

Картотека
"Дидактические игры в старшей группе"
на весь учебный год

Сентябрь

«Что кому»

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

Игровое правило: Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Ход игры: На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки. Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток - он нужен столяру, плотнику). Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

Усложнение: Дети делятся на команды: одна называет орудия труда, а другая – профессии.

«Какой? Какая? Какое?»

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными по теме «Продукты питания»

Материал: предметные картинки с изображением продуктов питания.

Ход игры: ребенок выбирает предметную картинку, воспитатель задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Каша (какая?) – вкусная, горячая, манная...

Чай (какой ?) – сладкий, теплый, душистый....

Яблоко (какое ?) – кислое, круглое, румяное...

«Сосчитай правильно»

Задача: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «5», «6», «7» и т. д., а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц, показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

«Не ошибись»

Дидактическая задача: Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

Игровое правило: Выигрывает тот, кто первым сложил картинку(из шести частей) об одном виде спорта.

Ход игры: У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.

"Чудесный мешочек".

Задача: способствовать закреплению названий геометрических фигур, умения определять их на ощупь.

Материалы: Мешочек, геометрические фигуры разного цвета и размера (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, четырёхугольники)

Ход игры: У воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. Например: " Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета и т. д."

«Назови ласково»

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

Ход игры: воспитатель называет словосочетание и бросает мяч ребенку. Ребенок должен вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково:

Зима холодная – зимушка холодненькая

Руки чистые – ручки чистенькие

Кошка серая – кошечка серенькая

Помидор красный – помидорчик красненький

далеко и т.д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т.д.

«Природа и человек».

Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.

Материалы: мяч.

Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

«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 - ...

«Где это можно купить»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных; учит детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям, делать несложные покупки.

Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лото

Ход игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин)

«Подбери предмет к геометрической фигуре»

Задача: формировать умение сопоставлять геометрическую фигуру с формой предмета.

Материал: геометрические фигуры, подборка предметов разной формы.

Ход игры: Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Воспитатель катит мяч по кругу. Ребенок, к которому подкатился мяч, выходит, воспитатель называет геометрическую фигуру, ребёнок находит её и предмет такой же формы. Найденный предмет высоко

поднимается: если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

Октябрь

«Много-мало»

Цель: помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

Описание: попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало. Положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет-7, а красных -5. Спросить каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 2 красные карточки. Что теперь можно сказать?

«Четвертый лишний».

Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю...пчеле...таракану).

Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассива, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекошет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

«Разговор по телефону!»

Цель: развивать пространственные представления. Побуждать использовать в речи слова: ВВЕРХ, НАПРАВО, НАЛЕВО, ВНИЗ, ПРЯМО.

Ход игры: в одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил?

«Отгадай число»

Цель: способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

Описание: спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т.д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а воспитатель говорит больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

«Узнай по описанию»

Цель: учить составлять описательные загадки о фруктах, ягодах, овощах, грибах.

Материал: предметные картинки с изображением фруктов, ягод, овощей, грибов.

Ход игры: воспитатель предлагает детям выбрать картинку и самостоятельно составить описательную загадку о том, что на ней изображено: «Есть ножка, шляпка, растет на пнях целыми семьями...»

«Конструирование по схеме»

Задача: развивать логическое мышление детей старшего дошкольного возраста.

Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя. Ход игры.

Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

«Счетная мозаика»

Цель: познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

Материал: счетные палочки.

Описание: вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

«Съедобные – ядовитые»

Цель: закреплять знания о съедобных и ядовитых грибах.

Материал: карточки с картинками грибов; корзинка.

Ход игры: воспитатель предлагает детям выбрать картинку, и определить какой это гриб, если съедобный положить в корзинку, если ядовитый оставить на столе.

Ноябрь

«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.

Ход игры: 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.

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

Дети придумывают сами небылицы.

«Собери геометрическую фигуру из частей»

Задача: упражнять в составлении геометрической фигуры из частей. Материал: деревянная платформа с рамками разной формы, детали – вкладыши.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

«Мой. Моя. Мое. Мои»

Цель: закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

Материал: карточки с предметными картинками.

Ход игры: воспитатель предлагает детям выбрать картинку и определить какое местоимение подойдет к предмету, изображенному на ней, и произнести вслух:

Очки мои

Кукла моя

Стул мой

Яблоко мое

«Узнай по описанию»

Дидактическая задача: Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Игровое правило: Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.

Ход игры: Воспитатель рассказывает:

- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке круглое, гладкое, зеленое, а с одной стороны бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла, как называется» - подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать)

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

«Назови одним словом»

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

Материал: картинки с изображением 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.

«Когда это бывает»

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание и находчивость, выдержку.

Материал: картинки по временам года.

