**Картотека дидактических игр 2 младшая группа**

**Социально коммуникативные игры**

**«Какое у меня настроение?»**

Дидактическая цель: Учить понимать эмоции и чувства, выражать их с помощью мимики и жестов. Воспитывать дружбу и заботу друг о друге.

Игровая цель: Доброжелательно относиться друг к другу.

Игровые действия: передача настроения мимикой.

Правила игры: Высказывается тот, кого назовет воспитатель

Ход игры: Воспитатель выдает детям зеркала. Показывает картинку. Просит высказаться по поводу настроения изображенного героя. Затем предлагает посмотреть в зеркало и нахмуриться как тучка, рассердиться как волк, изобразить испуганного зайчика, удивиться как малыш, улыбнуться как солнышко.

Результат: Тот, у кого получается более удачно, получает фишку.

**«Путешествие в сказку»**

Дидактическая цель: Учить детей понимать, какие чувства вызывают те или иные поступки. Как настроение может влиять на поведение. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Игровые задачи: отвечать по очереди, слушать ответы товарищей.

Игровые действия: поиск картинки, рассказ.

Ход игры: На столе разложены картинки. Воспитатель предлагает посмотреть на сказочных героев. Рассказать кто из них хитрый, капризный, злой, грустный, веселый, добрый. Обосновать свой ответ эпизодами из сказок.

Результат: За полный ответ дети хвалят ребенка.

**«Послушай, что скажу».**

Дидактическая цель: Дать понять детям, что слова влияют на настроение (слово огорчает, слово утешает). Учить понимать настроение других людей. Закрепить умение давать словесное определение каждому чувству.

Игровая цель: слушать ответы товарищей, не перебивать.

Игровое действие: поиск карточки.

Ход игры: воспитатель выставляет на столе картинки. Читает отрывок из произведения и предлагает детям найти соответствующую картинку. Объяснить свой выбор.

Результат: За правильный ответ дети получают фишки.

**«Давайте познакомимся!»**

Дидактическая задача: закреплять умение детей знакомиться, называть свое имя, употреблять в своей речи вежливые слова.

Игровая задача: Сказать кукле своё имя

Игровые действия: Подойти к кукле, поздороваться и назвать своё имя.

Правила игры: Подходить друг за другом

Ход игры: К детям «пришла в гости» новая кукла. Она желает познакомиться.

Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла. Давай познакомимся, меня зовут кукла Маша, а тебя? Очень приятно!». Дети по одному подходят к кукле и называют свое имя. Кто познакомился с куклой, то может знакомиться с детьми группы.

Результат: Все дети подошли к кукле и поздоровались.

**«Хорошо - плохо»**

Дидактическая задача: развивать представления детей о добрых и плохих поступках с опорой на сюжетные картинки; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать доброжелательность и чуткость у детей.

Игровая задача: Оценить поступок на картинке.

Игровые действия: Рассмотреть картинку, рассказать, что на ней изображено.

Правила игры: подходить друг за другом.

Ход игры: Дети играют в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети рассматривают картинку, описывают, что видят и оценивают поступок. Например, двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки куклу, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

Результат.

**«Комплементы»**

Дидактическая задача: учить детей говорить друг другу комплименты.

Игровая задача: Сказать другу комплимент

Игровые действия: Подобрать нужное слово.

Правила игры: Сказать комплимент другу.

Ход игры: Дети встают круг и берутся за руки. Воспитатель обращается к ребенку, стоящему справа от нее: «Саша, ты сегодня такой вежливый!». Далее Саша обращается к ребенку, которого он держит за руку справа. Если ребенку трудно произнести комплимент, то ему помогают другие дети.

Результат: Все дети скажут друг другу приятные слова.

**«Волшебная палочка»**

Дидактическая задача: продолжать воспитывать умение быть ласковыми.

Игровая задача: Сказать друг другу ласковое слово.

Ход: Дети встают в круг. Один ребенок передает палочку рядом стоящему и ласково его называет

Результат: Все дети сказали друг другу ласково слово.

**Познавательное развитие: Культурно гигиенические навыки**

Дидактическая задача: Закрепить и проверить культурно-гигиенические навыки.

Игровая задача: Найти нужную картинку

Игровые действия: Найти нужную картинку объяснить свой выбор.

Правила игры: Объяснить значение выбранной картинки.

Ход: На доске весит картина, изображающая неопрятного ребенка, у детей маленькие картинки, на которых нарисованы предметы туалета. Дети ищут среди своих картинок предмет, которым необходимо дополнить большую картину. Когда они отдают картинку воспитательнице, то должны объяснить его назначение, например, “Вот мыло и щетка для умывания”. Или: “Вот гребень для того, чтобы девочка причесалась”.

