# Дидактические игры

# А ЧТО ПОТОМ?

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

**Игровое правило.** Называть в правильной последовательности все, чем дети занимаются в детском саду в течение дня.

**Игровые действия.** Кто ошибется, садится на последний стул (как в игре «Испорченный телефон»); передача камешка тому, кто должен отвечать.

**Ход игры.** Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

— Помните, мы с вами говорили на занятии о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести такой игровой момент: воспитатель поет песенку «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику».— «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

# КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?

**Дидактическая задача.** Уточнять и углублять знания детей о временах года.

**Игровое правило.** По сигналу воспитателя быстро называть признаки времени года.

**Игровое действие.** Передача камешка тому, кто отвечает.

**Ход игры.** Воспитатель спрашивает ребят, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека с временем года.

— А теперь я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове. Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например: «Весной тает снег». Потом он передает камешек рядом сидящему и тот вспомнит еще что-нибудь о весне.

Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель поможет ему вопросами.

# КАКОЙ ПРЕДМЕТ?

**Дидактическая задача.** Уточнять представления детей о величине предметов; учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма); развивать быстроту мышления.

**Игровые правила.** К одному слову нужно подобрать много предметов. Кто больше вспомнит слов, тот и выигрывает.

**Игровые действия.** Группировка предметов; поощрение победителей.

**Ход игры.** Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

— Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

— Длинный,— говорит воспитатель и передает камешек соседу.

**КТО СКОРЕЕ СОБЕРЕТ?**

**Дидактическая задача.** Учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

**Игровое правило.** Собирать овощи и фрукты только в соответствии со значком на корзинке (на одной приклеена картинка «яблоко», на другой — «огурец»). Выигрывает та команда, кото­рая быстрее соберет все предметы в корзинку и не ошибется.

**Игровые действия.** Поиск предметов, соревнование команд.

**Ход игры.** Обращаясь к детям, воспитатель напоминает им о том, что они уже знают многие овощи и фрукты.

— А сейчас будем соревноваться — чья бригада скорее соберет урожай. Вот в эту корзинку (указывает на картинку «яблоко») надо собирать фрукты, а в эту (где нарисован огурец) — овощи. Кто считает, что они собрали все, поднимет вот так корзинку. Все мы потом проверим, не забыли ли они что-нибудь в саду или на огороде.

Овощи и фрукты воспитатель вместе с детьми раскладывает на полу (или на участке). Выбирают две бригады: овощеводов и садоводов (по 2—3 человека). По сигналу воспитателя (хлопок) дети собирают овощи и фрукты в соответствующие корзинки. Чья бригада первой подняла корзинку, та и выигрывает (надо проверить, не ошиблись ли играющие, не попал ли в корзинку не тот овощ или фрукт). Называют команду-победительницу. Затем выбирают другие команды, и игра продолжается. В конце можно устроить соревнование команд-победительниц, выявить самых быстрых, находчивых ребят, вручить им приз.

# ГДЕ ЭТО МОЖНО КУПИТЬ?

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»; промтоварные: «Обувь», «Одежда», «Ткани», «Детский мир», «Спортивный магазин»); учить детей различать магазины по их назна­чению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

**Игровое правило.** Соотносить предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото». Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

**Игровые действия.** Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

**Ход игры.** В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, необходимые вещи, предметы, какие они знают магазины, как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова *хлеб, молоко).*

— А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны сказать, где, в каком магазине это можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить. Не спешите, внимательно посмотрите на картинку!

Раздав карточки, воспитатель дает сигнал: «Игру начинай!» Дети подходят к столу и кладут свои карточки на клетки большой карты. Там, где нарисован магазин «Молоко», кладут карточки с изображением бутылок, пакетов молока, сыра, масла, сметаны, творога и др. Воспитатель проверяет правильность действий детей, поощряет тех, кто правильно нашел нуж­ный магазин.