Описание: Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времён года, для каждого времени года по 2-3 картинки. Воспитатель разъясняет правила игры, воспитатель раздаёт всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого она указала, внимательно рассматривает свою картинку и затем рассказывает о её содержимом. Затем опять крутят стрелку, и тот на кого она указала, угадывает время года.

«Танграм»

Задача: формировать умение составлять из геометрических фигур архитектурные строения.

Материал: квадрат 8х8 см из картона, одинаково раскрашенный с двух сторон, разрезанный на 7 частей, карточки образцы.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один танграм (7 частей). Используются все 7 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные архитектурные конструкции по образцам и по собственному замыслу.

«Игра в слова»

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

Ход игры:

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.

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.

Декабрь

«Подбери по форме»

Цель: учить детей выделять форму предмета, отвлекаясь от других его признаков.

Материал: по одной крупной фигуре каждой из пяти геометрических форм, карточки с контурами геометрических фигур по две фигуры каждой формы двух величин разного цвета (большая фигура совпадает с контурным изображением на карточке) .

Описание: детям раздают фигуры и карточки. Воспитатель: «Мы сейчас будем играть в игру «Подбери по форме». Для этого нам надо вспомнить названия разных форм. Какой формы эта фигура? (далее этот вопрос повторяется с показом других фигур). Вы должны разложить фигуры по форме, не обращая внимания на цвет». Детям, неправильно разложившим фигуры, педагог предлагает обвести пальцем контур фигуры, найти и исправить ошибку.

«Кто где живет?»

Цель: закреплять место обитания животных, упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Ход игры: воспитатель начинает предложение, а дети должны его закончить:

Лиса живёт в

Медведь зимует в... .

У волка в лесу...

Белка живёт в

Собачий дом - ...

Свинья живет в

Птица вьет

У скворцов есть....

«Какое время года?»

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Колумбово яйцо»

Задача: формировать умение анализировать сложные формы и воссоздавать их из частей на основе восприятия и сформированного представления.

Материалы: овал, разрезанный на 10 частей, карточки – образцы.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся одно колумбово яйцо (10 частей). Используются все 10 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения фантастического животного по образцам и по собственному замыслу.

«Повтори»

Цель: развивать наблюдательность и творческие способности детей.

Ход игры: Дети встают в круг. Первый ребенок называет какое-либо животное (птицу, насекомое, в зависимости от темы, предложенной воспитателем) и делает характерный жест этого животного. Следующий ребенок повторяет то, что сказал и сделал первый, называет своё животное, показывает свой жест. Следующий повторяет, что сказали первые два ребёнка, называет своё животное и делает свой жест и т. д.

Основное правило: нельзя повторяться в названиях животных и жестах. Но подсказывать друг другу можно, это даже сближает детей и делает игру интересней.

«Угадай звук»

поднимите правую руку, если услышите в словах звук [с]:
слоненок, Зоя, санки, матрас, золото...

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

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.

«Справа как слева»

Цель: освоение умений ориентироваться на листе бумаги.

Содержание. Матрешки очень торопились и забыли дорисовать свои рисунки. Нужно дорисовать их так, чтобы одна половина была похожа на другую. Дети рисуют, а взрослый говорит: «Точка, точка, два крючочка, минус запятая - вышла рожица смешная. А если бантик и юбочка-человечек тот - девчонка. А если чубчик и штанишки, человечек тот - мальчишка». Дети рассматривают рисунки».

«Назови одним словом»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

стол, стул, диван, кровать – **мебель**

ложка, кастрюля, тарелка – **посуда**

автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – **транспорт**

малина, клубника, черника- **ягоды**

роза, ромашка, василек – **цветы**

«Отгадай-ка»

Цель: упражнять детей в составлении описательных рассказов, 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 напому 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?

«Пифагор»

Задача: формировать умение составлять из геометрических фигур различные изображения, силуэты животных, предметы, строения.

Материал: квадрат, одинаково раскрашенный с двух сторон, разрезанный на 7 частей: 2 квадрата разного размера, 1 четырехугольник (параллелограмм), 2 маленьких треугольника и 2 больших треугольника, карточки образцы.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один танграм (7 частей). Используются все 7 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения, силуэты животных, предметы, строения по образцам и по собственному замыслу.

Январь

«Закончи предложение»

Цель: упражнять в употреблении нужного слова в определенном падеже, чтобы предложение имело смысл.

Ход игры. Воспитатель называет слово и предлагает его изменить соответственно смыслу предложения:

Машина.

По дороге ехала грузовая

Колесо прокололось у

Домой я доберусь на

Мой папа – водитель

Мягкое сиденье в нашей

«Что было, если бы...?»

Дидактическая задача: Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.

Игровое правило: Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И.Чуковского «Федорино горе»

- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры? (не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).

- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?»

- А что было ба, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? (ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)

Дети сами придумывают загадки.

