

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 23 «Кораблик» города Волжска Республики Марий Эл

Картотека Развивающие дидактические игры

«игровые технологии во второй младшей группе»

Составила: воспитатель Шукурова А.П.

2023г

Игровые технологии – это фундамент всего дошкольного образования. В свете ФГОС всё дошкольное детство должно быть посвящено игре. При этом, игры имеют множество познавательных и обучающих функций. Среди игровых упражнений можно выделить:

- Игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их;
- Группы игр на обобщение предметов по определённым признакам;
- Группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умения отличать реальные явления от нереальных;
- Группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.;

Игровые технологии подразделяются по методикам:

- Предметные;
- Сюжетные;
- Ролевые;
- Деловые;
- Имитационные;
- Драматизации.

Игра – это самая свободная, естественная форма погружения человека в реальную (или воображаемую) действительность с целью её изучения, проявления собственного «Я», творчества, активности, самостоятельности, самореализации.

Игра несёт на себе функции:

- Психологические, снимая напряжение и способствуя эмоциональной разрядке;
- Психотерапевтические, помогая ребёнку изменить отношение к себе и к другим, изменить способы общения, психическое самочувствие;
- Технологические, позволяя частично вывести мышление из рациональной сферы в сферу фантазии.

Картотека дидактических игр (2–я младшая группа)

Развитие звуковой культуры речи

1. «Что звучит?»;
2. «Вот так произносят звуки»;
3. «Громко — тихо»;
4. «Лошадки цокают копытцами»;
5. «Болтушка» и другие;
6. «Сдуй пёрышко»;
7. «Шар лопнул»;
8. «Летят снежинки».

Формирование грамматического строя речи

9. «Помоги найти маму»;
10. «Один и много»;
11. «Что где лежит?»;

12. «Чего не стало, кого не стало?»;

13. «Чудесный мешочек».

Расширение и активизация словарного запаса

14. «Кто это? Что это?» (существительные);

15. «Кто что делает?» (глаголы);

16. «Скажи, какой?» (прилагательные);

17. «Какое время года?»;

18. «Когда это бывает?» части суток;

19. «Назови ласково».

Картотека дидактических игр по развитию элементарных математических представлений (2-я младшая)

1. «Один – много»;

2. «Узнай по форме»;

3. «Чего больше – чего меньше?»;

4. «Что изменилось?»;

5. «Угадай, что это?» (круг, квадрат, треугольник);

6. «Из каких фигур состоит предмет?»;

7. «Что где находится?»;

8. «Положи, куда скажу»;

9. «Когда это бывает?» (части суток);

10. «Скажи наоборот» (правая – левая, впереди – сзади, вверху – внизу, далеко – близко, высоко – низко);

11. «Что длиннее, выше, шире, толще?»;

12. «Разложи по порядку» в пределах трёх (например, высокий – ниже – самый низкий).

Сенсорное воспитание

13. «Угадай, что это?» (геометрические фигуры);

14. «Назови цвет»;

15. «Назови форму»;

16. «Сравни по величине»;

17. «Разложи по цвету»;

18. «Разложи по форме»;

19. «Разложи по величине»;

20. «Собери башенку»;

21. «Собери пирамидку»;

22. Игры с мозаикой;

Картотека дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром.

1. «Укладывание в колыбель» (пение колыбельной);

2. «Что это? Кто это?»;

3. «Что изменилось»;

4. «Предметные фриз»;

5. «Времена года»;

6. «Что нам осень принесла?»;

7. «Кому что?»;

8. «Чудесный мешочек»;
9. «Устроим комнату»;
10. «Оденем куклу на прогулку»;
11. «Научим куклу раздеваться»;
12. «Купание куклы»;
13. «Укладывание куклы спать»;
14. «Живые картинки»;
15. «Будем заваривать чай»;
16. Знания о себе и своей семье «Я есть»;
17. «Моё настроение»;
18. «Я и моя семья»;
19. «Я сам!».

Картотека дидактических игр по развитию речи во 2-й младшей группе

1. "Что звучит"

Цель: Продолжать учить вычленять и узнавать звуки отдельных инструментов. Познакомить детей со звуками окружающего мира, учить их вычленять и узнавать их.

