**«Звуковые шапочки»**

Цель: Развивать навыки звукового анализа. Учить составлять прямые и обратные слоги.

Ход: В игре принимают участие 2 ребенка. Они выбирают себе шапочки жука и гуся. На полу разложены вырезанные из цветной бумаги листочки и цветочки. На них написаны буквы, обозначающие гласные звуки. По инструкции педагога «Солнышко просыпается» дети двигаются по комнате, изображая жужжание жука и шипение гуся. По сигналу педагога дети останавливаются на листочках и цветочках, произнося по очереди слоги со своими звуками. Например: Жук остановился на цветке с буквой «А», ребенок произносит слог «Жа».

**«Закончи слово»**

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за) .

**«Угадай слово»**

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку.

**«Сплетем венок из предложений»**

Цель: Упражнять детей в составлении предложений, объединенных тематически, воспитывать речевое внимание.

Ход: Воспитатель произносит предложение. Дети называют последнее слово и с ним же придумывают новое предложение. Например: Сережа читает книгу. Книга лежит на столе.

**«Нужные знаки»**

Цель: Развивать речевой аппарат детей, отрабатывать дикцию, закреплять способы обозначения предложений.

Ход: Воспитатель называет предложение. Дети определяют, с какой интонацией оно было произнесено, в соответствии с этим поднимают карточку с нужным знаком.

**«Назови слова, в которых второй звук**

**гласный (согласный) ».**

Цель: Закреплять навыки звукового анализа слова, упражнять в различении гласных и согласных звуков, активизировать словарь.

Ход: Педагог предлагает детям вспомнить слова, у которых второй звук гласный или согласный. Дети соревнуются по рядам. Выигрывает тот ряд, который больше придумал слов.

**«Волшебные кубики»**

Цель: Закреплять умение детей определять место звука в слове, производит фонематический анализ и синтез слова, развивать слуховую и зрительную память, а также зрительное восприятие.

Материал: Кубики на каждой грани которых изображены знакомые детям предметы.

Ход: Ребенку предлагают собрать какое – нибудь слово например «слон». Обращают внимание на первые звуки слов – названий предметов. Ребенок сначала находит кубик, на одной из граней которого изображен предмет, чье название начинается со звука [с]. Затем ищет на гранях следующего кубика изображение предмета, в названии которого первый звук - [л], [о], [н].

**«Веселый поезд»**

Цель: Совершенствовать навык звукового анализа, закреплять умение детей определять количество звуков в слове.

Материал: У каждого ребенка в руках предметная картинка – билет.

Ход: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове (сколько окошечек, столько звуков).

**«Красный – белый»**

Цель: Продолжать учить детей интонационно выделять любой звук из слова и определять его место в слове.

Материал: У каждого ребенка красный и белый кружки.

Ход: Воспитатель называет слова, Если в слове дети услышали звук [с], то поднимают красный кружок, если заданного звука нет – белый. Звуки: [ф], [ш], [щ'].

**«Найди братца»**

Цель: Закреплять умение детей определять первый звук в слове, различать твердые и мягкие согласные звуки.

Материал: Предметные картинки

Ход: Воспитатель выставляет предметные картинки в один ряд. Дети должны разложить картинки в два ряда. Во втором ряду должны быть картинки такие, чтобы первые звуки слов были братцами первых звуков слов первого ряда.

Например: Бабочка, первый звук [б]. Положу белку, первый звук в этом слове [б'], [б] и [б'] – братцы.

Дети по очереди подходят, называют предметы, первые звуки слов и если правильно подобрали пару, подставляют картинку под верхний ряд.

**«Назови величину»**

*Цели*: формировать у детей дифференцированное восприятие качеств величины.

*Ход игры*: дети стоят вокруг стола. На столе разложены картинки с изображением предметов разной величины по кругу. Например: карандаш длинный и  короткий.

В середине круга лежит стрелка. Дети ее раскручивают и говорят слова: «Стрелка, стрелка покружись,всем картинкам покажись. Покажи нам поскорее, какая из них тебе милее. Дети берут картинку, на которую указывает стрелка и называют величину предметов.

**«Назови форму предмета»**

*Цели*: закреплять умение зрительно соотносить форму предмета с эталоном.

*Ход игры*: дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы прямоугольной формы, а другая - квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.

*Усложнение:* считать можно предметы объемной формы, определенного цвета

**«Кто больше запомнит».**

*Цели:* закреплять у детей умение зрительно узнавать в

окружающем пространстве  цвет, форму, величину пре-

дметов, развивать зрительное внимание, память.

*Ход игры*: В игре принимают участие несколько детей.

Им предлагается в течение нескольких минут увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины, формы. По сигналу один ребенок начинает называть, а другой дополняет.

**«Коробочки».**

*Цели:* развивать умение зрительно соотносить предме-

ты по цвету, развивать цветоразличение, внимание.

*Ход игры*: Играет 5-6 человек. На подносе лежат мел-

кие игрушки четырех основных цветов. Педагог пока-

зывает  4 коробочки. На дне каждой есть кружок опре-

деленного цвета (из 4х). Идя по кругу, педагог откры-

вает одну из коробочек. Дети должны взять с подноса

и положить в эту коробочку игрушку такого же цвета, какого цвета кружок в коробочке. Слова: «На донышке в коробочке огонек горит, какие брать игрушки. Он нам говорит. Смотри не перепутай, внимательно следи, что такого цвета, в коробочку клади.

**«Раз, два, три- назови»**

*Цели:* Закреплять умение узнавать сенсорные признаки предметов, развивать зрительное внимание, ориентиро-

вку в микропространстве.

*Ход игры*: Дети шагают по кругу под счет раз, два, три.

Потом педагог говорит: «Раз, два, три- цвет предмета назови» и показывает какой-нибудь предмет. Дети называют цвет предмета. Снова шагают по кругу и на слова «раз, два, три-форму предмета назови», называют форму показываемого предмета. Можно называть объе-

мную форму предметов, величину двух предметов, цвет, оттенки цвета.