Игра – головоломка «Волшебный круг»

Задачи: формировать умение анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой; развивать у детей логическое мышление, комбинаторные способности, практические и умственные действия.

Материал: круг из 10 частей: 4 равных треугольника, остальные части, попарно равны между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один круг (10 частей). Используются все 10 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения человечков, птиц, ракеты и другие фигуры.

«Кто что делает»

Цель: закрепить употребление глаголов в профессиях людей.

Оборудование: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребёнку и называет профессию, ребёнок возвращает мяч и называет действия людей данной профессии:

Доктор лечит.

Пожарный....

Учитель...

Балерина...

"Что умеет делать?"

Дидактическая задача: Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Игровое правило: Ведущий называет объект. (Объект можно показать, назвать или загадать с помощью загадки).

Ход игры:

В: Телевизор.

В: Что может мяч?

В: Что может светофор?

В: Что может растение?

В: Что может слон?

В: Что может дождь?

В: Что может дождь?

В: Что может краска?

В: Что может художник?

«Какие бывают фигуры»

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

Материал. Кукла.

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

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

Февраль

Игра – головоломка «Вьетнамская игра»

Задачи: формировать умение анализировать, вычленять формы составленного предмета на части, искать способы соединения одной части с другой.

Материал: круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один круг (7 частей). Используются все 7 частей. Плотное присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные силуэты животных, птиц, насекомых.

«Наоборот»

Цель: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что всё в природе неповторимое.

Организация игры может быть разная:

1. Используется приём «по кругу»

2. Дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом.

Воспитатель дает детям задание выбрать в природе что-то:

красивые – некрасивые

холодное – горячее

гладкое – шероховатое

Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т. е. акцент делается на умение детей отличать природное от не природного. В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

«Назови одним словом»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

"Раньше - позже"

Дидактическая задача: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях

Игровое правило: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Ход игры

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу?

В: Вы сегодня живете в большом многоквартирном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом?

В: Какая часть суток сейчас?

В: А что было раньше?

В: А раньше?

В: А еще раньше?

В: Какой сегодня день недели?

В: А какой день недели был вчера?

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

"Конструируем из палочек"

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Ход игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

«Зоопарк»

Цель: Расширять словарный запас детей на тему «Зоопарк». Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход игры: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово». За названные слова дети поощряются фишками. У кого фишек больше, тот и победитель.

"Соберем бусы"

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

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

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами.

Ход игры. Воспитатель предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки.

Затем воспитатель говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

«Где живет?»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о среде обитания животных, фантастических героев

Игровое правило: Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Где живет медведь?

В: Где живет собака?

В: Где живет ромашка?

В: Где живет гвоздь?

В: Где живут вежливые слова?

В: А что значит хороший человек?

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?

В: Где живет зло?

В: В каких словах живет буква "А"?

В: Где живет слово?

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

В: Где живет грустная мелодия?

Март

Игра со счетными палочками.

Цели:

- развитие логического мышления, воображения и памяти;
- развитие пространственных представлений;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие координации и сообразительности.

Материалы: счетные палочки, карточки с предметными изображениями.

Ход игры: Дети составляют геометрические фигуры на плоскости стола. Из цветных счетных палочек дети составляют различные изображения, геометрические фигуры, элементарно видоизменяют их. Даются задания с последующим усложнением. Дети составляют из палочек сначала предметные изображения: дома, кораблики, несложные постройки, предметы мебели, после этого геометрические фигуры: квадраты, треугольники, прямоугольники и четырехугольники разных размеров и с различным соотношением сторон, а затем - снова различные предметные изображения.

«Найди рифму»

Цель: Развивать фонематический слух детей, умение подбирать слова схожие по звучанию.

Ход: Воспитатель называет слово и бросает мяч кому-нибудь из детей, ребенок называет слово- рифму и возвращает мяч обратно:

галка-палка,

мышка-мишка,

печка-свечка.

"Хорошо-плохо"

Дидактическая задача: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Игровое правило: Ведущим называется любой объект, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

В: Огонь - это плохо. Почему?

В: Листопад - это хорошо?

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

В: Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем?

В: Что плохого в бодрой ритмичной музыке?

Упражнения с палочками Дж. Кюизенера.

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.
2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.
3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.
4. Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.
5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для остальных палочек.
6. Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.
7. Раскладываем палочки по цвету, длине.
8. Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?
9. Положи столько же палочек, сколько и у меня.
10. Выложи чередующиеся палочки: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).
11. Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
12. Выложите несколько палочек и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.
13. Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче? Наложите эти палочки друг на друга, подравнивая концы, и проверьте.
14. Выложите перед ребенком несколько палочек и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»
15. Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.
16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.
17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.
18. Покажи палочку, чтобы она была не желтой.
19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки. Какие они по длине? Какого они цвета?

