**Игры с предметами**

**«Чудесный мешочек»**

Дидактическая задача: с целью развития осязательного восприятия учить выделять признаки предметов по структуре поверхности, группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса). Активизировать словарь; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Игровое правило: класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала, что и предмет.

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

\* \* \*

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

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

Затем педагог предлагает новую игру, в ходе которой дети должны называть, из чего сделан предмет, помещаемый ребенком в мешочек. Объясняет правила: нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сделан, и рассказать о нем так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его; напоминает, что мешочек открывается лишь в том случае, если и тот, кто описывал предмет, и тот, кто отгадывал, не ошиблись.  
Чтобы все играющие учились определять предметы по материалу, вторую половину игры педагог проводит с другим содержанием. Для этого он предлагает всем детям пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов, и распределить их следующим образом: металлические положить на поднос, сделанный из металла, деревянные — на деревянную дощечку, пластмассовые — на поднос из пластмассы и т.д.

В конце игры педагог отмечает тех, кто был наблюдательным, внимательным и помог своему товарищу найти нужный предмет.

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

**«Кто что слышит?»**

Дидактическая задача: развивать слуховое внимание, умение обозначать словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); развивать сообразительность, выдержку.

Игровое правило: показывать предмет можно только после того, как дети правильно назовут и предмет, и звуки, которые он издает.

Игровые действия: оперировать звучащими предметами. Не глядя на предмет, узнавать, какие предметы звучат.

\* \* \*

На столе у педагога находятся различные предметы, издающие звуки: звенит колокольчик, шуршит книга, которую листают, играет дудочка, щелкают ножницы, льется вода, звучит пианино (игрушечное) и т.д. Все, что может издавать звуки, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, что звучало, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если они затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих — слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат», — догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Предметы остаются за ширмой, потому что звуки можно повторять несколько раз (только тише или громче). Такую игру можно проводить и на прогулке. Педагог обращает внимание ребят на звуки: птицы поют, листья шелестят, автомобиль сигналит и др.

**«Узнай, что изменилось»**

Дидактическая задача: вырабатывать навык в определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди,сзади, сбоку, около и др.; развивать наблюдательность, активное запоминание, речь и активизировать словарь.

Игровое правило: изменения в расположении предметов называют только те дети, на кого укажет Петрушка.

Игровые действия: за ширмой переставляют предметы так, чтобы дети не видели. С использованием кукольного персонажа дети отгадывают перестановки.

\* \* \*

В игре используется кукольный персонаж Петрушка. Веселый и озорной, он все время что-то переставляет, передвигает, а потом забывает и просит ребят подсказать ему, куда он поставил свои игрушки.

Петрушка. Дети, сейчас мы будем с вами играть. Я принес сюда игрушки: матрешку, пирамидку и куклу Катю. Посмотрите, где они стоят. Где стоит Катя?

Дети. Посередине стола.

Петрушка. А пирамидка?  
Дети. Справа от нее.  
Петрушка. А как можно сказать, где стоит матрешка?  
Дети. Она стоит слева от Кати.  
Петрушка. Запомнили, где стоят игрушки? Ваня, скажи, где стоит матрешка?  
Ваня. Она стоит слева от Кати.  
Петрушка. Правильно. А где стоит пирамидка? Правильно. А кукла Катя между ними. Так, ребята? А теперь я закрою игрушки ширмой, что-то здесь переставлю, а вы отгадаете, что изменится. Хорошо?

Педагог закрывает ширмой свой стол и делает перестановку: кукла «перешла» к детям поближе, а сзади нее оказались рядом пирамидка и матрешка.

Что здесь изменилось? Где сейчас стоит Катя? Отвечать будет только тот, кого я назову. Будьте готовы! Полина, скажи, где сейчас стоит Катя?

Полина. Она стоит впереди.  
Петрушка. А матрешка с пирамидкой где? Скажи, Настя!  
Настя. Они стоят сзади куклы Кати.  
Петрушка. Правильно,ребята. А сейчас я опять что-то переставлю, и вы отгадаете.  
Опять закрывается ширма, но перестановка не сделана.  
А сейчас кто скажет, что изменилось? Что я переставил?  
Дети (недоумевают). Ничего не переставил.  
Петрушка. Подскажите мне, ребята, где эти игрушки стояли раньше.  
Дети. Они так и стояли: Катя впереди, а матрешка и пирамидка сзади.  
Петрушка за ширмой переставляет игрушки, разговаривает с ними. Куклу сажает сбоку, а пирамидка с матрешкой остаются посередине стола. Дети отгадывают, произнося слова «сбоку», «посередине», «слева».