Результат: Все картинки правильно подобранны.

**«Что нужно кукле?»**

Дидактическая задача: Упражнять культурно-гигиенические навыки.

Игровая задача: Найти нужную картинку

Игровые действия: Найти нужную картинку объяснить свой выбор.

Правила игры: Объяснить значение выбранной картинки.

Ход: Детям показывается картинки с изображением предметов личной гигиены, обсуждается, для чего нужен каждый предмет, затем перемешиваются картинки и раздаются всем, воспитатель берет куклу и говорит детям: “Наша куколка встала и хотела бы умыться, но чем?”. Дети приносят картинки, на которых нарисованы предметы, нужные кукле для умывания. Игра продолжается. Воспитательница направляет игру так, чтобы чередовались все виды деятельности. Например, она говорит: “Наша кукла умылась и хотела бы причесаться, но чем? Наш; кукла умылась, но еще не завтракала. Что мы ей дадим есть? Наша кукла собралась на прогулку, что она наденет?”

Результат: Все картинки правильно подобранны.

**"Угостим кукол чаем"**

Дидактическая задача: познакомить ребенка с назначением посуды, учить выполнять предметно-игровые действия (расставлять чашки, блюдца, раскладывать ложки).

Игровая задача: Угостить куклу чаем

Игровые действия: Накрывать стол для куклы.

Ход: взрослый говорит малышу: "К нам в гости пришли куклы, их надо посадить за стол, угостить чаем. Давай расставим чашки и блюдца. Теперь разложи ложки к чашкам. Налей чай в чашки. Напои чаем наших гостей". Если ребенок испытывает затруднения, показать, как надо действовать. В конце игры взрослый подытоживает: "Чай мы наливали в чашки, куклы пили чай".

Результат: Правильно накрытый стол

**"Водичка, водичка!"**

Дидактическая задача: воспитывать стремление к самостоятельности при выполнении навыков самообслуживания.

Игровая задача: Повторять потеку.

Игровые действия: Повторение движений со словами потешки.

Ход: взрослый показывает детям двух кукол и говорит, что куклы хотят обедать, но у них грязные руки и лицо. Взрослый спрашивает: "Что надо сделать? - Надо вымыть куклам руки! Попросим водичку: Водичка, водичка, умой мое личико, чтобы глазоньки блестели, чтобы щечки краснели, чтоб кусался зубок, чтоб смеялся роток!" Показывает и рассказывает детям, как надо мыть куклам руки и лицо перед обедом. Далее предлагает детям вымыть свои руки и лицо, при этом взрослый повторяет потешку "Водичка, водичка!"

Результат: Чистая кукла

**"Вымой руки"**

Дидактическая задача: учить ребенка мыть руки

Игровая задача: Чисто вымыть руки

Игровые действия: Правильно мыть руки

Правила игры: Повторять движения за воспитателем

Ход: взрослый обращается к ребенку: "Мы пришли с прогулки, нам нужно вымыть ручки. Зайчик будет смотреть, как мы моем ручки". Взрослый ставит игрушку на край умывальника и показывает ребенку движения руками под струей воды. В конце процедуры взрослый от имени зайчика хвалит ребенка.

Результат: Чистые руки.

**"Мыльные перчатки"**

Дидактическая задача: учить ребенка намыливать руки с внешней и внутренней стороны.

Игровая задача: Намылить руки с внешней и с внутренней стороны.

Игровые действия: Повторять движения за воспитателем

Правила игры: Сделать из мыла на руках перчатки.

Ход: взрослый подводит ребенка к умывальнику, стоит за его спиной, берет в руки мыло и показывает круговые движения рук при намыливании. Затем передает ребенку кусок мыла и просит его повторить движения намыливания.

Движения нужно делать до тех пор, пока не образуется белая пена. Обращается внимание ребенка на белые ручки, взрослый говорит: "Вот, какие у нас перчатки - белые!" Далее взрослый помогает ребенку смыть пену под струей воды.

Результат: Чистые руки.

**"Умывалочка"**

Дидактическая задача: учить ребенка умываться.

Игровая задача: Научиться умываться.

Игровые действия: Повторять движения за воспитателем.

Ход: взрослый приводит ребенка (после сна) в ванную комнату, просит посмотреть на себя в зеркало, обращает его внимание на глазки, ротик, щечки и т.д. Предлагает ребенку умываться вместе с ним, при этом показывает, как это нужно сделать. Взрослый произносит потешку:

Выходи, водица, мы пришли умыться!

