

Каталог развивающих игр для детей младшего дошкольного возраста.



Подготовила : Адылшина Алиса Юрьевна

Где позвонили?

Цель. Определение направления звука. Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка и т.п.). Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» — и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

Скажи, что ты слышишь

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи. Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

Тихо — громко!

Цель. Развитие координации движений и чувства ритма. Оборудование. Бубен, тамбурин. Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий — полным шагом, под более громкий — бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

Наседка и цыплята

Цель. Закрепление понятий о количестве. Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят. Описание игры. Два стола составляют вместе. За стол садится наседка (ребенок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят. Каждый ребенок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребенок, у которого на карточке три цыпленка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

Кто что услышит?

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи. Оборудование. Ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т.д. Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т.д., а дети должны отгадать каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Продавец и покупатель

Цель. Развитие словаря и фразовой речи. Оборудование. Коробки с горохом и

различной крупой. Описание игры. Один ребенок — продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырех—пяти), в каждой разный вид продуктов, например, горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

Найди игрушку

Цель. Развитие координации движений. Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла. Описание игры. Вариант 1. Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребенок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребенку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребенок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок. Вариант 2. Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребенок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят: Кукла Таня убежала, Вова, Вова, поищи, Как найдешь ее, то смело с нашей Таней попляши.

Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают. Ребенок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши. **Часовой**

Цель. Развитие ориентации в пространстве. Оборудование. Повязка на глаза. Описание игры. Посередине площадки чертят круг. В середине круга ребенок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре—шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

Где звенит?

Цель. Развитие ориентации в пространстве. Оборудование. Колокольчик, барабан, дудочка и пр. Описание игры. Педагог дает одному ребенку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.

Где постучали?

Цель. Развитие ориентации в пространстве. Оборудование. Палочка,

стульчики, повязки. Описание игры. Все дети сидят в кругу на-стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребенок стучит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку. Если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить: если не находит, продолжает водить. **Жмурки**

с колокольчиком

Цель. Развитие ориентации в пространстве. Оборудование. Колокольчик, повязки. Описание игры. Вариант 1 Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком. Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит. Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бежит по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

Жмурки с голосом

Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве. Оборудование. Повязки. Описание игры. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал.

Встречайте гостей!

Цель. Развитие слухового внимания. Оборудование. Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочка с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.). Описание игры. Педагог объявляет детям, что к ним сейчас приедут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка — шапочку с длинными ушками, а мишка — шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка — с барабаном, а зайка — с балалайкой. Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, малыши становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки

Ветер и птицы

Цель. Развитие координации движений. Оборудование. Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда). Описание игры. Педагог распределяет детей на две группы: одна группа — птички, другая —

ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать. Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т.п. С флажком (или с веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передается новому победителю.