Содержание: *Вариант №1.* Воспитатель показывает музыкальные инструменты поочерёдно и демонстрирует, как они звучат. Затем предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует разными инструментами, а дети распознают, чему принадлежат разные звуки.

Вариант №2. Воспитатель показывает разные предметы и демонстрирует, как они звучат. Закрывает ширму и действует разными предметами, а дети распознают, каким предметам принадлежат эти звуки. Объясняет, что звуков в мире много и все звучат по своему.

2. "Вот так произносят звуки"

Цель: Учить детей голосом подражать звукам животных, птиц, насекомых.

Оборудование: "Говорящий куб" - где меняются карточки, на которых изображены то насекомые, то животные. то различные предметы.

Содержание: Ребёнок кидает куб говорит слова "Кубик ты катись, катись и скорей остановись" Кубик падает, какая картинка окажется сверху(например лягушка, или комар и т.д.) , ребёнок произносит звуки

3. "Громко - тихо"

Цель: Учить детей менять силу голоса: говорить то тихо, то громко. Воспитывать умение менять силу голоса.

Оборудование: Картинки с изображением больших и маленьких предметов (большая и маленькая машина, барабаны, дудочки, самолёты, и т.д.).

Содержание: Воспитатель оказывает 2 машины и говорит: " Когда едет большая машина, она сигналиит громко, вот так "БИ,БИ", Повторите. А когда маленькая, то тихо "би-би". Педагог убирает машины и говорит: "будьте внимательны, как только поедет машина, будьте внимательны, не ошибитесь, большая машина сигналиит громко, а маленькая тихо. Аналогично игра проводится с другими предметами.

4. "Лошадки цокают копытцами"

Цель: Развивать фонематический слух, развивать речевое внимание детей.

Оборудование: Картинки с изображением лошадки, слона, медведя, поросят, ёжика.

Содержание: воспитатель показывает картинки , дети произносят звуки, которые издают животные, когда идут или бегут. (Лошадки - цок, цок, цок. Слоны - бам, бам, бам. Медведь - топ-топ-топ. Поросята чух-чух-чух. Ёжих пых-пых-пых и т.д.)

5. "Сдуй пёрышко"

Цель: Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.

Содержание: *1 вариант* Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.

2 вариант Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в ворота(кубики)

6. "Шар лопнул"

Цель: Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ. Автоматизация и дифференциация звуков с-ш.

Содержание: Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь - шар. Затем, повторяя за педагогом : "Раздувайся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся", дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя: "Пузырь лопнул, воздух вышел", дети идут к центру, произнося : с-с-с (или ш-ш-ш).

7. "Летят снежинки." "Вьюга"

Цель: Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ.

Оборудование: Сюжетная картинка " Вьюга".

Содержание: Педагог показывает картину, на которой нарисована вьюга.

По сигналу воспитателя "Вьюга начинается" - тихо говорят: у-у-у-у; по сигналу "Сильная вьюга" громко говорят: у-у-у; по сигналу "Вьюга кончается" говорят тише.

8. "Назови ласково"

Цель: Расширение и активизация словарного запаса детей. Учить образовывать слова с суффиксами "чк-чн"

Содержание: Воспитатель показывает предметные картинки и предлагает произнести их ласково.

9. "Помоги найти маму"

Цель: Закрепить правильное произношение звуков. Упражнять в формировании грамматического строя речи.

Содержание: У всех детей предметные картинки с изображением детёнышей животных.

Воспитатель: "Кто у тебя нарисован, Коля?" (цыплёнок) "Кто у цыплёнка мама?" (курица) . Позови цыплёнок свою маму (пи-пи-пи) и т.д.

8. Эхо

Правило. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребенок повторяет его, но тихо.

Ход. Педагог громко говорит: «а-а-а», ребенок-эхо тихо отвечает: «а-а-а» и т. д. Можно использовать сочетание гласных звуков: «а-у, у-а, э-а» и т. д.

Игры на развитие грамматического строя речи

Чего не стало?

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

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята (любые игрушки), Гномик.

Ход игры: Перед детьми появляется Гномик с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Петрушка с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

Вариант 2

Цель: учить детей образовывать существительные родительного падежа единственного числа

Оборудование: сюжетная картинка, цветные картинки в любом количестве.

Ход игры:

Вариант 1. Играют взрослый и ребёнок.