Лейся на ладошку, по-нем-нож-ку...

Нет, не понемножку - посмелей,

Будем умываться веселей!

В конце умывания взрослый учит малыша вытирать лицо насухо полотенцем, просит посмотреть на себя в зеркало, говорит: "Аи, какой чистый ребенок, посмотри на себя в зеркало!"

Результат: Чистое лицо.

**"Делаем прическу"**

Дидактическая задача: учить ребенка держать в руке расческу и расчесывать волосы движениями сверху-вниз.

Игровая задача: Научиться расчёсываться.

Игровые действия: Правильно держать расчёску, расчёсываться сверху вниз.

Правила игры: Расчесать куклу.

Ход: взрослый демонстрирует ребенку куклу и обращает внимание на ее прическу: "Посмотри, у куклы красивая прическа: длинные, ровные волосы, бантик. Красивая кукла! Давай и тебе сделаем красивую прическу!" Взрослый расчесывает перед зеркалом волосы ребенка, затем просит малыша попробовать это сделать самому: дает расческу в руки ребенку при этом помогает удерживать ее, вести руку с расческой сверху вниз. В конце расчесывания просит ребенка посмотреть в зеркало, обращает его внимание на то, что он стал таким же красивым, как кукла.

Результат: Расчёсанные волосу куклы.

**"Почистим зубки"**

Дидактическая задача: учить чистить зубы

Игровая задача: Почистить зубы.

Игровые действия: правильно чисть зубы.

Ход: взрослый просит ребенка посмотреть в зеркало и улыбнуться, при этом обращает его внимание на зубы. Затем говорит, чтобы зубы не болели, нужно их чистить. Взрослый достает две щетки: одну дает в руки ребенку, а другой показывает, как нужно проводить щеткой по зубам, при этом произносит потешку:

Ротик, ротик! Где ты ротик?

Зубки, зубки! Где вы зубки?

Щечка, щечка! Где ты щечка?

Будет чистенькая дочка!

В конце игры взрослый вместе с ребенком смотрят в зеркало и улыбаются, показывая чистые зубы.

Результат: Почищенные зубы.

**"Фонтанчики"**

Дидактическая задача: учить ребенка полоскать рот.

Игровая задача: Научиться поласкать рот.

Игровые действия: Набрать водичку в рот, и прополоскать.

Ход: взрослый подводит ребенка к зеркалу в ванной комнате и предлагает пускать фонтанчики, произносит потешку:

Наберем водичку в рот пусть фонтанчик оживет!

Взрослый набирает в рот воду и показывает, как выпустить воду изо рта, затем, как надо полоскать рот.

Ребенку предлагается сделать так же. В конце занятия взрослый хвалит ребенка.

Результат: Чистый рот

**«Носики - курносики»**

Дидактическая задача: Научиться пользоваться носовым платком.

Игровая задача: хорошо вытирать нос

Игровые действия: Повторять движения, за взрослым.

Ход: взрослый произносит потешку, демонстрируя каждое действие:

Носовой платок в кармашке (достает платок из кармана),

Будем нос им вытирать (показывает действие с платком),

Чтобы носик, наш курносик, снова чистым был опять (убирает платок в карман).

Взрослый просит каждого ребенка показать, как он умеет пользоваться носовым платком

Результат: Чистый нос.

**«Найди пару»**

Дидактическая задача: учить различать парную обувь и одежду, подбирать правильно к левому варианту обуви, одежды – правый.

Игровая задача: Подбирать правую левую ногу.

Игровые действия: Подбор правильной картинки.

Правила игры:

Ход: педагог вводит детей в игровую ситуацию: «Маша – растеряша разбросала свою одежду и обувь по разным углам. Она не может ничего найти сама. Один носок нашла, а другой найти не может, один сапог нашла, а другой не знает, где и т.д.». Детям предлагается помочь Маше – растеряше найти пару предметов одежды и обуви. Педагог предъявляет правый вариант пары (носок, сапог и т.д.) и предлагает выбрать левый. При этом дается инструкция: «Найди пару». В случае затруднения выполнения задания помогает отыскать пару, обращает внимание ребенка на одинаковый размер и цвет. Через некоторое время взрослый просит отыскать эту же пару самостоятельно.

Результат: Все пары найдены.

**Познавательное развитие:**

**Формирование элементарных математических представлений**

Дидактическая задача: Формировать у детей представления о целостном образе предмета, собрать картинку, разрезанную на 4 части.

