднимает красный флажок, дети должны прыгнуть, зеленый флажок – хлопнуть в ладоши, синий – шагать на месте.

Д/И на развитие речи.

«Где наши ручки?»

Цель: упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

— Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки! (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки! -

Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.) Вот наши ножки!

Игра повторяется 2—3 раза..

«Потерялись»

Цель: соотносить название животного с названием детеныша.

Материалы: игрушечный домик, животные (игрушки): утка и утенок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.

- Давайте посмотрим. Кря-кря-кря — кто это? Утка? Достаем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Маленькая? Это, ребята, утенок.

Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утенка. Поищи утку.

- А это чей голос — пи-пи-пи? Кто это? (Достаем цыпленка.) Кто мама у цыпленка? Как кудахчет курица? Как отзывается цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка.

Аналогичным образом обыгрываются остальные персонажи. Когда у всех малышей найдутся мамы, взрослых и детенышей сажают вместе. Пусть дети рассмотрят их, произнесут слова: утка— утенок, курица — цыпленок и др. Затем животные уезжают на машине в гости к другим детям.

«Прятки»

Цель: правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, под, перед).

Материалы: грузовик, мишка, мышка.

В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим: — Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Сажаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подскажите мишке!

Аналогичным образом дети отыскивают вместе с мишкой мышонка, который прячется под машиной, около машины, перед машиной.

Игры и упражнения с грамматическим содержанием можно включать в сценарии коллективных занятий, а можно проводить по желанию детей с небольшими подгруппами в часы досуга. С детьми можно организовывать игры, с помощью которых они учились бы соотносить производящее и производное слова. Это делается на материале существительных, обозначающих животных и их детенышей. Формирование способов глагольного словообразования тесно связано с формообразованием. Оно осуществляется в подвижных играх, играх-драматизациях, специальных дидактических играх.

«Чей голос?»

Цель: различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Материалы: игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

- Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)
Ква-ква— чей это грубый голос? А кто квакает тоненько? Лягушка большая и квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы получить игрушку, ребенок должен правильно позвать ее («Лягушонок, иди ко мне!», «Утенок, иди ко мне

«Как ходит и пост петушок, как бегают и лают собачка».

Цель: развивать предметную и игровую деятельности, кругозор и образное мышление, речевой аппарат и звукоподражание.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушечные петушок и собачка.

Описание: дети рассаживаются по кругу. Воспитатель показывает игрушечного петушка (собачку), обращает внимание на то, какой он красивый, показывает, как ходит петушок (бегают собачка), как поет (лает). «Петушок» подходит к ребенку, ребенок воспроизводит движения «петушка» и звукоподражает.

«Сборные матрешки».

Цели: развивать умение различать верх и низ предмета, координировать мелкие движения кисти руки; обогащать словарный запас.

Игровой материал и наглядные пособия: двух- или трехместные матрешки с яркой раскраской.

Описание: воспитатель предлагает детям рассмотреть двух- или трехместных матрешек и объясняет, что их надо разобрать и правильно собрать: вложить меньшую в большую, соблюдая правильное положение (головкой вверх).

Далее вместе с детьми рассмотреть матрешек и задать наводящие вопросы: «Покажите, где расположена голова у матрешки? Значит, это верхняя часть матрешки. А где же нижняя часть матрешки? Конечно, там, где кармашек на платье». И т. д.

«Исправь ошибку».

Цель: развивать внимание, память, логическое мышление.

Описание: нарисовать ребенку картинку с заведомо неверной деталью в сюжете, например: дерево с зелеными листьями, цветы, радугу и снеговика.

Предложить ребенку найти и показать ошибку, обосновать свое мнение.

Дидактическое упражнение «Что это?»

Это кастрюля. В ней можно сварить суп.

Это тарелка. В нее можно положить еду.

Это ложка. Ложкой можно набирать еду и класть в рот.

Это чашка. В нее можно налить чай и выпить его.

Это нож. Им можно резать хлеб.

Это сковорода. На ней можно пожарить котлетки.

Дидактическая игра «Разложи продукты по тарелкам»

Посмотрите, какие продукты есть у нас: зеленые огурцы, красные яблоки, желтые груши, синие сливы. Нужно разложить эти продукты на тарелки такого же цвета.

Дидактическая игра «Чего не хватает?»

Вот перед вами стоит посуда: кастрюля, чашка, ложка, тарелка. Запомните их. Сейчас я накрою посуду платочком, а когда открою, чего-то не будет хватать. Чего не хватает?

Дидактическая игра «Сервируем стол»

Перед вами на картинке темные пятна — тени. Нужно сверху положить на каждую тень подходящую по форме посуду: тарелку, вилку, нож, ложку.

Дидактическая игра «Сортируем посуду по размеру»

Мы посуду чисто мыли
Посушить не позабыли:
Чашки, блюда в ряд стоят
И на солнышке блестят.