**«Подбери предмет по цвету»**

*Цели*: закреплять умение соотносить цвет-как основной признак с цветностью предметов, развивать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. В середине стоит стол. На нем лежит карта с кружками разного цвета.( в зависимости от возраста). В середине карты –стрелка.

Карта круглая. Дети по очереди поворачивают стрелку, приговаривая слова «стрелка, стрелка покружись, всем кружочкам покажись. И какой тебе милее, укажи нам поскорее! Стоп!» На какой цветной кружок  укажет стрелка, такого цвета предмет на картинке надо положить рядом с кружком. Карточки с контурами и силуэтами предметов лежат на другом столе. Например: стрелка остановилась на бордовом кружке. Рядом с этим кружком нужно положить силуэт или контур свеклы. Стрелку крутят все по очереди. Усложнение: можно подбирать к цветному кружку несколько силуэтов или контуров предметов данного цвета

**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».**

**Цель**. Закреплять знания о многообразии птиц.

**Ход игры**. Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

**«Подбери предмет по форме».**

*Цель*: развивать умение соотносить форму предмета с эталоном, развивать зрительное внимание.

Те же самые правила, что и в игре «**Подбери предмет по** **цвету».**Та же самая стрелочка, те же самые слова, только вместо слова «цвет» говорим слово «форма».

На другом столе лежат картинки с изображением предметов разной формы (объемной и плоской) а на карте нарисованы плоские и объемные формы.

**«Разложи как я скажу»**

*Цель:* развивать зрительную память, дифференцировку плоских геометрических фигур, зрительное внимание, ориентировку в микропространстве.

*Ход игры*: Перед детьми лежат разные геометрические фигуры. Педагог убеждается, что дети знают их назва-

ния. Затем педагог предлагает детям выложить эти фигуры в определенном порядке. Порядок может быть самый разный: слева направо, сверху вниз, по образцу, по памяти, в определенной последовательности , по счету( выложить так, чтобы второй была трапеция, четвертым- ромб и т. д.).

**«Что в левой, что в правой руке».**

*Цель:* закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрит. память.

*Ход*игры: Педагог показывает детям две картинки, одинаковые по сюжету, но разные по расположению предметов. Дети должны назвать расположение предметов на обеих картинках. Например: на картинке справа солнце находится в левом верхнем углу, а на картинке слева- оно в правом верхнем углу. Картинки можно сделать по любой теме. Чем старше дети, тем больше предметов может быть на картинках и больше отличий.

**« Зайка в гости прискакал».**

*Цель*: развивать зрительные память и внимание, ориентировку в микропространстве.

*Ход игры*: Перед детьми на столе раскладываются игрушки в определенном порядке: справа вверху, внизу, слева вверху, внизу, посередине. Приходит в гости зайка и меняет местами  игрушки. Слова: «Зай-

Ка к деткам прискакал, прыгал, бегал и играл. Все предметы поменял, а потом он ускакал. Дети должнназвать, как поменял прдметы зайка.

*Усложнение:* предметы можно заменить на геом. фигуры, на цветные карточки и т. д.

**«Кто куда убежал?»**

*Цель:* развивать ориентировку на листе бумаги, зритель

ное внимание, зрит. память.

*Ход игры*: Дети играют парами. Перед каждым ребенком лежит лист бумаги и 7 разных геометричес-

ких фигур. Все фигуры лежат в центре листа. По сигна-

лу играющие  раскладывают фигуры по всему листу, в центре, в правом верхнем углу, в нижнем левом и т. д. Затем сравнивают расположение фигур на своих листах и рассказывают об этом. Например: У меня квадрат находится в верхнем правом углу, а у тебя? Прямоугольник у меня наверху между квадратом и треугольником, а у тебя?   И т. д. Дети поочередно задают  друг другу вопросы. Усложнение: один ребенок закрывает глаза, а в это время другой меняет положение фигур на листе. Открыв глаза, ребенок рассказывает об изменениях.

**«Раз, два, три - как ты шел- назови».**

*Цель:* развитие ориентировки в микропространстве, по направлениям (право, лево, верх, низ).

*Ход игры*: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь зайке пройти к зайчихе. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел - назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

**доделать«Двенадцать месяцев»**

*Цель*: развивать ориентировку во времени (названиях месяцев), временах года, слуховое внимание.

*Ход игры*: педагог раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 и перемешивает их. Играющие берут карточки и выстраивают по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они превратились в 12 месяцев. Педагог задает вопросы: «Первый месяц- как тебя зовут?». «Двенадцатый месяц- как тебя зовут?» «Шестой месяц-а тебя как зовут?» и т. д. Можно сделать подсказку- на обратной стороне написать первую букву месяца.

**«Найди больше».**

*Цель*: развивать умение ориентироваться в расположе-

нии частей предметов, развивать зрительное вниман-е.

*Ход игры*: перед детьми раскладываются предметные картинки- можно до 20 и больше. Играют двое, трое детей. Ведущий говорит: «Сейчас я сосчитаю до 10, а вы за это время должны выбрать и взять себе картинки с предметами, у которых есть ручки». Ведущий читает до 10, а дети выбирают картинки. Кто выбрал больше всех-выиграл. Теперь нужно назвать положение ручки на предмете. Например: у чашки ручка сбоку. У зонтика внизу и т. д Вопросы к картинка: 1. У кого или у чего есть ножки? 2. У кого или у чего есть иголки? *Задание*: выберите картинки с предметами, у которых ручки сбоку, сверху, снизу. Ручки- мебель, инструменты, электроприборы, зонтик, сумка. Ножки: растения, мебель, животные, игрушки. Иголки: люди, животные, инструменты:

**«Что пропало?»**

*Цель*: развивать зрительное внимание, зрительную память, предметные представления.