Перед ребёнком лежит сюжетная картинка, например «В гостях у Чебурашки». Сказочный герой Муравей приходит в гости к Чебурашке с подарками. Ребёнок раскладывает подарки по комнате. Ребёнок перечисляет их, рассматривает. Затем даётся время на запоминание ребёнку. После этого предлагается закрыть ребёнку глаза. В это время взрослый убирает одну картинку или переворачивает её дном вверх. Задаёт ребёнку вопрос: «Чего не стало? ». Ребёнок открывает глаза, разглядывает и отвечает, например: «Не стало смородины» и так далее.

Вариант 2. Ребёнок-ребёнок.

Принцип игры тот же. Только играют двое детей. Каждый по очереди является ведущим. Один ребёнок закрывает глаза, второй прячет картинку. И наоборот, меняются ролями. Детям очень интересно угадывать и прятать картинки. Игра проходит быстро и занимательно.

«Один – много»

Цель: Учить употреблять существительное единственного и множественного числа.

Оборудование: карточки с изображением предметов в единственном и множественном числе.

Ход: У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

1. Задача детей назвать, что на картинке. Образец: У меня один кубик и много кубиков.

2. Изменить слова так, чтобы они обозначали много предметов. Образец: шар – шары, кубик – кубики.

3. Изменить слова так, чтобы они обозначали один предмет. Образец: деревья - дерево, утята- утенок.

«Чудесный мешочек»

Цель: В ходе проведения игры дети учатся определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме. Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

Оборудование: Непрозрачный мешок. Для малышей его рекомендуется сшить из ярких тканей (чтобы увеличить интерес к происходящему), а для более старших детей – из темной.

Предметы. Они должны соответствовать определенной теме (овощи, геометрические фигуры, животные, буквы или цифры) и иметь ярко выраженные различия формы.

Ход игры. Смысл игры очень прост: необходимо опустив руку в мешок, нащупать предмет и назвать его, не видя, что это конкретно. Чтобы дети не путались, сначала можно класть 1 предмет, а потом, когда они научатся так играть, уже несколько.

Играющим, кроме основного задания, могут быть даны дополнительные: описать попавшийся предмет (цвет, размер, вкус, материал) или животное (что оно делает, где живет); рассказать, из какой сказки этот предмет или герой; описать его так, чтобы другие дети отгадали его;

назвать слова на данную букву;

Для совсем маленьких деток можно предложить таким образом выбрать игрушку, с которой он потом будет играть. Для этого им сначала показывают предметы, которые кладутся в мешочек, а потом каждый по очереди достает свой.

Что где лежит.

Цели:

- закрепить знание о необходимости поддерживать порядок в группе;
- уточнить знания о расположении предметов в группе;
- закрепить представление о том, что содержание вещей в порядке помогает сохранить здоровье.

Оборудование: предметные картинки с изображением игрушек, посуды, одежды, обуви, книг, фотографии групповой мебели, игровых и других зон по видам детской деятельности.

Содержание игры.

Воспитатель рассматривает с детьми фотографии групповой мебели и зон по видам деятельности, уточняет их назначение. Раскладывает фотографии по столам, раздает детям предметные картинки и предлагает навести порядок - разложить предметы по местам.

Помоги найти маму»

Цель: учить различать и называть животных и их детенышей, домашних птиц и их птенцов. Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Оборудование: картинки, изображающие животных и их детенышей, птиц и их птенцов

Ход: Попробуйте показать, например, маму — собаку и предложите выбрать из двух вариантов — щенка и гуся, например, чья это мама и наоборот. Постепенно добавляйте все больше и больше животных.

У всех детей предметные картинки с детенышами животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица). Позови, цыпленок, свою маму (пи-пи-пи). Воспитатель имитирует кудахтанье курицы.

Воспитатель: Это коза (показ картинки). Она как кричит? Кто у нее детеныш? Как он кричит? Это овца (показ картинки). Как она блеет? А ее детеныш — ягненок как кричит? и т.д.

Воспитатель раздает детям картинки с изображением животных и птиц. Детеныши гуляют (дети выходят из-за столов), травку щиплют, крошки щиплют. Чья мама или чей папа позовет детеныша. Тот должен покричать — ответить им — и побежать — поставить картинку рядом с ними. Побежали детки к своим мамам.