Игровая задача: Начать действие по сигналу воспитателя. Кто первый соберёт картинку.

Игровые действия: Поиск нужных частей складывание целой картинки.

Правила игры: Начать собирать картинку вместе со всеми.

Ход: Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т. п.). Воспитатель просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания детям предлагаются для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые они сравнивают с изображением.

Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

Результат: Собранная целая картинка

**«Узнай форму предмета»**

Дидактическая задача: закреплять название геометрических фигур

Игровая задача: Забирать только те фигуры, которые есть у тебя на карточке.

Игровые действия: Поиск нужной фигуры

Правила игры: Первым закрыть все фигуры

Ход: У каждого ребенка карточка с геометрическими фигурами: круг, квадрат, треугольник. Воспитатель показывает маленький круг. Тот ребенок, у которого есть такая фигура, забирает маленький круг и кладет на свой.

Воспитатель показывает другую маленькую фигуру, и снова тот, у кого есть эта фигура, забирает ее себе.

И так до тех пор, пока не будут закрыты фигуры в ряду. Кто первый закроет все фигуры, тот и победитель.

Результат: Полностью закрытая карточка.

**«Один- много»**

Дидактическая задача: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много».

Игровая задача

Игровые действия

Правила игры

Ход

Результат.

**«Украсим коврик»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Игровая задача: правильно разместить круги на коврике.

Игровые действия: Украшать коврик.

Правила игры: Большие кружочки разместить с в углы, маленькие по середине.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, к нам в гости пришел мишка. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте мы ему поможем украсить коврики. Чем мы их будем украшать? (кругами) Какого цвета круги? По величине они одинаковые или разные? Куда вы положите большие круги? (в углы) Куда вы положите маленькие круги? (посредине) Какого они цвета? Мишке очень понравились ваши коврики, он теперь подарит эти коврики своим друзьям».

Результат: Правильно украшенный коврик

**«Закрой двери в домиках».**

Дидактическая задача: формировать умение сравнивать предмет, соизмеряя его с другим по заданному признаку (величине).

Игровая задача: Найти нужную по ширине полоску.

Игровые действия: Подбирание по ширине нужной полоски.

Правила игры: Закрыть все двери в домиках.

Ход: Для каждого ребенка вырезают из бумаги (картона) домик с прямоугольной прорезью для двери. Ребенку дают две двери, одна из которых точно закрывает прорезь в домике, другая намного уже. В домике живут звери. Дети должны закрыть дверь подбирая нужную по ширине полоску.

Результат. Правильно закрытые двери.

**«Угости мышек чаем»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Игровая задача: Подобрать правильно предметы по величине.

Игровые действия: Подбирание нужных по величине предметов.

Ход: Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто к нам пришел в гости, серые мышки. Посмотрите, они принесли с собой угощение. Посмотрите, мышки одинаковые по величине или разные? Давайте мы их угостим чаем. Что для этого нужно? Сначала мы возьмем чашки. Какая эта чашка по величине, большая или маленькая? Какой мышке мы ее отдадим?» Затем сравниваем по величине блюдца, конфеты, печенье, яблоки и груши и сопоставляем их с величиной мышек. Предлагаем детям напоить мышек и угостить их фруктами.

Результат: Мышки получили угощение.

**«Подбери дорожки к домикам»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по длине, активизировать в речи детей слова «длинный, короткий».

Игровая задача: Найти нужную дорожку.

Игровые действия: Сравнивать длинные короткие дорожки.

Правила игры: Подрать правильную дорожку.

Ход: рассказываем детям о том, что зверюшки построили себе домики, но не успели построить к ним дорожки. Посмотрите, вот домики зайки и лисички. Найдите дорожки к их домикам. Какую дорожку вы сделаете зайчику, длинную или короткую? Какую дорожку вы положите к домику лисы? Далее подбираем дорожки к домикам других зверюшек.

Результат: Правильно подобранные дорожки.

**«Почини коврик»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький»

Игровая задача: Помочь зайчикам починить коврик.

Игровые действия: Сравнение двух предметов по величине.

Правила игры: Подобрать правильно геометрические фигуры.

Ход: Воспитатель говорит: «Посмотрите, какие коврики нам принесли зайки, красивые, яркие, но кто – то эти коврики испортил. Зайки теперь не знают, что с ними делать. Давайте мы им поможем починить коврики. Какие коврики по величине? Какие заплатки мы положим на большой коврик? Какие мы положим на маленький коврик? Какого они цвета? Вот мы и помогли зайчатам починить коврики».

