ДИДАКТИЧЕСКИЕ

И

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ПО ОБЖ

**ОБЖ**

**Запомни движение**

Цели:

• Закрепить знания об основных видах движений (ходьба, бег, метание, лазанье, прыжки) и их разновидностях (в соответствии с программными требованиями для каждого возраста);

• Упражнять в умении осознавать, запоминать и воспроизводить показанные движения, развивать зрительно-моторную память, внимание;

• Продолжать формировать представление о пользе занятий физкультурой и спортом.

Содержание игры.

Воспитатель показывает движение, затем предлагает послушать стихотворение или короткий рассказ, назвать и воспроизвести показанное движение.

**Найди и назови**

Цели:

• Закрепить названия видов наземного транспорта;

• Закреплять умение находить предмет по нескольким признакам.

Оборудование: картинки с изображением видов наземного транспорта разного назначения и разного цвета.

Содержание игры.

Воспитатель раскладывает предметные картинки и предлагает найти вид транспорта по описанию, например голубую машину, которая может перевезти сразу много пассажиров; красную машину, которая передвигается по рельсам и т. д. Педагог побуждает детей давать полные ответы.

**Какой огонек зажегся**

Цель: закрепить знание цветов светофора.

Оборудование: макет светофора с круглыми отверстиями, круги красного, желтого, зеленого цветов.

Содержание игры.

Воспитатель поочередно вставляет в отверстия круги разного цвета и предлагает детям назвать эти цвета и объяснить их.

**О чем говорит светофор**

Цели:

• Закреплять знания о значении цветов светофора и правила движения;

• Упражнять в выполнении правил.

Оборудование: светофор с переключением цветов, автомобили разного назначения, дорожная разметка, куклы.

Содержание игры. Воспитатель готовит макет дороги с разметкой пешеходного перехода, создает при помощи игрушек различные дорожные ситуации и предлагает детям показать правильное поведение на дороге пешеходов и водителей.

**На чем люди ездят**

Цели:

• Закрепить названия видов наземного транспорта;

• Продолжать учить дифференцировать виды наземного транспорта по функции;

• Упражнять в действиях по сигналу.

Оборудование: картинки с изображением наземного транспорта, круги четырех основных цветов.

Содержание игры.

Воспитатель раздает детям предметные картинки, уточняет названия транспорта, раскладывает по групповой комнате разноцветные круги – гаражи автобусов, троллейбусов, грузовых и легковых автомобилей. По команде «Поехали!» автомобили двигаются по комнате, по команде «В гараж!» двигаются к гаражу своего цвета.

Варианты:

• Во время движения машин воспитатель меняет круги местами.

• Усложнения команды:

• «Поехали только автобусы (грузовики и т. д.)!»

• «Поехали автобусы и грузовики!»;

• «Поехали машины, которые перевозят пассажиров!».

**Чего не хватает**

Цель: закрепить знания о частях автомашины.

Оборудование: картинки автомашин с недостающими частями (нет колеса, руля, фары, двери и т. д.); части автомашин.

Содержание игры.

Воспитатель показывает автомобиль, уточняет, чего не хватает, затем предлагает найти соответствующую картинку и «починить» автомобиль.

**Экзамен в Школе светофорных наук**

Цели:

• Закреплять правила пешехода;

• Упражнять в правильном поведении на улице.

Оборудование: дорожные знаки, светофор, игрушки (транспорт), дорожная разметка, куклы; предметные картинки с изображением различных видов наземного транспорта, детей.

Содержание игры.

Воспитатель раздает детям картинки, предлагает найти соответствующие игрушки и показать действия водителей и пешеходов в созданной игровой ситуации. По окончании игры дети получают дипломы образцового пешехода или свидетельство об окончании Школы светофорных наук с оценкой «отлично».

**Можно – нельзя**

Цель: закреплять представление о бытовых предметах, которыми нельзя играть.

Оборудование: предметные картинки опасных и безопасных для игры предметов, кукла, сундучок.

Содержание игры.

Воспитатель предлагает вспомнить, что может произойти, если без разрешения брать опасные предметы: нож, ножницы, иголки и т. д. Дети поочередно берут по картинке и кладут около куклы, если с этим предметом играть можно, или в сундучок, если этот предмет для игры опасен. Педагог побуждает детей объяснять свой выбор.

**Не бери предметы, которые трогать нельзя**

Цели:

• Закреплять умение классифицировать предметы;

• Продолжать формировать представление о том, что нельзя брать лекарственные препараты без разрешения взрослых.

Оборудование: предметные картинки по обобщающим понятиям (посуда, одежда, обувь т. д.), в том числе лекарственных препаратов в разной упаковке.

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям поочередно отобрать картинки с изображением игрушек, посуды и т. д., уточняет, почему дети не взяли картинки с изображением лекарственных препаратов.

**Электроприборы**

Цель: знакомить детей с электроприборами, их значением и правилами пользования ими.

Оборудование: картинки «Электроприборы», фишки.

Содержание игры.

Педагог загадывает загадки про электроприборы, а ребята отвечают ему, получая за правильный ответ фишку. Если дети затрудняются, педагог помогает им. Педагог вместе с детьми формулирует правила пользования электроприборами.

**Доскажи словечко**

Цели:

• Закреплять знания о пожарной безопасности;

• Развивать фонематический слух, умение рифмовать.

Предварительная работа: просмотр иллюстраций на тему «Опасные предметы».

Содержание игры.

Педагог читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строчке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки:

Пожар мы быстро победим,

Коль позвоним по…(«01»).

Если стал гореть забор,

Доставай скорей…(топор).

Если все в дыму у нас,

Надевай …(противогаз).

У пожарных не напрасно

Цвет машины ярко-…(красный).

**Разрешается – запрещается**

Цель: закрепить знание правил безопасного поведения детей.

Оборудование: картинки с изображением различных ситуаций опасного и безопасного поведения детей,

Символы зеленого и красного цветов (круги, кубики или другие предметы).

Содержание игры.

Воспитатель раздает детям картинки и предлагает подойти к символам красного цвета тем, у кого изображено то, что запрещается делать, а к зеленым символам – с правильными действиями изображенных персонажей.

Усложнение: дополнить оборудование изображениями улицы, дома, пожара. Дети должны подойти к картинкам в соответствии с имеющейся ситуацией, а затем выбрать символ определенного цвета.

**Кому что нужно для работы**

Цель: закреплять знания о предметах, необходимых для работы врачу, полицейскому, водителю, пожарному.

Оборудование: картинки с изображением врача, полицейского, водителя, пожарного и предметов, необходимых для работы людям этих профессий.

Содержание игры.

Воспитатель показывает картинки людей разных профессий, уточняет названия этих профессий, действия, раздает детям предметные картинки, затем показывает изображение человека определенной профессии и предлагает показать предметы, необходимые для его труда.

Усложнение: воспитатель расставляет картинки в разных местах группы и предлагает к ним подойти с соответствующими предметными картинками. Затем дети закрывают глаза, воспитатель меняет картинки местами, игра повторяется. В ходе игры воспитатель уточняет названия профессий и орудий труда.

**Я знаю, что можно, а что нельзя**

Цель: закреплять знания об опасных предметах и ситуациях, правилах безопасного поведения.

Оборудование: картинки – проблемные ситуации опасного и безопасного поведения на улице, дома, с незнакомыми людьми.

Содержание упражнения.

Воспитатель раздает картинки, предлагает рассмотреть и ответить, правильно или неправильно поступают дети.

**Мы гуляем**

Цели:

• Закреплять знания о правильном общении и поведении с животными;

• Продолжать формировать правила осторожного и бережного обращения с ними.

Оборудование: иллюстрации проблемных ситуаций.

Содержание игры.

Воспитатель показывает иллюстрации, изображающие различные варианты встреч ребенка с животными: домашние кошка и собака; собака, гуляющая с хозяином; бездомная собака и т. п. Предлагает сказать, как можно и нельзя поступать в каждом случае.

**По грибы**

Цели:

• Закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах;

• Продолжать формировать правила безопасного поведения в лесу.

Оборудование: корзинки – по количеству детей, силуэты или муляжи грибов.

Содержание игры.

Воспитатель напоминает о правилах безопасного поведения в лесу и предлагает собрать съедобные грибы для супа.

**Игра «СЛУШАЙ СИГНАЛА**

Цель: развивать ловкость, стимулировать внимание.

Оборудование: две дуги, две ска¬мейки, два забора, лестница.

Игровые действия: по сигналу ведущего первый игрок из одной команды надевает каску, проходит через полосу препятствий, возвра¬щается, передаёт каску следующе¬му игроку. Побеждает команда, бы-стрее выполнившая задание.

**Игра «ПОЖАРНЫЙ ШЛАНГ».**

Цель: стимулировать быстроту реакции, ловкость.

Оборудование: два пожарных рукава.

Игровые действия: дети делятся на две команды и по сигналу сначала разворачивают шланги, затем сворачивают в исходное состояние. Побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.

**«ВЫЗОВ СЛУЖБЫ СПАСЕНИЯ»**

Словесная игра

Цель: стимулировать развитие связной речи.

Игровые правила: составлять короткий рассказ по плану (образцу): правильно и чётко называть своё имя, фамилию, своё местоположение, кратко описывать проблему.

Игровые действия: составлять короткий рассказ по мере появления слайдов от имени одного из героев ситуации или стороннего наблюдателя.

На экране ПК сменяются кадры, дети рассказывают в игрушечный телефон о ситуации.

**«СПАСИ ИГРУШКУ»**

Дидактическая игра

Цель: развивать умение узнавать знакомые предметы через очки; сти¬мулировать развитие зрительного восприятия; развивать умение со¬относить схематичное изображение с предметом.

Игровые правила: из набора кар¬тинок найти, запомнить и выбрать нужные.

Игровые действия: рассмотреть изображения знакомых предметов через «задымление» (занавеску), запомнить их, затем выбрать нуж¬ные из набора картинок.

Следующее задание: иногда спасателям приходится работать в специальном снаряжении — напри¬мер, в защитных очках. Наденьте специальные очки. Каждый по¬лучит карточку со схематическим изображением игрушки, по кото¬рому нужно найти и спасти игре¬ку, находящуюся в «задымлённой помещении.

**«СПАСАТЕЛИ»**

Дидактическая игра

Цель: развивать умение соотно¬сить схематическое изображение с натуральным предметом; стимули-ровать развитие зрительного вос¬приятия.

Игровые правила: найти предмет по его схематическому изобра¬жению.

Игровые действия: рассмотреть схематическое изображение, оты¬скать в игровой зоне соответствующую игрушку.

**«НАЙДИ ПРЕДМЕТ»**

Дидактическая игра

Цель: развивать умение узнавать по изображению знакомые пред¬меты; стимулировать развитие зри-тельного восприятия, памяти.

Игровые действия: рассматри¬вать изображения знакомых пред¬метов через «зашумлённый» файл, узнавать и называть предметы.

Игровые правила: назвать узнан¬ный на картинке предмет, объяс-нить, как узнал.

В. Представьте, что мы на пожар¬ной башне. С помощью бинокля постарайтесь узнать внизу предметы, находящиеся в дыму и огне.

Молодцы, ребята, и Карлсон мо¬лодец! Следующее тренировочное задание: я буду называть слова, а вы внимательно слушайте. Если вы услышите название предмета, кото¬рый может стать причиной пожара, скажите «ой».

**«ПОЖАРООПАСНЫЕ**

**ПРЕДМЕТЫ»**

Дидактическая игра

Цель: стимулировать развитие скорости реакции и внимания.

Игровые действия: называть предметы по порядку, хлопать в ладоши.

Игровые правила: узнавать сло¬ва, обозначающие пожароопасные предметы.

Набор слов для игры: утюг, жур¬нал, телевизор, ручка, тостер, жвач¬ка, хлопушка, памперс, пустышка, котлета, компот, пожарный, торт, режет, огнетушитель, пакет, кисть, каска, рукав, ноты, краски, спички, бинт, сверлить, маска и др.

**«ЛУЧ ФОНАРИКА»**

Дидактическая игра

Цель: развивать умение узнавать изображения по их части, детали.

Игровые действия: рассматри¬вать детали изображения, узнавать и называть предмет.

Игровые правила: быстро узнать предмет по детали изображения.

**«ПОЖАРНАЯ ТРЕВОГА»**

Игра-эстафета

Цель: развивать координацию, быстроту реакции, умение быстро ориентироваться в пространстве.

Игровые правила: выполнять задание поочерёдно, брать только один кусочек ткани (огонь).

Игровые действия: игроки де¬лятся на две команды, выстраива¬ются в колонны; используя «ходу¬ли» дети поочерёдно собирают раз¬ложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро (на¬ходится на противоположной от команд стороне зала).

**«ПОТУШИ ОГОНЬ»**

Игра-эстафета

Цель: развивать быстроту, лов¬кость; воспитывать умение рабо¬тать в команде.

Игровые правила: стараться не разлить воду, действовать по сиг¬налу.

Игровые действия: команды становятся в шеренгу лицом друг к другу, около последних участников стоит 4—5 пластмассовых ведра с водой; по сигналу последний игрок передаёт поочерёдно вёдра детям (одно за другим), стоящим справа (слева) от себя; первый игрок вы¬ливает вёдра в большое ведро «с огнём» (с собранными кусочками ткани) — «тушат огонь».

**«СПАСЕНИЕ ИГРУШКИ»**

Игра-эстафета

Цель: совершенствовать в со¬ревновательной форме навыки основных видов движений (ходь¬ба по наклонной доске, лазание по гимнастической стенке); развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «по¬страдавшему».

Игровые правила: задание вы¬полнять поочерёдно, не уронить игрушку.

Игровые действия: с помощью каната подняться по наклонной доске к верхним рейкам гимнасти¬ческой стенки; взять игрушку, рас¬положенную на верхней переклади¬не; приставным шагом перейти на соседний пролёт гимнастической стенки; спуститься вниз по гимна¬стической доске («скатиться с гор¬ки»); перенести игрушку в безопас¬ное место.

**«СОБЕРИ РЮКЗАК ДЛЯ СПАСАТЕЛЯ»**

Игра-эстафета

Цель: развивать координаци¬онные способности, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях; стимулировать сооб¬разительность, быстроту реакции, закреплять знания о назначении предъявленных предметов.

Игровые правила: передвигаться на велотренажёрах строго по пря¬мой, выбирать только необходимые предметы.

Игровые действия: игроки де¬лятся на две команды; поочерёдно доехать на велотренажере до про-тивоположной стороны; выбрать разложенные на скамейке пред¬меты, которые могут пригодиться спасателям; вернуться обратно, по¬ложить предмет в рюкзак.

**«ТЕРРИТОРИЯ РИСКА»**

(тренажёрный зал)

Комбинированная эстафета

Цель: развивать силу, ловкость, координацию движений.

Игровые правила: преодолевать препятствия поочерёдно.

Игровые действия: взобраться по лестнице спортивного комплек¬са; ухватившись руками за пере¬кладину спортивного комплекса, не касаясь ногами пола, переместить¬ся на противоположный край; спу¬ститься вниз по шесту на скамейку; пройти по ней, перешагивая через предметы; преодолеть тоннель и сухой бассейн. Раздаётся звонок по телефону (сигнал тревоги).

В. Помощник воспитателя в младшей группе обнаружил много опасных для малышей предметов. Нужна помощь! Дети приходят в группу.

В. Наша задача?

Дети. Найти и обезвредить.

В. Для того чтобы найти пред¬меты, каждый получает карточку-схему, на которой показано, где ис¬кать предмет (на, под, за, в). Най¬денные предметы по видам опас¬ности раскладываются в коробки (колющие, режущие, огнеопасные и т.д.).

**«НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ»**

Дидактическая игра

Цель: развивать умение ориен¬тироваться в пространстве; упраж¬нять детей в соотнесении изобра-жения места нахождения предмета с символом; развивать умение клас¬сифицировать предметы по разным видам опасности.

Игровые действия: поиск пред¬метов в разных местах, раскладыва¬ние в соответствующие коробки.

Игровые правила: найти игруш¬ку в соответствии с символом.

В. Откуда они могли появиться? Может, чужие люди приходили в наш сад? Что нам теперь делать с этими предметами? (Заберём с со¬бой, чтобы отдать )

**«НЕЗНАКОМЕЦ»**

Игра-тренинг

Цель: упражнять в умении пра¬вильно вести себя в ситуациях с незнакомым человеком, формиро¬вать модель поведения в подобных ситуациях.

Игровые действия: дети учат Карлсона, как себя вести в ситуа¬ции с незнакомкой.

Незнакомка. Здравствуйте, ре¬бята. Какие вы замечательные! Уго¬щайтесь конфетами.

Карлсон первым угощается. Дети берут (не берут) угощение. Если кто-то возьмёт конфеты (манда¬рины), воспитатель спрашивает у детей, правильно ли они поступили.

Незнакомка. У меня в машине ещё много вкусного! А ещё есть ко¬тик и интересные игрушки... Пой¬дёмте со мной!

Карлсон собирается идти с Не¬знакомкой.

В. Правильно ли поступает Карлсон? (Обращаясь к незнаком¬ке.) А вы кто? К кому вы пришли?

Незнакомка (не отвечает, хва¬тает Карлсона за руку и тянет за собой к выходу). Я вижу, ты хоро¬ший! Не слушай их! Я отведу тебя к маме, она просила тебя забрать!

Карлсон плачет и послушно идёт за Незнакомкой.

В. Ребята, что надо делать, если чужой человек тащит тебя за собой? (Вырываться, громко кричать, звать на помощь.) Жен¬щина, оставьте Карлсона в покое! (Отталкивает Незнакомку, за¬бирает руку Карлсона.) У нас есть заведующая, пройдите к ней.

Дети провожают Незнакомку и отдают коробки с опасными предметами. Раздаётся звонок телефона Карлсона.

Карлсон. Мне звонит Малыш! Алло! Где ты? Ребята, он потерял¬ся! Малыш, скажи, где ты?

Малыш (по громкой связи теле¬фона). Я потерялся. Заигрался с друзьями...

Карлсон. Где же тебя найти?

Малыш. Тебе помогут мои фото¬графии. Я передам их по Интернету.

В. К нам не приходила электронная почта?

В. Да, как раз сейчас пришла. Получайте своё сообщение.

В. Ребята, мы получили фото¬графии, которые нам помогут найти Малыша. Малыш фотографировал предметы, встречающиеся на его пути, места, где он играл: песоч¬ница, дерево, клумба, метла, пункт первой помощи и др. С помощью данных ориентиров дети находят Малыша, объясняют ему, в каких местах нельзя играть, и приглаша¬ют в службу «Юный спасатель».

**«КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ?»**

Дидактическая игра

Цель: развивать умение класси¬фицировать и объяснять опасные и безопасные ситуации, изображён-ные на картинках.

Игровые действия: кратко объ¬яснять сюжет картинки, его послед¬ствия.

Игровые правила: кратко и чётко описывать сюжетную кар¬тинку в соответствии с её изобра-жением.

**«ОПАСНО – НЕОПАСНО»**

Цель:учить детей отличать опасные жизненные ситуации от не¬опасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуа¬ции; закреплять знание правил безопасного поведения; воспиты¬вать чувство взаимопомощи.

Оборудование: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (красного, белого и желтого) в зависимости от ва¬риантов игры. Содержание картинок: ребенок лазает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т.д.

Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (нагляд¬ной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять оп¬ределенную карточку, в зависимости от опасности, правильно раз¬ложить дидактические картинки.

Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, и белую — если опасности нет. Дети не должны мешать друг другу, при необходи¬мости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользо¬ваться подсказками.

**«ЕСЛИ Я СДЕЛАЮ ТАК»**

Цель: обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; разви¬вать мышление, сообразительность.

Оборудование:набор поощрительных предметов: фишек, звездочек.

Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуа¬ции (угрожающей и не угрожающей жизни и здоровью) или пред¬ложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возни¬кает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сде¬лаю...» Дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет. Дети должны выслушать

ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные допол¬нения поощряют фишкой, звездочкой.

**«СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**

Цель: закрепить у детей знания и практические умения по ока¬занию первой помощи.

Оборудование: картинки с изображением медицинских принад¬лежностей (термометр, бинт, зеленка).

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек по¬резал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

**НАШИ ПОМОЩНИКИ — РАСТЕНИЯ**

Цель:закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование: предметные картинки с изображением лекарствен¬ных растений.

Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображе¬нием лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребенок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал пра-вильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

**«ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗДОРОВЬЯ»**

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование:игровое поле с наклеенными иллюстрациями; кубик, цветные фишки или пуговицы.

Играющие по очереди бросают кубик, на гранях которого изоб-ражены от 1 до 3 кружков, и передвигают свою фишку вперед на столько ходов, сколько кружков выпало на кубике. Если фишка оказалась на красном кружке, то ребенок, прежде чем сделать сле-дующий ход, должен ответить, как вести себя при насморке, каш¬ле, высокой температуре, зубной боли. При неверном ответе ребе¬нок пропускает ход, при правильном делает следующий. Когда фишка оказывается на зеленом кружке, играющий рассказывает, чем по¬лезны для человека движения, режим дня, витамины, водные про¬цедуры. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при пра¬вильном переставляет фишку на три хода вперед. Побеждает тот, кто первым доберется в страну здоровья.

**Мой выбор**

Детям предлагаются сюжетные картинки и соответствующие тек¬сты к ним. Воспитатель зачитывает текст, а дети доказывают пра¬вильность или недопустимость данного поступка, объясняют, ка¬кие правила нарушены. Если ребенок правильно объясняет посту¬пок — получает красную фишку, если нет — синюю.