Воспитатель произносит крик животного или птицы. Ребенок, у которого изображен детеныш или птенец произносит звуки и ставит картинку.

Со старшими детьми можно перевернуть все карточки другой стороной и предложить открывать по две карточки по очереди, кто составит первым больше пар животных и назовет их, тот и выиграл.

Оборудование: картинки, изображающие животных и их детенышей.

Игры на расширение и активизацию словарного запаса

«Кто это? Что это?»

Цель: Называть слова, обозначающие одушевленные и неодушевленные имена существительные.

Оборудование: картинки с изображением предметов, животных, людей, птиц.

Ход: Педагог объясняет детям, что все предметы имеют свое название, и называет разные предметы. Вокруг нас много предметов. И о каждом из них можно спросить. Я вас буду спрашивать, а вы отвечайте одним словом: «Что это?» Показывает на картинку с изображением неодушевленного предмета или на сам предмет. Дети называют предметы. Показывает одушевленный предмет или картинку и спрашивает: «Кто это?».

2. Рассмотреть картинки. Назвать те, которые обозначают живые (неживые) предметы. Поставить к ним вопрос.

3. Педагог называет слова вразброс, обозначающие одушевленные и неодушевленные предметы. Дети ставят к ним вопросы: яблоко — «что это?», собака — «кто это?».

«Кто что делает?»

Цель: Познакомить со словами, обозначающими действие. Учить употреблять в речи глаголы, правильно задавать к ним вопросы.

Оборудование: картинки с изображением различных действий.

Ход: Педагог показывает детям с разными сюжетами. Дети ставят к ним вопросы или называют действие.

1. Ребенку предлагается назвать, что делает на картинке человек (животное).

2. На столе разложены несколько картинок. Предлагается ребенку найти заданное действие. Найди картинку, на которой девочка прыгает. Что делает девочка?

«Назови ласково»

Цель: Познакомить со структурой слова в процессе образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: картинки с изображением разных по размеру предметов.

Ход: Педагог объясняет детям, что они будут играть в «ласковые имена».

Хоровод водили, ласковыми были,

В кружок вызывали, имя называли.

Выйди, Леночка, в кружок!

Возьми, Леночка, флажок.

Дети называют ласково имя ребенка, передавая флажок ребенку, стоящему рядом.

Детям раздаются картинки с изображением больших и маленьких предметов. Назови предметы по образцу: стол – столик.

«Части суток»

Цель: создать условия для усвоения детьми понятий «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» и правильной их последовательности.

Игру обычно проводим утром, на ковре. Как дополнительный, стимульный материал сделаны картинки с изображением деятельности детей в различное время суток (ночь – малыш спит, утро – малыш умывается, потягивается или делает зарядку, день – малыш играет или гуляет, вечер – играет дома или идет с мамой домой) .

Начинаем игру с вопроса: Когда мы спим? (после ответов детей, первый ребенок получает картинку «Ночь», одевает ее на себя) .

Продолжаем: Когда заканчивается НОЧЬ, наступает УТРО. Мы просыпаемся, потягиваемся, умываемся (сопровождаем соответствующими движениями) и идем в детский сад. (Второй ребенок получает картинку «Утро», одевает ее на себя). ДНЕМ все ребята играют (хлопают в ладоши) и гуляют (топают ногами). (Третий ребенок получает картинку «День», одевает ее на себя) Ну, а ВЕЧЕРОМ, все ребята бегут к маме! (дети раскрывают руки к объятьям). Потом снова наступает НОЧЬ (дети складывают ладошки под щечку, и закрывают ненадолго глаза). Когда дети научились по картинкам определять части суток и правильно выполняют соответствующие движения.

«Части суток»

Цель: закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении картинки с частями суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: по слову, которое произносит педагог, показывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.

Игровое действие: поиск нужной картинки.

На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных картинок. Дети выбирают себе картинку, внимательно рассматривают ее. На слово «утро» все дети, в руках у которых соответствующие картинки, поднимают их и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, завтракают, занимаются и др. Затем педагог говорит слово «день». Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят.

Педагог. Вечер.

Дети поднимают соответствующие карточки.

Почему ты показал эту карточку?

Ребенок. Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно.

Педагог. Ночь.

Дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка - утро, голубая - день, серая - вечер, черная - ночь.

Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается, но слова называются в другой последовательности: педагог сначала называет «вечер», а потом «утро», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.

«Скажи какой?»

Цель: развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Задачами данного пособия являются: развитие тактильной памяти, мыслительных операций, мелкой моторики, импрессивной и экспрессивной речи; фантазии и воображения (все зависит от поставленных задач в дидактической игре).

Интеграция областей: «Коммуникация», «Познание».

Ход: Детям раздаются карточки с изображением разного настроения людей, состояния предметов.

Ребенок должен назвать определения в сравнении (здесь девочка веселая, а на другой картинке девочка грустная).

Усложнение: ребенку дается задание подобрать несколько определений к предмету (мяч – круглый, резиновый, синий, большой).

«Какое время года?»

Цель: Учить детей разбираться в изменениях погоды по сезонам, поведению растений и животных, а также жизни людей в разное время года.

Задание: необходимо подбирать картинки и предметы, соответствующие времени года.

Правила: вспоминать о том, что бывает и в какое время года; в группе помогать друг другу; в индивидуальном порядке можно играть с родителями и пользоваться их подсказками.

Материал: круглый диск, разделенный на четыре части. Каждую из частей разукрасить или обтянуть тканью, которая по цвету отвечает времени года (белый

– зима; зеленый – весна, розовый или красный – лето, а желтый или оранжевый – осень). Такой диск будет символизировать «Круглый год». На каждую часть нужно подобрать несколько серий картинок с соответствующей тематикой (изменения природы, животные и птицы, люди, работающие на земле, развлекающиеся дети).

Игры по ФЭМП

- 1. Один - много**
 - 2. Узнай по форме**
 - 3. Чего больше - меньше**
 - 4. Что изменилось**
 - 5. Угадай что это**
 - 6. Из каких фигур состоит предмет**
 - 7. Что где находится**
 - 8. Положи куда скажу**
 - 9. Когда это бывает (части суток)**
 - 10. Скажи наоборот**
 - 11. Что длиннее, выше, толще**
 - 12. Разложи по порядку (в пределах 3)**
- «Один – много»**

Цель: Учить находить разное количество предметов: один или много.

Оборудование: карточки с изображением предметов: один предмет и много предметов.

Ход: У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

Задача детей найти по заданию воспитателя, где находится один предмет, где их много.

«Узнай по форме»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

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

Ход игры:

1. Картинки делятся на две части: геометрические формы, изображения разных предметов. Подобрать предметы к геометрической фигуре, объясняя свой выбор: «Ёлочка похожа на треугольник, она треугольной формы». Игра продолжается, пока все предметы не будут подобраны к образцам.
2. Детям раздаются геометрические фигуры. Каждый ребенок выбирает из всех карточек изображения предметов нужной формы. Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная).

«Чего больше - чего меньше»

Цель: учить сравнивать равные и неравные по количеству группы предметов, устанавливать равенство и неравенство групп предметов, пользуясь словами «больше», «меньше», «поровну».

Оборудование: картинки с изображением разного количества предметов

Ход игры: Детям раздаются картинки с изображением разных предметов и предлагается сравнить и сказать, каких предметов больше или меньше. Усложнение: в кружочки положить цифру по количеству изображенных предметов.

«Что изменилось»

Цель: Развивать умение находить различия на картинках, составленных из геометрических фигур. Закрепить названия геометрических фигур. Развивать память, наблюдательность.

Оборудование: Картинки с изображением предметов, составленных из геометрических фигур.

Ход игры: Предлагается рассмотреть похожие картинки и найти, что изменилось в изображении на второй картинке. Ребенок находит изменения частей изображения, называя цвет, форму или размер геометрической фигуры.

Вариант игры: строится изображение из геометрических фигур. Выбирается водящий, который выходит или отворачивается. Меняется деталь изображения на другую по форме, цвету или размеру. Ребенок должен сказать, что изменилось.

«Угадай, что это?»

Цель: Учить детей различать и называть геометрические фигуры.

Оборудование: Домики с вырезанными окошками, геометрические фигуры по форме окошек.

Ход игры: Педагог раздает домики детям, предлагает движением руки обвести контуры окошка, найти геометрическую фигуру и закрыть окошко. Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат домики с окошками разной формы, и такие же фигуры. Разложите все фигуры на окошки так, чтобы они спрятались».