Игра помогает детям усвоить знания о том, что все, что нужно людям, покупают в магазинах, магазины бывают разные. Надо знать, какой магазин рядом с домом, чтобы помогать родителям делать простые покупки.

# ЧТО ЛИШНЕЕ?

**Дидактическая задача.** Учить детей замечать ошибки в использовании предметов; развивать наблюдательность, чувство юмора, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания об орудиях труда.

**Игровое правило.** Закрывать картонкой только ту картинку, которая лишняя. Выигрывает тот, кто первым обнаружит ненужный предмет.

**Игровые действия.** Находить и закрывать ненужные предметы.

**Ход игры.** На больших картах нарисованы люди разных профессий, а в клеточках — необходимые им для работы предметы и орудия труда. Среди них есть и такие, которые для этой профессии не нужны. Например, в центре — рисунок, на котором изображена медсестра, лечащая больного, а в клеточках нарисованы все необходимые для ее работы предметы и среди них гантели.

Играющие дети должны заметить и закрыть чистым квадратиком ненужный предмет. Здесь необходимо подобрать картинки со знакомыми детям профессиями: повара, дворника, шофера, комбайнера, строителя, учителя, продавца и др. Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

# ДОМИНО

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о средствах передвижения: автомобили, поезда, самолеты, вертолеты, теплоходы, катера, отмечать их особенности; продолжать воспитывать умение вместе играть, подчиняться правилам игры.

**Игровые правила.** Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: самолет к самолету, автомобиль к автомобилю, катер к катеру — и ни разу не оши­бется; он получает фишку — красный кружок.

**Игровые действия.** Поиск нужных картинок, соблюдение очередности.

**Ход игры.** Для этой игры необходимо изготовить карточки, как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половины: на каждой из них изображены разные виды транспорта. Игра рассчитана на 4—6 участников. Карточек должно быть 24. Если играют четверо, раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино». Кто положит последнюю

карточку, а у других они еще есть, тот и выигрывает, получает фишку. При повторении игры карточки перемешивают. Дети не глядя отсчитывают 4—6 карточек, и игра продолжается.

# ЛОТО

**Дидактическая задача.** Разрозненные знания детей о транспорте, пионерах, школе, домашних животных, о семье систематизировать; активизировать речь детей, упражнять в правильном назывании предметов, употреблять обобщающие слова: *транспорт, домашние животные, школа, семья, пионеры.*

**Игровое правило.** Правильно отбирать предметы и закрывать ими клетки на больших картах, на которых изображены улица города, пионерский лагерь, семья, школа, домашние жи­вотные.

**Ход игры.** Карты дети берут сами. Выбирают водящего, по сигналу которого все начинают быстро искать маленькие карточки и закрывать ими клетки. Кто первым закроет все клетки, тот и выигрывает, получает фишку.

Игра повторяется несколько раз, при этом меняются карты. В конце игры подсчитывают: у кого оказалось больше фишек, тот и победил. Воспитатель не забывает напомнить детям, чтобы они все картинки положили в коробку, а ее убрали на место.

# ПАРНЫЕ КАРТИНКИ

Дидактическая задача. Воспитывать у детей наблюдательность; умениенаходить в предметах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизировать словарь детей: похожие, разные, одинаковые.

Игровое правило. Отбирать только одинаковые картинки. Выигрывает тот, кто не ошибется.

Игровое действие. Поиск одинаковых картинок.

Ход игры. Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (1 0—12), все они разные, но среди них есть две одинаковые. Воспитатель просит кого-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные картинки откладывают в сторону. Затем воспитатель перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно подкладывает еще одну парную картинку. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но не одинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету и по форме, но одна с ручкой, а другая без ручки; два яблока одинаковых, но у одного есть черенок, а у другого его нет, т. е. у них слабо заметные признаки различия, которые дети не сразу замечают.

Игра проводится с небольшой группой детей так, чтобы все дети сидели с одной стороны стола и всем хорошо были видны картинки. Усложняя игру, можно предложить найти не одну пару, а несколько пар одинаковых картинок. Дети рассказывают о предметах, отмечают, чем они сходны, а чем отличаются.