**НАША УЛИЦА, ИЛИ СВЕТОФОР**

Цели:закрепить знания детей о сигналах светофора, понятиях: улица, дорога, тротуар, деревья, дома; вспомнить ПДД.

Детей учат не спешить, переходя дорогу, быть внимательным, знать и находить место пешеходного перехода, понимать сигналы светофора, дорожные знаки.

**«АВТОБУС»**

Цель:закрепить знание ПДД; отрабатывать навыки правильного общения, речь, социальное поведение.

Оборудование: маленькие стулья; руль.

С помощью считалки выбирают водителя. Моделирование ситуа¬ций: женщина с ребенком, бабушка, слепой.

Переход

Закрепление ПДД. На полу полосками обозначен переход, на светофоре красный свет. Дети стоят у перехода. На светофоре жел¬тый свет. На зеленый сигнал дети идут по переходу, сначала смот¬рят налево, потом направо.

**«СВЕТОФОР»**

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с сигналами светофора, закреплять знания о правилах движения по сигналам светофора.

Дети и взрослый рассматривают светофор, закрепляют значение цветов Затем взрослый предлагает одному из детей взять на себя роль светофора» и надеть нагрудный знак «светофор». Остальные Дети изображают машины и пешеходов, которые должны двигаться согласно сигналам светофора.

**«ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»**

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с запрещающими, предписывающими и некоторы¬ми предупреждающими знаками.

Варианты игры

«Разное среди общего» Детям предлагается разложить знаки по группам и рассказать, что они обозначают.

«Играем сами» Детям предлагаются карточки с разными дорожными ситуация-ми. Ребята должны правильно подобрать дорожные знаки к картин¬кам, затем обосновать свой выбор.

«Улица города» Детям предлагается выступить в роли инспекторов ГАИ в новом городе, где необходимо расставить дорожные знаки, чтобы избежать дорожно-транспортных происшествий.

**«ЧТОБЫ НЕ СЛУЧИЛОСЬ БЕДЫ»**

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с правилами поведения на утице, па дороге; за¬креплять знания о дорожных знаках.

Детям предлагается макет улицы с различными видами знаков и светофором, игрушки для обыгрывания ситуаций (переход улицы, поездка на автомобиле, прогулка по городу, велосипедная прогулка).

**«ПЕРЕКРЁСТОК»**

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с таким местом на улице, как перекресток, с прави¬лами перехода на перекрестке (регулируемый и нерегулируемый); закреп¬лять знание дорожных знаков.

Детям предлагается макет перекрестка с различными знаками и све¬тофором. Взрослый объясняет, как надо переходить улицу на регули¬руемом и нерегулируемом перекрестке.

**«ЦАРСТВО ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ»**

Дидактическая игра

Цель: давать детям знания о различных видах дорожных знаков: запре¬щающие, предупреждающие, информационно-указательные, знаки сервиса.

Детей знакомят с дорожными знаками (иллюстрации, плакаты и т. п.)

**«НAЙДИ СВОЙ ЗНАК»**

Дидактическая игра

Цель:закреплять полученные знания детей о различных видах дорож¬ных знаков.

Дети получают знаки (предупреждающие, информационные, ука-зательные, запрещающие) и группируются по 4 — 6 человек в разных углах комнаты. В каждом воспитатель ставит на подставке геометрически фигуры (круг, квадрат, треугольник) По сигналу воспитателя «Знаки разбежались» Дети расходятся по площадке группками или в одиночку.

По новому сигналу «Найди свой знак» дети бегут к фигуре соответствующей по форме знаку.

Вариант игры. Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет фигуры. По слову «Домой» дети открывают глаза, находят знак и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.

**«ТРАМВАЙ»**

Дидактическая игра

Цель: закреплять знания о сигналах светофора, правилах поведения в общественном транспорте,.

Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руки. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны? Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка—жёлтый, красный, зелёный. Воспитатель поднимает флажок зелёного цвета, дети бегут «трамвай» движется. Добежав до воспитателя, дети смотрят не сменился ли цвет флажка: если поднят зелёный флажок, движение продолжается; если появился жёлтый или красный флажок дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый.

Если желающих много, можно сделать остановку на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Подъезжая к остановке, «трамвай» замедляет ход и останавливается, одни пассажиры выходят, другие входят. Воспитатель поднимает зелёный флажок: «Поехали!»

Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно заменить трамвай этими видами транспорта.

**«ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»**

Дидактическая игра

Цель: закреплять полученные знания о Правилах дорожного движения.

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках «воробушки». На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж) «Воробушки» вылетают из гнезда — говорит воспитатель: дети спрыгивают со скамеек, и начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах. Раздаётся гудок, и появляются «автомобили» (назначенные дети). «Воробушки» пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый занимает свое мес¬то). «Автомобили» возвращаются в гараж. Игра повторяется с дру¬гими «автомобилями».

Детям, изображающих автомобили, можно предложить руль. Воспи-татель следит, чтобы дети не убегали за границы площадки, а «автомоби¬ли» соблюдали Правила дорожного движения (разметку дороги, знаки).

В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами об пол или о землю.

**«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»**

Дидактическая игра

Цель: закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через «вождение автомобилей» по специально подготовленной площадке; разви¬вать внимание и выдержку.

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — «автомобили». Каждому из играющих дается флажок како¬го-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (соблюдая Правила дорожного движения, разметку, знаки), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавлива¬ются и направляются каждый в свой «гараж». Затем воспитатель под¬нимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вмес¬те, и тогда все «автомобили» выезжают из своих «гаражей».

Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (напри¬мер, «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращают¬ся домой»).

**«Птицы и автомобиль»**

Цель: знакомить с Правилами дорожного движения.

Дети-птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).

Воспи¬татель говорит:

Прилетели птички,

Птички невелички,

Все летали, все летали, (Дети бегают, плавно взмахивая руками).

Крыльями махали.

Так они летали,

Крыльями махали,

На дорожку прилетали, Присаживаются, постукивают пальцами по коленям.

Зернышки клевали.

Воспитатель берет в руки игрушечный автомобиль и говорит:

Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, в рожок трубит. Тра-та-та, берегись, берегись, Тра-та-та, берегись, посторонись!

Дети-птички бегут от автомобиля.

**«Поезд»**

Цель: закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через поездку в «поезде» по специально подготовленной площадке; разви¬вать внимание и выдержку.

Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы — вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впере¬ди стоящего. «Поехали», — говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговоривая: «Чу-чу». «Поезд» едет в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздается гудок и поезд опять отправляется в путь

Вариант1

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнату. Первый стоящий в колонне — паровоз, остальные — вагоны.воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцеп¬ления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей, ставит впереди более активного ребенка.

Вариант 2

Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение — после остановки поезда дети идут гулять: собирает грибы, ягоды, цветы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в услов¬ленное место (к стене) и строятся в колонну.

Рекомендуется использовать в игре пособия, например когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерчен¬ными Линиями, проложенными шнурами и т. д.).

Пальчиковые игры

****Гуси**

- Гуси, гуси!  
-Га! Га! Га! (пальцами рук показывайте открывающиеся клювы)  
-Есть хотите?  
-Да! Да! Да! («клювы» кивают вверх и вниз)  
-Ну, летите!  
- Нет! Нет! Нет! («клювы» качают из стороны в сторону)  
Серый волк под горой, не пускает нас домой! (погрозите указательным пальцем).

**Замок**

Ручки складываете в замок, переплетая пальцы. Читая стишок, ритмично раскачиваете «замок»:  
На двери висит замок.  
-Кто его открыть бы мог?  
 Постучали, (на этом слове ритмично постукиваете друг об друга основаниями ладоней, не расцепляя пальцы)  
 Покрутили, (не расцепляя пальцы, одну руку тянете к себе, другую от себя, попеременно меняя их).  
 Потянули (тянете ручки в разные стороны, выпрямляя пальцы, но не отпуская замок полностью.  
 И открыли! (резко отпуская руки, разводите их широко в стороны).

**Ягодки**

Чуть приподнимите перед собой руку, так чтобы расслабленная кисть оказалась приблизительно на уровне лица. Пальчики расслаблены, свисают вниз.

С ветки ягодки снимаю (пальцами другой руки поглаживаете каждый пальчик от основания до самого кончика, как будто снимаете с него воображаемую ягодку).  
 И в лукошко собираю (обе ладошки складываете перед собой чашечкой).  
 Будет полное лукошко (одну ладошку, сложенную лодочкой, накрываете другой тоже сложенной ладошкой).  
 Я попробую немножко.  
 Я поем еще чуть-чуть (одна сложенная ладошка имитирует лукошко, другой рукой достаём воображаемые ягодки и отправляем их в рот).  
 Легким будет к дому путь! (имитируя ножки, средний и указательный пальчики на обеих руках «убегают» как можно дальше).

**Этот пальчик**

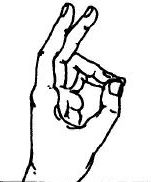
Предложите ребёнку согнуть пальцы рук в кулачок, затем, слушая потешку, по очереди разгибать их, начиная с большого пальца.  
Этот пальчик — дедушка,  
Этот пальчик — бабушка,  
Этот пальчик — матушка,   
Этот пальчик — батюшка,   
Ну а этот пальчик — я,   
Вот и вся моя семья.

****

**Пальчики**

В этих стишках можно сгибать пальцы, начиная то с большого, то с мизинца, то на правой, то на левой руке.  
Этот пальчик хочет спать.  
Этот пальчик — прыг в кровать!  
Этот пальчик прикорнул.  
Этот пальчик уж заснул.  
Встали пальчики. Ура!   
В детский сад идти пора.

**Зайка**

Средний и указательный палец – ушки зайки,   
остальные сложены щепотью и изображают мордочку зайки.   
Скачет, скачет зайка.  
-Ты его поймай-ка!  (ребёнок ловит "зайку" другой рукой, или «зайки» ловят друг друга).

**Белка**

Поочередно разгибать все пальцы, начиная с большого.

Сидит белка на тележке,

Продает она орешки:

Лисичке-сестричке,  
 Воробью, синичке,  
 Мишке толстопятому,  
 Заиньке усатому.

**Детки**

Поднять кисти рук вверх, широко раздвинуть пальцы. Поочередно сгибать их в кулачок,начиная с большого.

Раз- два- три- четыре- пять!

Будем пальчики считать-  
Крепкие, дружные,  
Все такие нужные.  
  
 *Упражнения для пальчиков очень хорошо развивают мелкую моторику, стимулирует речевую активность ребенка, замечено, что у детей с плохо развитой речью нередко встречаются плохо скоординированные движения пальцев. Эта гимнастика также подготавливает ребенка к письму и к рисованию.*

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

**Отгадай предмет по названиям его частей**

Цель: активизация словаря, закрепление названий знакомых предметов.

Ход игры:

- дно, стенки, крышка, ручки (кастрюля)

- голова, туловище, лапы, крылья (птица)

**Назови одним словом**

Цель: учить обогащать предметы одним словом, обогащать словарный запас.

Материал: картинки с избражением пианино, скрипки, барабана, пилы, топора, рубанка, швейной машинки, ножниц, иголки и т.д.

Ход игры: сгруппируйте эти предметы.

Вопросы: как эти предметы можно назвать одним словом? Почему так можно сгруппировать? Придумай для любой группы свое условное обозначение

**Узнай по описанию**

Цель: продолжать учить составлять описательные рассказы, узнавать предмет по описанию

Материал: изображения предметов с незначительными отличиями во внешнем виде

Ход игры: у каждого из детей по 2-3 картинки. Воспитатель описывает какой-нибудь предмет. Дети должны угадать, о каком изображении идет речь и показывать его.

Усложнение:

1. дети объясняют свой выбор

2. роль водящего выполняет ребенок

**Отгадай-ка**

Цель:

1. упражнять детей в составлении описательных рассказов

2. развивать умение внимательно слушать товарища

Ход игры: водящий описывает какой-либо предмет, не называя его. Остальные играющие должны по описанию узнать предмет. Назвавший его правильно становится водящим.

В: ребята, я напомню вам план, который поможет вам при описании предмета:

Расскажите, из какого материала он сделан, из каких частей состоит, каких они форм, если есть, то скажите, какими узорами он украшен. В конце назовите для чего можно использовать?

**Вкус и запах**

1. представь ЛИМОН

- каков он на вкус?

- Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи

- Представь, что держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

2. нарисуй лимон

3. представь АПЕЛЬСИН

- каков на вкус?

- Как пахнет?

- Какого цвета?

- Что чувствуешь?

4. нарисуй апельсин

5. расскажи, чем отличаются апельсин от лимона. Чем они похожи?

**Подбери овощи и фрукты по цвету**

Цель: развитие сенсорики

Ход: детям предлагается ряд картинок с изображением овощей и фруктов. После рассмотрения: разложить их по цвету

Что у вас?

Материал: на каждом столе 1 картинка

Ход игры: воспитатель спрашивает: «Что у вас на картинке?»

Дети отвечают:

- У нас флаг

- У нас флаги

- У нас дом

- У нас дома

**Ласковые слова**

Цель: активизация ласкательных существительных

Ход игры: все слова, которые вы услышите, давайте будем переделывать в ласковые:

Санки – саночки

Гора – горочка

Зима – зимушка

Шуба – шубка

Шапка – шапочка

Снег – снежок

И т.д.

**Магазин**

Практическое усвоение множественного числа, составление предложений с союзом А

Ход игры: на игровом поле расположены 3-4 куклы, 3-4 мишки и т.д. У воспитателя на столе те же игрушки в единственном числе. Дети берут со стола игрушки и по образцу воспитателя говорят:

- У меня мяч, а в магазине мячи

**Кто как кричит**

Цель: образование глаголов от звукоподражательных слов.

Наглядный материал: предметные картинки с изображением кошки, поросят, утят, лягушек, кур.

Ход игры:

- Вспомните, как подает голос поросенок

- Хрю – хрю

- Что он делает?

- Хрюкает

- Как подает голос котенок?

- Мяукает?

Можно использовать стихотворение Чуковского «Путаница»

**Кто с кем?**

Наглядный материал: предметные картинки – взрослые животные и их детеныши

Ход игры: по мере выставления картинок воспитатель предлагает ответить на вопрос: «Кто с кем вышел на поляну?» (лиса с лисенком, зайчиха с зайчонком)

**На чем дети катаются**

Цель активизировать в речи предлога НА

Наглядный материал: сюжетные картинки (лыжи, санки, коньки, самокат, велосипед)

Ход игры: дети по картинке составляют предложения с предлогом на

Мальчик катается на самокате

Вера едет на машине. И т.д.

**У зайки день рождения**

Ход игры:

В: у зайки день рождения. Разные угощения приготовил зайка (показывает предметные картинки: орехи, рыбка, мед). Угадайте, кому зайка приготовил орехи? Рыбку? Мед?

Д: орехи – белке

Рыбку – лисе

Мед - мишке

**Доскажи словечко**

У отца был мальчик странный, Необычный - деревянный, На земле и под водой Искал ключик золотой. Его девочка Мальвина Называла... (Буратино)

Он и весел, и незлобен,

Этот милый чудачок.

С ним хозяин - мальчик Робин,

И приятель - Пятачок.

Для него прогулка - праздник, И на мед - особый нюх. Этот плюшевый проказник Медвежонок... (Винни-Пух)

**Доскажи словечко**

Вместо носа — пятачок, Вместо хвостика - крючок. Голос мой визглив и звонок, Я веселый... (Поросенок)

Птица черная кружится,

"Кар! Кар! Кар!» - кричит и злится

Всем известная персона.

А зовут ее... (Ворона)

Он всю зиму в шубе спал, Лапу бурую сосал, А проснувшись, стал реветь, Это зверь лесной... (Медведь)

**Назови как можно больше предметов**

Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.

Ход.

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения)

Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

Дети: Сорока, сорока, отдай нам очки

Сорока: Не дам, не отдам, я сама без очков,

Прочесть не могу сорочонку стихов.

Дети: Сорока, сорока, отдай нам звоночек.

Сорока: Не дам, не отдам, возьму я звоночек.

Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.

Воспитатель: Ты, сорока, не спеши

Ты у деток попроси и все тебя они поймут.

Всё что надо подадут.

Воспитатель:

Что ты хочешь сделать, сорока? (Почистить, погладить, покрасить…)

Воспитатель:

Дети, что для этого нужно сороке?

(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарит и улетает.

**Угадай игрушку**

Цель: формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.

Ход.

На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.

Примечание: сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

**Олины помощники**

Цель: образовывать форму мн. Числа глаголов.

Материал: кукла Оля.

Ход.

- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют…; зубы жуют, кусают, грызут…; глаза смотрят, моргают…)

**«Волшебный кубик»**

Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.

Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.

Ход.

Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит съимитировать гул самолёта.

Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

**«Эхо»**

Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.

Ход.

Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

Содержание этой игры можно легко изменить:

«Садовник и фруктовые деревья»,

«Лесовик и лесные ягоды»,

«Дрессировщик и его звери»

и т.д.

**«Разбуди кота»**

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных

Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**«Ветерок»**

Цель. Развитие фонематического слуха.

Ход.

Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

**Угадай, чей голосок**

Цель: развитие слуховой памяти, коммуникативных качеств

Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют: «Вот построили мы круг, повернёмся рядом вдруг, а как скажем: «скок, скок, скок! Угадай, чей голосок?»

Слова «Скок, скок, скок!» произносит один из играющих, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнёс слова. Если он угадает, становится в общий круг, а в центре круга становится тот, чей голосок угадали. Если нет – продолжает водить.

Кто летает

Дети становятся в одну линию. Ведущий объясняет правила игры: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее - самолет или воробей, - вы должны поднять обе руки вверх, если нелетающее - не поднимайте. Кто ошибется - выходит из игры.

- Воробей. - Ворона.

- Пчела. - Стрекоза.

- Божья коровка. - Собака.

- Слон. - Кошка.

- Ракета. - Стол.

- Змея. - Облака.

- Орел. И т. д.

**Дай действия словам**

Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания

Ход игры: я начну говорить, а ты закончи:

Мама (что делает?) – стирает, готовит, помогает…

Праздник (сто делает?) – наступает, приходит, радует…

Где Петрушка?

Наглядный материал: кукольная мебель, игрушечный Петрушка

Ход игры: воспитатель передвигает Петрушку в кукольной комнате: сажает на стул, на дива, за стол, прячет за шкаф, за диван.

Дети объясняют, где Петрушка – Петрушка сидит на стуле.

**С мишкой**

Цель: учить использовать глагол ЛЕЖАТЬ в повелительном наклонении

Наглядный материал: медвежонок, кровать

Ход игры:

В: этот мишка охотно ложится на бочок, спину, живот. Надо попросить его об этом.

Дети просят мишку употребляя глагол ЛЯГ

Усложняя задание, воспитатель создает новую игровую ситуацию с любой другой игрушкой

Драматизация сказки «Человек и животные»

Цель: закрепить у детей умение пользоваться простым распространенным предложением, правильно употреблять форму винительного падежа, закрепить навык диалоговой речи.

Ход игры: животные и птицы пришли к человеку и сказали:

- Дай нам работу

- А что вы умеете делать?

Лошадь сказала: «Я буду возить грузы»

Овца сказала: «Я буду давать шерсть»

Собака – охранять дом

Курицы – нести яйца

Петушок – рано утром всех будить.

**Кто у кого?**

Цель: практическое усвоение сложносочиненного предложения с противительным союзом А

Наглядный материал: предметные картинки с животными и их детенышами

Ход игры: сначала дети сопоставляют простые предложения типа: «У коровы теленок»

Потом по образцу воспитателя составляют сложносочиненные предложения по двум парам картинок: «У коровы теленок, а у козы козленок»

**Игра в слова**

Цель: учить синтезировать и группировать слова по признаку. Развитие внимания

Ход игры:

1. В: сейчас я назову несколько слов, а вы постарайтесь их запомнить. Слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь. Повтори! Как вы думаете, можно ли разделить эти слова на группы? Вспомните вначале животных? Перечислите предметы мебели.

2. В: называет слова: сокол, сито, сосна, сарафан, сарай, Снегурочка. Назовите слова, которые запомнил. Есть ли у этих слов что-то общее (начинаются с буквы С). Если знаешь, как пишется буква С, напиши. Придумай слова, которые начинаются с этой буквы.

**Угадай звук**

1. поднимите правую руку, если услышите в словах звук [c]:

слоненок, Зоя, санки, матрас, золото…

2. хлопните в ладоши 1 раз, если услышите звук [ч], 2 раза – звук [ц], вставайте, если услышите звук [c].

Цыпленок, стриж, цапля, щенок, чиж, сын.

Цапля важная носатая,

Целый день стоит, как статуя

Пес тоскует на цепи

А попробуй отцепи;

В небе коршун кружится

Третий час подряд

Но ему, разбойнику

Не украсть цыплят.

Используй каждое мгновение

Дети, наверно, не раз рассматривали в книгах иллюстрации и рассказывали, что на них изображено. Сейчас на рассматривание незнакомой картинки дается не больше полминуты, причем, за это время картинка раза два не надолго прикрывается, ненадолго тушится свет и т.д. И все же нужно подробно рассказать, что на ней изображено, запомнив, даже незначительные детали. Для этого необходимо полностью мобилизовать свое внимание и действительно суметь использовать каждое мгновение. Победителем считается тот, кто успел заметить больше других.

**Что изменилось?**

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.

Ход игры: на столе расположены предметы в определенной последовательности.