«Из каких фигур состоит предмет»

Цель: Учить выделять части изображения, определять их форму. Упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование. Картинки с изображением предметов, составленных из геометрических фигур.

Вариант1:

Детям предлагается рассказать, из каких геометрических фигур составлено изображение, сколько их и какого они цвета.

Вариант2:

Детям предлагается выложить такие же картинки из набора геометрических фигур сначала методом наложения на карточку, затем – рядом с картинкой, а затем – по памяти. Педагог спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?».

Вариант3:

Детям показывается карточка и предлагается запомнить, какие фигуры использованы в изображении.

«Что где находится»

Цель: Познакомить с пространственными понятиями. Закрепить понятия на, над, под, в, около.

Оборудование: картинки сюжетные, картинки предметные из сюжета картинок.

Инструкция к проведению: Педагог предлагает назвать, где находится предмет на картинке по отношению к другим предметам, расположить предмет на картинке.

«Положи куда скажу»

Цель: Развивать пространственные представления, умение ориентироваться на листе.

Оборудование. Карточки, разделенные на верхнюю и нижнюю полосы, мелкие картинки.

Ход игры. Раздаются детям карточки - «полки» и картинки.

Педагог предлагает положить на верхнюю полку мяч. Положите на нижнюю полку машину.

Дети постепенно выкладывают картинки на карточки - «полки».

Воспитатель: Что у тебя на нижней полке? На верхней полке?

Побуждают детей отвечать полным предложением.

Когда это бывает (части суток)

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

Оборудование. Картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры. 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 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 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.

«Что длиннее, выше, толще»

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

Материал. Атласные или капроновые ленты разных цветов и размеров, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла, картинки с предметами, различными по величине.

Ход игры. В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки). 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 - поясок для Кати, другую длинную - поясок для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. В. обнаруживает, что на мишке поясок куклы не сходится, а для куклы поясок 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. Сравнивают предметы по величине на картинках.

Разложи по порядку (в пределах 3)

Цель: учить располагать предметы в порядке возрастания или убывания по размеру.

Материал. 2 комплекта трехместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков. Цель: учить располагать предметы в порядке возрастания или убывания по размеру.

Ход игры. Все матрешки выставляются в ряд. Давайте познакомимся с ними! Педагог называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я – Даша». 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 высокая? Потом матрешки идут обедать. Педагог ставит на стол набор кружочков (тарелочек) трех 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»). Предлагает построить их по росту.

Скажи наоборот

Цель. Учить детей называть предметы, противоположного качества по размеру и количеству.

Воспитатель показывает картинку и говорит: «Это высокий дом, а наоборот как сказать?» Ребенок находит картинку и говорит: «А этот дом низкий» и т.д.

Сенсорное воспитание.

13. "Назови цвет"

Игра : "Спрячь бабочку"

Цель: Продолжить знакомить детей с шестью основными цветами, учить различать и называть их. Развивать быстроту реакции , внимание, мышление. Закреплять знания о животных.

Материал: Цветные листы 10 х8, белые квадраты на них 5х5, цветные квадраты.

Содержание: Воспитатель показывает игрушку- кошку: "Кошка хочет поймать мышку, а мышке надо спрятаться в норку и закрыть дверку , дверка должна быть такого же цвета как и норка и тогда кошка её не найдёт"

Дети выбирают квадрат нужного цвета и накрывают квадрат.

14. "Назови форму"

Игра "Кто где спит"

Цель: Учить детей различать и называть геометрические формы (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал) и выполнять действия с ними.

Материал: Карточки с изображением контуров фигур, пластиковые фигурки.

Содержание: Предложить детям все фигурки сыпать в мешочек. Затем поочерёдно их доставать, называть и накрывать ими контуры фигур.

15. "Сравни по величине"

Игра "Угостим мышек чаем"

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по величине (3 предмета). Активизировать в речи детей слова "Большой, поменьше, маленький"

Материал: Изображение трёх мышек разной величины, трёх чашек и трёх блюдец.

Содержание: Воспитатель предлагает угостить мышек чаем - сначала разложить мышек от самой большой до самой маленькой, затем к мышкам подобрать чашки и блюдца.