Игру можно проводить в том случае, если у детей имеются определенные знания и умения в пространственной ориентации. Петрушка повышает интерес к выполнению правила: отгадать изменение в расположении игрушек, помочь ему найти нужную игрушку.

Усложняя игру, педагог увеличивает число игрушек, а также предлагает рассказать обо всех изменениях, которые произошли с игрушками (в одежде, положении рук, ног куклы, величине пирамидки, матрешки и др.).

**«Магазин»**

Дидактическая задача: учить устанавливать величинные отношения множеств, использовать в речи слова, обозначающие величину предметов, выполнять движения по их словесному обозначению, продолжать учить ребенка рассуждать; развивать внимание.

Игровое правило: дети выполняют только те действия, о которых говорит педагог.

Игровые действия: в игре следует использовать только настоящие продукты (не муляжи), чтобы дети почувствовать «тяжелое» и «легкое».

\* \* \*

Педагог. Скажите, ребята, кто из вас ходил с мамой в магазин? Мы с вами сейчас тоже пойдем в магазины, только сумку с собой возьмем. Скажите, когда сумка пустая, она тяжелая или легкая? Конечно, легкая! Покажите, какая у вас легкая сумка, поднимите ее, покрутите ею над головой, она же легкая!

Сумку взяли и идем в магазин. Идем, идем и пришли в булочную. Что мы там купим? Правильно, хлеб. Купили батон хлеба и положили его в сумку. Какая сумка? Чуть тяжелее. Покажите. Молодцы, отправляемся дальше.  
Идем, идем, несем сумку и пришли в овощной магазин. Что купим в овощном магазине? Правильно, овощи, и положим их в сумку.

Дети показывают все действия.

Сначала положим морковку — сумка стала еще тяжелее, вот как руку оттягивает.

Педагог показывает, дети повторяют.

Потом положим большой кочан капусты — сумка стала очень тяжелая. Ой, как тяжело! И медленно возвращаемся домой. Так тяжело нести сумку! Рука устала! Пришли домой. Выложили из тяжелой сумки капусту — какая стала сумка? Чуть полегче. Выложили морковку — еще легче стала сумка. Что осталось в сумке? Батон хлеба. Выложим его из сумки. Какая стала сумка? Легкая. Покажите ваши легкие сумки.

**Настольно-печатные игры «Парные картинки»**

Дидактическая задача: развивать умение находить в предметах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизировать словарь: похожие, разные, одинаковые; развивать наблюдательность.

Игровое правило: отбирать следует только одинаковые картинки; выигрывает тот, кто не ошибется ни разу.  
Игровое действие: поиск одинаковых картинок.

\* \* \*

Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (10—12 шт.), все они разные, но среди них есть две одинаковые. Педагог просит кого-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные картинки откладывают в сторону. Затем педагог перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно под-кладывает еще одну парную картинку. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но не одинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету и по форме, но одна с ручкой, а другая без ручки; два яблока одинаковых, но у одного есть черенок, а у другого его нет, т.е. изображенные предметы имеют слабо заметные признаки различия, которые дети не сразу замечают.

Игра проводится с небольшой группой детей. Все дети должны сидеть с одной стороны стола и всем хорошо должны быть видны картинки. Усложняя игру, можно предложить найти не одну пару, а несколько пар одинаковых картинок. Дети рассказывают о предметах, отмечают, в чем они схожи, а чем отличаются.

**«Что лишнее?»**

Дидактическая задача: учить замечать ошибки в использовании предметов; развивать наблюдательность, чувство юмора, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания об орудиях труда.  
Игровое правило: закрывать картонкой только лишнюю картинку. Выигрывает тот, кто первым обнаружит ненужный предмет.

Игровые действия: находить и закрывать изображения ненужных предметов.

\* \* \*

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

Играющие дети должны заметить и закрыть чистым квадратиком ненужный предмет. Необходимо подобрать рисунки, изображающие знакомые детям профессии: повар, дворник, водитель, строитель, учитель, продавец и др. Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

**«Когда это бывает?»**

Дидактическая задача: закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении картинки с частями суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: по слову, которое произносит педагог, показывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.  
Игровое действие: поиск нужной картинки.