В: посмотрите внимательно на предметы, запомните как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Усложнение:

1. Описать предмет, которого не стало

2. рассказать о месте, где он стоял

3. на какой звук начиналось название этого предмет

4. в названии каких еще предметов есть этот звук?

**Измени предложение**

Цель: учить правильно согласовывать существительные, прилагательные и глаголы

Ход: послушай первое предложение и закончи аналогично второе

- Лена поливает цветы, Лена и Коля …

**Один и много**

Материал:

Картинки по числу детей с изображением 1 или нескольких предметов

Ход игры: воспитатель раздает картинки. Просит назвать предметы, нарисованные на картинках. Дети отвечают:

- У меня окно

- У меня окна

Затем составляют пары картинок по принципу: один – много.

**Что из чего сделано?**

Цель: активизировать произношение прилагательных, согласовывать существительное и прилагательное в роде и числе

Ход игры:

Стакан из стекла – стеклянный

Нож из железа – железный

Чашка из фарфора – фарфоровая

Ваза из хрусталя – хрустальная

Ложка из дерева - …

Сковорода из чугуна - …

**Я начну, а ты закончи**

Цель: активизировать в речи предлога У

Ход игры:

- Красивое платье у кого?

- У Зины

- Синий флажок у кого?

- У Саши

- И т.д.

Угадай дерево по листу

Материал: карточки с листьями знакомых деревьев

Ход игры: воспитатель показывает карточки одну за другой и спрашивает, какому дереву этот лист принадлежит. Дает образец ответа:

- Этот лист березы

- Этот лист клена

**Где мишка искала свой мяч?**

Цель: привлечь внимание детей к различным вариантом пространственных отношений между предметами, активизировать в их речи предлоги ПОД, ЗА, НА, ОКОЛО, С. Учить изменять падежные окончания существительных при употреблении различных предлогов.

Ход игры: воспитатель спрашивает, дети отвечают

- Что делает мишка? (спит)

- Где спит мишка? (на кровати)

- Что сейчас делает мишка? (встал)

- Он проснулся. А разве он уже встал с кровати? (не встал, еще сидит)

- Где он сидит? (на кровати)

- Поиск мяча для мишки (за диваном, за столом…)

Угадай, кто сказал

Каждый ребенок получает по несколько картинок с изображением разных зверей. Ведущий произносит фразу, меняя высоту голоса, подражая животному, которое есть у детей на картинках. Например: Медведь. Ры-ры, где тут мед? Целый день хожу по лесу, ищу мед. Очень хочется есть

Или: Белка. Прыг да скок, с ветки на ветку - и так целый день. Главное - набрать шишек в корзинку, орешков, а еще мне надо насушить грибов на зиму.

Дети поднимают соответствующие картинки. Ведущий объявляет тех, кто угадал, а кто нет.

**Доскажи словечко**

Ведущий предлагает детям поиграть в загадки, где необходимо, внимательно слушая текст, угадать, договорить, добавить нужное по звучанию и по смыслу слово.

Всех он любит неизменно, Кто б к нему ни приходил. Догадались. Это Гена, Это Гена... (Крокодил)

Всех на свете он добрей, Лечит он больных зверей. И однажды бегемота Вытащил он из болота. Он известен, знаменит - Это доктор... (Айболит)

Доскажи словечко

Сам он круглый, а не мяч, Рта не видно, а кусач, Голой ручкой не возьмешь, А зовется это... (Еж)

И в лесу мы, и в болоте, Нас везде всегда найдете -На поляне, на опушке. Мы зеленые... (Лягушки)

Пышный хвост торчит с верхушки. Что за странная зверушка. Щелкает орешки мелко Ну, конечно, это... (Белка)

**Что за предмет?**

Цель: учить называть предмет и его описывать.

Ход.

Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

**Кто больше увидит и назовёт**

Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.

Ход.

Воспитатель: У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

**Сорока**

Цель: соотносить глагол с действием, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.

Материал: иголки, очки, мыло, звонок, щётка, утюг. Кисть, веник, игрушка – птица Сорока.

Ход.

Воспитатель: Пока вы были дома, в детский сад прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла

(Воспитатель раскладывает предметы)

Далее происходит диалог между детьми и сорокой:

Дети: Сорока, сорока, отдай нам мыльце

Сорока: Не дам, не отдам ,возьму ваше мыльце

Отдам моему сорочонку умыться.

Дети: Сорока, сорока, отдай нам иголку!

Сорока: Не дам, не отдам, возьму я иголку

Сорочку сошью своему сорочонку.

Разноцветный сундучок

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Воспитатель:

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

**Скажи, какой?**

Цель: Учить детей выделять признаки предмета.

Ход.

Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

**«Необычная песенка»**

Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.

Ход.

Воспитатель. Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

**«Садовник и цветы»**

Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)

Ход.

5-6 играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы. 1

**«Козлята и волк»**

Цель. Заканчивать сказку по её началу.

Материал. Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик

Ход.

Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.

- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/…(Дети договаривают: зайчик)

Воспитатель: зайчик говорит….

Дети: не бойтесь меня, это я – маленький зайчик. Воспитатель: Козлята угостили его….

Дети: морковкой, капустой…

Воспитатель: потом они стали… И т.д.

«Кто больше действий назовёт»

Цель: активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.

Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход.

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например:

- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)

- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)

- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)

И т.д.

**«Прятки»**

Цель. Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)

Материал. Мелкие игрушки.

Ход.

Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом

**«Почтальон принёс открытку»**

Цель. Учить детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, танцует, бежит, скачет, лакает, поливает, мяукает, лает, гладит, барабанит и.д.)

Материал. Открытки с изображением людей и животных, выполняющих различные действия.

Ход.

Игра проводится с небольшой подгруппой.

В дверь кто-то стучит.

**Дай определение словам**

Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления

Ход игры: я начну, а ты закончи:

Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая

Праздник (какой?) – веселый, долгожданный

**Наоборот**

Цель: формировать умение подбирать противоположные по смыслу слова

Ход игры: я начну, а вы продолжите:

Веселый праздник – грустный

Большой подарок – маленький

Светлое небо – …

Чистое платье – …

Хорошее настроение – …

Теплая погода - …

**Четвертый лишний**

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: послушайте и скажите, какое слово лишнее и почему:

- тарелка, стакан, корова, чашка

- чашка, стакан, тарелка, кружка

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ С РАСТЕНИЯМИ

*(картотека основана на книге: Дрязгуновой В. А. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями. М.: Просвещения )*

**Найди, что покажу\***

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

Правило. Под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование. На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Примечание. В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.

**Найди, что назову\***

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по слову-названию.

Игровое действие. Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов. Правило. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, по¬мидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

Оборудование. Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, вели¬чина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по вели¬чине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

Ход игры. Воспитатель предлагает одному из де¬тей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «По¬катай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пы¬тается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)». И т.п.

**Угадай, что в руке**

Дидактическая задача. Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие. Бег к воспитателю с пред¬метом, узнанным на ощупь.

Правило. Смотреть на то, что лежит в руке, нель¬зя. Нужно узнать на ощупь.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. В руки, от¬веденные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Примечание. Игра рекомендуется для детей 3—4 лет

**Чудесный мешочек**

Первый вариант.

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Поиск на ощупь спрятанно¬го предмета.

Правила. В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

Оборудование. Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, за¬тем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрач¬ный).

Ход игры. Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

Примечание. В последующем при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.

**Второй вариант**

Дидактическая задача. Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.

Ход игры. Воспитатель перечисляет признаки, кото¬рые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость — и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твер¬дое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит свеклу.

Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся другими признаками.

**Угадай, что съел**

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Угадывание на вкус.

Правила. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование. Подобрать овощи и фрукты, раз¬личные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры. Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе».

После того как все дети выполнят задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)

Найди, о чем расскажу\*

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Угадывание растения по опи¬санию признаков.

Правило. Называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а по¬том назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

**Опиши, я отгадаю\***

Дидактическая задача. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие. Загадывание взрослому за¬гадок.

Правила. Нельзя называть то, что описывают. От¬вечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

Ход игры. Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его назва¬ние. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

**Опиши, мы отгадаем**

Первый вариант.

Дидактическая задача. Описать предметы и найти их по описанию.

Игровые действия. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правила. Дать описание подробно и четко в при¬нятой последовательности.

Ход игры. Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ре¬бят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

Второй вариант.

Воспитатель предлагает одному ребенку загадать за¬гадку — описать какой-либо овощ, например свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель преду¬преждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последо¬вательность описания, сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.

Примечание. Последние две игры рекомендуется проводить с детьми 4—5 лет

ИГРЫ

ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ

С КОМНАТНЫМИ РАСТЕНИЯМИ

**Что изменилось.\***

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета.

Правило. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Оборудование. Одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

Ход игры. Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

**Найди такой же**

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3—4 оди¬наковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры. Воспитатель просит детей хорошо рас¬смотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А за¬тем просит детей переставить горшочки так, как они стоя-

ли прежде, сравнивая их расположение с порядком расте¬ний на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

**Угадай растение по описанию\***

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам. Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.

Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование. Для первых игр отбирают не¬сколько комнатных растений (2—3) с заметными отли¬чительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое ра¬стение

Ход игры. Воспитатель начинает подробно расска¬зывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже «на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педа¬гог обращает внимание детей на форму листьев (круг¬лые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цве¬тоножке Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спра¬шивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой ком¬нате все растения, похожие на описанное.

Где спряталась матрешка!\*

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск спрятанной игрушки.

Правило. Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

Оборудование. На столе расставляют 4—5 рас¬тений

Ход игры. Детям показывают маленькую матрешку которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспита¬тель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспи¬татель.— Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

Второй вариант.

Матрешка «прячется» за любое растение, находя¬щееся в групповой комнате.

**Найди растение по названию\***

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти растение по слову-названию.

Игровые действия. Поиски названного рас¬тения.

Правило. Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры. Воспитатель называет комнатное расте¬ние, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей вы¬полнить задание. Если детям трудно будет найти на¬званное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с пре¬дыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложнен¬ным вариантом игры.

Второй вариант.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо опи¬сания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

**Чего не стало!**

Дидактическая задача. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

Игровое действие. Отгадать, какого растения не стало.

Правило. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

Оборудование. На стол ставят 2—3 хорошо зна¬комых детям по прежним играм растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает малышам по¬смотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого расте¬ния не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.

Примечание. Приведенные выше игры рекомендуются для детей 3—4 лет.

**Опишите, я отгадаю\***

Дидактическая задача. Найти растение по описанию взрослого.

Игровое действие. Угадывание растений по за¬гадке-описанию.

Правило. Сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.

Ход игры. Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, вос¬питатель называет сам.

При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т. д. Это поможет детям выделить отличительные и общие при¬знаки растения.

**Найди, о чем расскажу\***

Дидактическая задача. Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие. Составление «загадки» для взрослого.

Правила. Называть загадываемое растения нельзя. Отвечать на вопросы правильно.

Ход игры. Педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребен¬ка воспитатель просит выбрать и показать детям расте¬ние, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.

Игру можно повторить.

**Загадай, мы отгадаем**

Первый вариант.

Дидактическая задача. Описать предметы и найти по описанию.

Оборудование. На стол ставят 3—4 растения.

Игровое действие. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правило. Описывать растение нужно, не называя его.

Ход игры. Один ребенок выходит за дверь. Он — водящий. Дети договариваются, о каком растении и что будут говорить. Водящий возвращается, и дети описыва¬ют ему задуманное. Внимательно прослушав рассказ, водящий должен назвать и показать растение.

Второй вариант.

Воспитатель предлагает одному из детей описать ка кое-нибудь растение, стоящее на столе. Остальные долж¬ны узнать растение по рассказу и назвать его.

**Продайте то, что назову\***

Дидактическая задача. Найти предмет по названию.

Игровые действия. Выполнение ролей покупа¬теля и продавца.

Правила. Покупатель должен назвать растение, но не показывать его. Продавец находит растение по на¬званию.

Оборудование. Подобрать комнатные растения, полевые и садовые цветы. Разложить и расставить их на столе.

Ход игры. Один ребенок — продавец, остальные — покупатели. Покупатели называют растения, которые хо¬тят купить, продавец находит их и выдает покупку. В слу¬чае затруднения покупатель может назвать признаки растения.

Примечание. Последние три игры рекомендуются для детей средней группы.

ИГРЫ

ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ

С ДЕРЕВЬЯМИ И КУСТАРНИКАМИ

**Найди листок, какой покажу**

Дидактическая задач а. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Бег детей с определенными листоч¬ками.

Правило. Бежать («ле¬теть») по команде можно только тем, у кого в руках такой же ли¬сток, какой показал воспитатель.

Ход и гр ы . Во время прогул¬ки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные ли¬стья сравнивают по форме, от¬мечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставля¬ет каждому по листу с разных де¬ревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, напри¬мер, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они по¬летели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по ко¬манде воспитателя останавлива¬ются.

Игра повторяется с разными листьями.

Найди в букете такой же листок\*

Дидактическая задач а. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. По¬иск похожего предмета.

Правило. Листок подни¬мать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Оборудование. Подо¬брать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра прово¬дится на прогулке.

Ход игры. Воспитатель раздает детям букеты, та¬кой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кле¬новым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листика¬ми букета.

**Такой листок, лети ко мне!**

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Подбежать к воспитателю по его сигналу.

Правило. Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование. Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, рас¬пространенных в данной местности деревьев).

Ход игры. Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — ко мне!»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

Найди листок

Дидактическая задача. Найти часть по це¬лому.

Игровые действия. Поиски предмета.

Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

Ход игры. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по¬пробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

**Найди, о чем расскажу**

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по описа¬нию.

Правило. Бежать к узнанному дереву можно только по сигналу воспитателя.

Ход игры. Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»

**Найди свой дом\***

Дидактическая задача. Найти целый предмет по части.

Игровое действие. Поиск «домика» по опреде¬ленному признаку.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

Ход игры. В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поля¬не, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «пе¬реезжать в новый дом».

С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.

Кто быстрее найдет березу, ель, дуб

Дидактическая задача. Найти дерево по на¬званию.

Игровое действие. Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

Правило. Бежать к названному дереву можно толь¬ко по команде «Беги!».

Ход игры. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

**Что изменилось?**

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета.

Правило. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Оборудование. Одинаковые растения (по 3 -4) расставлены на двух столах.

Ход игры. Воспитатель показывает какое–нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящимся на столах.

**Найди такой же.**

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3 – 4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры. Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

**Угадай растение по описанию**

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по загадке – описанию.

Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2 - 3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.

Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», «на травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы – как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его.

Можно предположить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

**Где спряталась матрешка?**

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск спрятанной игрушки.

Правило. Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

Оборудование. На столе расставляют 4 – 5 растений.

Ход игры. Детям показывают маленькую матрешку, которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

Второй вариант.

Матрешка «прячется» за любое растение, находящееся в групповой комнате.

**Найди растение по названию.**

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти растение по слову – названию.

Игровые действия. Поиски названного растения.

Правило. Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры. Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?». Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

**Чего не стало?**

Дидактическая задача. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

Игровое действие. Отгадать, какого растения не стало.

Правило. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

Оборудование. На стол ставят 2 – 3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время один педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?». Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.

**Узнай растение.**

Дидактическая задача. Найти растение по названию.

Игровые действия. Соревнование, кто быстрее найдет растение.

Правила. Найдя растение, нужно объяснить, как узнал его.

Ход игры. Растения (несколько видов одного семейства) стоят на своих постоянных местах. Воспитатель говорит детям: «Я назову комнатное растение, а вы должны найти его, показать и рассказать, по какому признаку определили. Кто быстрее это сделает, получит фишку. Тому, кто наберет фишек больше, в конце игры присвоим звание: «Знаток природы»».

КАРТОТЕКА ИГР

ПО РУССКИМ НАРОДНЫМ СКАЗКАМ

**Словесно-дидактическая игра «Сравни разных зверят»**

Дидактическая задача: учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

Количество играющих: 5-6 детей

Игровое правило: отвечает тот ребенок, на кого укажет водящий

Игровое действие: Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка … (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит …(сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки …(тоненькие). А у кого хвост дилннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки … (короткий.

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

**Словесно-дидактическая игра «Козлята и зайчик»**

Дидактическая задача: Учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки

Количество играющих: 4-6 детей

Игровое правило: внимательно слушать собеседника

Игровое действие: Сначала дети вспоминают сказку «Козлята и волк». Ее можно напомнить, используя настольный театр или фланелеграф. Сказка заканчивается, но воспитатель предлагает послушать, что было дальше: «Ушла коза снова в лес. Козлята остались одни дома. Вдруг в дверь снова постучались. Козлята испугались и попрятались. А это был маленький … (показывается игрушка) зайчик. Зайчик говорит: …(«Не бойтесь меня, это я – маленький зайчик».) Козлята … (впустили зайчика). Они угостили его …(капустой, морковкой). Малыши поели и стали … (играть, веселиться, резвиться). Зайчик играл … (на барабане), а козлята … (весело прыгали).

**Словесно-дидактическая игра «Курочка-рябушка»**

**по сказке «Курочка Ряба»**

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Количество играющих: подгруппа детей

Игровые правила: курочка должна громко, быстро отвечать на вопросы детей

Игровое действие: воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки, предлагает вспомнить сказку «Курочка Ряба». После рассказывания сказки объясняет, почему ее называют «Ряба». Затем предлагает детям поиграть. Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя:

- Курочка Ряба, куда ты пошла?

- На речку.

- Курочка Ряба, зачем ты пошла?

- За водичкой.

- Курочка Ряба, зачем тебе водичка?

- Цыпляток поить.

- Курочка Ряба, как твои цыплятки просят пить?

- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с воспитателем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Курочка Ряба, куда ты пошла?» и т.д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

Настольно-печатная игра «Парные картинки» (3-4 года)

Дидактическая задача: Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правило игры.

Количество играющих:

Материал: парные картинки-иллюстрации из русских народных сказок и фишки

Игровые правила: Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получит фишку.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

**Настольно-печатная игра «Сложи картинку»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность

Количество играющих:

Игровые правила: Не ошибиться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку

Игровое действие: поиск частей, складывание целой картинки

**Настольно-печатная игра «Лото»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей о русских народных сказках

Количество играющих:

Игровые правила: закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты, т.е сказке

Игровое действие: находить маленькие карточки с изображением эпизодов из сказок и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование – кто первый закроет все карточки

**Настольно-печатная игра «Домино»**

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку

Количество играющих:

Игровые правила: Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой. Выигрывает тот, кто первым положит все карточки

Игровое действие: Если нет парной карточки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

**Словесно-дидактическая игра «Радио»**

Дидактическая задача: Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей

Количество играющих: неограниченно

Игровое правило: слушать и не мешать товарищам

Игровое действие: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня, мы будем играть в новую игру, называется «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет рассказывать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из героев русских народных сказок, а мы с вами будем угадывать. Сначала я буду диктором, слушайте! Внимание! Внимание! Угадайте, из какой сказки этот герой. Зубки у нее острые, шубка тепленькая, рыженькая, она красивая, лукавая, коварная. Кто же это? Какие вы знаете сказки, в которых героиней была бы лиса? («Лиса и журавль», «Лиса и волк», «Теремок» и т.д.)

**Словесно-дидактическая игра «Вершки-корешки»**

Дидактическая задача: упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле)

Количество играющих: неограниченно

Материал: картинки с овощами и фанты

Игровое действие:

Вариант 1 Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что – «корешками». «Съедобный корень овоща будем называть «корешками», а съедобный плод на стебле – «вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательны, т.к. в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки». «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки». Тот, кто ошибся, платит фант, который в конце игры выкупается.

Вариант 2. Воспитатель говорит: «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедены вершки. Эту игру хорошо проводить после чтения русской народной сказки «Мужик и медведь»

**Настольно-печатная игра «Расколдуй сказку»**

Дидактическая задача: Развивать у детей интеллектуальные способности, умение использовать условные заместители (символы) реальных предметов

Количество играющих:

Игровое правило: По сигналу воспитателя начать «расколдовывать» сказку

Игровое действие: Рассмотреть с детьми таблицы и объяснить, что злой волшебник заколдовал зверей из сказки: петушка превратил в круг, собачку в овал, ежика в крестик и т.д. Вначале воспитатель закрывает часть таблицы с условными знаками белой полосой. Дети должны вспомнить и нарисовать справа от каждой картинки соответствующий символ. Затем закрывает «заколдованных» животных и предлагает детям назвать их.

Когда задание будет выполнено можно с детьми сочинить небольшие сказки и записать их на карточки, заменив героев знаками. Ребенок «расколдовывает» свою сказку, подставляя нужный персонаж

ХОРОВОДНЫЕ ИГРЫ

«Большая карусель»

Цель игры. Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца: «Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Давайте, дети, станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра.

«Подарки»

Взявшись за руки, дети образуют кругу, один ребенок в центре. Играющие идут по кругу и говорят:

«Принесли мы всем подарки.

Кто захочет, тот возьмет –

Вот вам кукла с лентой яркой,

Конь, волчок и самолет»

С окончание слов останавливаются, стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он хочет получить. Если назовет коня, дети скачут, если куклу – пляшут, если волчок – кружатся. Стоящий в кругу, выбирает нового ведущего. Игра повторяется.

«Флажок»

Цель: учить детей стоять в кругу и выполнять действия, подпевать песенку.

Дети встали в кружок

увидали флажок,

Кому дать, кому дать

Кому флаг передать

выйди, Саша в кружок,

Возьми Саша флажок

Движения: дети стоят в кругу, в середине круга лежит флажок. Воспитатель с детьми идет по кругу и произносит текс. Выходит ребенок по тексту, поднимает флажок, затем, машет им и кладет на место. Затем игра продолжается.