*Ход игры*: На подставке стоят предметы по любой теме: овощи, животные, посуда и т. д.  Или на фланелеграфе картинки или силуэты, геометрические фигуры. Для малышей педагог показывает зайчика и говорит, что он хочет поиграть с детьми. Но сначала надо запомнить картинки или предметы. Дети запоминают, бегают, прыгают вместе с зайчиком. Педагог произносит слова: «Зайка к деткам прискакал, прыгал, бегал и играл. А когда он ускакал, что-то он с собою взял»

**«Угадай-ка»**

Цель: развивать представление о том, что один и тот же предмет выглядит по-разному в зависимости от наблюдателя.

Ход игры: дети сидят парами за столами напротив друг друга. На середине каждого стола стоит предмет, имеющий ярко выраженные различия передней и задней сторон (часы, неваляшка, чайник и т. д. ) Выбирается один водящий. Он отворачивается и произносит считалку. Остальные дети в это время схематично зарисовывают стоящий перед ними предмет так, как они его видят. Затем все рисунки перемешиваются и произносятся слова: «угадай-ка, угадай, чей рисунок - отгадай» Водящий поворачивается, берет рисунок и старается найти автора.

**«ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»**

**Цель**. Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

**Ход игры**. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения*: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д*.

**«ЧТО ЛИШНЕЕ?»**

**Цель.** Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

**Ход игры**. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (*птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег*). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

**«МОЁ ОБЛАКО».**

**Цель**. Развивать воображение, образное восприятие природы.

**Ход игры**. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

**«НАСЕКОМЫЕ».**

**Цель.** Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

**Ход игры**. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (*муха*), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (*комар*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.  Ведущий говорит «*Летающее насекомое* –*бабочка*» и передаёт мяч, следующий отвечает: «*Комар*» и т.д. По окончании круга ведущий называет «*Прыгающее насекомое*» и игра продолжается.

**«ЦВЕТЫ».**

**Цель.** Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

**Ход игры.** Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение *(фиалка*) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (*бегония*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

**«ДА ИЛИ НЕТ».**

**Цель**. Закреплять знания детей о приметах осени.

**Ход игры.** Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?                                       Урожай весь собирают?

Осенью растут грибы?                                       Птичьи стаи улетают?

Тучки солнце закрывают?                                 Часто-часто льют дожди?

Колючий ветер прилетает?                               Достаём ли сапоги?

Туманы осенью плывут?                                   Солнце светит очень жарко,

Ну а птицы гнёзда вьют?                                   Можно детям загорать?

А букашки прилетают?

Звери норки закрывают?

Ну а что же надо делать -

Куртки, шапки надевать?

**«ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ».**

**Цель**. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

**Ход игры.** Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

**«РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ».**

**Цель**. Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

**Ход игры**. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно *(дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идёт холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

**«ОХОТНИК».**

**Цель.** Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

**Ход игры**. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это  «*лес*» («*озеро», «пруд*»).  В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за …». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «*леса» («озера», «пруда*») или прошёл дальше.

**«ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».**

**Цель**. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

**Ход игры**. «Живая» (*неживая)* природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (*или бросает мяч*). Дети называют предметы природы (*той, которую указал воспитатель*).

**«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».**

**Цель.** Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

**«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»**

**Цель.** Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

**Ход игры.** Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу *(или загадывает загадки*), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

**«УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ».**

**Цель**. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

**Ход игры**. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (*сходство*) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

**«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).**

**Цель**. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

**Ход игры**. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой *(бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом *(не бывает*).

**«НАЙДИ ПАРУ».**

**Цель**. Развивать у детей мышление, сообразительность.

**Ход игры**. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог  даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I**

**Цель.** Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

**Ход игры**. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II**

**Цель**. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

**Ход игры.** Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

**«ЛЕСНИК».**

**Цель.** Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников *(ствол, листья, плоды и семена*).

**Ход игры**. Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (*тополей, клёнов*), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

**«ПРИДУМАЙ САМ» (*вариант 1*)**

**Цель.**Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

**Ход игры.** Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

***(вариант 2)***

Ход игры. Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит  их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

**«КТО ГДЕ ЖИВЁТ».**

**Цель.**Развивать умение группировать растения по их строению *(деревья, кустарники).*

**Ход игры.**Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

**«ПТИЦЫ».**

**Цель.**Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

**Ход игры.** Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (*рыбу, животное, дерево…*), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д.  Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

**«НЕ ЗЕВАЙ!» (*птицы зимующие, перелётные).***

**Цель.**Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

**Ход игры.**Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

***Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.***

**«НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА» *(вариант 1).***

**Цель.**Упражнять в классификации предметов.

**Ход игры.**Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак».

***(вариант 2)***

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК».**

**Цель.**Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

**Ход игры.**«Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

**«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».**

**Цель.**Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

**Ход игры.**Воспитатель *(или ребёнок*) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что…». Ребёнок, который заканчивает это предложение,  составляет начало нового.

**«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»**

**Цель.** Уточнить и углубить знания детей о временах года.

**Ход игры.**Воспитатель называет время  года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

**«КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?»**

**Цель.**Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

**Ход игры.** Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

**«ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?»**

**Цель.**Учить детей находить неточности в тексте.

**Ход игры.**Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле?»

Тёплая весна сейчас.       Любит в речке посидеть.

Виноград созрел у нас.         А зимой среди ветвей

Конь рогатый на лугу         «Га-га-га, пел соловей.

Летом прыгает в снегу.      Быстро дайте мне ответ

Поздней осенью медведь       Это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (*растения)***

**Цель.** Закреплять знания о многообразии растений.

**Ход игры.**Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что растения могут быть культурными и дикорастущими. Я сейчас буду называть растения вперемешку: дикорастущие и культурные. Кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши.  Например: берёза, тополь, *яблоня*; яблоня, слива, *дуб* и т.д.

**«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».**

**Цель.** Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (*берёза*); красная с белыми точками шляпка (*мухомо*р) и т.д.

**«ХОРОШО – ПЛОХО».**

**Цель.** Закреплять знания о правилах поведения в природе.

**Ход игры.** Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

**«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА ПТИЦА».**

**Цель.** Учить описывать птицу и узнавать по описанию.

**Ход игры**. Воспитатель предлагает одному ребёнку описать птицу или загадать загадку о ней. Другие дети должны отгадать, что это за птица.

**«ДОБРЫЕ СЛОВА».**

**Цель**. Воспитывать любовь к природе, желание заботиться о ней.

**Ход игры**. Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к …кошке, цветку, кукле. товарищу и т.д.

**«ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ».**

**Цель**. Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

**Ход игры.** Водящий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

**«ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»**

**Цель.** Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

**Ход игры**. Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проиграет.

**«ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ …»**

**Цель.** Учить замечать последствия своих действий по отношению к природе.

**Ход игры**. Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?...уничтожить бабочек?»

**«ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»**

**Цель.** Закреплять знания о лесных (*садовых)* растениях.

**Ход игры**. Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

**«МАГАЗИН «ЦВЕТЫ»**

**Цель.** Учить детей группировать растения по месту произрастания; описывать их внешний вид.

**Ход игры**. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его, затем выдать покупку.

**«ЧТО ЗА ЧЕМ?»**

**Цель.** Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

**Ход игры.** Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т.д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года.

**«НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ».**

**Цель.** Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

**«ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».**

**Цель.** Закреплять знания детей о насекомых.

**Ход игры.** Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например:  начало слова ко… Дети подбирают слова (*комар*). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.

**«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ».**

**Цель.**Учить детей вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например: *петрушка – пеструшка*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина*, *носок – песок*), но отвечать должен тот ребёнок, который подбирал рифму.

**«ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»**

**Цель**.  Учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

**Ход игры**. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная*, *неиспортившаяс*я.

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная*.

 Свежая газета – *новая, только что купленная*.

 Свежая краска – *невысохшая*.

Свежая голова –*отдохнувшая*.

**«КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».**

**Цель игры**. Активизировать словарь, расширять кругозор.

**Ход игры**. Дети образуют круг. Педагог называет звук и просит ребят придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Ребёнок, поймавший мяч, дожжен сказать слово с установленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторил уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

**«ИЩИ».**

**Цель.** Упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

**Ход игры.** Дети должны в течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала)*. По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

**«ПРИДУМАЙ САМ».**

**Цель**. Обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

**Ход игры.** Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

**«ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»**

**Цель.** Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

**Ход игры.** Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то. Чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

*Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.*

*Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.*

*На берёзе поспели яблоки*».

Дети находят противоречия в предложениях.

**«ИГРА В ЗАГАДКИ».**

**Цель**. Расширять словарный запас детей.

**Ход игры**. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Ребёнок, отгадавший загадку, выходит и сам загадывает. За отгадывание и загадывание загадок ребята получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

**«ИСПРАВЬ ОШИБКУ».**

**Цель**. Учить детей понимать смысл предложения.

**Ход игры**. Воспитатель читает предложения. В них допущены ошибки, которые ребята должны исправить.

*Коза принесла корм девочке.*

*Мяч играет с Сашей.*

*Дорога едет по машине.*

*Гена разбил стеклом мяч*. И т.д.

**«ВСПОМНИ РАЗНЫЕ СЛОВА».**

**Цель**. Учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

**Ход игры.** Дети становятся в круг. Каждый ребёнок должен назвать какое-нибудь слово и сказать его следующему участнику; следующий участник говорит тоже одно слово. Так, по очереди все дети должны произнести по одному слову. Через три круга игра останавливается. Нельзя повторять одно слово дважды. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

**«СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!».**

**Цель**. Упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например, воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

**«КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»**

**Цель**. Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

**Ход игры.** Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди подбирают как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

*Белка* – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

*Пальто*– тёплое, зимнее, новое, старое. И т.д.

**«КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ».**

**Цель**. Расширять словарный запас детей.

**Ход игры.** Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (*метёт, вьюжит, пуржит*); дождь (*льёт, моросит, накрапывает, капает, начинается*); ворона (*летает, каркает, сидит, ест).*

**«ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».**

**Цель**. Расширять словарный запас детей.

**Ход игры.**  Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка*.

Кисель из клюквы - …(*клюквенный кисель*).

Суп из овощей - …(*овощной суп).*

Пюре из картофеля -  …(*картофельное пюре*). И т.д.

**«О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?»**

**Цель.** Учить детей различать в слове несколько значений, сравнивать их, находить общее и различное.

**Ход игры**. Воспитатель говорит, что есть слова, которые мы употребляем часто, и много разных предметов называем одним и тем же словом: головка (*куклы, лука, чеснока, голова человека*); иголка *(у шприца, у ели, у сосны, швейная, у ёжика*); нос *(у человека, у чайника, у самолёта*); ножка; ручка; крыло и т.д.

**«НАОБОРОТ».**

**Цель**. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Ход игры**. Воспитатель (*или ребёнок*) называет слово, дети подбирают к нему слово с противоположным значением ( *далёкий – близкий, высокий – низкий).*

**«ДОБАВЬ СЛОГ»**

**Цель**. Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

**Ход игры**. Воспитатель *(или ребёнок*) называет один слог и бросает мяч. Поймавший мяч должен дополнить слово, например, ма – ма, кни – га и т.п. Дополнивший слово ребёнок снова бросает мяч воспитателю (*или ребёнку*).

**«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».**

**Цель.** Учить детей подбирать однокоренные слова.

**Ход игры.**Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,

Падает на землю…(*снег).*

С неба все скользят пушинки –

Серебристые…(*снежинки).*

Вот веселье для ребят –

Всё сильнее…(*снегопад*).

Все бегут вперегонки,

Все хотят играть в *...(снежки).*

Словно в белый пуховик

Нарядился…(*снеговик)*.

Рядом снежная фигурка

Эта девочка…(*снегурка*).

Словно в сказке, как во сне,

Землю всю украсил…(*снег*).

                     (*И.Лопухина*)

-  Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

**«СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ».**

**Цель.**Учить подбирать синонимы.

**Ход игры.**Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут называть слова, близкие по значению  (например,  *стужа – мороз*).

**«СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ».**

**Цель.**Развивать фразовую речь.

**Ход игры.**Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали *(сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д*.) Дети должны отвечать полным предложением.

**. «ДОПОЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».**

**Цель.**Развивать речевую активность детей, быстроту мышления.

**Ход игры.**Воспитатель говорит начало предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например, педагог: «Мама купила…»»…книги, тетради, конфеты…», продолжают дети.

**«НАЙДИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ СЛОВО».**

**Цель.**Учить детей подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

**Ход игры.**Педагог задаёт предложение и предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то, значит, он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он…», «Если сумка не лёгкая, то она…» и т.д.

**«СКАЖИ СЛОВО С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».**

**Цель.**Развивать фонематический слух, быстроту мышления.

**Ход игры.** Воспитатель говорит: «Придумайте слово со звуком (а) – и бросает мяч любому из играющих. Ребёнок отвечает: «Шапка» - и бросает мяч следующему игроку, и т.д. по кругу. Затем воспитатель называет другой звук, и игра повторяется снова.

**«ГДЕ Я БЫЛ?»**

**Цель.**Учить детей образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевлённых существительных.

**Ход игры.**Педагог говорит: «Ребята, отгадайте, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море*).

- А теперь вы загадайте мне загадки о том, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Главное в этой игре – не отгадывание, а составление загадки.

**«О ЧЁМ ЕЩЁ ТАК ГОВОРЯТ?»**

**Цель.** Закреплять и уточнять значение многозначных слов.

**Ход игры.** Скажите, пожалуйста, о чём ещё можно так сказать:

Идёт дождь: идёт… (*снег, зима, собака, дым, человек*). Играет … (*музыка, девочка*).

Горький … (*перец, лекарство*).

**«НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ».**

**Цель.** Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

**Ход игры.**Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно о нём сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте также попробуем заменить слова в других предложениях». Дождь идёт (*льёт*). Воздух чистый (*свежий*).

**«ЧТО НЕВЕРНО?»**

**Цель.** Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

**Ход игры.** Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет,    что, как сажа, чёрен снег,

Сахар – горек, уголь – бел,   ну а трус, как заяц, смел?

Что летать умеет рак,   а медведь плясать мастак,

Что растут на вербе груши,   что киты живут на суше,

Что с зари и до зари   сосны валят косари?

Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,

А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?

Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

**«КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»**

**Цель.** Учить делить слова на слоги.

**Ход игры.**Воспитатель говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (*или хлопкам*). Он произносит слово «суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто неверно разделит слово на слоги, выходит из игры.

**«НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».**

**Цель**. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

**Ход игры**. Воспитатель просит детей вспомнить названия насекомых, в которых есть звуки***(а), (к).*** Кто больше назовёт слов, тот и выиграл. Например: бабочка, комар, стрекоза и т.д.

**«КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ».**

**Цель.** Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

**Ход игры.** Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие, например, «Насекомое – это…». Дети: «Муха, комар,…».

**«СТУК ДА СТУК, НАЙДИ СЛОВО, МИЛЫЙ ДРУГ».**

**Цель**. Учить детей делить слова на слоги (части).

**Ход игры**. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре с бубном в руках. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать насекомых, имеющих в названии 2 слога (му-ха,  ко-мар); затем ударяет 3 раза – трёхсложные слова (стре-ко-за, му-ра-вей, ба-боч-ка и т.д.)

**«ПРИДУМАЙ САМ».**

**Цель.**Формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

**Ход игры.** Воспитатель (или водящий) предлагает выбрать каждому ребёнку по одному предмету (кубик, лист, шишка и т.д.) и пофантазировать: на что похожи предметы?

**«ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»**

**Цель**. Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре круга. Он кладёт предмет (или предметы) и предлагает ребятам подумать, на что он похож. Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребёнок должен ответить, остальные ребята дополняют его ответ.

**«НЕ ОШИБИСЬ!»**

**Цель.** Развивать быстроту мышления; закреплять знания о том, что дети делают в разное время суток.

**Ход игры**. Воспитатель называет разные части суток (или действия детей). Дети должны ответить одним словом: «*Завтракаем*» или «*Умываемся*» (или назвать часть суток).

**«СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»**

**Цель**. Обучать детей предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть числительные.

**Ход игры.** Найти и назвать одинаковые предметы (*два, три*…), а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предметов.

**«КАКОЕ БЫВАЕТ?»**

**Цель**. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

**Ход игры.** Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» *(Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).*

 \_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

**«ПУТЕШЕСТВИЕ».**

**Цель**. Учить детей находить дорогу по ориентирам.

**Ход игры**. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (*деревья, кустарники, клумбы, постройки)* определяют дорогу. По ней все дети должны прийти к спрятанной игрушке.

**«ХЛОПКИ».**

**Цель**.  Развивать количественные представления.

**Ход игры**. Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду считать до 5, и как только я произнесу слово «пять», все должны хлопнуть в ладоши. При произнесении других чисел хлопать не надо.» Дети вместе с педагогом считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая в них. Педагог 2-3 раза проводит игру правильно,  затем начинает ошибаться: при произнесении числа 3 или какого-либо другого (*но не 5*) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет хлопнуть. Дети, которые повторили движение и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть за кругом.

**«НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».**

**Цель.**Уточнять представления детей о форме предметов.

**Ход игры.**Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать    как можно больше предметов данной формы.

**«КТО ЖЕ Я?»**

**Цель.** Учить называть указанное растение.

**Ход игры.** Воспитатель указывает на какое-либо растение. Тот, кто первым назовёт растение и его форму (*дерево, кустарник, трава*), получает фишку.

**«УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».**

**Цель.** Учить детей описывать признаки предмета, воспринимаемые на ощупь.

**Ход игры.** Воспитатель в мешочек складывает природный материал: камешки, веточки, орехи, жёлуди. Ребёнок должен на ощупь определить предмет и рассказать о нём, не доставая из мешочка. Остальные дети должны определить предмет по описанию.

**«ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».**

**Цель.** Развивать воображение, умение считать; закреплять представления об искусственных объектах (для детей мы их называем объектами «неприроды») и геометрических фигурах.

**Ход игры.** Воспитатель называет детям объект «неприроды», а дети должны отгадать, на какую геометрическую фигуру он похож.

**«ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».**

**Цель**. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

**Ход игры**. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет, например, *земля*, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «*огонь*» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

**«И Я».**

**Цель**. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

**Ход игры**. Воспитатель говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если слова подходят по смыслу. Если же слова по смыслу не подходят, то говорить ничего не надо. Например:

Иду я однажды к реке…(и я).

Рву цветы и ягоды…(и я).

**«КАКОЕ БЫВАЕТ?»**

**Цель**. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

**Ход игры.** Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» *(Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).*

 \_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

**«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).**

**Цель.** Развивать у детей наблюдательность.

**Ход игры**. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

**«НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».**

**Цель**. Учить детей находить растение по описанию.

**Ход игры**. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Тот, кто первым отгадает и назовёт растение, получает фишку.

**«НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)**

**Цель**. Развивать наблюдательность.

**Ход игры**. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.

При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто правильно узнает дуга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

**«КРОКОДИЛ»**(эмоционально-дидактическая игра).

**Цель**. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

**Ход игры**. Выбирается водящий (*он будет «крокодилом*»), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

**«КТО ТЫ?»**

**Цель**. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

**Ход игры**. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью. Но и за ролями соседей. Выходит из игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

**«КТО (*ЧТО)* ЛЕТАЕТ?»**

**Цель**. Закреплять знания детей о животных и птицах.

**Ход игры**. Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Если назван предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят: «Летит». Если нет, дети рук не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, тот выходит из игры.

**«КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»**

**Цель.**Развивать память, находчивость, сообразительность.

**Ход игры.**Воспитатель говорит: «У меня в руках стакан. Кто скажет, для чего он может быть использован?» Кто больше назовёт действий, тот выиграл.

**«ОТГАДАЙ-КА!»**

**Цель.**Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

**Ход игры.** По сигналу воспитателя ребёнок, получивший фишку, встаёт и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д

**«КОМУ ЧТО НУЖНО».**

**Цель.** Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

**Ход игры.**Педагог говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

**«ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».**

**Цель.** Развивать память, внимание.

**Ход игры.**Играющий называет любое *насекомое, животное, птицу*, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё *(жук, комар*…) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

**«ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»**

**Цель.** Развивать память, внимание, чувство рифмы.

**Ход игры.** Педагог читает отрывки из стихотворений, а дети должны произносить  пропущенные слова, например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у …*(зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не …(*киска).*

Ветер по морю*…(гуляет)*

И кораблик…(*подгоняет*).

**«ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».**

**Цель.** Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

**Ход игры**. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.

**«Что было бы, если из леса исчезли…»**

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

**«Какого растения не стало?»**

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

**«Где что зреет?»**

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Угадай, что в руке?»**

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

**«Найди предмет»**

**Цель:** учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

**Материал.** Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

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.

**«Длинное - короткое»**

**Цель:** развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

**Материал.** Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). 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. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками.  Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг 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. После этого В. показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая – длинная.

**«Подбери фигуру»**

**Цель:** закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

**Материал.** Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанные из картона. Раздаточный: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее начерченную фигуру.

**«Игра с обручем»**

**Цель:** различение и нахождение геометрических фигур.

Для игры используются 4-5 сюжетных игрушек (кукла, матрешки, корзина и т. д.); отличающиеся по величине, цвету, форме. Игрушка ставится в обруч. Дети выделяют признаки, свойственные игрушке, кладут в обруч те геометрические фигуры, которые обладают сходным признаком (все красные, все большие, все круглые и т. д.) вне обруча остаются фигуры, не обладающие выделенным признаком (не круглые, не большие и т. д.)

**«Три квадрата»**

**Цель:** научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», маленький», «средний», самый большой», «самый маленький».

**Материал.** Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Педагог: 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» -  говорит В.

**«Украсим коврик»**

**Цель:** формировать умение группировать предметы по заданным признакам, определять количество предметов.

**Оборудование.** На полу два квадратных коврика, каждый из которых расчерчен на 25 равных квадрата. В верхнем ряду каждого квадрата изображены геометрические фигуры разного цвета, круг, треугольник, квадрат.  У каждого из детей три разные геометрические фигуры.

**Геометрическое лото**

**Цель:** учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой подбирать предметы по геометрическому образцу.

**Материал.** 5 карточек с изображением геометрических фигур: по 1 кругу, квадрату, треугольнику, прямоугольнику, овалу. По 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (теннисный мяч, яблоко, шарик, футбольный мяч, воз душный шар), квадратный коврик, платок, кубик и т. д. ; овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо); прямоугольной (конверт, портфель, книга, домино, картина).

Принимают участие 5 детей. Педагог рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию В. подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная)

**«Широкое - узкое»**

**Цель:** формировать представление «широкое - узкое».

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

**«Какие бывают фигуры»**

**Цель:** познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником, давая их в паре  с уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

**Материал.** Кукла. Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Кукла приносит фигуры. Педагог показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

**«Возьми столько же»**

**Цель:** упражнять в составлении двух равных групп предметов, активизировать словарь «столько же», «поровну».

**Оборудование.** У детей таблица с тремя полосками, деленная по вертикали на три равные части.

**«Составь предмет»**

**Цель:** упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

**Оборудование.** На столе  крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Педагог предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки. Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица» и т. д.

**«Кому какая форма»**

Вариант  1. **Цель:** учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, отвлекаясь от цвета, величины.

**Материал.** Большие мишка и матрешка. Раздаточный: по три круга и овала разных цветов и размеров, по 2 больших подноса для каждого ребенка.

Педагог демонстрирует круг и овал, просит детей вспомнить названия этих фигур, показать, чем они отличаются друг от друга, обвести контуры пальчиками. «А теперь все кружочки положите на один поднос - матрешке, все овалы на другой - мишке». Педагог наблюдает, как дети выполняют задание, в случае затруднения предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется. В конце занятия В. подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов. Мишка все овалы отнесет в лес, а матрешка - заберет круги домой».

Вариант 2. **Цель:** учить детей группировать геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, треугольники) по форме, отвлекаясь от цвета и величины. Содержание аналогично варианту  1.

**«Соберем бусы»**

**Цель:** формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

**Оборудование.** На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами. Педагог предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки. Затем В. говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

**«Составь предмет»**

**Цель:** упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

**Оборудование.** На столе  крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Педагог предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки. Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица» и т. д.

**«Ищи и находи»**

**Цель:** учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию; развивать внимание и запоминание.

**Оборудование.** Игрушки paзной формы.

Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Дети приносят предметы, кладут их на стол педагога, садятся на места. Педагог рассматривает с ними принесенные предметы, оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.

**«Три медведя»**

**Цель:** упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

**Оборудование.**У В.силуэты трех медведей, у детей комплекты игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

Педагог раздает детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и г. д. рассказывает': «Жили-были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он но размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул, и т. д. для Михаиле Ивановича? (Дети ставят предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть у вас кровать, стул и т. д. для Мишутки? (Дети устраивают ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давайте отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним? Кто последний? (Педагог помогает детям вспомнить соответствующие фрагменты сказки).

**«Нарядные зверюшки»**

**Цель:** формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

**Оборудование.** Две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см), а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

 Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются местами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

**«Украсим платок»**

**Цель:** учить сравнивать две равные и неравные по количеству группы предметов, упражнять в ориентировке на плоскости.

**Оборудование:** «платки» (большой - для воспитателя, маленькие - для детей), набор листьев двух цветов (на каждого ребенка).

Педагог предлагает украсить платки листочками. Спрашивает, как можно это сделать (каждый ребенок выполняет задание самостоятельно). Затем говорит: «Давайте теперь украсим платочки по-другому, все одинаково. Я буду украшать свой платок, а вы - маленькие. Верхний край украсим желтыми листочками, вот так. (Показывает). Положите столько листьев, сколько я. Правой рукой разложите их в ряд слева направо. А зелеными листочками украсим нижний край платка. Возьмем столько же зеленых листьев, сколько желтых. Добавим еще один желтый лист и поместим его на верхний край платка. Каких листочков стало больше? Как сделать, чтобы их стало поровну?» После проверки работ и их оценки воспитатель предлагает украсить левую и правую стороны платка листьями разного цвета. Т. е. положить на правую сторону платка столько же листьев, сколько и на левую. (Показывает). В заключении дети украшают все стороны платка по-своему и рассказывают об этом.

**«Узнай и запомни»**

**Цель:** учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

**Оборудование.** Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

 Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку. кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец. По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

**«Доползи до игрушки»**

**Цель:** учить воспринимать расстояние, показать, что от него зависит результат действий не только в ближнем, но и в дальнем пространстве; обратить внимание на направление движения в пространстве и самостоятельно выбирать это направление.

**Оборудование**. Разные игрушки.

1-й вариант. Педагог сажает детей на стулья в ряд. Напротив на полу на разном расстоянии от стульев лежат две игрушки. Двое детей ползут к игрушкам по сигналу педагога: один - к ближней, другой - к дальней. Остальные наблюдают. Первый ребенок быстрее заканчивает движение, берет игрушку и поднимает ее вверх. Другой это же выполняет позже. Педагог обсуждает с детьми, почему один ребенок взял игрушку раньше и подводит их к выводу, что одна игрушка лежала далеко, а другая - близко. Игра повторяется с другой парой.

2-й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но игрушки раскладываются в разных направлениях: одна - прямо пред стулом, другая - напротив - по диагонали, третья - слева или справа. Педагог, вызывая детей, обращает их внимание на то, где лежат игрушки. Задача каждого ребенка - определить направление, в котором надо ползти.

**«Красивый узор»**

**Цель:** учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату -ритмичному чередованию величин.

**Оборудование.** Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др. ); подносы, наборное полотно.

 Педагог раздает детям листы бумаги и ставит на стол подносы с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д. ) затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и затем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

**«Мишка спрятался»**

**Цель:** развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

**Оборудование.** Игрушка мишка.

 Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно найти место, где спрятаться. Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается возле отдельных предметов: «Вот шкаф. Он большой, мишка, наверное, не залезет. Это полка, в ней много книг мишке будет тесно». Наконец находит подходящее место - обязательно открытое, расположенное на уровне глаз ребенка. Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти игрушку. Если ребенок затрудняется выполнить задание, он помогает вспомнить, куда они шли, чтобы спрягать мишку, просит снова вспомнить этот путь.

При повторном проведении игры мишку прячут в другое место и комнату обходят по другой стороне. Можно также сменить и игрушку. Когда дети научаться быстро находить предметы, расположенные на уровне их роста, можно усложнить задание - спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз, В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти. Во время поиска игрушки, педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).

**«Угадай, кто за кем»**

**Цель:** формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за, «перед»; познакомить со словом «заслонять».

**Оборудование.** Разные игрушки.

1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения. После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Больший заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один ребенок прячется, а остальные дети под руководством педагога ищут его, последовательно осматривая в комнате мебель.

**«Ежик»**

**Цель:** учить соотносить предметы по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять значение слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

**Оборудование.** Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

 Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей: папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять, и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить их перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине). Вдруг папа еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». «Побежали в лес, - предложила мама ежиха. - Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас ребята есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому, какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине). «Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками. И они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он дал один зонтик папе-ежу, а другой - маме-ежихе; следующего ребенка - почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.

**«Построим дома»**

**Цель:** учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые».

**Оборудование.** 1-й вариант. Три картонных дома разной величины с прорезями для дверей и окон, без крыш; картонные окна, двери, крыши трех величин, соответствующие размерам домов. 2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

 Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемешку элементы домов (крыши, окна, двери). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети походят и по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столом принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна, самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».

