|  |  |
| --- | --- |
| **ПОДБЕРИ ПОСУДУ ДЛЯ КУКОЛ**  Цель: закрепить знания  разных видах посуды, формировать умение использовать посуду по назначению, воспитывать находчивость, внимание, речь. Игровые правила: назвать предмет и отнести тому, кому это нужно. Ход игрыИгра проводится после того, как дети познакомились с работой няни, повара, узнали, какая посуда используется в их работе. 3 куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель рассказывает, как он называется (спрашивает об этом). Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна..» Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне. Дети могу сами играть роль повара, няни, девочки, собирающейся обедать. | **КУКЛЫ ПРОСНУЛИСЬ**  Цель: закрепить знания о названиях одежды, о последовательности одевания, активизировать речь детей. Игровые правила: отобрать нужную одежду по величине, назвать одежду в последовательности одевания. Ход игрыНа кроватках спят 2 куклы: большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали её? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти её одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?» «Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем платье, если маленькое, складываем у кроватки Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее бельё по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню. |
| **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**  Цель: упражнять детей в правильном назывании предметов и действий, учить замечать и называть различия в цвете и одежде, развивать зрительную память, произвольное запоминание, наблюдательность и речь. Игровые правила: отвечает тот, кого называет воспитатель. Ход игры Воспитатель показывает детям поочерёдно 3-5 предметов (разного вида, одного вида, но разного цвета и размера). Вместе с детьми называет предметы, отмечает цвет и величину.  Вопросы о предметах одного вида: «Одинаковые ли по размеру или нет? А что у них разное? Посмотрите внимательно!» Затем воспитатель просит детей запомнить, какие предметы и как стоят. Закрывает игрушки ширмой и переставляет предметы, меняет местами, убирает то одну, то две игрушки. Отвечает один ребёнок: кто заметил первый или кого назовёт воспитатель. | **ТАКОЙ ЛИСТОК,  ЛЕТИ КО МНЕ!**  Цель: упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь (клён, дуб, рябина, берёза), воспитывать слуховое внимание. Игровые правила: бежать после того, как правильно назовёшь дерево, от которого лист (после слов воспитателя «Такой листок, лети ко мне!» Ход игры Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья деревьев (по количеству детей) и оставляет их у себя (по одному листу от каждого дерева). Беседа: «Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Назовём их и подойдём к ним (называют, рассматривают деревья и листья). Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что дети знают о деревьях, чем отличаются листья разных деревьев. «А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. Я раздам вам по листику. Когда я покажу листик и скажу «У кого такой же лист – лети ко мне!», вы побежите ко мне. Будьте внимательны» Отходит в сторону и даёт сигнал.  Воспитатель следит, чтобы дети бежали после сигнала. Усложнение: бежать к дереву, от которого лист. |
| **НАЙДИ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ**  Цель: упражнять в нахождении предмета по характерным признакам, развивать наблюдательность, находчивость, учить детей описывать предмет, не называя его, воспитывать выдержку. Игровые правила: ищет тот, кого назовёт Буратино. Ход игры Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривают предметы, которые он подобрал для игры. Педагог обращает внимание на внешний вид предметов, их цвет, форму, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться и быстро раскладывает предметы по разным местам. После чего говорит: «Разбежались все наши игрушки. Сейчас вы будете их искать. Послушайте! Найдите круглый резиновый предмет, который прыгает и катается по полу. Вы с ним любите играть. Правильно, ребята, это мяч. Ищем его!» Ребёнок ищет игрушку и приносит на стол воспитателю. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут найдены и возвращены на место. Можно брать игрушки, к которым у детей ослаб интерес, о которых они забыли. | **ЖИВОЕ  ДОМИНО**  Цель: закрепит знание о цвете, понимание слов «одинаковые», «парные», воспитывать внимание, быстроту реакции на слово. Игровые правила: дети становятся в пару с тем, у кого лента такого же цвета после слов воспитателя «Найди свою пару!» Ход игрыВоспитатель до игры повязывает на руке каждого ребёнка ленточку. Цвета разные, но повторяются, чтобы дети могли находить одинаковые ленточки и становиться в пары. Выясняют, какого цвета ленты, у кого одинаковые ленты. «А сейчас мы поиграем. Вы будете бегать по комнате, а когда я скажу «Найди свою пару!», вы будете искать того, у кого такая же ленточка Побежали все по комнате!» Воспитатель поёт песенку или хлопает в ладоши, даёт сигнал, дети ищут себе пару. Педагог просит проверить, правильно ли дети определили цвет. Можно находить одинаковые фигуры одного цвета. |