«Зайка»

Цель: Учить двигаться по кругу, хлопать в ладоши .

Зайка, зайка, что с тобой

ты совсем сидишь больной

встань, попрыгай, попляши.

твои ножки хороши.

Движения: Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель и дети ходят по кругу и приговаривают, выполняя при этом движения по тексту.

«Мы матрешки»

Цель игры: Учить выполнять движения по тексту, показывать ладошки, сапожки.

Ход игры. Дети становятся в круг. Воспитатель и дети ходят по кругу и приговаривают:

Мы матрешки, вот какие крошки.

А у нас, как у нас чистые ладошки.

Мы матрешки, вот какие крошки.

А у нас, как у нас новые сапожки.

Мы матрешки, вот какие крошки.

А у нас, как у нас новые платочки.

Мы матрешки, вот какие крошки.

Побежали, побежали все мы по дорожке.

«Кружок»

Встаем в круг, держась за руки. Ведущий предлагает повторить за ним движения:

Мы сперва пойдем направо

А затем пойдем налево

А потом в кружок сойдемся

И присядем на немножко

А теперь назад вернемся

И на месте покружимся

И похлопаем в ладоши.

А теперь в кружок все вместе.

(Повтор игры несколько раз, но в ускоряющемся темпе)

Игра: «Шла коза по мостику»

Цель: развитие доверительных, партнерских отношений.

Содержание: ребенок сидит на коленях у взрослого.

Шла коза по мостику Взрослый покачивает коленями

Вверх – вниз.

И виляла хвостиком Взрослый поворачивает ребенка из

Стороны в сторону.

Зацепилась за перила. Вновь покачивает.

Прямо в речку угодила, плюх! Имитирует падение в ямку.

Игра: «Карусели»

Цель: обучение согласованию движений друг с другом и ритмом текста, создание атмосферы радости, сближающей детей.

Содержание:

Еле-еле, еле-еле Дети, держась за руки, идут по Завертелись карусели.кругу, постепенно ускоряясь.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не спешите, Темп движения снижается,

Карусель остановите.постепенно переходя на ходьбу.

Раз, два, раз, два (пауза) Дети останавливаются и

Вот и кончилась игра! кланяются друг другу!

Игра: «Гуси летят»

Цель: слухового восприятия, внимания, быстроты реакции, навыков взаимодействия со взрослыми, с детьми, создание хорошего настроения.

Содержание: дети, сидят за столом, ставят на него указательные палььцы. Ведущий говорит:

- Гуси летят! – и поднимает руки вверх, показывая, как летят гуси.

- Летят! – отвечают дети, и тоже поднимают руки.

- Утки летят!

- Летят!

- Мухи летят!

- Летят!

- Воробьи летят!

- Летят!

- Щуки летят!

Увлекшись, дети часто отвечают:

- Летят!

И поднимают вверх руки.

Ведущий шлепает легонько по рукам и говорит:

- Не летят! Не летят!

Игра: «Зайчик»

Цель: развитие протранственных представлений (вверх-вниз, влево-вправо)

Содержание: для этой игры вам понадобится любимая игрушка малыша. Слово «зайчик», которое приведено в тексте, нужно будет заменить на название любимой игрушки.

Раз, два, три, четыре, пять, Игрушка вверх – вниз,

Вышел зайчик поскакать.

Огляделся, повертелся, Влево, вправо.

Посмотрел наверх и вниз,

Пробежался, забоялся…

Где ты, зайчик, отзовись? Спрячьте игрушку за спину.

Игра: «Солнечные зайчики»

Цель: снятие эмоционального напряжения, повышение настроения.

Содержание: взрослый с помощью маленького зеркала пускает солнечного зайчика, произнося стихотворение:

Солнечные зайчики

Играют на стене,

Поманю их пальчиком,

Пусть бегут ко мне.

Ну, лови, лови скорей.

Вот он, светленький кружок,

Вот, вот, вот- левей, левей!

Убежал на потолок.

Дети ловят зайчика на стене. Хорошо направить его повыше, чтобы дети подпрыгивали, его достать.

Шарик»

Надуваем быстро шарик, (Дети расходятся, образуя круг.)

Он становится большой,

Вот какой! (Показываем руками.)

Вдруг шар лопнул – тсссс (Сужаем круг к центру.)

Воздух вышел, (ручки вверх.)

Стал он тонкий и худой. (Показываем ручками, какой стал шарик.)

Мы не станем горевать, (Качаем головой.)

Будем надувать опять.

Надуваем быстро шарик, (расходятся, образуя круг.)

Он становится большой,

Вот какой!

«Ходит Ваня»

Цель: учить стоять в кругу, подпевать песни, воспитывать доброжелательное отношения друг к другу.

Ходит Ваня, ходит Ваня

Ищет Ваня, ищет Ваня,

Для себя дружочка

Нашел Ваня. Нашел Ваня

Для себя дружочка

Дети и воспитатель становятся в круг Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают слова. Один ребенок находится в кругу и выбирает себе дружочка на слова: Нашел Ваня, нашел Ваня для себя дружочка. Стоя в кругу, они танцую, а остальные дети хлопают в ладоши. Затем воспитатель меняет ведущего, игра продолжается.

«Колпачок»

Цель: учить детей браться за руки, выполнять движения, согласно тексту игры.

Колпачок, колпачок

Тоненькие ножки,

Красные сапожки

Мы тебя кормили,

Мы тебя поили

На ноги поставили

Танцевать заставили.

Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель выбирает одного из детей, он будет колпачком. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают по тексту. Когда произносятся слова «мы тебя кормили, мы тебя поили», круг сужается, затем снова дети расходятся назад, образую большой круг, и хлопают в ладоши. Ребенок, стоящий в круге танцует.

«Пузырь»

Цель: учить детей стоять в кругу и выполнять действия, подпевать песенку, упражнять в согласовании приседания со словами и проговаривании слов – раздувайся пузырь, звука ш-ш-ш.

Раздувайся пузырь

раздувайся большой

Оставайся такой

Да не лопайся

он летел, летел, летел

Да за веточку задел

ш-ш-ш. лопнул пузырь

Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают слова, до тех пор пока не скажут «Лопнул пузырь». Тогда они опускают руки и присаживаются, произнося при этом звук «ш-ш-ш»

Игра: «На лошадке»

Цель: развитие доверительных, партнерских отношений.

Содержание: слегка покачивать ребенка на коленях.

По кочкам, по кочкам, Взрослый резко поднимает и

По маленьким кусточкам, опускает колени.

На молодой лошадке

В горку трюх, трюх, трюх! Взрослый вытягивает вперед

И на старой кляче ноги и скатывает по ним ребенка.

С горки – бух!

Игра: «Маленькая птичка»

Цель: развитие активной речи и внимания ребенка.

Содержание: для игры понадобится игрушечная птичка.

Маленькая птичка

Прилетела к нам, к нам!

Маленькой птичке

Зернышки я дам, дам, дам!

Села птичка на окошко,

Посиди еще немножко,

Подожди, не улетай,

Улетела, Ай!

Рекомендации: при последних словах можно спрятать птичку за спину и предложить детям найти ее.

Игра: «У оленя дом большой»

Цель: развитие моторики, внимания, снятие физического и эмоционального напряжения

Содержание: взрослый рассказывает стихотворение, показывая различные движения, которые сопровождают слова. Дети повторяют показанные движения, по возможности стараясь повторять и слова.

У оленя скрестить руки над головой и шевелить

расправленными пальцами.

Дом Соединить кончики пальцев рук над головой,

изображая крышу.

Большой Развести руки в стороны,

Он сидит, глядит в окно. Поворачивать головой в разные стороны,

Одна рука от локтя горизонтально под

подбородком, другая параллельно ей над головой.

Зайка по полю бежит, Имитировать движения рук и ног при беге.

В дом к нему стучит:

«Тук-тук, дверь открой! Кулаком одной руки стучать по ладони др.

Там в лесу охотник злой Большим пальцем показывать за спину.

Зайка – зайка, забегай, «Манить» к себе двумя руками.

Лапку мне скорей давай! Хлопок одной ладонью по другой.

Игра: «Попрыгунчик»

Цель: развитие позитивного взаимодействия между взрослым и ребенком, умение подрожать действиям взрослого.

Содержание: взрослый рассказывает стишок и показывает малышу движения. Затем предлагает ребенку повторить вместе, рассказать и показать стишок.

Стоит в поле теремок. Сидя на корточках, накройте голову руками.

Дверка открывается. Медленно приподнимаются руки над головой.

Кто там появляется?

Ш-ш-ш-ш-ш, ба-бам! Подпрыгивает, вытягивая руки вверх.

Попрыгунчик там!

Игра: «Цап»

Цель: снятие эмоционального напряжения, повышение настроения.

Содержание:

На горе стояли зайцы, Водить по ладошке

И кричали – прячте пальцы: цап! «цап» сжать ладошку малыша.

Игра: «Кукушка»---Карточка №11

Цель: развить воображение, повышение настроения.

Содержание:

Летела кукушка мимо сада, Машут руками

Поклевала всю рассаду, руками клюют, на др. руке

И кричала –ку-ку мак! Клюв из пальчика

Зажимай один кулак 2-3 раза повторить.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Игра «Угадай игрушку»

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его признаки и действия.

Взрослый показывает ребенку 3—4 игрушки, он называет их. Надо сразу научить правильно называть предмет: «Это... (заяц, лиса, утенок)». Взрослый рассказывает о каждой игрушке, называя внешние признаки: «Это мягкая игрушка. Она серая. Хвостик короткий, а уши длинные. Любит морковку, прыгает ловко». Аналогично описываются другие игрушки, ребенок называет их.

Игра «Кто больше увидит и назовет»

Цель: выделять и обозначать словом внешние признаки предмета.

Взрослый и ребенок рассматривают куклу, называют предметы одежды и внешнего вида (глаза, волосы). Затем приходит зайчик. Они говорят, что у него серая (мягкая, пушистая) шубка, длинные уши, одним словом можно сказать: заяц длинно... ухий (длинноухий). А хвост у зайца... (короткий), значит, он короткохвостый. Кошка гладкая, пушистая, лапы у нее белые, значит, она... белолапая. За правильные ответы кукла дает ребенку флажки (ленточки, колечки от пирамидки).

Игры «Какая кукла», «Какие игрушки»

Цель: учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

Взрослый говорит, что куклу назвали некрасивой, и она огорчилась. Надо ей помочь и все рассказать о ней, какая она красивая.

— Кто это? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.) Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: «Наша Таня... (самая красивая). У нее... (нарядное платьице красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

От называния видимых и ярких признаков (цвет, форма, величина) нужно переходить к перечислению свойств, внутренних качеств предмета, его характеристике, сравнению (например, в игре «Кто больше скажет слов о яблоке, какое оно, а какой апельсин?»; «Сравните апельсин и яблоко. Чем они похожи и чем отличаются?»).

Игра «Чей это голос?»

Цель игры: Различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Для этой игры понадобятся фигурки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок, кошка и котенок. Если подбор фигурок вызовет затруднения, можно подобрать картинки или вылепить игрушки из пластилина, привлекая ребенка к совместной деятельности.

В гости к ребенку приходят (приезжают на машине, на поезде) звери, они хотят поиграть. Ребенок должен угадать, чей голос он услышал.

— Мяу— мяу. Кто это мяукает? (Кошка.) А тонким голосом кто мяукает? (Котенок.) У мамы-кошки есть детеныш. Он мяукает как? (Мяу-мяу.)

— Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто у нее детеныш? (Теленок.) Каким голосом он мычит? (Тоненьким.) Теперь еще раз послушай и угадай, кто это мычит — корова или теленок.

— Ква-ква — чей это грубый голос? (Лягушки.) А кто квакает тоненько? (Лягушонок.) Лягушка большая и квакает грубым голосом, а ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные игрушки. Можно предложить ребенку правильно позвать игрушку, тогда он сможет поиграть. («Лягушонок, иди ко мне», «Утенок, поиграй со мной».)

В таких играх дети учатся различать взрослых животных и их детенышей по звукоподражаниям (корова мычит громким голосом, а теленок тихим, тонким; лягушка квакает громко, а лягушонок тоненько).

Подобные игры можно проводить с разными животными. Например, взрослый показывает ребенку картинку. На ней нарисована птичка.

— Это птичка. Она живет в лесу и поет свою песенку: ку-ку, ку-ку. Кто это? (Ку... — взрослый приглашает ребенка произнести слово самостоятельно.)

— А это кто? (Петух.) А ласково мы его называем... (Петушок). Петя-Петушок кричит... (ку-ка-ре-ку).

— Послушай слова «кукууушка», «петууух», «ууутка» (голосом выделяется звук «у»). В этих словах есть звук «у».

От звукового оформления высказывания зависят его эмоциональность и выразительность, поэтому важно научить детей умению отчетливо произносить простые фразы.

Например, детям читается русская народная песенка «Курочка-рябушечка». Взрослый сначала читает ребенку всю песенку, а затем начинается диалог. Можно сделать ребенку шапочку курочки и предложить ему отвечать на вопросы:

— Курочка-рябушечка, куда идешь?

— На речку.

— Курочка-рябушечка, зачем идешь?

— За водой.

— Курочка-рябушечка, зачем тебе вода?

— Цыплят поить. Они пить хотят.

На всю улицу пищат — пи-пи-пи!

Детям предлагаются также чистоговорки, фразы из стихотворений, они произносят их с разной силой голоса (тихо — громко — шепотом) или в разном темпе (быстро — медленно). Параллельно можно менять интонации (спросить, ответить, передать радость, грусть, удивление).

Основное внимание в словарной работе уделяется накоплению и обогащению словаря на основе знаний и представлений из окружающей ребенка жизни; активизация разных частей речи, не только существительных, но и глаголов, прилагательных, наречий.

Необходимо показать детям, что каждый предмет, его свойства и действия имеют названия. Для этого надо научить их различать предметы по существенным признакам, правильно называть их, отвечая на вопросы «что это?», «кто это?», видеть особенности предметов, выделять характерные признаки и качества («какой?»), а также действия, связанные с движением игрушек, животных, их состоянием, возможные действия человека («что делает?», «что с ним можно делать?»).

Такое обучение проводится в играх «Что за предмет?», «Скажи какой», «Кто, что умеет делать?».

Игра «Сравни кукол»

Цель: учить детей соотносить предметы с разными характеристиками.

Взрослый предлагает рассмотреть двух кукол и сказать, чем они отличаются. Ребенок дает куклам имена (Катя и Таня) и говорит: У Тани светлые и короткие волосы, у Кати — темные и длинные, у Тани голубые глаза, у Кати — черные, Таня в платье, а Катя в брюках, у кукол разная одежда.

— Куклы захотели поиграть, они взяли... (мячики). Этот мячик... (круглый, резиновый, синий, маленький). А другой мячик... (большой, красный). Что можно делать с мячами… (кидать, бросать, ловить, подкидывать, подбрасывать)?

— Посмотрите на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)

Игра «Сравни медвежат»

Цель: учить различать предметы (игрушки) по характерным признакам.

Взрослый предлагает рассмотреть двух медвежат разной окраски: один черный и большой, другой — коричневый и маленький.

— Назови, кто это и чем они отличаются. Один медведь большой, он черный.

— Как его можно назвать, чтобы было видно, что он черный? (Черныш.) Что он может делать? (Рычать, есть малину, мед, бегать.)

— Как назвать другого медведя, чтобы было понятно, что он маленький? (Малыш.)

Игра «Сравни разных зверят»

Цель: учить сравнивать разных животных, выделяя противоположные признаки.

Педагог предлагает рассмотреть мишку и мышку.

— Мишка большой, а мышка... (маленькая). Еще какой Мишка… (толстый, толстопятый, косолапый)? А мышка какая… (маленькая, серенькая, быстрая, ловкая)? Что любит Мишка… (мед, малину), а мышка любит... (сыр, сухарики).

— Лапы у Мишки толстые, а у мышки... (тоненькие). Мишка кричит громким, грубым голосом, а мышка... (тоненьким). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки... (короткий).

Аналогично можно сравнить и других животных — лису и зайца, волка и медведя.

На основе наглядности дети учатся называть слова с противоположным значением: кукла Катя большая, а Таня... (маленькая); красный карандаш длинный, а синий... (короткий), зеленая лента узкая, а белая... (широкая); одно дерево высокое, а другое... (низкое); волосы у куклы Кати светлые, а у Тани... (темные).

У детей формируется понимание и употребление обобщающих понятий (платье, рубашка — это... одежда; кукла, мяч — это игрушки; чашка, тарелка — это посуда), развивается умение сравнивать предметы (игрушки, картинки), соотносить целое и его части (паровоз, трубы, окна, вагоны, колеса — поезд).

Детей учат понимать семантические отношения слов разных частей речи в едином тематическом пространстве: птица летит, рыба... (плывет); дом строят, суп... (варят); мяч сделан из резины, карандаш... (из дерева). Они могут продолжить начатый ряд слов: тарелки, чашки... (ложки, вилки); кофта, платье... (рубашка, юбка, брюки).

Игры «Летает — не летает», «Кто что делает?»

Особое место занимает работа с глагольной лексикой. Необходимо научить детей правильно употреблять форму повелительного наклонения глаголов единственного и множественного числа (беги, лови, потанцуйте, покружитесь), спрягать глагол по лицам и числам (бегу, бежишь, бежит, бежим), образовывать видовые пары глаголов (один ребенок уже встал, а другой только встает; умылся — умывается, оделся — одевается).

Для этого проводятся разнообразные игры «Летает — не летает»,

Игра «Кто лучше похвалит»

Цель: уметь называть признаки животных по образцу взрослого. Взрослый берет себе одну игрушку (медведя), а ребенку дает зайца. И начинает: «У меня медведь».

Ребенок: А у меня заяц.

— У медведя коричневая шубка.

— А у зайца белая.

— У медведя маленькие круглые ушки.

— А у зайца уши длинные.

Игра «Куклы рисуют и гуляют»

Цель: обратить внимание на слова, близкие и противоположные по смыслу, а также на промежуточные признаки.

В гости к ребенку снова приходят две куклы: большая и маленькая. Воспитатель говорит, что куклы захотели рисовать. Большая кукла возьмет длинный карандаш, а маленькая... (короткий). Большая кукла нарисовала большой дом, а маленькая... (маленький). Как по-другому можно назвать маленький дом? (Домик, домишко.)

— Куклы пошли гулять, а зонтик с собой не взяли. Тут пошел сильный дождь, они спрятались под елочку. Большая кукла спряталась под высокой елкой, а маленькая... (под низкой). Дождь кончился, пошли куклы домой. Большая кукла пошла по широкой дороге, а маленькая... (по узкой). Пришли они домой, стали мыть руки. Сначала куклы повернули кран с горячей водой, а потом... (с холодной). А если смешать холодную воду с горячей, то какая вода получится? (Теплая, прохладная.) Пошли куклы спать. У них были разные кроватки. Какие? (Высокая и низкая, большая и маленькая, широкая и узкая.)

Игра «Куклы: веселая и грустная»

Цель: познакомить детей с противоположными состояниями: веселый — грустный. Стала девочка Маша играть со своими куклами Катей и Таней и заметила, что Катя все время веселая, а Таня грустная. Как ты думаешь, почему? (Катю обидели, ей стало больно, она загрустила.) Какими другими словами сказать, что Катя грустная, какая она? (Печальная, расстроенная.) Что Катя делает? (Грустит, печалится, огорчается.) Что надо сделать, чтобы развеселить Катю? (Рассказать веселую сказку, поиграть с ней, посмотреть мультфильм.) Какими стали Катя и Таня? (Веселыми, радостными.)

Игра «Назови одним словом»

Цель: закрепить представления детей об обобщающих словах.

— Вспомни, на чем у нас спали куклы? (На кровати.) Куда они кладут свои вещи? (В шкаф, в гардероб.) На чем они сидят? (На стульях.) Я начну говорить, а ты продолжи: кровать, шкаф... (стол, стул, диван, кресло). Как назвать все эти предметы одним словом? (Мебель.) Какая мебель у тебя в комнате?

— Что куклы кладут в шкаф? Что там лежит и висит? Продолжи: платье, брюки… (юбки, кофты, рубашки). Все эти вещи называются... (одежда). Какая одежда надета на тебе?— Сели куклы за стол. А там стоят... (тарелки, чашки, блюдца, ложки, вилки). Это... (посуда). Из какой посуды ты ешь суп, кашу? (Из тарелок, глубокой и мелкой.)

— Наши куклы очень любят играть. Что им для этого нужно? (Игрушки.) Назови, какие игрушки ты знаешь и любишь? В целом словарная работа направлена на подведение ребенка к пониманию значения слова, обогащение его речи смысловым содержанием, т.е. на качественное развитие словаря.

Игра «Чего не стало?»

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

Взрослый подбирает пары предметов: матрешка с вкладышами, большая и маленькая пирамидки, ленточки (разного цвета и разного размера — длинная и короткая), лошадки (или утята, цыплята).

Сначала взрослый предлагает ребенку рассмотреть игрушки:

— Что это? (Матрешка.) Давай посмотрим, что у матрешки внутри. (Еще матрешка.) Она меньше или больше первой? (Меньше.) Теперь посмотри на пирамидки: какие они? Одна большая, другая... (поменьше, маленькая).

Аналогично рассматриваются другие игрушки.