Сложите пирамидку из стаканчиков. Затем сложите стаканчики друг в друга.

Дидактическое упражнение «Хитрая ложечка»

Будем с ложечкой играть и посуду называть.
Глазки закрывайте, ну-ка, угадайте,
По какой тарелке стучит ложечка.

Дидактическое упражнение «Складываем салфетки»

Давайте красиво сложим салфетки в стаканчик.

Дидактическое упражнение «Хитрая ложечка»

Будем с ложечкой играть и посуду называть.
Глазки закрывайте, ну-ка, угадайте,
По какой тарелке стучит ложечка.

Дидактическая игра «Полезная и вредная еда»

Цель: закрепить представление детей о том, какая еда полезна, какая вредна для организма.

Оборудование: Карточки зелёного и красного цвета; предметные картинки с изображением продуктов питания (торт, лимонад, копчёная колбаса, пирожные, конфеты, чёрный хлеб, каша, молоко, варенье, сок, овощи, фрукты); поощрительные фишки (вырезанные из цветного картона яблоко, морковка, груша).

Детям раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зелёную картинку положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной. Верное решение игровой задачи поощряется фишкой.

Дидактическая игра «Назови одним словом»

Цель: учить классифицировать овощи и фрукты.

Описание игры: карточки с изображением овощей и фруктов.

Ведущий прием: игровая ситуация «Что растет в саду, в огороде»

Вариант. Расскажи, какой овощ, фрукт ты любишь больше всего? Почему?

Дидактическая игра «Что изменилось»

Цель: учить по цвету определять степень зрелости овощей и фруктов. Учить предупреждать негативные ситуации с употреблением в пищу незрелых плодов.

Описание игры: парные картинки овощей и фруктов, отличающихся степенью зрелости, которая выражается в разнице величины и цвета.

Ведущий прием: составление сравнительного описательного рассказа по картинкам, разрешение предложенной взрослым проблемной ситуации связанной с употреблением в пищу незрелых или испорченных плодов.

«Мы космонавты»

Цель: Формировать представления о цвете, упражнять в соотношении цвета и формы.

Материал: Ракеты основных цветов (баночки из-под ватных палочек); мелкие предметы основных цветов разной формы, карточки с заданием.

Задания

1. Разложить предметы по цвету.
2. Разложить предметы по форме.
3. Выбрать все предметы красного (желтого, зеленого, синего...) цвета.
4. Рассказать, что везет ракета на космическую станцию.

«Найди тень»

Цель: учить детей зрительно анализировать картинки и находить нужные силуэты методом наложения. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление, память, наблюдательность.

Материал: 5 карточек с картинками на тему «Космос», 5 карточек с изображением силуэтов.

Ход игры.

На одной стороне стола раскладываются силуэты (тени) картинок, на другой – карточки с изображением картинок. Воспитатель предлагает детям разложить тени на соответствующие картинки.

«Найди лишнее»

Цель: развивать логическое мышление. Развивать умение проводить классификацию, объединять предметы по какому-либо основному признаку. Развивать память.

Материал: наборы картинок с изображением различных предметов.

Ход игры.

Воспитатель: «Мы – космонавты, собираемся сесть в космический корабль для полета к дальним планетам. Перед тем, как отправиться в полет, космонавты долго тренируются на Земле, проходят разные испытания. Среди них есть испытания на сообразительность. Сейчас я хочу устроить такое испытание вам. У меня есть несколько наборов картинок. Подумайте хорошо, что в данных наборах лишнее. Нужно быстро ответить».

Воспитатель показывает детям набор из четырех картинок. Перед детьми ставится задача – найти лишний предмет, не укладывающийся в общую схему.

«Космос»

Цель: учить детей плоскостному моделированию по образцу. Развивать мышление, творческое воображение, память.

Материал: 12 карточек с изображением какого-нибудь предмета (ракета, солнце, инопланетянин и др.), геометрические фигуры разного цвета.

Ход игры.

- 1 вариант. Дети накладывают детали на образец.
- 2 вариант. Дети конструируют, глядя на образец.
- 3 вариант. Дети придумывают свои космические объекты.

Дидактическая игра «Помоги космонавтам!»

Цель: активизировать процесс обучения.

Задачи:

- Упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др. ;
- Развивать наблюдательность, активное запоминание;
- Закреплять название геометрических фигур и основных цветов;
- Обучение детей моделированию по схеме.

Оборудование: 4 плоские фигуры космонавтов основных цветов и 4 рисунка ракеты соответствующих цветов, мел, магнитная доска.

Ход игры:

Космонавт- это Герой,

В Космос нас зовёт с тобой.

Предлагает полетать

И ракету угадать.