| **ЧТО КОМУ?**  Цель: учить соотносить орудия труда с профессией, воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, примерять на себя роль представителей разных профессий. Игровые правила: называть профессию в соответствии с орудием труда. Вспомнить, где видели такого работника. Ход игрыНа столе приготовлены предметы труда представителей разных профессий (игрушки): набор медицинских инструментов, набор кухонной посуды, парикмахерский набор, бытовая техника и т.д. Воспитатель приглашает к столу по одному ребёнку, тот берёт игрушку, называет ей. Остальные называют, кому нужен этот предмет для работы.  Вариант: найти все орудия труда для определённой профессии и назвать их | **НАЙДИ ТАКУЮ ЖЕ**  Цель: учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки сходства и различия, воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь. Игровые правила: кто нашёл одинаковые игрушки, говорит об этом на ушко воспитателю, называть их нельзя, все должны найти их. Ход игры Подбираются разнообразные игрушки, среди которых должны быть абсолютно одинаковые. В процессе игры убирать или добавлять игрушки. «Сейчас мы поиграем. На столе стоят игрушки. Я сосчитаю до трёх, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые из них. Будьте внимательны! Кто найдёт, поднимает руку, подходит ко мне и говорит шёпотом. Раз-два-три! Одинаковых найди!» Для усложнения игры и усиления внимания можно поставить игрушки почти одинаковые, но отличающиеся цветом или размером. Чаще привлекать детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав. |
| **УГАДАЙ, КТО ПОЗВАЛ**  Цель: упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеские отношения со сверстниками, желание играть вместе. Игровые правила: отгадывающий с закрытыми глазами называет громко имя того, кто позвал. Нельзя изменять голос. Ход игрыДети стоят в кругу. Воспитатель: «Сегодня мы будем отгадывать по голосу наших ребят. Вы знаете голоса друг друга? Вова, позови, пожалуйста, Олю! Оля, а ты позови Серёжу! Ребята, у Вовы и Оли разные голоса? Но мы видели их когда они говорили. А в игре тот, кто будет отгадывать, закроет глаза и только по голосу отгадает и назовёт имя того, кто его позвал», После этого воспитатель приглашает к себе одного ребёнка, который закрывает глаза или становится спиной к детям. Воспитатель подходит к другому ребёнку и дотрагивается до него, тот громко зовёт водящего. «Кто позвал тебя?» - спрашивает воспитатель. В роли водящего должны побывать все дети. | **КОЗА РОГАТАЯ**  Цель: учить слушать стихотворение до конца, реагировать на слово-сигнал воспитателя, воспитывать внимание, быстроту реакции. Игровые правила: убегать после слова «забодает», возвращаться на прежнее место по сигналу «Бегите ко мне!»   Ход игры: «Сейчас мы поиграем в «Козу рогатую». Я буду коза, а вы – козлятки. Когда я скажу слово «забодает», вы будете убегать от козы в другой угол комнаты. Воспитатель медленно приближается к детям, приговаривая: Идёт коза рогатая, Идёт коза бодатая За малыми ребятами. Ножками топ-топ, Глазками хлоп-хлоп. Кто каши не ест, Молока е пьёт –  Забодает, забодает, забодает... При слове «забодает» дети убегают от козы, она их догоняет. |
| **НОВАЯ КУКЛА**  Цель: учить детей правильно называть предметы обстановки в группе, уточнить их назначение, активизировать речь детей, воспитывать внимательное, доброе отношение к новеньким. Игровые правила: называть тот предмет, к которому подошла кукла. Отвечает тот, к кому кукла обращается или хором. Ход игры: Дети сидят на стульчиках, воспитатель готовится начать беседу, вдруг раздаётся стук в дверь. «Кто к нам идёт? Как тебя зовут, девочка?» Воспитатель прижимает куклу к щеке, имитируя секретный ответ. «Гостью зовут Валя. Она хочет остаться у нас жить, в нашей группе. Покажем ей нашу комнату?»  Воспитатель с куклой вместе подходит то к одному, то к другому предмету. Имитируя вопросы куклы, спрашивает: «А это что у вас?» Дети отвечают. Кукла Валя знакомится с игрушками и предметами, которые есть в группе, узнаёт , для чего они нужны, удивляется, хвалит за порядок, благодарит за внимание к ней. |  |