Результат: Получают красивые коврики.

**«Сбор урожая»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Игровая задача: Разложить овощи в нужные корзинки.

Игровые действия: Подбирать овощи в нужную корзинку.

Правила игры: В большую корзинку складывать большие овощи, в маленькую маленькие.

Ход: Воспитатель рассказывает о том, что зайка вырастил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста). Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее положим?» В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

Результат: Правильно собранные корзинки.

**«Сбор урожая»**

Дидактическая задача: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много».

Игровая задача: Сложить по одной картошке.

Игровые действия: Складывание картошки в корзину

Ход: приглашаем детей в огород собрать урожай картошки, уточняем, сколько картошки в огороде (много). Предлагаем собрать по одной. Спрашиваем у каждого ребенка, сколько у него картошек. «Давайте сложим все картошки в корзинку. Сколько ты положил, Дима? Сколько ты положила, Амина? Сколько стало картошки в корзинке? (много) По сколько картошки осталось у вас? (ни одной). И аналогичная игра со всеми овощами.

Результат. Полная корзина

**«В гости»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький, длинный, короткий».

Игровая задача: Сравнить овощи по величине.

Игровые действия: Сравнивание овощей по величине.

Ход: Воспитатель рассказывает: «Жили – были в лесу два зайчика и решили они пойти в гости со своим угощением. Они собрали с огорода морковки, огурчики и картошку. Посмотрите, ребята, зайчики одинаковые по величине или разные? Чем отличаются овощи? Положите их рядом и посмотрите, какие из них длиннее, а какие короче. Проведите пальчиками по овощам. Какие овощи вы отдадите большому зайчику? Какие- маленькому? Зайчики очень рады, что вы им помогли».

Результат: Каждый зайчик получил правильное угощение.

**«Найди предмет»**

Дидактическая задача: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Игровая задача: Начать искать предмет, когда подкатиться обруч.

Игровые действия: Поиск нужного предмета

Правила игры: Правильно соотнести предметы и обручи.

Ход: 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.

Результат: Подобранные все предметы по образцу.

**«Три квадрата»**

Дидактическая задача: научить детей соотносить по величине

три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький».

Игровая задача: Построить башню

Игровые действия: Соотносить по величине квадратики.

Правила игры: Строить башню сверху вниз, с самого большого до самого маленького.

Ход: 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 построит из квадратов башни. Показывает, как это делается: помещает на фланелеграфе снизу-вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах».

Результат. Построить башню.

**Познавательное развитие:**

**Окружающий мир**

Дидактическая задача: формировать у детей понятие насекомое. Узнавать и называть представителей насекомых: муха, бабочка, стрекоза и т. д.

Игровые правила: начинать свои действия по сигналу воспитателя. Кто первый соберёт картинку, называет её.

Игровое действие: поиск нужных частей, складывание целой картины.

Ход игры: На столах перед детьми лежат разрезные картинки с изображением насекомых. Дети должны собрать разрезные картинки, угадать насекомое и назвать его. Если дети затрудняются назвать насекомое, воспитатель помогает, загадывая загадки:

Всех жучков она милей

Спинка красная у неё.

А на ней кружочки

Чёрненькие точки. *(божья коровка)*

У неё четыре крыла,

Тело тонкое, словно стрела,

И большие, большие глаза.

Называют её… *(стрекоза)*

Сок цветов душистых пьёт.

Дарит нам и воск и мёд.

Людям всем она мила,

А зовут её… *(пчела)*

Чок, чок, чок!

Прилетел к нам в сад… *(жучок)*

Результат: дети должны угадать всех животных.

**«Где чей хвост?»**

Дидактическая задача: закрепить знания детей о частях тела животных.

Игровые правила: брать карточки по очереди и только те, которые подходят к основной картинке.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

Ход игры: Детям воспитатель раздаёт карточки с изображением хвостов животных. На столе лежат карточки с изображением животных без хвостов. Дети поочерёдно берут со стола карточку и подбирают соответствующее животное: волк, лиса, медведь, белка, заяц

и т. д.

Результат: Игрокам нужно найти все части тела животного.

**«Четвёртый лишний».**

Дидактическая задача: дифференцировать домашних и диких животных по их основным признакам.

Игровые правила: накрыть фишкой только то животное, которое на карточке лишнее.

Игровое действие: найти на карточке животное и закрыть его фишкой.

Ход игры: Дети сидят за столом. Перед ними лежат карточки, разделённые на четыре клеточки. В трёх клеточках изображены дикие или домашние животные. В четвёртой клеточке изображён фрукт или овощ. Дети должны найти лишний предмет и закрыть его фишкой. Посмотрите внимательно на карточку и закройте фишкой лишний предмет.