20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.
21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».
22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.
23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.
24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.
25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?
26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.
27. Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе.
28. Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом.
29. Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?
30. Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.
31. Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже. 32. Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке. Получится плоскостной квадрат.
33. Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной.
34. С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).
35. С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?
36. С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?
37. У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.
38. Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.

39. Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.
40. Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.
41. Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая и т.д.
42. Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.
43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
44. У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
47. Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
48. Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.
49. Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
51. Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше - $\frac{1}{4}$ или $\frac{2}{4}$?
52. Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20.
53. Выложите из палочек фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).
54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую и т.д.
55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой а или в квадрат.

«Спортсмены»

Цель: Активизировать словарь детей по теме «Спорт». Формировать звуко-слоговую структуру слова. Развивать грамматический строй речи, образование слов в мужском и женском роде.

Ход игры:

Занимается спортом (кто) – спортсмен, спортсменка
занимается гимнастикой – гимнаст, гимнастка
занимается фигурным катанием – фигурист, фигуристка
занимается теннисом – теннисист, теннисистка
занимается акробатикой — акробат, акробатка
катается на лыжах – лыжник, лыжница
бегает на коньках – конькобежец, конькобежка
играет в футбол – футболист, футболистка
играет в хоккей – хоккеист, хоккеистка
играет в шахматы — шахматист, шахматистка
стреляет из лука — лучник, лучница
ездит на велосипеде — велосипедист, велосипедистка
ездит на мотоцикле — мотоциклист, мотоциклистка
прыгает в высоту, в длину – прыгун, прыгунья
прыгает с парашютом — парашютист, парашютистка
плавает – пловец, пловчиха.

«Польза - вред»

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных, ни вредных, одни только необходимые.

1 этап

Первый вариант: «Польза – вред» (тема: живая природа)

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »

Второй вариант: «Нравится – не нравится» (тема: не живая природа) .

Принцип организации см. вариант 1.

Третий вариант: «Хорошо – плохо».(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал

хорошим - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить).

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

«Звуки»

Цель: учить детей «слышать» природу, (проводится в природе).

Воспитатель даёт задание: «Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все пять пальцев будут загнуты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки».

Воспитатель задаёт детям вопросы типа:

Какой звук больше всего понравился?

Какой звук издала природа, а какой – человек, какой звук был самый громкий (тихий)?

Издавал ли ветер какой-либо звук?

В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев) .

«Из чего сделано?»

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

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

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

Правила игры: Нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.

Усложнение: Пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов и положить их на поднос, который сделан из того же материала.

Апрель

"Составь предмет"

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

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

Ход игры. Воспитатель предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки.

Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица» и т. д.

«Чем (кем) был раньше?»

Цель: Развивать мышление, расширить словарь. Закрепить падежные окончания.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

цыпленок – яйцом,

лошадь – жеребенком,

корова – теленком,

дуб – желудем,

рыба – икринкой,

яблоня – семечком,

лягушка – головастиком,

бабочка – гусеницей,

хлеб – мукой,

шкаф – доской,

велосипед – железом,

рубашка – тканью,

ботинки – кожей,

дом – кирпичом.

«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)

«Точка – путешественница»

Цель: познакомить с основами написания цифр; развивать навыки тонкой моторики.

Материал: тетрадь в клетку, ручка.

Описание: воспитатель садится за стол, кладет правильно тетрадь, показывает ребенку, как правильно держать ручку. Предлагает поиграть в точку-путешественницу. Для этого нужно предложить ребенку поставить точку в правом верхнем углу клетки, затем в четвертой клетке левого угла внизу тетради т.д.

"Узнай и запомни"

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

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

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

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

«Найди нужное слово»

Цель: развивать фантазию, воображение, лексический, словарный запас детей.

1 вариант: «Подбери определение к природному объекту».

Дети должны подобрать слова на задание воспитателя:

-Какие могут быть листья?

-Какой может быть снег?

2 вариант: «Подбери природный объект под определение».

Воспитатель даёт задание:

-Что может быть горячим на берегу реки (в лесу, на море?)

-Что может быть тёмным в городе (в парке, на поляне?)

Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объект природы.

«Цепочка»

Цель: развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.

Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:

-хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;

-хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти к птицам близко, т. к. по снегу трудно пробираться;

-хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;

-хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребяташки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребяташки; делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.

«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
в названии каких еще предметов есть этот звук?

Май

«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 -

«Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. ; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры. Дети сидят полукругом. Воспитатель при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения, Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Воспитатель показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.

«4 Времени года»

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.

Осенью – то же самое.

Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.

Весной - см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

«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

"Раз, два, три... ко мне беги!"

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают ему. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

В: "Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто живет в поле, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, те, кто умеет петь, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра... Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

В: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки

В: "Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда... ко мне беги!"

«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 рассказывала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

«Вчера, сегодня, завтра»

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

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

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

«Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.