**Памятка для родителей "Обучение в форме игр-занятий с использованием дидактических игрушек"**

 Ранний возраст является наиболее важным в развитии всех психических процессов у детей, а особенно речи. Познавательное и речевое развитие возможно только в тесной связи с взрослым.  Игра и действие с предметами—ведущие виды деятельности детей. Характер и содержание деятельности являются объективными показателями умственного развития ребенка. Но, кроме того, малышам нравятся дидактические игры, которые способны увлечь их, познакомить с новыми предметами, дают возможность общения с взрослыми. Во время игры формируется внимание, воображение, память, мышление ребенка, развиваются такие важные качества, как активность, стремление самостоятельно решить игровые задачи.

 Примеры дидактических игр:

**Тема. «Зимующие птицы». «Покажи правильно».**

1Активизация словаря. Дать детям представление об общих признаках птиц (крылья, клюв, хвост, две лапы, умеют летать). Ввести в словарь детей существительные названия птиц (ворона, снегирь, синички .воробей, глаголы (ходит, прыгает, летает, машет, клюёт) .

2. Грамматика. Учить образовывать родительный падеж единственного числа существительных.

3. Связная речь. Учить отвечать на вопросы двусложным предложением.

4. Развивать внимание, память.

Оборудование. Предметные картинки с изображением зимующих птиц.

Методические рекомендации.

1 уровень. Взрослый показывает детям изображения зимующих птиц, спрашивает, кого из птиц узнали дети просит показать крылья, лапки, хвостик, клюв у птиц, уточняя, что всё это есть у всех птиц. Все птицы машут крыльями, летают, прыгают или ходят, клюют.

2 уровень. Воспитатель убирает одну из картинок и спрашивает: «Кто улетел?». Дети отвечают: «Нет воробья» и т. д.

3 уровень. Дети отгадывают загадки о птицах, выбирают изображения угаданной птицы и показывают его другим детям.

**«Садовник и цветы»**  
**Цель:** закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)  
**Ход.**  
Пять, шесть 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.

Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» 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.

**«Разбуди кота»**  
**Цель.** Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.  
**Материал.** Элементы костюма животных (шапочка)  
**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.