# КТО ЧТО ДЕЛАЕТ

**Дидактическая задача.** Уточнять, закреплять знания детей о сельскохозяйственном труде; развивать мышление, смекалку, сосредоточенность, желание играть со сверстниками.

**Игровое правило.** Собирать из отдельных частей целую картинку по видам сельскохозяйственного труда: тракторист пашет землю, комбайнер убирает хлеб, доярки доят коров, скотник ухаживает за животными, птичница кормит кур, колхозники пропалывают поле и

**Игровые действия.** Поиск нужных частей картинки; рассказывание о виде труда, изображенном на получившейся целой картинке. Соревнование — кто первым сложит картинку.

**Ход игры.** Игра начинается с краткой беседы о сельскохозяйственном труде, в ходе которой дети вспоминают о разных профессиях, машинах, помогающих сельским труженикам в их рабо­те. Затем воспитатель напоминает правила игры, усвоенные раньше, в других играх с картинками. Усложнение в этой игре заключается в том, что число частей увеличивается до 10—12.

Здесь надо быть еще более внимательным, сообразительным. Выигрывает тот, кто первым сложил картинку. Он получает значок победителя, например звездочку.

# ЧТО КОМУ?

**Дидактическая задача.** Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

**Игровые правила.** Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

**Игровое действие.** Поиск нужных предметов.

**Ход игры.** У воспитателя на столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий — игрушки: набор медицинских инструментов «Доктор Айболит», набор инструментов для работы на огороде (грабли, лопата, тяпка), набор кухонной посуды, стиральная машина, утюг, пылесос, молоток, рубанок, гвозди, гаечный ключ (из конструктора) и др.

Воспитатель приглашает по одному участнику к своему столу. Тот берет какой-либо инструмент и называет его. Остальные дети должны назвать, кому что нужно для работы. Например, ребенок показал и назвал молоток. Дети хором отвечают: «Он нужен столяру, плотнику».

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти. Приглашенные к столу находят предметы и правильно называют их. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все орудия, нужные для труда людям разных профессий. Закончить игру можно так: дети делятся на две группы; одна группа называет орудия труда, а другая — профессии. Выигрывает та группа, участники которой ни разу не ошиблись.

# НОВОСЕЛЬЕ КУКЛЫ

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в употреблении и понимании обобщающих слов: *мебель, одежда, обувь, посуда, игрушки;* воспитывать у детей доброжелательность, бережное отношение к игрушкам, желание играть со сверстниками.

**Игровые правила.** В комнату, где будет жить новая кукла, можно приносить только те предметы, которые относятся к одному слову, названному воспитателем. Предметы надо класть или ставить на определенное место.

**Игровые действия.** Устройство комнаты для новой куклы, поиск нужных предметов.

**Ход игры.** Воспитатель освобождает игровой уголок от всех игрушек и лишь оставляет на полу ковер. Все убранство и игрушки расположены на столах в стороне, у стены комнаты.

— У нас, ребята, сегодня новоселье. К нам приехала новая кукла Рита, и мы должны ей помочь устроить квартиру. Давайте познакомимся с новой куклой! — начинает игру воспитатель.

Дети рассматривают куклу, называют свои имена, знакомятся.

Педагог говорит:

— Вот теперь мы и поиграем в игру — новоселье. Рита посмотрит, как вы умеете играть. Правило игры такое: я буду называть предметы одним словом, а вы будете находить все нужные предметы и ставить их в комнату, где будет жить Рита. Будьте внимательны! Нам нужна будет мебель. Пойдут Света, Юля и Марина и найдут все, что нужно из мебели. А все остальные проверят, то ли они принесли.

Девочки находят предметы кукольной мебели, располагают их на ковре. Воспитатель продолжает руководить:

— Теперь пойдут Вова, Галя и Вика и принесут посуду — обеденную и кухонную. (Дети приносят посуду и ставят ее на стол и плиту. Все следят, чтобы делалось это аккуратно.) Обувь принесет другая группа детей. Что еще надо принести, чтобы Рите хорошо жилось у нас?

— Игрушки! Много игрушек!—говорят дети. Ребята приносят игрушки и расставляют их на ковре, на полочках.

В этой игре закрепляются обобщающие понятия. И главное — воспитатель побуждает ребят к творческой игре: надо заботиться о новенькой, самостоятельно устроить ей комнату, поиграть с кук­лой, чтобы ей было хорошо в группе.

В такой игре воспитывается доброжелательность, аккуратность, умение самим оборудовать уголок для игры.

# МАГАЗИН

**Дидактическая задача.** Учить описывать предмет, который надо купить, быть вежливым и внимательным друг к другу, усваивать нормы поведения в магазине: вежливо попросить, побла­годарить.

**Игровые правила.** Отгадывать по описанию покупку; тот, кто первым отгадал, идет за покупкой в магазин. С купленными предметами, игрушками дети потом играют,

**Игровые действия.** Загадывание, отгадывание, продажа и покупка предметов.

**Ход игры.** Воспитатель сообщает:

— Сегодня у нас открылся новый магазин. (До начала игры устраивают витрину с товарами, выбирают продавца.) Тот, кто пойдет в магазин и купит там игрушку, не показывает нам. Мы же будем просить: «Покажи, что ты купил». А нам будут отвечать: «Покажу, если отгадаете!»

Один из детей выбирает игрушку и рассказывает:

— Я купил такую вещь, которая нужна, чтобы светить в темноте, она металлическая, светит красным.

— Фонарик,— догадываются дети.

Первого покупателя называет воспитатель. Все дети сидят спиной к магазину. Покупатель вежливо здоровается с продавцом и просит его продать понравившийся ему предмет, указывает на него указкой. Продавец опускает в бумажный пакет покупку и вежливо говорит: «Пожалуйста!» Покупатель благодарит продавца и прощается.

— Витя, покажи, что ты купил,— просят дети.

— А вы отгадайте, тогда покажу,— говорит Витя.— Я купил такую маленькую вещичку. На стадионе судья с ним бегает, и если кто-то нарушит правило, он свистит.

— Свисток! Покажи!

Вова показывает свисток, а тот, кто первым отгадал — назвал свисток, идет покупать себе игрушку.

И так игра продолжается до тех пор, пока все ее участники купят игрушки. Закончить игру можно объяснением: «Магазин закрывается на обед». Дети, купившие игрушки, играют с ними, обмениваются друг с другом. Для игры надо выставлять забытые игрушки. Воспитатель может напомнить, как с игрушками можно поиграть. Например, сказать:

— Витя, когда будете играть на участке в хоккей, ты можешь теперь быть судьей. У тебя есть свисток.

Дети уже в группе договариваются, кто будет играть в хоккей.

Так через полученную («купленную» в магазине) игрушку намечается перспектива детской самостоятельной игры. Поэтому, подбирая игрушки, воспитатель продумывает возможность ис­пользования их в творческой игре. Это один из путей влияния дидактических игр на создание у ребят игрового замысла.

# КТО СКОРЕЕ СОБЕРЕТ?

**Дидактическая задача.** Учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

**Игровое правило.** Собирать овощи и фрукты только в соответствии со значком на корзинке (на одной приклеена картинка «яблоко», на другой —- «огурец»). Выигрывает та команда, кото­рая быстрее соберет все предметы в корзинку и не ошибется.

**Игровые действия.** Поиск предметов, соревнование команд.

**Ход игры.** Обращаясь к детям, воспитатель напоминает им о том, что они уже знают многие овощи и фрукты.

— А сейчас будем соревноваться — чья бригада скорее соберет урожай. Вот в эту корзинку (указывает на картинку «яблоко») надо собирать фрукты, а в эту (где нарисован огурец) — овощи. Кто считает, что они собрали все, поднимет вот так корзинку. Все мы потом проверим, не забыли ли они что-нибудь в саду или на огороде.

Овощи и фрукты воспитатель вместе с детьми раскладывает на полу (или на участке). Выбирают две бригады: овощеводов и садоводов (по 2—3 человека). По сигналу воспитателя (хлопок) дети собирают овощи и фрукты в соответствующие корзинки. Чья бригада первой подняла корзинку, та и выигрывает (надо проверить, не ошиблись ли играющие, не попал ли в корзинку не тот овощ или фрукт). Называют команду-победительницу. Затем выбирают другие команды, и игра продолжается. В конце можно устроить соревнование команд-победительниц, выявить самых быстрых, находчивых ребят, вручить им приз.

**К ДЕРЕВУ — БЕГИ!**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

**Игровые правила»** Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три, к дереву — беги!» Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдает свой фант, который в конце игры должен о тыграть.

**Игровые действия.** Поиск нужного дерева, разыгрывание фантов.

**Ход игры.** Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит:

— Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об этом, когда поиграем в игру «К дереву — беги!». Кто ошибется и подбежит не к тому дереву, тот платит фант,

а потом в конце должен отыграть его. Помните, как мы это делали: надо будет выполнить такое задание, какое мы придумаем. Так что будьте внимательными, не ошибайтесь!

У нас на участке есть красивое дерево. Оно зимой и летом одним цветом, пушистое, душистое, шишки на нем растут. На Новый год в гости к ребятам приходит...

Так начинает игру воспитатель, показывая пример, как надо описывать дерево.

— Раз, два, три! К этому дереву — беги! Дети бегут к елке.

— Елочка, это наша елка! — радостно узнают в описании свое любимое дерево, возле которого они не раз устраивают праздник, водят хороводы.

— А сейчас Лена расскажет нам о каком-либо дереве. Лена, какое ты знаешь дерево? Не смотри на него, а расскажи, какое оно: высокое или низкое, какой ствол, листья,— предлагает воспитатель, вновь намечая план описательного рассказа.

После рассказа-описания Лены воспитатель дает команду: «Раз-два-три! К этому дереву — беги!» Здесь возможны ошибки детей: не к тому дереву подбежал, неправильно назвал. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на дерево, чтобы играющий понял свою ошибку. «Ошибся — плати фант! — напоминает о правиле воспитатель. (Фантом может быть любая вещь: платочек, значок, ленточка, стеклышко и др.) Так игра продолжается, пока не назовут деревья, которые растут на участке (до 10 деревьев). Игра заканчивается разыгрыванием фантов. Она пройдет живо и интересно, если будут придуманы занимательные задания.

— В этой корзине у нас фанты тех ребят, кто ошибся. Хотите отыграть их? Ну, тогда слушайте внимательно и быстро выполняйте все, что мы вам скажем.

# ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНО

**Дидактическая задача.** Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

**Игровое правило.** Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.

**Игровые действия.** Угадывание на ощупь предмета, отгадывание предмета по описанию; поиск предметов, сделанных из разных материалов; группировка их по качеству; использование «чудесного мешочка».

**Ход игры.** Для этой игры подбирают предметы, сделанные из разного материала: деревянные, резиновые, пластмассовые, металлические, стеклянные.

Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, в процессе которой уточняет знания детей о том, что все окружающие нас предметы сделаны из разных материалов; просит вспомнить, какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.

Затем педагог предлагает новую игру, в ходе которой дети должны называть, из чего сделан предмет, помещаемый ребенком в мешочек. Объясняет правила: нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сделан, и рассказать о нем так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его. Напоминает, что мешочек открывается лишь в том случае, если и тот, кто опи­сывал предмет, и кто отгадывал, не ошиблись.

Для того чтобы все играющие учились определять предметы по материалу, воспитатель вторую половину игры проводит с другим содержанием, например, в разведчиков. Предлагает всем детям пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов, и положить их так: металлические — положить на поднос, сделанный из металла, деревянные — на деревянную дощечку, пластмассовые — на такой же поднос и т. д.

В конце игры воспитатель отмечает тех разведчиков, которые были наблюдательными, находчивыми, помогли товарищам найти

нужный предмет:

— Молодцы наши разведчики! Были внимательными, ловкими, никто не ошибся в выполнении задания!

Усложнением игры может быть увеличение количества отобранных предметов, а также их не ярко выраженное качество.

# НАЙДИ ТАКУЮ ЖЕ

**Дидактическая задача.** Учить детей сравнивать предметы; находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

**Игровое правило.** Тот, кто нашел одинаковые игрушки, должен сказать об этом на ухо воспитателю. Громко называть одинаковые игрушки нельзя. Пусть все дети поищут и найдут их.

**Игровые действия.** Поиск одинаковых игрушек; действия по сигналу воспитателя.

**Ход игры.** Для данной игры подбирают разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые. В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложни ть задание,

— Дети, сегодня мы будем с вами учиться быстро выполнять задание; здесь стоят на столе игрушки. Я сосчитаю до трех, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые игрушки. Будьте внимательны! Раз-два-три! Одинаковых найди!— заканчивает воспитатель.

Дети, увидевшие две одинаковые игрушки, поднимают руки, а затем подходят к воспитателю и называют их. Чтобы усилить внимание играющих, воспитатель ставит игрушки (почти одинаковые) среди других (например, две матрешки, одинаковые по размеру, но в разных платочках). Затем дает сигнал:

— Раз, два, три! Одинаковых найди!

# ЧТО ИГРУШКА РАССКАЗЫВАЕТ О СЕБЕ?

**Дидактическая задача.** Учить детей умению описывать предмет, выделяя его наиболее характерные признаки; развивать связную речь, умение внимательно слушать товарища, дополнять его рассказ.

**Игровые правила.** Вынимать игрушки по одной из коробки; рассказывать все об игрушке, что знаешь и видишь (другие дети дополняют).

**Игровые действия.** Поиск предмета, одинакового с описанным. Кто первым нашел, тот берет следующую игрушку для описания.

**Ход игры.** Для этой игры воспитатель подготавливает два комплекта игрушек (по паре каждой из игрушек). Один комплект он кладет в коробку, игрушки из другого комплекта раскладывает в комнате так, чтобы их надо было искать. (Это он делает еще до того, как дети сели играть.)

В начале игры воспитатель приносит и ставит на стол коробку. Дети еще не знают, что в ней, но появление коробки, загадочный тон педагога вызывают у них интерес к игре. Интерес еще больше усиливается, когда воспитатель предлагает угадать, что в коробке.

Воспитатель предлагает двум-трем детям вынуть из коробки все игрушки. Ребята рассматривают игрушки, расставленные на столе, по желанию берут их в руки.

После того как непосредственный интерес к игрушкам удовлетворен, воспитатель объясняет правила игры:

— Дети, мы уже играли по-разному: в магазин, «чудесный мешочек», а сейчас поиграем в игру, которая называется «Что игрушка рассказывает о себе?». Игра эта трудная, но, я надеюсь, вы с ней справитесь. Вот, смотрите: что это? (Показывает знакомый детям синий шар, потом толкает его, и шар катится по столу.)

Дети отвечают:

— Шар, синий шар. Он катится.

— А как вы узнали? — спрашивает воспитатель.

— Да видно сразу! — весело отвечают дети.

— Правильно, шар сам рассказывает о себе, что он круглый, синий, катится,— подтверждает воспитатель.— Вот мы и будем смотреть на игрушки, можно даже постучать ими, сравнить их, взвесить на ладошке и сказать, что игрушка рассказывает о себе. Один будет рассказывать, а все слушать и замечать, все ли сказано. А потом мы пойдем по комнате и будем искать такую же игрушку, совсем, совсем одинаковую. Кто первым найдет и принесет ее на стол, тот возьмет игрушку из коробки и расскажет о ней.