Результат: закрыть правильно лишний предмет.

**«Кто что ест?»**

Дидактическая задача: уточнять знания детей названий животных и то, чем они питаются. Развивать наблюдательность и внимание.

Игровые правила: начинать подбирать карточки по сигналу воспитателя. Выполнять действия, не мешая друг другу.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

Ход игры: Перед детьми лежат карточки с изображением животных. Дети подбирают на столе у воспитателя для животных с соответствующей картинкой: для кошки молочко в миске, для собачки косточка, для свинки кашка, для козочки травка.

Результат: Правильно подобранные картинки.

**«Где спрятался зайчик!»**

Дидактическая задача: Составлять описательные загадки и отгадывать загадки о растениях.

Игровая задача: Описать растение под каким спрятана игрушка. Найти игрушку по описанию.

Игровые действия: Поиск игрушки.

Правила игры: назвать растение можно только после описания какого-либо признака поочередно.

Ход: Из группы детей выбирают водящего, остальные делятся на две подгруппы. Водящий прячет зайчика под какое-либо растение (Дерево, кустарник) так, чтобы остальные дети не видели, куда спрятана игрушка. Затем водящий описывает растение (если затрудняется, то воспитатель помогает). Какая группа догадается быстрее, под каким растением зайчик, та идет его искать.

Результат. Найденная игрушка.

**«Где растет?»**

Дидактическая задача: учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя

Игровая задача: Действовать по сигналу.

Игровые действия: Разобрать муляжи на овощи и фрукты.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад

Ход: Среди детей делятся на две команды: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинками. Та команда, которая первой закончила работу, выигрывает.

Результат: Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

**«Наши друзья»**

Дидактическая задача: Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные),

Игровая задача: Найти картинку которая нужна твоему животному.

Игровые действия: Поиск нужной картинки.

Ход: Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Результат. Кто первый собрал картинку выигрывает.

**«Съедобное – не съедобное»**

Дидактическая задача: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах.

Игровая задача: Поймать мяч только тогда, когда ведущий называет съедобное.

Игровые действия: Ловить мяч, когда съедобное.

Ход: Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Результат: Выигрывает тот, кто больше всего правильно поймал мяч.

**«Чудесный мешочек»**

Дидактическая цель: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Игровая задача: Угадать предмет в мешочке.

Игровые действия: Угадывание предмета в мешочке.

Ход: Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

Результат: Кто больше угадал предметов

**«Собери грибы в лукошко»**

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора в лесу.

Игровая задача: Правильно собрать грибы.

Игровые действия: Распределить грибы на съедобное и несъедобное.

Правила игры: В лукошко ложиться только съедобные грибы

Ход: Детям раздаются карточки с грибами. Задача детей назвать свой гриб, описать его, где его можно найти (под березой, в еловом лесу, на поляне, на пеньке и т.д.), какой он: съедобный положить в «лукошко», не съедобный оставить в лесу (объяснить почему).

Результат: В лукошке только съедобные грибы.

**«Когда это бывает?»**

Дидактическая задача: Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

Игровая задача: Первым закрыть свою карту

Игровые действия: Найти свою карточку. Объяснить почему она нужна тебе.

Правила игры:

Ход: Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Результат: Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

**«Угадай по описанию»**

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.).

Игровая задача: Правильно описать предмет.

Игровые действия: описывать свою карточку.

Ход: Карточки раздаются детям. Их задача, не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке.

Результат: Правильно описанная карточка.

**«Путешествие под водой»**

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

Игровая задача:

Игровые действия:

Правила игры:

Ход: Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек.

Результат: Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема.

**«Путаница»**

Дидактическая задача: Уточнить знания детей о частях комнатного растения (лист, стебель, цветок). Учить детей правильно называть части.

Игровая задача: Не ошибиться в выборе.

Игровые действия: Поиск частей и складывание целой картинки.

Правила игры: Сложить правильно картинки

Ход: Воспитатель приготавливает карточки с изображением частей растения. Дает ребенку задание: «Сложи правильно, как бывает» Затем путает расположение частей. Можно ли сложить так? Почему нельзя? Назови, что это (указать на ту или иную часть растения).

Результат: За правильный ответ ребенок получает фишку.

**«Кто что любит?»**

Дидактическая задача: Уточнить знания детей о том, чем питаются отдельные животные. Развивать сообразительность, быстроту мышления.