— Запомни, какие предметы на столе. Здесь матрешки, пирамидки, ленточки, утята. Сейчас ты закроешь глаза, а я буду прятать игрушки, затем ты скажешь, каких игрушек не стало. (Матрешек, пирамидок, ленточек.) «Кого не стало?» (Лошадок, утят, цыплят.) В конце убираются все игрушки, ребенка спрашивают: «Чего не стало?» (Игрушек.) «Каких игрушек не стало?» Так в играх с предметами («Чего не стало?», «Чего нет у куклы?») дети усваивают формы родительного падежа единственного и множественного числа («не стало утят, игрушек», «нет тапочек, платья, рубашки»). В работе с детьми младшего дошкольного возраста большой удельный вес занимает работа над развитием понимания и использования в речи грамматических средств, активный поиск ребенком правильной формы слова, т.е. формирование грамматического строя речи. Эта задача тесно связана с обогащением и активизацией словарного запаса ребенка. Обучение изменению слов по падежам, согласованию существительных в роде и числе проводится в специальных играх и упражнениях. (Маленькая лошадка, длинный хвост, длинные уши.). В работе с детьми младшего дошкольного возраста большой удельный вес занимает работа над развитием понимания и использования в речи грамматических средств, активный поиск ребенком правильной формы слова, т.е. формирование грамматического строя речи. Эта задача тесно связана с обогащением и активизацией словарного запаса ребенка. Обучение изменению слов по падежам, согласованию существительных в роде и числе проводится в специальных играх и упражнениях. (Маленькая лошадка, длинный хвост, длинные уши.)

Игра «Прятки»

Цель: упражняться в понимании и употреблении пространственных предлогов: в, на, за, под, около.

На столе расставляется кукольная мебель: стол, стул, диван, шкаф, кровать.

— В этой комнате живет девочка. Ее зовут... (ребенок дает имя, например, Света). Здесь ее комната. Назови все предметы. Как их назвать одним словом? (Мебель.) К Свете в гости пришли друзья. Это... котята, зайчата, лягушата. Стали они играть в прятки. Котята залезли под... (кровать), лягушата прыгнули на… (диван), зайчата спрятались за... (шкаф).

— Света стала искать зверят. На стуле нет, под столом нет, около дивана нет. Помоги Свете найти малышей. Где котята? Где лягушата? Куда спрятались зайчата?

Игра повторяется несколько раз. Малыши прячутся в разные места, которые называет сам ребенок. Котят можно спрятать... Лягушонок решил спрятаться... А в конце котята так далеко спрятались, что Света долго их искала, затем попросила: «Подайте голос!» Котята стали... (мяукать). Как они мяукали? (Мяу-мяу.) Лягушата стали... (квакать). Как они квакали? (Ква-ква.)

— Давай с тобой вместе расскажем, как Света играла со своими друзьями в прятки. Однажды к Свете... (пришли друзья). Стали они... (играть в прятки). Котята залезли... (под кровать), лягушата прыгнули... (на диван), а зайчата спрятались... (за шкаф). А Света... (всех нашла). Активизация пространственных предлогов (в, на, за, под, около) подводит ребенка к употреблению падежных форм, а игра в прятки помогает освоить эти грамматические формы (игрушки прячутся в разных местах, ребенок, находя их, называет правильно слова с предлогами: в шкафу, на стуле, за диваном, под столом, около кровати).

«Кто что делает?»

Игра «Скажи какой»

Цель: учить выделять и называть признаки предмета.

Взрослый достает из коробки предметы, называет их («Это груша»), а ребенок называет признаки («Она желтая, мягкая, вкусная». «Это помидор». — «Он красный, круглый, спелый, сочный». «Это огурец». — «Он... продолговатый, зеленый, хрустящий»).

**Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем**

Цель игры. Учить детей называть действие словом, правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?»— спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. В случае, если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например: «Вы танцеваете, рисоваете», воспитатель добивается, чтобы ребенок усвоил, как нужно сказать правильно. «Дети, что вы делаете? — спрашивает воспитатель. — Правильно сказал Вова?» Дети: «Мы рисуем». «Вова, скажи правильно, что делают дети», — предлагает воспитатель. Вова: «Они рисуют».

Мыши

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игр'ы: «Сейчас мы поиграем в игру «Мыши». Выберем мышек (выбирают 3—4 детей), они будут бегать по кругу, убегать из круга и снова вбегать в него. А мы с вами будем мышеловкой». Дети с воспитателем ходят по кругу и произносят такие слова:

Ах, как мыши надоели!

Все погрызли, все поели.

Всюду лезут — вот напасть!

Доберемся мы до вас.

Берегитесь вы, плутовки!

Как поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Дети и воспитатель держатся за руки, высоко поднимают их, пропуская мышек.

Когда воспитатель произносит слово «хлоп», дети опускают руки, не выпуская мышек из круга. Кто остался внутри, считается пойманным и становится в общий круг.

Воробушки и автомобиль

Цель игры. Упражнять детей в правильном звуко-произношении, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры. Дети сидят на стульях в стороне от площадки, где будут летать воробушки. Воспитатель держит в руках руль и говорит: «Дети, это — руль. Я буду автомобилем. Автомобиль гудит: «У-у-у». Как сигналит автомобиль?»— «У-у-у», — повторяют дети. «Сейчас мы поиграем так, — продолжает воспитатель. — Я — автомобиль, а вы все — воробушки. Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

Воробей с березы

На дорогу — прыг!

Больше нет мороза,

Чик-чирик!

Когда я скажу слово «прыг», вы встаете со стульев и попрыгаете тихонько на носочках по дороге (показывает на то место, где дети будут прыгать). Вместе со мной вы будете говорить: «Прыг, прыг, прыг». Когда я скажу «чик-чирик!», вы полетите, кто куда хочет, будете махать крылышками и чирикать: «Чик-чирик!» А как услышите сигнал автомобиля, летите в свои гнездышки».

После объяснения игры воспитатель вместе с детьми выполняет все движения, но не стремится выполнять движения первым. Пусть дети сами услышат слова «прыг», «чик-чирик» и начнут выполнять соответствующие движения.

Игра повторяется 2—3 раза. Затем, когда дети запомнят четверостишие, они могут играть самостоятельно.

Кто в домике живет?

Цель игры. Закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

Ход игры. Воспитатель делит детей на несколько групп (сначала на 3, потом на 4—5). Дети изображают знакомых им птиц или животных.

Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое они изображают. Затем с каждой группой воспитатель повторяет те звуки, которые дети должны произносить. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: «Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?» Дети отвечают: «Му-му-му», «Ме-е», «Мяу-мяу», «Бе-е, бе-е», «И-го-го», «Га-га-га», «Ко-ко-ко». Воспитатель отгадывает, кто же в домике живет.

Если дети произносят звуки недостаточно хорошо, т. е. недостаточно четко и громко, воспитатель просит их повторить. Если на вопрос: «Кто в этом домике живет?» — дети отвечают: «Мы» или «Кошечки, собачки», — воспитатель говорит: «А как кошечки мяукают?» и т. п.

Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается.

Не следует менять роли детей на одном занятии: это их путает, они забывают, кого им надо изображать. Когда малыши усвоят правила игры, стучать в домики и отгадывать, кто там живет, может один из них.

Гуси

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, умение действовать по словесному сигналу, сочетать слова с действиями.

Ход игры. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Гуси»: «Вы, дети, будете гусями, а я вашей хозяйкой. Вы пасетесь вот здесь на травке (указывает место, где дети могут ходить, «щипать травку»), а в этом углу будет мой дом». Воспитатель объясняет детям ход игры.

Слова воспитателя:

Тет-тет-тет,

Гуси белые, гуси серые,

Ступайте домой!

Гуси шеи длинные вытянули,

Лапы красные растопырили,

Крыльями машут,

Носы раскрывают Действия детей:

Дети вытягивают шеи, расставляют пальцы, машут руками. Все вместе произносят: «Га-га-га! Не хотим домой. Нам и здесь хорошо!»

Гуси продолжают щипать травку, гулять по лугу. Когда дети выучат текст, хозяйкой может быть кто-либо из детей.

Гуси-гуси

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы речь их была выразительной.

Ход игры. При помощи считалки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка — в другом, волк — в стороне.

Слова хозяйки гусей:

Гуси! Гуси!

Есть хотите?

Ну, летите!

Почему?

Ну, летите как хотите,

Только крылья сберегите! Ответы гусей:

Га-га-га!

Да-да-да!

Нам нельзя!

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой!

Гуси бегут к хозяйке, а волк старается их поймать и увести к себе. Когда волк поймает несколько гусей, хозяйка ищет их, а затем выручает, предлагая убежать от волка. Волк их ловит, но всех поймать не может, кто-то убегает.

**Сколько?**

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, умение действовать в соответствии с текстом, упражнять детей в счете.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям послушать стихотворение:

Вот жаворонок с ивушки

Взвился и полетел.

Вы слышите, как весело

Он песенку запел?

Три зайца от охотника

Прыжками в лес бегут,

Скорей, скорее, зайчики,

В лесу вас не найдут!

Две лодочки по озеру

Широкому плывут;

Гребцы сидят на лавочках

И весело гребут.

Четыре скачут лошади,

Во весь опор летят,

И слышно, как по камешкам

Подковы их стучат.

Воспитатель спрашивает у детей, сколько было жаворонков на нивушке, сколько зайцев пряталось от охотника, сколько лодочек плыло по озеру, сколько скакало лошадей? Выслушав ответы детей, он предлагает поиграть: «Я буду вам читать стихотворение, а вы будете изображать то жаворонка, то зайцев, то лодочки, то лошадей. Когда вы услышите слова о жаворонке, вы полетите по одному, а когда я скажу о зайцах, вы объединитесь по трое в одну группу и поскачете, как зайчики, в лес». И т. д.

Воспитатель читает текст повторно. Дети выполняют соответствующие движения.

Слова:

1-е четверостишие

2-е четверостишие

3-е четверостишие

4-е четверостишие Движения:

Имитируя полет жаворонка,

дети бегают по комнате.

Дети объединяются в группы

по трое и прыгают, как зайцы,

по направлению к «лесу».

Объединяются по двое и,

изображая гребцов, «гребут веслами».

Объединяются в группы

по четыре и скачут, изображая лошадок.

Эта игра проводится в конце года.

**Так бывает или нет?**

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

Ход игры. Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит/тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье.

Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы пока катаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

Примечание. Вначале в рассказ следует включать только одну небылицу, при повторном проведении игры количество небылиц увеличивают, но их не должно быть больше трех.

**Зеркало**

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей.

Ход игры. Дети становятся в круг. Выбранный при помощи считалки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,

Друг за другом,

Эй, ребята, не зевать!

Что нам Вовочка (Анечка, Валечка и т. д.) покажет,

Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

**Каравай**

Цель игры. Упражнять детей в правильном согласовании действий и текста, воспитывать понимание различной величины предмета, развивать речевую и двигательную активность.

Ход игры. Дети и воспитатель становятся в круг.

Слова:

Как на Ванин день

рожденья

Испекли мы каравай.

Вот такой...

Вот такой...

Вот такой...

Вот такой...

Каравай, каравай!

Кого хочешь выбирай! Движения:

Ходят по кругу, затем

останавливаются,

делают круг широким,

сужают круг,

приседают все,

руки поднимают кверху и

хлопают в ладоши.

Ваня подходит к Гале,

выводит ее в круг. Детн

прихлопывают в ладоши и напевают плясовую мелодию. Дети в кругу пляшут.

Эту игру хорошо проводить в дни рождения детей. Но можно вспомнить о том, что недавно был день рождения у Нины, у Светы, и первыми выбрать их в круг.

**Коршун**

Цель игры. Упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на наседок с цыплятами и уносят цыплят. «Сегодня мы поиграем з игру, где цыплята должны убегать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном»,— говорит воспитатель.

— Коршун, коршун, что ты делаешь? — спрашивает

наседка.

— Ямочку копаю, — отвечает коршун.

— Что в ней ищешь?

— Камешек.

— Зачем тебе камешек?

— Чтобы носик точить.

—Зачем тебе носик точить?

— Чтобы твоих детушек клевать.

«Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, — продолжает воспитатель. — Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место; обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться в лапы коршуну».

Роль наседки в первый раз берет на себя воспитатель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

**Карусель.**

Цель игры. Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца: «Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Давайте, дети, станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле, еле, еле,

еле Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом —

Все бегом, бегом, бегом.

Сначала пойдем медленно, а после слова «бегом» побежим по кругу. После того как я скажу слово «поворот», мы повернемся, возьмем веревку в левую руку и пойдем в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два —

Вот и кончилась игра.

Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается. Когда карусель остановится, вы сходите с нее (кладете веревку на пол), бегаете по площадке, а по сигналу (удар в бубен, звонок) снова садитесь на карусель».

При повторении игры воспитатель может уже не становиться в круг, а только наблюдать за игрой и напоминать детям текст.

**Зайка**

Цель игры. Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

Ход игры. На одной стороне площадки отмечаются места зайцев и каждый из детей становится на свое место. По сигналу воспитателя «бегите в круг» все дети собираются в круг, а один из зайцев, которого заранее выбирают считалкой, становится в середину. Все дети вместе с воспитателем сопровождают текст движениями.

Слова:

Зайка беленький сидит,

Он ушами шевелит,

Вот так, вот так

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть,

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп.

Надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Скок, скок, скок, скок,

Надо зайке поскакать.

Кто-то заику испугал,

Зайка прыг... и убежал.

Движения:

Дети стоят в кругу. Начиная- со слов «вот так», поднимают руки к голове, поворачивают кисти то в одну, то в другую сторону.

Начиная со слова «хлоп», хлопают в ладоши. Начиная со слова «скок», прыгают на двух ногах на месте.

Воспитатель хлопает в ладоши, и дети разбегаются по своим «домам».

**Что сажают в огороде?**

Цель игры. Учить детей классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель спрашивает: «Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «нет». Кто ошибется, тот проигрывает».

— Морковь.

-Да!

— Огурцы.

-Да!

— Свекла.

—Да1

— Сливы.

— Нет!

Если кто-то поспешит и ответит неправильно, воспитатель может сказать: «Поспешишь, людей насмешишь. Будь внимателен!» Так же можно провести игры: «Накроем стол для гостей» (воспитатель называет столовую посуду), «Посадим сад», «Мебель», «Одежда» и др.

**Какое время года**

Цель игры. Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры. У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?» — и, открывая карточку, читает текст. Дети отгадывают.

Загадки

Дел у меня немало — Я белым одеялом Всю землю укрываю, В лед реки убираю, Белю поля, дома Зовут меня...

(Зима)

Я раскрываю почки, В зеленые листочки Деревья одеваю, Посевы поливаю, Движения полна. Зовут'меня...

(Весна)

Я соткано из зноя, Несу тепло с собою. Я реки согреваю, «Купайтесь!» — приглашаю. И любите за это Вы все меня. Я...

(Лето)

Несу я урожаи, Поля вновь засеваю, Птиц к югу отправляю, Деревья раздеваю. Но не касаюсь сосен И елочек. Я...

(Осень)

**Что подарили Наташе?**

Цель игры. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Ход игры. Воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его — вкусное сочное. Растет на дереве. «Забыла, как это называется», — подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала?»

Другой вариант. Воспитатель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая бор(ь да, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?»

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

**Добавь слово**

Цель игры. Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия.) А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол.) Я буду начинать предложение, называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова: «справа», «слева», «позади», «впереди» — отвечать, где этот предмет находится. Воспитатель начинает:

— Стол стоит... (называет имя ребенка).

— Позади

— Полочка с цветами висит...

— Справа.

— Дверь от нас...

— Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

— Какая рука у тебя ближе к окну?

— Правая.

— Значит, где находится от тебя окно?

—- Справа.

Можно эту игру провести и так. Воспитатель произносит слова: «слева», «справа», «впереди», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола, так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок. Это усложняет решение игровой задачи, но дети успешно справляются с заданием, так как уже хорошо ориентируются в пространстве.

**А что потом?**

Цель игры. Закрепить знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Ход игры. Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, всё 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. «Делали гимнастику»,—отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

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

Примечание. Использовать камешек в подобных играх целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому достанется камешек. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

Игра проводится в конце года.

**Когда это бывает?**

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

Ход игры. Воспитатель спрашивает детей, 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 сейчас 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 передаст 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 помогает ему вопросами.

**Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)?**

Цель игры. Уточнить представления детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), развивать быстроту мышления.

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 этим одним словом». В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

— Длинный,— говорит воспитатель и дает камешек

рядом сидящему.

— Дорога, — отвечает тот и передает камешек соседу.

— Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

— Широкий, — предлагает воспитатель следующее

слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Эта игра проводится с детьми в конце года, когда они получили знания о величине предметов.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

— Красный.

Дети по очереди отвечают: флажок, шар, ягода, звездочка и др. Или:

— Круглый.

Дети отвечают: мяч, солнце, яблоко, колесо и др. Тех детей, которые назвали больше слов, следует похвалить.

Картотека бесед

по профилактике травматизма

с детьми среднего возраста

Беседа №1

Тема: «Гололед»

Цель: знать правила безопасности в зимнее время- в гололед;

уметь по картинкам определять опасную ситуацию;

описывать ее, и правила, которые надо соблюдать, чтобы не получить

травму и не погибнуть.

Материал: картинки – знаки с изображением гололедицы.

Ход беседы:

1. Воспитатель читает детям стихотворение «Гололед»:

Подморозило с утра,

Нет вчерашнего тепла,

На дорогах гололед,

И машины все несет.

Тротуары, как каток,

Сделать бы еще шажок,

Но подошва подвела-Очень скользкая она.

Сколько бед от гололеда! Есть для дворников работа-

Соль насыпать и песок,

Чтоб пройти прохожий мог.

2. Беседа о гололеде. Объяснение слова «гололед».

3. Вопросы к детям:

-Какая зимняя погода способствует образованию гололеда?

-Почему в гололед происходит много аварий на дорогах?

-Почему в гололед люди часто получают травмы?

-Как обезопасить себя в гололед?

-Какие дорожные службы и как помогают людям в гололед?

4. Рассматривание картин- знаков гололедицы, предложить детям определить, о чем предупреждает знак, и что не надо делать, как предупредить получение травмы зимой в гололед?

Запомнить правила: -не толкаться, не бегать, не играть на скользкой дороге,

не подставлять подножки товарищам, не бороться, идти осторожно, не кататься;

если кто-то упал, помочь подняться, звать на помощь взрослого!

5. На улице - помочь дворнику посыпать скользкие дорожки песком.

Беседа №2

Тема: «Осторожно сосульки /снег с крыши/»

Цель: дать знания о том, что сосульки могут быть опасны для человека (если упадут с крыши- травма, если облизывать или есть- ангина); учить уберечься от сосулек в конце зимы- начале весны, подчиняться правилам безопасности, уметь предвидеть опасность.

Материал: сюжетная картина (тетрадь «Безопасность»№4, зад.7);

логическая картина «Как Вася заболел?» (тетрадь «Безопасность» №3,стр.7)

Ход: 1.Загадка-

Я прозрачна, как хрусталь,

С крыши я зимой свисаю.

Только очень, очень жаль,

Что в тепле я быстро таю. (Сосулька)

2.Рассматривание сюжетных картин и беседа по ним.

Попросить рассмотреть картинки и рассказать, что на них изображено. Обсудить с детьми, чем может быть опасна та или иная ситуация. Чем опасны сосулька или обледенелые комья снега, которые сбрасывают с крыши? А как поступить правильно, как можно оградить себя от опасности?

Попросить детей вспомнить случаи из жизни, когда кто- либо пострадал в подобных ситуациях. Попросить детей подумать, какие меры предосторожности можно принять, чтобы предупредить окружающих об опасных зонах. Вместе прийти к выводу, что такие зоны необходимо оградить. Придумать различные виды ограждений: веревка с красными флажками, деревянные или металлические заграждения, щиты или заборы.

ПРАВИЛА! Напомнить детям, что ни в коем случае нельзя:

- Играть там, где с крыши свисают сосульки или может упасть снег!

- Подходить и трогать свисающие сосульки!

- Нельзя сосать и есть сосульки!

- Не кидайся сосулькой или снегом!

- Будь внимательным и наблюдательным!

- Умей заранее предвидеть опасность и избегать ее!

- Помимо собственной безопасности, заботиться о безопасности других

(например, взять за руку и отвести подальше от опасного места малышей)!

3. Игра «Сосулька»

Вниз головой висит сосулька, -Руки опущены вниз, пальцы рук смыкают

домиком.

От солнца насморк у нее. -трогают себя за нос.

То от тепла она заплачет, - собирают «слезы» в ладонь.

То платьице ушьет свое. - проводят руками по телу сверху вниз,

горизонтальным движением «обрезают» длину.

Придет мороз- заледенеет, -обнимают себя руками, дрожат

Немного за ночь подрастет, -Руки вытягивают вверх, встают на носочки

Окрепнет телом, потолстеет, -руки округляют по бокам.

Тяжелой станет- упадет. -приседают.

Беседа №3

Тема: « Как песок может стать опасным»

Цель: Показать ребенку игры с песком и предупредить его, что играть с ним небезопасно: нужно быть внимательным и следить, чтобы песок не попал в глаза, рот, нос, одежду, голову.

Материал: 2 куклы- Неумейки, доктор Айболит, игрушки и пособия для

игры с песком.

Ход: Приходят 2 куклы- Неумейки. Играют с песком и все время балуются: кидаются в друг друга песком и попадают в глаза (Приходится обращаться к доктору Айболиту и лечить их); копают ямку слишком резво и попадают на голову и пачкают волосы- приходится мыть; захотели посмотреть, как течет сухой песок, поднимая руки слишком высоко и попали песком в рот, в нос (а в песке могут жить микробы- можно заболеть или задохнуться), запачкали одежду друг друга- вся одежда в песке, грязная.

И другие ситуации.

Дети обсуждают каждый раз ситуацию и делают выводы (учат Неумеек)– как надо правильно вести себя, чтобы не приключилась беда, и запоминают

ПРАВИЛА:

-не кидаться песком, не разбрасывать его, играть осторожно, не поднимать руки с песком высоко, надо копать и строить из песка спокойно, аккуратно, не толкаться в песочнице и возле песочницы, не разбрасывать игрушки и пособия для игр с песком, пользоваться ими бережно;

-ни в коем случае не три грязными (после игр с песком) руками глаза, лицо, вымой сначала руки.

А если все- таки попал песок в глаза, уши, нос или рот, вымой их быстрее водой, и обязательно скажи об этом взрослым (воспитателю).

Беседа №4

Тема: «Кошка и собака- наши соседи»»

Цель: Разъяснить детям, что контакты с животными иногда могут быть опасными;

Учить заботиться о своей безопасности.

Материал: д/упражнение- «Как это случилось?»

Ход: 1.Загадки: «Мордочка усатая, шубка полосатая, часто умывается, а с водой не знается» (кошка).

«Гладишь- ласкается, дразнишь- кусается» (Собака).

2. Воспитатель рассказывает: «Иногда, когда мы играем на участке д/сада, к нам приходят собаки или кошки. Мы, конечно же, все любим животных, заботимся о них, знаем, как с домашними животными обращаться, что они любят. Но мы не знаем, чьи эти животные. Скорее всего, они бездомные.

-А можно ли трогать, брать на руки чужих или бездомных собак и кошек? Почему?

Да, вы правы. Нельзя! Они могут оказаться агрессивными, бешенными. Уличные кошки и собаки могут быть больны чем-то заразным. Их можно и нужно кормить, но гладить и играть с ними опасно. Тем более нельзя дразнить и мучить животных.

Важно помнить, что животные наиболее агрессивны во время еды и когда около них находятся их маленькие детеныши.

Запомните ПРАВИЛА!

- Не убегайте от собаки на улице. Собаки преследуют убегающих.

- Не гладьте незнакомых животных и не берите их на руки! Они могут оказаться больными, заразными, у них могут быть клещи или блохи или они могут неправильно среагировать на вашу ласку и укусить без предупреждения.

- Не смотрите пристально собаке в глаза, она может принять этот взгляд за вызов.

-Если вы встретитесь с собакой в узком проходе или проулке, уступите ей место, встаньте боком к собаке.

-Не трогайте чужую кошку или собаку. Даже при хорошем отношении с твоей стороны они могут чего- то испугаться и в целях самозащиты оцарапать или укусить.

- не целуйте (они часто роются в земле и у них на морде много микробов)

и не дразните животных ( они могут терять терпение и укусить);

-не подходите к ним сзади.

-Не буди спящую собаку.

3.Д/упр. «Как это случилось?» Обсуждение неправильного действия ребенка и его последствия (по серии картин). (Дразнили собаку- она укусила. Ребенок попал в больницу.)

Беседа №5

Тема: «Как был наказан любопытный язычок»

Цель: дать детям знания о том, что железные предметы зимой очень опасны, что нельзя к ним прикасаться языком, губами и голыми ручками; научить заботиться о своей безопасности, предупредить несчастный случай.

Материал: сюжетная картина.

Ход: Рассматривание и обсуждение сюжетной картины. Объяснение, почему так случается зимой с железными предметами. Придумывание рассказов.

Показать (если это все- таки случилось), как помочь пострадавшему (с помощью чистого пальца или носового платка, осторожно отогревать предмет рядом с языком или губами, ни в коем случае не отрывать насильно)

Помочь запомнить ПРАВИЛО-

- Никогда зимой не прикасайся язычком, губами и голыми руками к железным предметам! Они приклеятся и не оторвать. Это очень опасно для здоровья.

-Не отрывать с силой, если несчастье все- таки с тобой случилось.

-Звать на помощь взрослого, если с кем- то из твоих товарищей произошло такое.

Проведение опыта: Показать на улице, как мокрая тряпочка приклеивается металлическому предмету и не отрывается.

Беседа №6.

Тема: «Идем на экскурсию»

Цель: дать знания о правилах безопасности во время пеших экскурсий, учить подчиняться требованиям безопасности.

Материал: Знаки: «Можно» (!), «Нельзя»(+).

Ход: Решение проблемных ситуаций с применением знаков.

1 ситуация. Дети шли на экскурсию. Все шли друг за другом по- двое. Вдруг Коля увидел знакомого, и не предупредив воспитателя, побежал к нему. А в это время выехала из поворота машина. Что было дальше? (Ответы детей)

(Знак- «Нельзя»)

2 ситуация. Наша группа однажды пешком пошла на экскурсию на р.Сайму. Все дружно шли, соблюдая правила поведения пешехода. Когда дошли до места, оказалось, что Вани нет. Что же произошло? Почему? Можно ли поступать так? (Знак- «Нельзя»)

Обсудить, как нужно и нельзя себя вести во время пешей прогулки (экскурсии). Предложить выбирать знаки.

Запомнить ПРАВИЛА:

-Идти спокойно, держась за руку товарища (по-двое) за другими детьми и воспитателем;

-Не отставать от других детей, чтобы не заблудиться, а держаться вместе;

-Не выскакивать и не убегать без разрешения воспитателей;

-Если ты заблудился, не поддавайся панике, не беги, куда глаза глядят;

-Переходить дорогу только на пешеходном переходе («зебре») на зеленый свет светофора. А если нет светофора, не забудь посмотреть, нет ли машин слева, а на середине дороги- справа;

- Никогда не переходить улицу на красный свет, даже если поблизости нет машин, дождись, когда загорится зеленый свет;

- Нельзя идти близко с дорогой, где ездят машины и автобусы;

-Не выбегай на мостовую за мячом или другим предметом, если они упали и покатились: ты рискуешь не заметить проезжающей машины и попасть под нее.

-Идти только по пешеходной дорожке и тротуару;

-Не толкаться, не орать, не кричать по пути, не мешать прохожим;

-Обходить стороной выезды с автостоянок, гаражей и других подобных мест: какой-нибудь автомобиль может выехать задним ходом, и его водитель не заметит тебя;

-Слушаться указаний воспитателя;

-Никогда не подходи и не садись в машину с незнакомым человеком, чтобы он ни говорил: на свете довольно часто встречаются злые люди, которые могут причинить тебе вред.

Беседа №7

Тема: «Ура! Мы едем на экскурсию! (на автобусе)»

Цель: Учить правильно вести себя в транспорте, знать и подчиняться правилам безопасного поведения.

Ход:

1.С/ ролевая игра «Путешествие» - с обсуждением правил поведения в автобусе.

2. Повторить с детьми ПРАВИЛА:

-При входе в автобус и выходе из автобуса не толкайся, не выпрыгивай, не торопись, не ставь подножку, дождись своей очереди и держись за специальные поручни, смотри под ноги.

-Не вставать с места и не передвигаться в автобусе. При резком повороте или внезапной остановке ты можешь сильно удариться об окно или сиденье;

-Не высовывай руку или голову из окна автобуса. Проходящий мимо транспорт может задеть тебя, что вызовет серьезную травму;

-Не трогай замки, не балуйся с дверными ручками, т.к. дверь внезапно может открыться, и ты на полном ходу можешь вылететь на дорогу;

-Откинься назад и обопрись о спинку сиденья, чтобы при внезапной остановке не отбросило сильно вперед и не удариться;

-Не отвлекай водителя и других детей разговорами;

-Не шуми и не толкайся в автобусе, будь вежлив и спокоен;

-Не прикасайся к рулю и не дотрагивайся до кнопок и рычагов управления.

Беседа №8

Тема: «Дежурство по столовой»

Цель: учить детей правильно и безопасно для себя и окружающих накрывать столы; соблюдать правила безопасности при обращении с ножом, вилкой; закрепить представление об опасных предметах, об их необходимости для человека.

Материал: д/и: «Накроем кукле стол» или «Что сначала, что потом».

Можно использовать значки- символы: картонный лист- стол, маленькие кружки- блюдца, большие- тарелки, полоски- вилки, ножи и т.д.

Ход:

1. Д/и «Накроем кукле стол» с использованием знаков- символов или кукольной посуды и обязательным обьяснением правил безопасности.

2.Чтение отрывков стихотворения (полная версия в кн. «Ребенок за столом» стр.4)

-Мы дежурные сегодня.

Будем няне помогать,

Аккуратно и красиво

Все столы сервировать.

-Мы тарелки всем поставим

Вилки, ложки и ножи.

Не спеши, как класть, подумай,

А потом уж разложи.

-От тарелки справа нож,

Ложка рядышком лежит,

Нож от ложки отвернулся,

На тарелочку глядит.

-Ну а слева от тарелки

Нужно вилку положить.

Когда станем есть второе,

Будет с вилкой нож дружить.

3.Правила: -Не размахивай вилкой, ножом или другим столовым прибором;

-Всегда бери по одному предмету и неси аккуратно;

-Накрывая столы, не торопись, не бегай, не играй, делай все спокойно;

-Нож и вилку неси острием вниз;

-Не поднимай высоко и не подноси к глазам вилку, нож;

-Не подходи и не притрагивайся к кастрюлям и чайникам с горячей пищей;

-Не балуйся и не играй с ножом и вилкой. -Накрывая столы, не отвлекайся;

-Не мешайте дежурным накрывать столы; - не бегайте, когда накрывают столы.

Беседа №9.

Тема: «Как вести себя в жару на участке?»

Цель: учить детей без напоминания взрослых надевать головной убор (панамку, косынку и др.), закреплять умение правильно наливать воду из чайника в чашку, соблюдать правила нахождения на солнце, чтобы не перегреваться.

Материал: сюжетная картина с изображением 2 девочек- одна сидит под «грибом», а вторая загорает под палящим солнцем и получила солнечный ожог.

(Можно придумать и нарисовать другие картинки)

Ход: 1.Рассматривание картины.

Вопросы к детям: -Что изображено на картинке?

- Кто из девочек поступил правильно? Почему?

- А что случилось со второй девочкой? Как это произошло?

- Что нужно делать теперь?

- А как мы ведем себя на улице в жару?

-Что нужно делать, чтобы не случился солнечный удар? Солнечный ожог?

2.Составление рассказов из жизненного опыта детей.

3.Игра «Закончи предложение» -Чтобы не обидеть папу,

Я одену с лентой…(шляпу).

Неразлучные друзья

Веревка и прищепка.

Не разлучные в жару

Я и моя …(кепка)

-Сильно солнышко печет?-

Спрашиваю маму.

Одеваю я в жару

Белую …(панамку).

3.Помочь запомнить правила:

-На прогулку летом обязательно надевай легкий головной убор (шляпку, косынку, кепку, панамку)!

-В жару пей больше жидкости- воды, морсов или соков!

-Нельзя находиться долго на солнышке! Играть лучше в тени!

-В жару носи легкую одежду, которая защитит твои плечи, спину и грудь от солнечных ожогов. Носи в жару темные очки.

-Не бегай босиком в жару по асфальту.

-Не увлекайся в жару подвижными играми на солнцепеке: не доводи до того, чтобы тело было мокрым от пота.

-Если вдруг почувствуешь слабость, головокружение или подташнивание, немедленно уходи в тень и скажи воспитателю о своем самочувствии.

-Смотри за товарищами, не перегрелись ли они, не покраснели ли лицо и тело.

Если замечаешь такое, пригласи их в тенек и скажи об этом воспитателю.

**Беседа №10**

Тема: «Зимой на горке»

Цель: Учить детей подчиняться правилам поведения при катании с горки; Развивать выдержку и терпение- умение дожидаться своей очереди; выработать желание избегать травмоопасных ситуаций.

Ход:

1)Беседа о зимних забавах и играх, об их пользе для здоровья.

2)Обсуждение ситуаций правильного и неправильного поведения детей на горке по иллюстрации или картине или

Игра (словесная) «Хорошо- плохо». Дети оценивают ситуации, предложенные воспитателем, и обосновывают свою оценку в процессе общего обсуждения.

3) Рассматривание санки-ледянки и обычных санок.

4)Подведя выводы, с детьми сформировать правила:

-Кататься на горке только на санках-ледянках, а не на обычных санках;

-Подниматься на горку только по ступенькам;

-Не подниматься по скользкому скату горки и с боков;

-Не кататься стоя, а только сидя;

-Не толкать, не цепляться за товарищей;

- Соблюдать очередность;

-Не спрыгивать с горки;

-Не стой на верхней площадке, а сразу садись и осмотрись;

-Не поднимайся на горку и не катайся с игрушками и с предметами в руках;

-Прокатился, быстрее вставай и уходи, т.к. следом за тобой скатится другой

и может сбить тебя;

-Не спускайся с горки, пока не встал и не ушел с дороги предыдущий ребенок;

-Не балуйся, не борись, не подставляй ножку ни на горке, ни около горки;

-Не сбегай по скату; -Не кидайся снегом в сторону горки.

Беседа №11

Тема: «Трудовая деятельность»

Цель: Учить детей соблюдать правила безопасности при использовании предметов и инструментов во время проведения трудовой деятельности

(лейки, тряпочки, палочки- труд в уголке природы ;

стеки, ножницы, карандаши, кисточки- ручной труд;

грабельки, лопаточки, совочки, венички- труд в природе).

Материал: «Волшебный сундучок» с предметами и инструментами

Ход:

1.Игра с «Волшебным сундучком». Загадать загадку о предмете. Обсудить полезные и опасные стороны этого предмета.

- Для чего нужен?

-Когда невозможно обойтись без этого предмета?

-Чем он может быть опасен, и что делать, чтобы предотвратить травму или опасную ситуацию?

-Как правильно им пользоваться?

2. Выучить пословицу: «Каждой вещи - свое место».

3. Подвести детей к мысли, что, если подчиняться правилам безопасности при использовании этих опасных предметов, они приносят много радости и пользы.

Повторить правила:

- острые, колющие и режущие предметы обязательно надо класть на свои места;

-Не размахивай и не тычь в лицо другим;

-Ножницы при работе должны быть направлены от себя и находиться на уровне груди

-Неси ножницы закрытыми, острые концы зажаты в кулаке (показ);

-После работы ни один из этих предметов не оставляй без присмотра, убери на место;

-Не отвлекай других, если они работают с ножницами, граблями, лопаточкой и др.;

-Не толкайся, не отбирай у других;

-Не бегай с опасными предметами;

-Делай свою работу спокойно, не отвлекаясь!

Беседа №12

Тема: «Правила поведения на участке д/сада во время прогулки»

Цель: Учить детей соблюдать правила безопасного поведения на участке д/с; знать границы своего участка; напомнить об опасностях, которые подстерегают их на участке.

Материал: Иллюстрации

Ход: Воспитатель демонстрирует детям иллюстрацию и (можно прочитать стихотворение об опасных предметах) рассказывает о должной реакции на предметы незнакомого происхождения. Показывает пакет и спрашивает, знают ли дети, что в нем находится. Дети не знают. Что опасного может быть в нем? Выслушать рассуждения детей. Проигрывание ситуаций:

Попросить показать нескольких детей, как бы они поступили.

Совместное рассуждение воспитателя и детей: никогда нельзя подходить и открывать незнакомые сумки, пакеты! Там может быть взрывное устройство, отравленные предметы, опасные вещи, яды. Нужно обязательно пригласить взрослого и показать!

И нельзя брать пакеты и сумки у незнакомых людей!

Далее воспитатель проводит беседу (с использованием иллюстраций, стихов или загадок) о том, как себя вести правильно на участке д/сада, почему так, а не иначе нужно вести себя детям?

Запомнить правила:

- Выходить на участок д/с и возвращаться с прогулки нужно спокойным шагом.

- Не подходи и не трогай незнакомые пакеты и сумки.

- Не толкать своих товарищей, не ставить подножки, не драться, быть доброжелательным и вежливым.

-Не покидать территорию своего участка без разрешения воспитателя.

-Не играть с острыми предметами.

-Не бегать с игрушками и не отбирать их у других.

-Не разбрасывать игрушки. Это нужно не только для порядка, а в целях безопасности.

Так как кто- нибудь может наступить на игрушку или другой предмет, упасть и

травмироваться.

-Не кидаться песком, землей, снегом.

-Не подходить к собакам и кошкам.

-Не трогать грибы и ягоды и не есть их.

-Не ломать деревья, кусты.

-Не махаться руками на насекомых, не ловить и не убивать их.

-Не подходить к незнакомым людям, если даже они зовут вас.

Беседа №13

Тема: «Насекомые- польза и вред»

Цель: Дать знание о правилах поведения при встрече с разными насекомыми.

Материал: предметные картинки с изображением насекомых;

сюжетные картины с изображением среды обитания этих насекомых.

Ход: Вопросы к детям:

-Каких насекомых вы знаете? Когда появляются насекомые? Где они живут? Чем они отличаются от птиц? Что случится, если не будет насекомых? Чем могут быть опасны насекомые? Как себя вести при встрече с ними?

Стих: Меня ужалила пчела.

Я закричал: «Как ты могла?!»

Пчела в ответ: «А ты как мог

Сорвать любимый мой цветок?

Ведь он мне был ужжасно нужжен:

Я берегла его на ужжин!»

Подвести детей к мысли, что в природе все взаимосвязано, а жестокое и даже небрежное отношение с ней ухудшает жизнь человека. Насекомые приносят большую пользу, но иногда от них можно пострадать.

Необходимо знать, как защищаться от насекомых:

-Надо смазывать открытые части тела средствами (созданными специально для детей), отпугивающими насекомых!

-Ни в коем случае не трогайте осиное гнездо!

-Если около вас летит пчела, не машите руками, перейдите на другое место!

-Если пчела все же ужалила, то надо удалить жало, ужаленное место протереть содовым раствором или приложить лепестки календулы.

-Не ловите и не убивайте насекомых!

-Не стойте около муравейника!

Беседа №14

Тема: «Как вести себя во время проведения подвижных игр?»

Цель: Учить умению контролировать свое поведение: сдерживать себя и прислушиваться

к мнению других, совершенствовать себя как личность через общение с людьми; учить

согласовывать свои действия с действиями партнера.

Ход: Проблемная ситуация: «Испорченная игра» (можно, используя сюжетную картину).

Вопросы к детям:- Почему у ребят не получилась игра?

-Что им можно посоветовать?

-Что нужно делать, чтобы научиться играть без ссор, обид и травм?

-Как вы думаете, если говорить всем вместе, перебивая друг друга, можно о чем-то договориться?

- Давайте из ваших советов мы составим правила, напишем их, и прикрепим к доске.

Первое правило:

-Говорите по- очереди, не перебивая друг друга!

-Ребята, а вам нравится, когда в игре кто-то один командует, не слушая мнения других детей? Нет? Почему?

Тогда второе правило:

-Когда скажешь свое мнение, спроси остальных: «Вы согласны?»; «А как вы думаете?»;

-Считайся с мнением друзей!

Третье правило: - Делись игрушками, не жадничай!

Четвертое правило: Надо уступать друг другу, не проявлять упрямства, гордости!

Пятое правило: Никогда не толкайся и не наталкивайся на других во время игры! Смотри под ноги, будь осторожен!

Беседа №15

Тема: «Осторожно: грибы и растения на участке д/с»

Цель: Познакомить с растениями нашего участка. Научить различать ядовитые растения, дать знания о том, что ядами этих растений человек может отравиться.

Материал: Игра «Распутай путаницу», «Гербарий».

Ход:

Игра «Распутай путаницу»

На столе лежат картинки, на которых нарисованы отдельные части растений, детям предлагается их соединить.

Можно показать детям на картинке ребенка, который лежит в больнице. Попросить обсудить, что с ним могло произойти. Подвести к мысли, что трогать и брать в рот незнакомые растения и грибы опасно.

Спросить у детей, какие растения на участке нашего д/с им знакомы.

Показ растений из «Гербария».

Обсудить с детьми, какие части есть у растений, на что похожи, названия, прочесть стихи или загадать загадки. Обсудить с детьми, чем может быть опасно растение или гриб.

-У некоторых детей есть привычка- покусывать или жевать любую травинку. Это очень вредная привычка. Дети должны запомнить, что стебли, листья, цветы и ягоды многих растений ядовиты и могут нанести непоправимый вред здоровью

Запомните!

-Лучшее средство защиты от ядовитых растений- не трогать ни один цветок, ни один кустарник, если они тебе не знакомы, потому что опасным может быть даже прикосновение к ядовитым растениям: это может вызвать ожог кожи с пузырями и трудно заживающими ранами.

Сбор грибов- увлекательное занятие. Но бывает и так, что грибы растут не только в лесу, но и в городе, в парке и на участке д/сада.

Запомните- грибы в городе, даже если они и съедобные, опасны. Они содержат много нитратов, поглощают выхлопные газы, радиацию. Поэтому, встретив гриб на участке д/сада- не трогайте его, а покажите воспитателю, родителям.

- Если вы все- таки потрогали растение или гриб, обязательно нужно вымыть руки с мылом.

Беседа №17

Тема «Мы любим праздники в д/с»

Цель: Познакомить детей с правилами поведения во время проведения праздников на улице; формировать навыки безопасного поведения; воспитывать взаимоуважение, добрые чувства.