**«Лото»**

**Цель:** учить вычленять контур предмета, соотносить объемную форму с плоскостной, узнавать предметы в рисунке, знать их названия.

**Оборудование.** Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной - круг, квадрат, треугольник; на другой - круг, овал, квадрат; на третьей - квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п. ), набор карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

Каждому ребенку педагог дает большую карточку, а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например, круг, и спрашивает: «У кого такая?» (форма не называется). Те, у кого на карточках есть круг поднимают руки и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: «Молодцы, у меня круг и у вас круг». Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем, он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако, при оценке ответа детей, он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно.

По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6-9 форм. В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.

**"Раз, два, три - ищи!"**

**Цель:** научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

**Материал.** Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

**Содержание.** Дети усаживаются на стульчики полукругом. В. раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому ин них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три-ищи!" Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

**"Лото"**

**Цель:** освоение умений выделять различные формы.

**Материал:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Содержание**. Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала, с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

**" У кого хвост длиннее?"**

**Цель:** Освоение умения сравнивать предметы контрастных размеров по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», "длиннее", "широкий", "узкий.

**Содержание.** Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Вини-Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с В. они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

**"Помоги цыплятам"**

**Цель:** учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

**Содержание.** Зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «Кто плавает по озеру? ( Утка с утятами). Сколько уточек? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. В. читает стихотворение Д. Хармса:

Речку переплыли

Ровно в полминутки:

Цыпленок на утенке,

Цыпленок на утенке,

Цыпленок на утенке,

А курица на утке.

**«Хватит ли?»**

**Цель:** учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

**Содержание.**В. предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний

**"Кто скорее свернет ленту"**

**Цель:** продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

**Содержание.** Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному ж них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная" и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

**«Встань на место»**

**Цель:** упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за.

**Содержание.**В. по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

**«Подбери игрушку»**

**Цель:** упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество игрушек.

**Содержание.** В. объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько  игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.

**«Подбери фигуру»**

**Цель:** закрепить умение различать геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

**Материал:** у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются.

**Содержание**. Сначала В. предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предъявляет таблицу, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорит: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер (большой, маленький своей фигуры данного вида). «У меня маленький синий квадрат».

**«Назови свой автобус»**

**Цель:** упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером,

**Содержание.**  В.  ставит на некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов). Дети садятся в автобусы (становится в 3 колонны за стульями Педагог-кондуктор раздает им билеты. На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят сбои автобус и становятся друг за другом. Игру повторяют 2-3 раза.

**«Назови и сосчитай»**

**Цель:** учить детей считать звуки, называя итоговое число.

**Содержание.**Занятие лучше начать со счета игрушек, вызвав к столу 2-3 детей, после этого сказать, что дети хорошо умеют считать игрушки, вещи, а сегодня они научатся считать звуки. В. предлагает детям сосчитать, помогая рукой, сколько раз он ударит по столу. Он показывает, как надо в такт ударам производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать. Сначала извлекают не более 1-3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается. Далее, предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Педагог по очереди вызывает детей к столу и предлагает им ударить молоточком, палочкой о палочку 2-5 раз. В заключение всем детям  предлагают поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

. **«Палочки в ряд»**

**Цель:** закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

**Содержание.**В. знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет В.

**«Собери фигуру»**

**Цель:** учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

**Содержание.**В. предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? По сколку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру. Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4 «Как доказать, что палочек поровну? Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

**«На птицефабрике»**

**Цель:** упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

**Содержание**. В.: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

**«Расскажи про свой узор»**

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

**Содержание.**У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

**«Вчера, сегодня, завтра»**

**Цель:** в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

**Содержание.**По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было … вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

**«Почему овал не катится?»**

**Цель:** познакомить детей с фигурой овальной формы, учить различать круг и фигуру овальной формы

**Содержание.**На фланелеграфе размещают модели геометрических фигур: круга, квадрата, прямоугольника, треугольника. Сначала один ребенок, вызванный к фланелеграфу, называет фигуры, а за тем, это делают все дети вместе. Ребенку предлагают показать круг. Вопрос: «Чем отличается круг от остальных фигур?» Ребенок обводит круг пальцем, пробует его покатить. В. обобщает ответы детей: у круга нет углов, а у остальных фигур есть углы. На фланелеграфе размещают 2 круга и 2 фигуры овальной формы разного цвета и размера. «Посмотрите на эти фигуры. Есть ли среди них круги? Одному из детей предлагают показать круги. Внимание детей обращают на то что на фланелеграфе не только круги, но и другие фигуры. , похожие на круг. Это фигура овальной формы. В. учит отличать их от кругов; спрашивает: «Чем фигуры овальной формы похожи на круги? (У фигур овальной формы тоже нет углов). Ребенку предлагают показать круг, фигуру овальной формы. Выясняется, что круг катится, а фигура овальной формы нет.(почему?) Затем выясняют, чем отличается фигура овальной формы от круга? (фигура овальной формы вытянута). Сравнивают путем приложения и наложения круга на овал.

**«Посчитай птичек»**

**Цель:** показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

**Содержание.**Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6?Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

**«Где фигура»**

**Цель:** учить правильно, называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

**Содержание.**В. объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

**«Кто быстрее найдет»**

**Цель:** упражнять в соотнесении предметов по форме с геометрическими образцами и в обобщении предметов по форме.

**Содержание.**Детям предлагают сесть за столы. Одного ребенка просят назвать фигуры стоящие на подставке. В. говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Я буду называть по одному человеку, и говорить какой предмет надо найти. Выигрывает тот, кто первым найдет предмет, поместит его рядом с фигурой такой же формы». Вызывает сразу 4 ребенка. Дети называют выбранный предмет и описывают его форму. В. задает вопросы: «Как ты догадался, что зеркало круглое? Овальное?» и т. д.

В заключение  В. задает вопросы: Что стоит рядом с кругом? (квадратом и пр.). Сколько всего предметов? Какой формы эти предметы? Чем все они похожи? Сколько их?