Игровая задача: Не мешать друг другу, внимательно слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Игровые действия: отвечать на вопросы

Правила игры:

Ход: Воспитатель показывает карточку с изображением продуктов питания того или иного животного. Спрашивает: «Кто это ест?» Дети отвечают, что изображено на картинке и кто это ест.

Результат: Побеждает тот, кто заработает большее количество фишек.

**Речевое развитие:**

**«Кто как кричит? »**

Дидактическая задача: соотносить название животного с названием детеныша.

Игровая задача: Найти маму детёныша животного

Игровое действие: дети берут детёныша, и ищут его маму.

Правила игры: Дети должны взять животного живущего в домике, узнать его по голосу, и найти его маму.

Ход: 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.

Результат:в ходе игры научаться соотносить название животного с названием детёныша.

**«Назови ласково»**

Дидактическая задача: Учить образовывать существительные с уменьшительно- ласкательным суффиксом.

Игровая задача: Образовывать ласковые слова.

Игровые действия: образовывают слова

Правила игры: Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет первое слово, а ребёнок, возвращая мяч, называет второе.

Ход: Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет первое слово, а ребёнок, возвращая мяч, называет второе.

Результат. Образовывают слова с уменьшительно- ласкательным суффиксом

**«Где чей домик?»**

Дидактическая задача: закреплять знания детей о том, где живут животные и люди.

Игровое действие: брать одну фигурку со стола и помещать в соответствующий домик, пояснять свои действия словами. Соблюдать очерёдность.

Игровое действие: поиск нужного домика для фигурки.

Ход игры

Дети поочерёдно берут со стола фигурки одного из гостей, и помещают в соответствующий домик на магнитной доске.

-Сашенька и Машенька живут в домике.

-Утка живёт у бабушки в сарайчике.

-Цыплята живут у бабушки в сарайчике.

-Зайка живёт в лесу в норке.

-Где живёт сорока? *(в лесу на дереве)*

Результат: Закрепление знаний о диких и домашних животных.

**«Кто в домике живёт»**

Дидактическая задача: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать речевое дыхание детей.

Игровая задача: Узнавать маму и детёныша животного по голосу

Игровые действия: Сначала воспитатель показывает всех животных и их детёнышей, и показывает кто как звучит, потом прячет их в домике, и дети должны угадать что это за животного.

Правила игры: угадать детёныша или маму детёныша

Ход: (Воспитатель показывает картинку с изображением собаки). Кто это? Собака лает громко: «ав-ав». А это кто? (ответы детей) Щенок лает тихо (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). (Воспитатель показывает картинку с изображением кошки). Кто это? Кошка мяукает громко: «Мяу-мяу». А это кто? (ответы детей) котенок мяукает тихонечко.

Пошли зверюшки домой (картинки убираются за кубики). Отгадайте, кто в этом домике живет: «ав-ав» (произносится громко? (Ответы детей) Правильно, собака (показывает картинку). Как она лаяла? (ответы детей).

Отгадайте, кто в этом домике живет: «мяу-мяу» (произносит тихо? Как котенок мяукал?

Аналогично дети отгадывают, кто живет в других домиках и повторяют звукосочетания по нескольку раз.

Результат: соотносят животного и детёныша по звуку.

**«Чудесный мешочек»**

Дидактическая задача: ориентироваться на род имени существительного при определении предмета по его признакам.

Игровая задача: Угадать предмет по описанию.

Игровые действия: Угадывать предмет по описанию

Правила игры:

Ход: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец?  (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это?  (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты. Спасибо, заяц, что пришел к нам.

Результат: педагог хвалит детей за сообразительность

**Чего не стало?**

Дидактическая задача: Упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Игровая задача: Угадать спрятанный предмет.

Игровые действия: Запомнить все предметы и угадать предмет которого не стала.

Правила игры: Не подглядывать.

Ход: Воспитатель перед детьми выкладывает 3-4 предмета, и предлагает запомнить все предметы, лежащие на столе. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает один предмет. После этого дети открывают глаза, и должны угадать какого предмета не стало.

Результат. Угадывают выбранный предмет.

**Художественно эстетическое развитие.**

Дидактическая задача: Учить подбирать цвета по наглядному образцу.

Игровая задача: Подобрать прищепки к цветку.

Игровые действия: Прикрепляют прищепки одного цвета прикрепить к цветку такого же цвета.

Правила игры: играют 2-4 ребенка, нужно прищепки одного цвета прикрепить к цветку такого же цвета.

Ход: Воспитатель дает детям прищепки разного цвета и просит прикрепить прищепки одного цвета вокруг цветочка того же цвета.