Материал: картинки или фотографии с изображением праздников в д/с, с участием детей.

Ход: 1.Д/упр. «Назови праздник» (с мячом). Сядет тот, кто назовет какой- нибудь праздник.

2.Рассматривание картин. Беседа по ним. Вопросы к детям:

-Что дети делают? Где они находятся?

-За что мы любим праздники?

-Какие праздники мы проводим в муз. зале? Физ. зале?

-А какие праздники мы проводим на улице?

-Как дети себя ведут на празднике?

-А как еще можно и нужно себя вести?

-Какие дети всегда ведут себя так? (Внимательные, вежливые, доброжелательные и др.)

-А вы хотите быть такими же?

-Давайте мы эти правила сейчас повторим и запишем на красивый лист фломастером!

А когда пойдем на прогулку, объясним и подарим малышам эти правила и проведем с ними маленький праздник «Хорошего настроения».

Итак, первое правило скажет Дима (желательно, чтобы каждое правило сказали дети):

• Нельзя шуметь и разговаривать друг с другом, иначе не услышим речь героев (артистов);

• Нельзя толкаться, наступать на ноги друг другу;

• Не загораживать обзор другим детям;

• Не выскакивать вперед без приглашения;

• Не подставлять подножки;

• Обходить лужи и скользкие места;

• Не хватать и не дергать героев за одежду;

• Не наталкиваться друг на друга при беге;

• Остановиться и внимательно посмотреть перед собой, забегая за угол здания;

• Строго выполнять все эти правила!

Беседа №18

Тема «Как себя вести в группе»

Цель: Воспитывать у детей правила поведения и общения в помещении детского сада (в группе, спальне, приемной). Развивать умение подчиняться правилам безопасности, желание беречь свое здоровье и здоровье окружающих.

Материал: сюжетная картина (в методкабинете), Губка БОБ- кукла (или медвежонок).

Ход: 1.Приходит кукла- Губка Боб Квадратные Штаны в группу.

Обыграть ситуации:

\*пока он «бежит» (а не идет) ударяется об угол стола;

\*затем спотыкается об брошенную игрушку;

\*захотел достать со шкафа предмет, залез на стул и упал;

\*чуть не залез на окно, увидев там собачку (игрушку);

\*когда, наконец его усадили на стул, он сидит и раскачивается.

С детьми обсудить все эти ситуации, (воспитатель объясняет детям, что Боб- мягкий, а если бы с детьми случилось такое, пришлось бы вызвать врача скорой помощи по тел.-03), объяснить Бобу, что он делал не правильно, почему себя так вести нельзя, а как правильно себя вести (озвучить ПРАВИЛА) и показать сюжетную картину.

2.Рассматривание сюжетной картины, где все дети заняты своим делом, никто не шумит, не бегает, не толкается, в группе порядок и т.д. Беседа по ней. Также рассказать (обсудить) детям о правилах поведения в спальне и приемной комнате.

Привести детей к мысли, что НАДО подчиняться правилам безопасности, т.к. это нужно для сохранения жизни и здоровья- своего и других людей!

\*Разбросанные игрушки могут послужить причиной падения, ушиба.

Порядок в группе не только для чистоты, но и для безопасности!

\*Нельзя залезать на подоконник, стол и шкафы.

Если не можешь достать, попроси воспитателя!

\*Очень опасно бегать по группе, спальне и приемной: острые углы мебели могут стать причиной травмы, столкнувшись с другим ребенком можно получить сильный ушиб!

\*Не бери мелкие игрушки в рот- ты можешь нечаянно проглотить их и подавиться!

\*Раскачиваться на стуле нельзя! Потеряв равновесие, ты упадешь и ударишься!

\*Во время игр с водой следи, чтобы вода не попала на пол.

Мокрый пол очень скользкий, поэтому опасен для тебя!

\*Во время приема пищи не разговаривай, тщательно пережевывай пищу!

\*Обувь всегда должна быть застегнутой и удобной, без длинных шнурков!

\*Приносить в д/с жевательную резинку запрещено во избежание несчастных случаев!

Беседа №19

Тема: «Передвигаемся по детскому саду»

Цель: научить детей правилам безопасного передвижения по детскому саду;

Воспитывать выдержку, желание осознанно правильно вести себя в

помещении д/с.

Материал: карта-схема д/сада; фотографии детей: идут по коридору; поднимаются по лестнице (спускаются); просмотр театр.представлений в муз.зале; заходят в физ. зал, и т.д.. Кукла Незнайка (или взрослый).

Ход: Вопросы к детям:

- Куда мы ходим по д/саду? Какие помещения есть в д/с? (Музыкальный зал, физкультурный зал, медицинский кабинет и др.)

- Как нужно себя вести, когда мы передвигаемся по д/с?

Приходит Незнайка, приносит фотографии. Рассматривание и обсуждение фотографий. Незнайка показывает, как он себя ведет в той или иной обстановке (толкается, спорит, не хочет стоять с кем-то или сзади, дергает за косичку девочек, ущипнет, наступает на ноги, балуется, говорит громко, машет руками, пинается, в театре вскакивает и орет, не здоровается со взрослыми в коридоре, на лестнице не держится за перила).

Объяснить Незнайке, что так себя вести ни в коем случае нельзя, и еще раз показывают, как нужно правильно вести себя, главное- почему так надо вести! Можно показать картинку, где ребенок лежит в больнице, обсудить ситуацию.

Незнайка обещает исправляться.

Воспитатель показывает детям карту- схему помещений д/сада, объясняет, где что находится.

Повторение правил вместе с Незнайкой (можно озвучить в магнитофонной записи):

-Спускаясь по лестнице, идти нужно друг за другом, спокойным шагом, не толкаясь, держась за перила;

-Двигаться по коридорам д/с надо спокойно, придерживаясь правой рукой стороны коридора;

-Осторожно переходи пересечения коридоров, потому что ты не видишь, кто может идти тебе навстречу;

-При движении по коридорам всегда смотри вперед, чтобы не натолкнуться на выступы в стенах или на нянечек, спешащих с кастрюлями на кухню и обратно;

-Коридоры и лестница- не место для игр и баловства. Помни об этом!

-Не открывай двери ногой, также не открывай их резко, т.к. с той стороны двери может находиться человек, и ты его поранишь! (Ой, ребята,- Верь, не верь,-

От меня сбежала дверь.

-Прощай,- сказала,- дорогой,

Ты открывал меня ногой!)

Беседа №20

Тема: «Зимние дороги»

Цель: Расширить знания детей о правилах поведения на улице, дороге в зимнее время.Дать детям знания о том, что зимой дороги скользкие и водители не могут быстро остановить транспортное средство. На скользкой дороге машины и автобусы даже после торможения какое- то время скользят вперед. Воспитывать умение сдерживать себя, быть внимательными, не играть на дороге.

Ход:

1. Рассматривание сюжетных картин с изображением зимних дорог, улиц.

2. Беседа о правилах поведения на дороге и улице в зимних условиях:

\* в гололедицу (На дорогах скользко. Вполне можно упасть. Водителю трудно остановить машину (автобус). В такую погоду надо быть очень осторожным. Нельзя перебегать перед близко идущим транспортом, так как водитель, если даже затормозит, машина будет на скользкой дороге передвигаться какое - то время дальше. Надо терпеливо ждать, когда проедут машины. А если на переходе есть светофор, надо дождаться зеленого сигнала светофора, посмотреть, все ли машины успели притормозить, и только после этого спокойно переходить дорогу.);

\*в снегопад (Стекло машины залеплено снегом и водителю плохо видно пешеходов и светофор).

3. Объяснение слов:

«Снегопад»,

«Гололед» ( Слой плотного стекловидного льда (гладкого или слегка бугристого), образующийся на растениях, проводах, предметах, поверхности земли в результате намерзания частиц осадков (переохлаждённой мороси, переохлаждённого дождя, ледяного дождя, ледяной крупы, иногда дождя со снегом) при соприкосновении с поверхностью, имеющей отрицательную температуру. Продолжается обычно несколько часов, а иногда при мороси и тумане - несколько суток.)

«Гололедица» (Слой бугристого льда или обледеневшего снега, образующийся на поверхности земли вследствие замерзания талой воды, когда после оттепели происходит понижение температуры воздуха и почвы).

Объяснить, чем они отличаются (В отличие от гололёда, гололедица наблюдается только на земной поверхности, чаще всего на дорогах, тротуарах и тропинках. Сохранение образовавшейся гололедицы может продолжаться много дней подряд, пока она не будет покрыта сверху свежевыпавшим снежным покровом или не растает полностью в результате интенсивного повышения температуры воздуха и почвы),

чем опасны для водителя и пешехода.

4. Воспитатель: -Поднимите руки те, кто любит зиму. В какие игры вы любите играть зимой? (Ответы детей)

-А хотите послушать, как мишка играл зимой?

Чтение стихотворения:

Скрылись под снегом газоны с травой.

Скользко машинам на мостовой,

Льдом затянуло русло реки,

Плюшевый мишка встал на коньки.

-Только катается не на катке…

Вышел на улицу с клюшкой в руке.

Долго ли, дети, здесь до беды?

Есть для хоккея катки и пруды.

Только ботинки с коньками надень,

Лед будет петь под коньками весь день.

-А мостовая- опасный каток.

Нужно во двор возвращаться, дружок.

-Ребята, объясните мишке, почему нельзя кататься на мостовой? (Ответы детей)

5. Повторение правил поведения на зимних дорогах.

Беседа № 21

Тема: «Морозы жестокие в этом году»

Цель: учить правильно вести себя в морозную погоду.

Ход:

1. Д/у «Какая зима»

2. Рассматривание зимней одежды

3. Беседа о том, как можно уберечься от сильных холодов.

4. Записать правила:

-В сильные морозы надо одеваться очень тепло

-Нельзя без взрослых выходить на улицу

-Нельзя оставаться на улице долго

-Нельзя открывать дома и в садике окна.

-Лицо смазывать специальным детским кремом от холода - «Морозко»

-Попросить своих родителей обязательно проводить их до самой группы.

Беседа №22

Тема «Игры на модулях»

Цель: научить детей безопасному поведению во время игр на модулях.

Ход:

1. Д/у «Кто больше вспомнит». Предложить детям вспомнить и называть, какое оборудование для игр детей есть у нас во дворе д/с.

2. Предложить детям придумать правила поведения во время игр на них, чтобы никто не пострадал, не получил травму. Воспитатель предлагает не торопиться, говорить четко, так как она эти правила будет записывать в альбом.

Правила:

-Не подходить к модулям, если на них уже играют дети других групп.

Терпеливо дожидаться своей очереди, или договориться с ними о времени.

-Не толкать друг друга во время игр

-Не торопиться, не спеша подниматься по лесенкам

-Не ставить подножки

-Подниматься по лесенке и спускаться только по одному.

-Не ссориться, не баловаться

-Быть взаимовежливыми, и уступать друг другу!

3. Прочитать правила детям и попросить повторить.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

И

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

*(рекомендованные программой «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ»*

*под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой)*

**«САМОЛЕТЫ»**

**Задачи:** Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

**Описание:** Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «Напосадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

**Правила:**

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

**Варианты**: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

**«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»**

**Задачи:** Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2 , и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

**Правила:**

Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

**Варианты**: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей

**«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»**

**Задачи:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Описание:** На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит». Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

**Правила:**

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

**«ПТИЧКИ И КОШКА»**

**Задачи:** развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание:** На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку, который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

**Правила:**

* Кошка ловит птичек только в кругу.
* Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

**Варианты**: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

**«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

**Описание:** Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

**Правила:**

* Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.
* Каждый раз играющие должны иметь пару.

**«ЛОШАДКИ»**

**Задачи:** развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

**Правила:**

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

**Варианты**: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки

**«ПОЗВОНИ В ПОГРЕМУШКУ»**

**Задача:** развивать реакцию на сигнал, совершенствовать навыки бега.

**Описание:** дети стоят полукругом, воспитатель перед ними, за спиной у него звоночек (бубен, барабан, погремушка). Он показывает его детям и быстро прячет. Спрашивает, что они видели, затем перебегает на другую сторону, говоря: «Я бегу, бегу, бегу, и в погремушку я звоню». Кладет погремушку сзади, широко разводит руки в стороны и говорит: «Все сюда скорей бегут и погремушечку найдут». Дети бегут. Кто первый нашел, звонит и отдает воспитателю. Игра повторяется.

**Правила:** не толкаться, выполнять задание по сигналу воспитателя.

**«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»**

**Задача:** развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

**Описание игры:** из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы образуют «свой домик» (два зайца держаться за руки, создавая домик). Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой «домик»; К кому бездомный заяц встаёт спиной тот и становится водящим. Если охотник поймает, то меняются ролями.

**Правила:**

* охотник может ловить зайца только вне логова.
* Пробегать зайцам через логово нельзя.
* Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться.
* Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать.
* Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

**«ЛОВИШКИ»**

**Задачи:** развивать: быстроту реакции, ловкость и сноровку, учить играть в коллективе, соблюдая правила игры.

**Описание игры:** дети находятся на площадке. Ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. По сигналу: «Раз, два, три — лови!» — все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирается новый ловишка.

* **Варианты:** ловишки с ленточками. Участникам игры раздаются атласные ленточки, которые дети крепят за резинку шорт, со стороны спины. По команде воспитателя или по свистку, дети начинают произвольно бегать по площадке. А водящий пытается их догнать, срывая при этом ленту. По звуковой команде воспитателя: «В круг становись!», дети снова строятся в круг, а «Ловишка» считает количество лент, которые смог вытянуть у игроков.

**«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

**Описание:** Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

**Правила:**

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

* **Варианты**: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

**«ЛИСА В КУРЯТНИКЕ»**

**Задачи:** Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

**Описание:** На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

**Правила:**

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

* **Варианты**: увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

**«ЗАЙКА СЕРЫЙ УМЫВАЕТСЯ»**

**Задачи:** учить детей выполнять движения в соответствии с текстом, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Укреплять мышцы ног. Развивать внимание, координацию движений. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

**Описание:** зайка серый умывается. Все играющие образуют круг. Выбранный зайкой становится в середину. Дети произносят:

*Зайка серый умывается,*

*Видно, в гости собирается.*

*Вымыл носик, вымыл ротик,*

*Вымыл ухо, вытер сухо!*

Зайка проделывает движения в соответствии с текстом. Затем он скачет на двух ногах к кому-нибудь из детей. Тот, к кому подойдет зайка прыжками отправляется на середину круга. Игра повторяется 5-6 раз.

Указания. В кругу могут находиться и несколько заек – 4-5 Они выполняют игровое задание.

* **Правила**: внимательно слушать стихотворение и выполнять движения соответственно тексту.

**«ПАСТУХ И СТАДО»**

**Задачи:** закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползание на четвереньках по залу.

**Описание:** Дети изображают стадо (коров, телят, овец). Выбирают пастуха, вручают ему рожок и кнут. Взрослый произносит слова:

*Рано-рано поутру*

*Пастушок: «Ту-ру-ру-ру».*

*А коровки в лад ему*

*Затянули: «Му-му-му».*

На слова «Ту-ру-ру-ру» пастушок играет в рожок, после слов «Му-му-му» коровки мычат. Затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щелкает кнутом, гонит стадо домой.

Игра может повторяться. Можно несколько изменить сюжет игры, введя в нее волка. В этом случае пастух выгоняет стадо на луг и внимательно следит, не появится ли волк, который охотится за овцами, телятами. Увидев волка, щелкает кнутом, как бы отпугивает его и гонит стадо домой.

* **Указания**: для игры нужен простор. Дети не должны сбиваться в одно место.

**«ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ»**

**Задачи**: развивать реакцию на словесные сигналы. Упражняться в лазание по гимнастической лестнице.

**Описание игры:** дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают! » - птицы летят, расправив крылья. По сигналу «Буря! » - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», - птицы снова летят.

**Правила:** внимательно слушать сигналы воспитателя и выполнять действия.

**«КОТЯТА И ЩЕНЯТА»**

**Задачи:** развивать ловкость ориентировку в пространстве. Упражнять в лазанье, беге.

**Описание игры:** играющие делятся на две группы: одни "котята", другие "щенята", они находятся в разных концах площадки. По сигналу котята начинают бегать, легко, как бы играя. На слова "котята!" они произносят "мяу!". В ответ на это щенята лают "гав-гав-гав!", на четвереньках бегут за котятами, которые быстро влезают на гимнастическую стенку. Щенята возвращаются на свои места.

* После 2-3 повторений дети меняются ролями. Закончить игру можно следующим образом: предложить всем тихо и медленно "по - кошачьи" пройти.
* **Правила:** действовать по сигналу «Котята».

**«ПОДБРОСЬ-ПОЙМАЙ»**

**Задачи:** учить детей подбрасывать мяч вверх, и ловить его двумя руками, не прижимая к груди. Развивать координацию движений, глазомер.

**Описание:** на двух столбиках (стойках) натянута веревочка на высоте поднятой вверх руки ребенка. Он подбрасывает мяч через веревочку и ловит его на противоположной стороне.

**Варианты:**

1. если играют несколько детей, то можно провести между ними соревнование. Побеждает тот, кто большее количество раз поймал мяч за обусловленное число бросков (8—10 раз).
2. Детей можно разделить на пары. Одни подбрасывают и ловят мячи, а другие считают или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблюдают за правильностью выполнения задания.

Можно включить и такие упражнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его

**«СБЕЙ БУЛАВУ»**

**Задачи**: учить детей прокатывать мяч по направлению к булаве, стараясь сбить её. Развивать глазомер, точность броска.

**Описание игры:**

Игроки становятся за линию, в 2-3м от которой напротив каждого поставлены булавы. В руках у детей мячи. По сигналу игроки прокатывают мячи по направлению к булавам, стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие булавы. Игра повторяется, каждый запоминает, сколько раз булава была им сбита.

**Варианты**: прокатывать мяч правой, левой рукой, двумя руками. Ногой.

**«МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ**»

**Задачи:** учить детей бросать мяч через сетку друг другу, двумя руками снизу, или из-за головы. Развивать точность броска, координацию движений, глазомер.

**Описание игры:** дети становятся на линию на расстоянии не менее 1,5 м от натянутой сетки, берут большие мячи, двумя руками из-за головы бросают через сетку, затем бегут за ними, догоняют и снова бросают через сетку.

**Варианты:**

Две группы игроков встают по обе стороны сетки натянутой на 15см выше поднятой руки ребенка. Дети перебрасывают мяч друг другу из-за головы или от груди или

1 ребенок перебрасывает мяч через сетку на другую сторону, поймавший перебрасывает его одному из соседей, а тот возвращает мяч за сетку, воспитатель подсчитывает на какой стороне мяч меньше, раз упал на землю.

**«НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО»**

**Задачи:** учить детей ходить по всему залу, ища спрятанный предмет. Развивать внимание выдержку.

**Описание игры:** дети поворачиваются лицом к стенке, воспитатель прячет флажок и говорит: «Пора», дети ищут спрятанный флажок. Тот, кто найдёт первым, прячет его при повторении игры.

**Правила**: не подглядывать за воспитателем, куда будет прятать флажок.

**Варианты:** воспитатель говорит холодно если дети далеко от спрятанного предмета, горячо - если рядом.

**«НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ»**

**Задачи:** учить детей искать спрятанный предмет, при нахождении его не показывать вида что нашёл, а сказать на ухо об этом воспитателю. Развивать выдержку, внимание.

**Описание игры:** по сигналу воспитателя дети отворачиваются лицом к стене. Воспитатель прячет платок. Затем дети идут искать платок. Нашедший не показывая вида, подходить к педагогу, и говорит, где он обнаружил платок и становится на своё место в шеренге, или садится на скамейку. Игра продолжается пока большинство детей не найдут платок. Игра повторяется.

**Правила:** не подсказывать остальным участникам, где лежит предмет.

**«КТО УШЁЛ»**

**Задачи:** учить детей угадывать тех детей, которые уходят. Развивать память, внимание.

**Описание игры:** дети стоят по кругу или полукругом. Один из игроков, запоминает играющих, а затем выходит из комнаты. Один из детей прячется. Педагог говорит: «Угадай, кто ушёл?» если ребёнок угадал, то выбирает кого-нибудь вместо себя, если ошибается то снова уходит, прячется другой ребёнок.

**Правила:** не подсказывать водящему, кто из игроков ушёл.

**«ПРЯТКИ»**

**Задачи:** учить детей искать своих товарищей называть их по имени. Развивать ориентировку в пространстве, внимание.

**Описание игры:** по считалке выбирается водящий. Тот становится возле педагога и закрывает глаза, остальные дети прячутся. Водящий говорит: 1, 2, 3, 4, 5, я иду искать! Обнаружив ребёнка, он называет его по имени, ребёнок выходит из укрытия и подходит к воспитателю. Когда водящий найдёт 4-5 детей, на роль ведущего назначается первый найденный ребёнок.

Занимательный материал

по развитию представлений о времени

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

***Игра «День – ночь»***

Цель: научить различать части суток: день, ночь.

Материалы и оборудование: иллюстративный материал – сюжетные картинки с изображением дня (например, ребенок обедает) и ночи (ребенок спит).

Ознакомление со временем лучше начинать с конкретных отрезков: день – ночь. Характеристика временного отрезка должна быть убедительной для каждого ребенка.

Рассмотрите первую картинку: ребенок спит. За окном темно, светит луна. Задайте вопросы: когда это бывает – днем или ночью? Что ты делаешь ночью? Что делает ночью бабушка? Брат? Сестра?

Рассмотрите вторую иллюстрацию: «скорая помощь» едет по ночному городу. Кто работает ночью? Врачи, медицинские сестры, водители.

На третьей картинке ребенок обедает. Что он делает? Когда обедают дети: днем или ночью? Что делаете вы днем? Что делает днем мама?

В конце работы с картинками загадайте загадки:

*Звезды на небе зажглись, Солнце в небе ярко светит,*

*Спать ребята улеглись. На прогулку вышли дети.*

*Вечер, день умчались прочь. Когда это бывает?*

*Им пришла на смену …(ночь*). *(Днем)*

Если дети не смогут отгадать загадку, подскажите им.

***Игра «Утро – вечер»***

Цель: Учить называть временные отрезки: утро, вечер, день, ночь.

Материалы и оборудование: иллюстративный материал – сюжетные картинки с изображением утра (например, «Петушок поет», мальчик умывается) и вечера (ребенок ложится спать).

Воспитатель предлагает посмотреть первую картинку, например, петушок поет:

- Когда петушок всех будит: утром или вечером?

- Когда ты встаешь?

- Кто еще утром встает?

Показывает вторую картинку, на которой ребенок умывается.

- После того как ребенок встал, что он еще делает утром?

- Когда ребенок завтракает?

- Что ты еще делаешь утром?

На третьей картинке ребенок смотрит по телевизору передачу «Спокойной ночи, малыши».

- Когда идет эта передача, утром или вечером?

- Что ты делаешь дома вечером?

- Когда ты ложишься спать?

Загадайте загадки:

*Когда петушок Стало за окном темнеть,*

*Раньше всех встает, Птицы стали тише петь.*

*Голосисто поет, Убирать игрушки нужно,*

*Солнышко встречать зовет? Мама всех зовет на ужин.*

*(Утром) Когда это бывает? (Вечером)*

***Динамический этюд «Утреннее фото»***

Цель: Обобщить знания детей о части суток - утро, способствовать развитию произвольного внимания, речевой и двигательной памяти.

Воспитатель читает стихотворение А. Костецкого:

Встань, как только солнце встанет

*(тянут руки вверх)*

И тихонечко к окошку

Руку луч к тебе протянет –

*(тянут руки вперед)*

Ты подставь скорей ладошку,

*(подставляют ладошки к солнышку)*

Пусть тебя увидит мама

И умытым, и обутым.

*(проводят ладонями по лицу, наклоняются и дотрагиваются до обуви)*

Все прибрав, иди к ней прямо

И скажи ей: «С добрым утром!»

(д*ети хором повторяют: «С добрым утром!»)*

А потом с улыбкой, с песней

Выйди к травам, людям,

Птицам…

*(широко разводят руки в стороны)*

И веселым, интересным

День твой должен получиться!

*(улыбаются друг другу)*

***Игра «Петрушка»***

Цель: формировать временные отношения, развивать образное мышление.

Материалы и оборудование: игровой персонаж – Петрушка (кукла), картинки с изображением мальчика, дяди, дедушки; иллюстрации к сказкам «Репка», «Теремок», «Колобок».

Например, в гости приходит Петрушка.



Воспитатель беседует с детьми от лица игрового персонажа. Выясняют, что Петрушка очень грустный. Воспитатель спрашивает детей: «Почему?» (ответы детей).

Петрушке нужно помочь навести порядок, так как все картинки у него перемешались.

Дети раскладывают картинки по порядку, объясняют последовательность расположения картинок.

***Игра «Раньше – позже»***

Цель: формировать временные представления о настоящем, прошлом, будущем.

Материалы и оборудование: фланелеграф, картинки: два младенца, два малыша – мальчик и девочка, школьник и школьница, юноша и девушка, мама и папа, дедушка и бабушка.

Воспитатель: Посмотрите, дети, на фланелеграфе находятся в беспорядке картинки. Нам нужно разобраться, какие мы были раньше, какие мы сейчас и какие будем потом, позже.

Дети раскладывают картинки так, чтобы было понятно, что было раньше, что потом.

***Игра «Что сначала, что потом»***

Цель: формировать временные отношения и представления, умение соблюдать последовательность, развивать речь детей.

Материалы и оборудование: модели роста лука или карточки с изображением семечка, ростка, побега, бутона, цветка (плода); карточки посадки дерева и т.д.

***Модели роста лука***

1. Подготовка почвы, 2. Условия роста: вода, 3. Появление ростков и посадка лука тепло корешков



4. Зеленые ростки 5. Ростки еще длиннее 6. Пора срезать

длиннее, корешков и больше, корешки зеленые перышки

больше длинные и большие лука

На фланелеграфе воспитатель выставляет в беспорядке карточки или модели, которые можно упорядочивать по времени, например:

1. Дети несут саженец. 2. Копают землю. 3. Сажают дерево и поливают.

4. Дерево с маленькими листочками.

Дети должны разложить картинки в нужном порядке, объяснить, что

было сначала, а что потом. Составить небольшой рассказ.

***Игра «Одежда для зимы (лета)***

Цель: формировать временные представления о временах года.

Материалы и оборудование: наборы картинок летней и зимней одежды; иллюстрации пейзажей зимнего и летнего времен года (приложение 3).

Воспитатель: Дети, летом и зимой одежда одинаковая?

(ответы детей)

Давайте поиграем в игру:

С правой стороны стола – лето (иллюстрация летнего времени года), а

с левой – зима (положить иллюстрацию зимнего времени года).

Нужно разложить картинки с одеждой для лета в одну стопку,

картинки с одеждой для зимнего времени года – в другую.

Затем дети рассматривают, называют, объясняют свой выбор.

***Словесная игра «Назови пропущенное слово»***

Цель: активизировать словарь детей за счет слов – названий частей суток.

Воспитатель начинает игру:

«Мы завтракаем утром, а обедаем - …» (днем).

«Спим мы ночью, а делаем зарядку - …» (утром).

«Делаем зарядку мы утром, а выходим на прогулку - …» (днем).

«Солнышко светит днем, а луна - …» (ночью).

«В детский сад вас приводят утром, а забирают - …» (вечером).

«Ужинаем мы - …» (вечером).

*(Дети дополняют пропущенное слово).*

***Игра «Распутай клубок»***

Цель: формировать временные отношения, развивать речь,

мыслительные операции.

Материалы и оборудование: 3-4 картинки, объединенных единым сюжетом, которые следуют друг за другом в определенной последовательности (алгоритм посадки семян).

Воспитатель помещает на доску 3-4 картинки, связанные одним

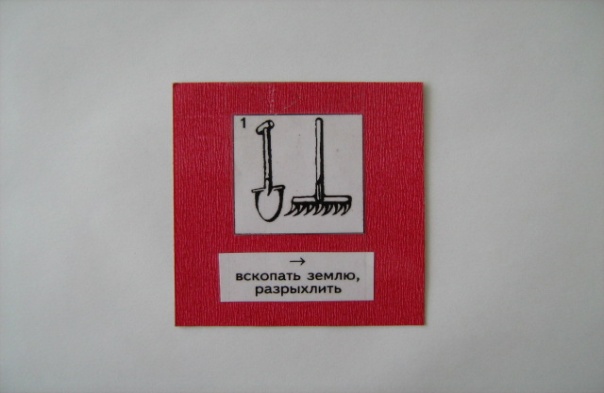
сюжетом, например:

1. Бабушка вяжет, на полу лежит клубок. Рядом котенок.
2. Бабушка спит. Котенок играет с клубком.
3. Клубок стал заметно меньше.
4. Бабушка проснулась. Котенок размотал весь клубок.

Можно использовать модели посадки семян (смотри ниже).

Дети должны расставить картинки по порядку и объяснить, почему,

по их мнению, порядок именно такой.



***Игра «Путаница»***

Цель: учить детей восстановлению последовательности событий с введением в активную речь слов «раньше», «позже», «сначала», « потом». Закреплять умение различать и называть последовательность времен года.

Материалы и оборудование: картинки с изображением времен года.

Воспитатель: Дети, какие времена года вы знаете? (Ответы детей).

Читает стихотворение А. Плещеева:

Уж тает снег, бегут ручьи,

В окно повеяло весною.

Засвищут скоро соловьи,

И лес оденется листвою.

- Дима, как ты думаешь, о каком времени года говорится в стихотворении? (О весне).

- Правильно, это стихотворение о весне. А вот наш Незнайка все времена года перепутал. (Прикрепляет на фланелеграф картинки с изображением времен года). Читает:

*Перепутал все на свете*

*Наш Незнайка.*

*Говорит он:*

*- После лета* (помещает картинку)

*К нам придет зима* (помещает картинку)

*В шубу снежную одета,*

*Солнечным теплом согрета,*

*Дарит урожай она.*

*Зиму сменит осень,* (помещает картинку)

*Зашумит листва.*

*А на смену осени*

*Вновь придет весна.* (помещает картинку)

Скажите, дети, прав ли Незнайка? Исправьте ошибки и перечислите еще раз времена года в правильной последовательности. (Дети перечисляют).

Воспитатель меняет расположение картин и при восстановлении последовательности использует слова «раньше», «позже», «сначала»,

«потом». Загадывает загадки:

*Пусты поля, Снег на полях,*

*Молчит земля, Лед на реках,*

*День убывает. Вьюга гуляет…*

*Когда это бывает? Когда это бывает?*

*(Осень) (Зима)*

*Тает снежок, Солнце печет,*

*Ожил лужок, Липа цветет,*

*День прибывает, Золотится пшеница.*

*Когда это бывает? Рожь колосится,*

*(Весна) Кто скажет, кто знает,*

*Когда это бывает?*

*(Лето)*

Воспитатель вызывает четверых детей и просит отыскать картинку, изображающую определенное время года.

- Вика, скажи, сколько всего времен года? (Ответ ребенка).

***Игра «Стрелка, покружись»***

Цель: знакомить детей с цветовой моделью частей суток, упражнять в назывании частей суток, их последовательностью.

Материал и оборудование: цветная модель частей суток,

картинки с изображением частей суток на каждого.

Воспитатель показывает цветную модель частей суток и говорит:

*Стрелка, стрелка, покружись!*

*Время суток, покажись!*

Стрелкой – указкой воспитатель показывает на модель и говорит:

Это утро, это вечер, это день, это ночь. Дети повторяют.

***Игра «Когда это бывает»***

Цель: умение различать части суток, развивать речь.

Материал и оборудование: набор картинок с изображением временных отрезков.

Ребенок выбирает карточку с изображением какого-либо временного отрезка.

Варианты картинок: ребенок встает с постели, солнышко поднимается; ребенок чистит зубы, умывается, делает зарядку; занимается, играет со сверстниками; слушает бабушкину сказку, смотрит телепередачи, за окном темно, горит настольная лампа, ребенок в постели.

Выбрав картинку, ребенок рассказывает, что на ней изображено: утро, день, вечер, ночь.

***Игра «Сутки»***

Цель: формировать понятие о частях суток.

Материалы и оборудование: фланелеграф, набор сюжетных картинок

(день, ночь, утро, вечер).

Воспитатель прикрепляет сюжетную картинку «Утро» и читает:

*Утром петушок поет:*

*Солнце на небе встает!*

*Просыпайтесь, умывайтесь,*

*За работу принимайтесь.*

- Что мы делаем утром, дети? (Ответ)

Помещает картинку «Вечер» на фланелеграф:

*Солнышко садится,*

*И смолкают птицы.*

*Вечер наступает,*

*Каждый отдыхает.*

- Кто догадался, что наступил вечер? (Ответ детей)

Затемвоспитатель прикрепляет справа от картинки «Вечер» картинку «Ночь» и читает:

*Скоро ночь зажжет все звезды,*

*Сны придут к тебе, ко мне.*

*И луны фонарик желтый*

*Засияет в тишине.*

- Дети, обратите внимание на расположение карточек:

- Разве после утра настает вечер? (Ответ детей)

- Что после утра наступает, Кирилл? (День)

- Правильно, наступает день. (Помещает картинку)

- А теперь, Вика, назови по порядку части суток. (Называет)

- Молодец, Вика. Теперь я хочу узнать, все ли дети запомнили части суток. Давайте поиграем:

- Я буду называть в произвольном порядке части суток, а вы выполняйте действия, характерные для указанных частей суток.

Например, утро: дети умываются, причесываются, делают зарядку, завтракают и т.д. День: дети читают, рассматривают картинки, рисуют. Вечер: дети смотрят телевизор, умываются и т.д. Ночь: дети спят.

***Игра «Ищи и найдешь»***

Цель: различать и называть части суток: утро, день, вечер, ночь; умение ориентироваться во времени.

Материалы и оборудование: фланелеграф, набор картинок с изображением временных отрезков.

Дети рассматривают картинки, приставляют их друг к другу, в зависимости от того, что на них изображено: утро, день, вечер или ночь.

Помогите им вопросами:

- После того как пройдет утро, что наступит?

- А затем?

- Сколько всего частей суток? И т.д.

***Словесные игры – путешествия***

в утро, день, вечер, ночь

Цель: закрепить навыки в определении частей суток и свободного включения в речь их названий.

Воспитатель начинает игру такими словами:

«Сегодня мы с вами как будто, пойдем на прогулку по улице утром и во время нашего путешествия будем смотреть, кто, что делает утром. Мы вышли из дома и видим чистые, политые водой асфальтные дорожки. Кто это рано утром убрал улицы?» И т.д.

***Работа с моделями «Положение солнца»***

Цель: формировать временные представления, умение соотносить части суток с природными явлениями, познакомить с моделями «Положение солнца».

Во время прогулок необходимо сосредоточить внимание детей на объективные показатели, которые символизируют время – это положение солнца, степень освещенности земли, цвет неба и др.

Поскольку восход и заход солнца в условиях города увидеть сложно, а серый цвет неба иногда сохраняется длительное время, можно использовать карточки с изображением цвета неба и положением солнца в различные части суток.

* Утро – бледно-голубое небо, виден солнечный круг (восход солнца) светло-желтого цвета;
* День – светлое голубовато-желтое небо, в верхней части яркий светло-желтый круг солнца;
* Вечер – темное небо, в нижней части ярко-оранжевый круг солнца без лучей (закат);
* Ночь – темно-синее небо с месяцем и звездами.

***Словесная игра «Что дальше?»***

Цель: закрепить знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток.

Воспитатель: Мы будем рассказывать по порядку о том, что делаем, когда приходим в детский сад. Кто ошибется, садится на последний стул, а остальные все передвигаются.

Воспитатель поет песенку: «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель: Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом? (Передает камешек кому-либо из играющих).

Ребенок: Мы делали гимнастику.

Воспитатель: А что было потом? (кладет камешек перед другим ребенком и т.д.)

Игра продолжается до тех пор, пока дети не назовут последнее – уход домой.

***Игровое упражнение «Части суток»***

Цель: формировать временные представления.

Материалы и оборудование: наборы картинок с изображением частей суток, иллюстрации из картотеки «Пейзажи времен года в разные части суток».

Воспитатель загадывает часть суток и называет характерные признаки.

Например, в это время все возвращаются домой, солнце прячется за горизонтом, на небе появляются звезды, по телевизору показывают передачу «Спокойной ночи, малыши» и т.д.

Дети находят картинку и показывают соответствующую часть суток, делают зарисовки в тетрадь.

***Работа с моделями «Части суток»***

Цель: Закрепить знания о частях суток, умение устанавливать последовательность частей суток с разных точек отсчета.

Цветные знаки можно использовать как раздаточный материал.

Воспитатель показывает картинку или читает стих, а дети, определив, в какую часть суток это бывает, поднимают соответствующий знак.

Модели частей суток:

* Квадрат голубого цвета – утро;
* Квадрат желтого цвета – день;
* Квадрат серого цвета – вечер;
* Квадрат черного цвета – ночь.

УТРО

НОЧЬ

ДЕНЬ

ВЕЧЕР

***Игра «Назови соседей»***

Цель: Закрепить знания о частях суток, умение устанавливать последовательность частей суток с разных точек отсчета.

Материалы и оборудование: модели частей суток.

Ход игры:

-- Назови соседей утра.

-- У части суток – утро, соседи – ночь и день, потому что до наступления утра ночь, а после утра наступает день.

-- Назови соседей ночи.

-- Назови все части суток.

-- Дети, я назову одну часть суток, а вы назовите все остальные, которые за ней следуют, чтобы получились сутки. День – что дальше? (вечер, ночь, утро) и т.д.

***Динамический этюд «Лето»***

Цель: Обобщить и закрепить знания детей о характерных признаках времени года - лето, способствовать развитию произвольного внимания, речевой и двигательной памяти.

Летней жаркою порой

Пойдем на речку мы с тобой!

*(ходьба на месте)*

Будем плавать, загорать.

*(имитация плавания)*

Землянику собирать.

*(имитация сбора ягод в ладонь)*

Слушать, как поет соловей,

*(приставить правую ладонь к правому уху)*

Как журчит прозрачный ручей,

*(приставить левую ладонь к левому уху)*

Наблюдать, как возле водицы

*(присесть на корточки)*

Стрекоза со стрекозой резвится.

*(соединить в горизонтальном положении два кулака, развести в разные стороны указательный и средний пальцы левой и правой рук)*

***Динамический этюд «Осень»***

Цель: Обобщить и закрепить знания детей о характерных признаках времени года - осень, способствовать развитию произвольного внимания, речевой и двигательной памяти.

Оранжевый, желтый и красный,

*(указательным пальцем махнуть влево, посередине и вправо)*

Листья осенние, вы так прекрасны!

*(развести руками в стороны)*

Ветер вас в танце кружит,

*(руки поднять вверх и покружиться)*

Дождик с вами дружит,

*(пожать руку рядом стоящему)*

Жаль только, птицы на юг улетают.

*(махи руками)*

И как красива осень,

*(развести руки в стороны)*

Грач с ласточкой не знают.

*(помахать головой)*

***Динамический этюд «Зима»***

Цель: Обобщить и закрепить знания детей о признаках времени года - зима, способствовать развитию произвольного внимания, речевой и двигательной памяти.

На улице зима,

*(руки в стороны)*

И стало холоднее.

*(обнять себя руками)*

Теперь одежда нам

*(движение указательным пальцем)*

Нужна теплее.

Чьи варежки?

*(показать ладони)*

- Мои!

Чья шапочка?

*(ладони на голову)*

- Моя!

Чей шарфик?

*(ладони на шею)*

- Мой!

Пойдем гулять скорей с тобой.

*(ходьба на месте)*

Чтобы ножки не замерзли –

Мы потопаем.

*(топать ногами)*

Чтобы ручки отогрелись –

Мы похлопаем.

*(хлопать в ладоши)*

А чтоб было веселее,

*(имитация лепки снежков)*

Мы снежки лепить начнем.

Будем весело играть,

*(«кидать» снежки)*

Хорошо зимой гулять!

*(руки в стороны)*

***Динамический этюд «Весна»***

Цель: Обобщить и закрепить знания детей о признаках времени года - весна, способствовать развитию произвольного внимания, речевой и двигательной памяти.

Солнце засветило,

*(руки через середину поднимаются вверх)*

Сугробы растопило.

*(руки через середину опускаются вниз)*

Теплую погоду

Принесла весна.

*(руки в стороны)*

Грачи к нам прилетают, *(махи руками)*

И ёж *(руки прижать к груди, голову опустить)*

С медведем *(руки поднять вверх, чуть в стороны)*

Знают:

*(указательный палец приставить ко лбу)*

Пора им просыпаться,

*(потянуться, посмотреть по сторонам)*

Весною любоваться!

***Игра «Когда это бывает?»***

Цель: уточнить и углубить знания детей о временах года.

Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев.

Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека со временем года.

Воспитатель: А сейчас мы поиграем. Я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время, и что делают люди.

Например, - я скажу – и положу камешек Андрею, Андрей быстро вспомнит и скажет, что бывает весной? (Весной тает снег).

Передает камешек другому, тот вспоминает еще, что- нибудь о весне.

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

***Игровое упражнение***

***«Закончи предложение»***

Цель: освоение временных понятий (сегодня, вчера, завтра).

Материалы и оборудование: знаки-символы

(синий круг – вчера, желтый круг – сегодня, красный – завтра).

СЕГОДНЯ

ВЧЕРА

ЗАВТРА

В углах комнаты ставятся стульчики, на спинках которых прикреплены знаки-символы. Воспитатель задает вопросы, дети, отвечая, идут к тому знаку-символу, который соответствует ответу. Дети дополняют предложения словами, подходящими по смыслу.

Например:

-- Сильный мороз не сегодня и не завтра, а … (вчера).

-- Мы играем в саду не завтра, не вчера, а … (сегодня).

-- Воскресенье не сегодня, а будет … (завтра).

Затем детям читают предложения, в которых допущена ошибка. Дети исправляют ответ, выбирают нужный знак-символ.

Например:

-- Вчера ты мне дашь свою куклу?

-- Завтра мы гуляли в парке? И т.д.

***Игра «Прогноз погоды»***

Цель: закрепить представления о времени суток, учить правильно употреблять слова «сегодня», «завтра», «вчера».

Материалы и оборудование: ширма в виде телевизора, картинки с погодными явлениями.

Воспитатель показывает детям волшебный телевизор и говорит, что звук у телевизора сломался, а изображение есть. Сейчас передают погоду, которая была вчера (которая будет завтра). Дети рассматривают картинки и определяют, какая погода была вчера (какая будет завтра). Потом детям предлагают самим придумать прогноз погоды на завтра и самостоятельно подобрать карточки.

Последний вопрос будет звучать так: «Какая погода сегодня?»

Солнечный день

Молния

Гроза

Облачно

j0293828И т.д.

Дождь