По заданию педагога дети раскладывают ракеты по одной линии в горизонтальном положении, под каждой ракетой - космонавта соответствующего цвета. После этого отсчет в обратном порядке - ракеты взлетели, вызванный ребёнок размещает их в вертикальном положении. Космонавты вышли в открытый космос! Педагог распределяет их произвольно на доске, дети соединяют линией (с помощью мела) космонавта и ракету, цвета должны совпадать.

Дидактическая игра "Назови ласково "

Цель: Учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: Картинки с изображением животных.

Описание игры: Воспитатель показывает ребенку картинку с изображением животного, например волка и спрашивает что это? (волк). Затем просит ребенка назвать волка ласково (*волчонок*).

Дидактическая игра «Волшебный мешочек»

Цель: закреплять умение детей называть животное; развивать зрительную память, внимание.

Материал: «волшебный мешочек», животные (лисичка, волк, медведь, белка, заяц, еж)

Участники: дети 2-3 лет (вся группа, воспитатель).

Ход игры :Воспитатель предлагает детям по очереди достать из «волшебного мешочка» животное, назвать его. Воспитатель может предложить, не заглядывая в мешочек, найти то, что он скажет. По очереди играют все дети.

Дидактическая игра «Бабочки»

Цель: закреплять знание цветов (желтый, синий, зелёный, красный, развивать мелкую моторику рук.

Материал: изображение поляны с цветочками (красного, синего, зеленого и желтого цвета), бабочки (*красного, синего, зеленого и желтого цвета*).

Участники: дети 2-3 лет (4 человека, воспитатель).

Ход игры : У каждого ребенка по бабочке.

Воспитатель просит детей спрятать бабочек, и объясняет как это сделать (надо посадить бабочку на цветок такого же цвета). Воспитатель спрашивает малышей: «Куда ты посадил бабочку?» (На желтый цветок);

Затем воспитатель просит посадить бабочек под цветочки. Красную бабочку под красный цветочек, синюю бабочку под синий цветочек и т. д. «Куда посадил красную бабочку?» (под красный цветочек)

Если ребенок не отвечает на вопросы, воспитатель отвечает за него.

Дидактическая игра «Кто что ест».

Цель: закреплять знания детей о насекомых (*что они едят*) развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о насекомых.

Материал: предметные картинки с изображением насекомых для них.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям *«посмотреть»* насекомых на лугу. Воспитатель вызывает детей парами. Один ребенок называет насекомое и выставляет его, а второй - ищет для нее пищу, ставит картину рядом с насекомым.

Разноцветные прищепки

Цели: Работать над закреплением знания цветов (*красный, жёлтый, зелёный, синий*). Научить подбирать прищепки нужного цвета. Обогащать словарь детей. Развивать мелкую моторику кистей рук. Усидчивость, умение играть в паре.

Ход игры:

- Синей тучке делаем дождик из синих прищепок
- Желтому солнышку делаем лучики из желтых прищепок
- Красному цветку делаем лепестки из красных прищепок
- Зеленой травке делаем травинки из зеленых прищепок.

«Поручения»

Дети выполняют поручения воспитателя:

-Миша, возьми большую грузовую машину с красным кузовом и покатай ее по полу.

-Настя, возьми маленький синий автобус и поставь его на стул.

В конце игры каждый ребенок вспоминает, какая у него была машина (в зависимости от речевых возможностей рассказывает или показывает).

«Покатаем машины»

Дети выбирают себе машинки. Дети сначала везут свои машинки быстро, затем по команде воспитателя - медленно. Потом машинки едут вперед, затем - назад. Потом машинки гудят громко, затем – тихо.

«Воробушки и автомобиль»

Несколько детей (воробушки) скачут по дороге и чирикают: «Чик-чирик». Вдруг на дороге показывается автомобиль (ребенок, изображающий автомобиль). Как только «автомобиль», приблизившись к «воробьям», издаст громкий сигнал «би-би-би», воробьи, размахивая крылышками, разлетаются.

«Найди такую же картинку»

На столе у воспитателя и у каждого ребенка парные картинки с изображением грузовой, легковой машины, автобуса, троллейбуса, трамвая. Дети находят на столе воспитателя картинку, парную своей.

«Игрушечная или настоящая?»

Рассматриваются иллюстрации с изображением настоящей и игрушечной машины. Дети отвечают на вопросы воспитателя (по возможности фразой). Сравнивается, что можно возить, катать на игрушечной машине, а что перевозить на настоящей грузовой машине; кто везет игрушечную машину, а кто управляет настоящей машиной. Делается вывод-обобщение: настоящие машины перевозят людей, грузы, управляет машиной водитель (шофер).

«Покатаем игрушки в машине»

На столе у воспитателя разложены игрушки. Каждый ребенок подходит к столу и по желанию выбирает игрушку, которую он будет катать в игрушечной машине. Отрабатываются фразы:
-Я буду катать куклу.
-Я покатаю мишку.