Результат: Собрать цветки разного цвета.

**«Найди пару»**

Дидактическая задача: Учить детей подбирать предметы разных по пропорции по образцу, закреплять знания основных цветов, развивать память и внимание.

Игровая задача: подобрать вещи по цвету.

Игровые действия: поиск нужных вещей, самостоятельно одеть куклу.

Правила игры: Одеть куклу правильно.

Ход: Воспитатель показывает кукол в шапочках (синего, зеленого, красного и желтого цвета) и просит детей подобрать им одинаковые по цвету варежки и шарфы. Изображения шарфов и варежек раскладываются на столе врассыпную. Кукол рассаживают на стулья вокруг стола. Воспитатель показывает детям, как подбирать теплые вещи для кукол. Затем просит выполнить задание самостоятельно одеть свою куклу. В игре могут принять участие несколько человек. Тогда задание выполняется на скорость, кто первым соберет комплект для своей куклы.

Результат: Правильно одетая кукла.

**«Определи по ритму»**

Дидактическая задача: Передавать ритмический рисунок знакомых попевок и узнавать их по изображению ритмического рисунка.

Ход игры: Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку.

**«Весело - грустно»**

Цель: Развивать у детей представление о характере музыки (веселая – спокойная – грустная).

Ход игры: Дети слушают пьесу веселого, грустного или спокойного характера и с помощью пособия определяют ее характер (закрывают фишкой соответствующее изображение на одном из квадратов карточки в такой последовательности, в какой изменялся характер музыки), объясняют свои действия. Цифры на фишках показывают эту последовательность.

На следующем занятии дети прослушивают незнакомую пьесу, заранее зная об этом. Они определяют ее настроение и придумывают название, поясняя при этом свои действия. Остальные дополняют ответ, выражая свои чувства. Затем дети выполняют следующие задачи: с помощью пособия определяют характер незнакомой пьесы и передают его в движении.

**«Угодай-ка»**

Игра проводится с подгруппой детей (4—6) за столом. У каждого одна карте и две фишки. Воспитатель произносит: «Гага-га» (поет на ре первой октавы). Дети, у которых на карточке изображен гусь, должны закрыть его фишкой. Воспитатель произносит: «Гага-га» (поет на ля первой октавы), дети закрывают фишкой картинку с гусенком.

**«Воздушные шарики»**

Дидактическая задача: формировать у детей представление о цвете; учить детей сопоставлять предметы по цвету, прикладывая друг к другу путем отбора.

Ход занятия: на листе бумаги нарисованы цветные нити и отдельно вырезаны цветные кружочки - «шарики».  Воспитатель закрепляет с детьми названия цветов; необходимо «привязать» воздушные «шарики» к нитям, подобрав их по цвету.

**«Закончи картинку»**

Цель: обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; развивать фантазию, воображение.

Ход игры: на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка.). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

«Найди друзей среди красок»

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

**Физическое развитие:**

Игровая задача: Дуть нужно только на одном выдохе, не добирая воздуха, при этом щеки у ребенка не должны надуваться, а губы слегка выдвинуты вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, иначе у него может закружиться голова.

Начать действие по сигналу воспитателя.

Игровые действия: При помощи ротового дыхания удержать бабочку. Стоять прямо при вдохе не поднимать плечи.

Правила игры: Начать дуть вместе со всеми.

Ход: Дети сидят на стульях. Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Они умеют летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. А теперь попробуйте сами подуть на них. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек. Игра повторяется несколько раз, пока все дети на подуют на бабочек.

Результат: воспитатель хвалит детей за старание

**«Спортивный инвентарь»**

Дидактические задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей со спортивным инвентарем; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, определять его назначение; развивать мышление, внимание, память, логику.

Ход игры: в комплект входят карточки с черно-белым изображением спортивного инвентаря и к ним цветные части этих картинок (от 3 до 12 частей). Ребенок выбирает черно-белую картинку и на нее накладывает цветные части этой картинки. После того, как ребенок соберет картинку, он должен назвать спортивный инвентарь, который на ней изображен.

**«Найди пару»**

Дидактические задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь и оборудование, определять к какому виду спорта он относится; развивать умение анализировать и обобщать; развивать творческое мышление и воображение.

Ход игры: играют от 2 до 4 человек. Ведущий сортирует карточки по парам и делит их поровну между игроками. По команде игроки должны подобрать парные карточки и сложить их. Побеждает тот, кто первым справился с заданием и правильно назвал спортивный инвентарь.