\* \* \*

На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия, игры на участке, сон, уборка групповой комнаты, катание на санках, приход родителей и др. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных картинок. Дети выбирают себе картинку, внимательно рассматривают ее. На слово «утро» все дети, в руках у которых соответствующие картинки, поднимают их и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, завтракают, занимаются и др. Затем педагог говорит слово «день». Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят.

Педагог. Вечер.  
Дети поднимают соответствующие карточки.  
Почему ты показал эту карточку?  
Ребенок. Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно.  
Педагог. Ночь.  
Дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.  
Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка — утро, голубая — день, серая — вечер, черная — ночь.

Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается, но слова называются в другой последовательности: педагог сначала называет «вечер», а потом «утро», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.

**«Домино»**

Дидактическая задача: закреплять знания о домашних и диких животных, отмечать особенности животных, продолжать воспитывать умение играть вместе, подчиняться правилам игры.

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым закончит подбор картинок, положит их по правилу: собака к собаке, медведь к медведю — и ни разу не ошибется.

\* \* \*

Для этой игры необходимо иметь карточки, как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половины: на каждой из них изображены разные виды животных. Игра рассчитана на 4—6 участников. Карточек должно быть 24. Если играют четверо, то раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино». Кто первый положит последнюю карточку (а у других они еще есть), тот и выигрывает. При повторении игры карточки перемешивают. Дети, не глядя, отсчитывают 4—6 карточек и игра продолжается.

**Словесные игры**

«Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем»

Дидактическая задача: учить называть действие словом; правильно употреблять формы глаголов (время, лицо); развивать творческое воображение, сообразительность.

Игровое правило: все дети должны правильно изображать предложенное действие, чтобы можно было отгадать его и назвать.

Игровые действия: имитация движений, отгадывание; выбор водящего.

\* \* \*  
Педагог (обращаясь к детям). Сегодня мы поиграем так:  
тот, 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.  
Педагог изображает, что он пилит дрова.  
Педагог. Что я делаю?  
Дети. Дрова пилите.  
Педагог. Давайте все будем пилить дрова.  
Приглашает водящего.  
Водящий. Где вы были? Что делали?  
Дети (отвечают хором). Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем.  
Педагог и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает.  
Водящий. Вы пилите дрова.  
Для продолжения игры выбирают другого водящего.  
Когда новый водящий выходит из комнаты, педагог предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.  
Педагог следит за правильностью употребления глаголов. Если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например, «танцеваете», «рисоваете», педагог добивается, чтобы все усвоили, как надо говорить правильно.  
Педагог. Дети, что вы делаете? Правильно сказал Миша: «Мы рисуем»? Миша скажи правильно, что делают дети.  
Миша. Они рисуют.

**«Так бывает или нет?»**

Дидактическая задача: развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.  
Игровое правило: кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

Игровое действие: отгадывание небылиц.

\* \* \*  
Педагог. 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 педагога:  
«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 они удивлялись?»  
«Все дети обрадовались наступлению зимы. "Вот теперь мы покатаемся 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».  
В начале игры следует включать только одну небылицу, при повторном проведении игры количество небылиц увеличивают.

**«Добавь слово»**

Дидактическая задача: упражнять в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе; развивать ориентацию в пространстве.

Игровое правило: отвечает только тот, кому педагог бросит мяч.

Игровые действия: дети ищут правильные слова, обозначающие разные расположения предметов в пространстве. Тот, кто поймал мяч, должен быстро дополнить предложения нужным словом.

\*\* \*  
Педагог. 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 в нашей комнате, а вы будете добавлять слова «справа, слева, позади, впереди», отвечать, где этот предмет находится.  
Педагог. Стол стоит ... (бросает мяч одному из играющих).  
1-й    игрок. Позади.  
Возвращает мяч педагогу.  
Педагог. Полка с магнитофоном висит ... (бросает мяч другому ребенку).  
2-й    игрок. Справа.  
Педагог. Дверь от нас ...  
3-й    игрок. Слева.  
Если ребенок ошибся, педагог предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.  
Педагог. Какая рука у тебя ближе к окну?  
Ребенок. Правая.  
Педагог. Значит, где находится от тебя окно?  
Ребенок. Справа.

Можно эту игру провести и по-другому. Педагог 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, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково.