



**Муниципальное автономное дошкольное бюджетное  
дошкольное образовательное учреждение муниципального  
образования город Краснодар  
«Центр развития ребенка – детский сад № 115»**



**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ И  
ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

(Методическая разработка)

Авторы: Куличенко Ольга Дмитриевна, воспитатель  
Стаценко Ирина Николаевна, воспитатель

Краснодар, 2023

## Методическая разработка «Дидактическая игра как средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста»

Рецензент:

Иванова Н.В., кандидат педагогических наук, руководитель направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», доцент кафедры психологии ФГБОУ ВО КГУФКСТ.

Авторы:

Куличенко О.Д., Стаценко И.Н. воспитатели муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения муниципального образования город Краснодар «Центр развития ребенка - детский сад № 115»

Методическая разработка представляет собой систему работы, направленную на речевое развитие детей дошкольного возраста, сочетающую классические и нетрадиционные методы и приемы: моделирование, мнемотехнику, сказкотерапию, психогимнастику, игровые приемы, словесную режиссерскую игру, словесное комментирование, совместную словесную импровизацию как средства развития связной речи и становления языковой личности ребенка.

В работе представлены перспективные планы образовательной работы, включающие различные виды детской деятельности, с учетом возрастных особенностей дошкольников; описаны формы работы взаимодействия педагога с семьями воспитанников, рекомендации по организации в группе «Речевого центра». Представлены конспекты занятий по развитию речи, подобраны комплекты мнемотаблиц, предметно-схематических моделей.

Методическая разработка рекомендована педагогам ДОО для организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста по реализации задач образовательной области «Речевое развитие».

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	4
2. Актуальность, цель и задачи разработки .....	8
3. Методические рекомендации по использованию методической разработки .....	10
4. Содержательный компонент методической разработки .....	12
5. Список литературы .....	77
6. Приложения .....	78

## 1. Пояснительная записка

Игра – один из тех видов детской деятельности, которые используются взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучения их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Например, в игре формируется такое качество личности ребенка, как саморегуляция действий с учетом задач коллективной деятельности. Важнейшим достижением является приобретение чувства коллективизма. Оно не только характеризует нравственный облик ребенка, но и перестраивает существенным образом его интеллектуальную сферу, так как в коллективной игре происходит взаимодействие различных замыслов, развитие событийного содержания и достижение общей игровой цели. Доказано, что в игре дети получают первый опыт коллективного мышления. Это обстоятельство имеет принципиальное значение, поскольку будущее ребенка связано с общественно полезным трудом, требующим от него участников совместного решения задач, направленных на получение общественно полезного продукта.

Игра, с одной стороны, создает зону ближайшего развития ребенка и потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности (например, учебная) и формируется умение действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, ее содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей. В настоящее время выявлены, классифицированы и оценены с воспитательной точки зрения еще не все игры, сложившиеся в практике воспитания, игры народные, а также разработанные учеными в нашей стране и за рубежом. Они таят в себе неиспользованные резервы всестороннего воспитания детей. Развитие ребенка в игре

происходит прежде всего за счет разнообразной направленности ее содержания. Есть игры, прямо нацеленные на физическое воспитание (подвижные), эстетическое (музыкальное), умственное (дидактические и сюжетные). Многие из них в то же время способствуют нравственному воспитанию дошкольников (сюжетно-ролевые, игры-драматизации, подвижные и др.).

Все виды игр можно объединить в две большие группы, которые отличаются мерой непосредственного участия взрослого, а также разными формами детской активности. Первая группа – это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер – ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развивать замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. В самостоятельных играх создаются условия для проявления детьми инициативы, которая всегда свидетельствует об определенном уровне развития интеллекта. Игры этой группы, к которым можно отнести сюжетные и познавательные, особенно ценны своей развивающей функцией, имеющей большое значение для общего психического развития каждого ребенка.

Сюжетные игры представляют собой основу формирования игровой деятельности в раннем и дошкольном детстве. На начальном этапе в этих играх ребенок с помощью взрослого усваивает особенности предметов-игрушек (ознакомительные игры), способы действий с ними (отобразительные игры), а затем ролевые взаимоотношения людей (сюжетно-ролевые игры) и, наконец, их трудовые и общественные отношения (ролевые игры). В сюжетных играх широко используются игрушки сюжетно-образные (куклы, животные и др.) и технические (транспорт, строительные материалы и др.). Познавательные игры на первом году жизни детей направлены на самостоятельное обследование игрушек, узнавание их физических свойств, на реализацию возможности различным образом действовать с ними. По мере

взросления детей познавательные игры должны занимать все большее место в игровой практике. Однако возможности этих игр, к которым относятся также различные конструктивные игры, игры, направленные на развитие сообразительности, на познание свойств природного материала и др., пока еще недостаточно изучены. Вторая группа – это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, дает фиксированную программу действий для достижения определенного результата. В этих играх обычно решаются конкретные задачи воспитания и обучения; они направлены на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-этического воспитания дошкольников. К группе игр с фиксированной программой действия относятся подвижные, дидактические, музыкальные, игры-драматизации, игры-развлечения.

Подвижные игры, как уже отмечалось, способствуют совершенствованию основных движений, выработке нравственно-волевых качеств, косвенно влияют на умственное и эстетическое воспитание дошкольников. Они могут быть сюжетными и бессюжетными. Музыкальные игры, которые могут быть хоровыми, сюжетными и бессюжетными, часто сочетают в себе элементы дидактических и подвижных игр. Они существенно влияют не только на эстетическое воспитание детей, но и на их физическое и умственное развитие. Важное значение для эстетического воспитания детей имеют и театрализованные игры. Игры-развлечения, рекомендуемые в основном детям раннего и младшего дошкольного возраста, повышают эмоционально-положительный тонус, способствуют развитию двигательной активности, питают ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями. Существенно, что игры-забавы создают благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком. Дидактические игры (игры с дидактическими игрушками аналогичным материалом, словесные, сюжетно-дидактические, настольно-печатные) педагоги используют в

основном в целях умственного воспитания детей. Вместе с тем в этих играх ребята учатся согласовывать действия, подчиняться правилам игры, регулировать свои желания в зависимости от общей цели и т.д. В работе дошкольных учреждений большое место занимают дидактические игры. Они используются на занятиях и в самостоятельной деятельности детей.

Целью методической разработки является описание методики планирования, организации и руководства дидактической игрой как средства обучения и воспитания ребенка старшего дошкольного возраста.

В работе представлена картотека дидактических игр, составленная в соответствии с календарным планом воспитательной работы в рамках реализации Рабочей программы воспитания МАДОУ №115 в 2021-2022 учебном году, направленных на познавательное, трудовое, патриотическое, социальное, физическое и этико-эстетическое воспитание ребенка старшего дошкольного возраста.

**Дидактическая игра как форма обучения детей** содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Воспитатель одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся. Если на занятиях расширяются и углубляются знания об окружающем мире, то в дидактической игре (играх – занятиях, собственно дидактических играх) детям предлагаются задания в виде загадок, предложений, вопросов.

**Дидактическая игра как самостоятельная игровая деятельность** основана на осознании этого процесса. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, ее правилам и действиям, если ее правила ими усвоены. Как долго может интересоваться ребенка игра, если ее правила и содержание хорошо ему известны? Дети любят игры, хорошо знакомые, с удовольствием играют в них.

Подтверждением этому могут служить народные игры, правила которых детям известны: «Краски», «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем», «Наоборот» и др. В каждой такой игре заложен интерес к игровым действиям. Например, в игре «Краски» нужно выбрать какой-либо цвет. Дети обычно выбирают сказочные и любимые цвета: золотой, серебряный. Выбрав цвет, ребенок подходит к водящему и на ухо шепчет ему название краски. «Скачи по дорожке на одной ножке» – говорит водящий тому, кто назвал краску, которой нет среди играющих. Сколько здесь интересных для детей игровых действий! Поэтому дети всегда играют в такие игры.

Воспитатель заботится об усложнении игр, расширении их вариативности. Если у ребят угасает интерес к игре (а это в большей мере относится к настольно-печатным играм), необходимо вместе с ними придумать более сложные правила.

Самостоятельная игровая деятельность не исключает управления со стороны взрослого. Участие взрослого носит косвенный характер: например, воспитатель, как и все участники игры «лото», получает карточку и старается выполнить задание в срок, радуется, если выиграет, т. е. является равноправным участником игры. Самостоятельно дети могут играть в дидактические игры как на занятиях, так и вне их.

Дидактические игры, особенно в младших возрастных группах, рассматриваются в дошкольной педагогике как метод обучения детей сюжетно – ролевым играм: умение взять на себя определённую роль, выполнить правила игры, развернуть её сюжет. Например, в дидактической игре «Уложи куклу спать» воспитатель учит детей младшей группы последовательности действий в процессе раздевания куклы – аккуратно складывать одежду на стоящий стул, заботливо относиться к кукле, укладывать её спать, петь колыбельные песни. Согласно правилам игры, дети должны отобрать из лежащих предметов только те, которые нужны для сна. Таких игр в младших группах проводится несколько: «День Рождения куклы Кати», «Оденем Катю на прогулку», «Катя обедает», «Купание Кати». Игры с

куклами являются эффективным методом обучения детей самостоятельным творческим сюжетно-ролевым играм.

Дидактические игры имеют большое значение для обогащения творческих игр и более старших детей. Такие игры, как «Умные машины», «Молочная ферма», «Кому, что нужно для работы», не могут оставить ребят равнодушными, у них появляется желание играть в строителей, хлеборобов, доярок.

**Дидактическая игра выступает и как средство всестороннего воспитания личности ребёнка.**

*Умственное воспитание.* Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, систематизирует и углубляет знания о Родине, армии, профессии, трудовой деятельности.

Знания об окружающей жизни дают детям по определённой системе. Так, ознакомление детей с трудом проходит в такой последовательности: детей сначала знакомят с содержанием определённого вида труда, затем - с машинами, помогающими людям в их труде, облегчающими труд, с этапом производства при создании необходимых предметов, продуктов, после чего раскрывают перед детьми значение любого вида труда.

С помощью дидактических игр воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Дидактические игры развивают сенсорные способности детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды. Ознакомление дошкольников с цветом, формой, величиной предмета позволило создать систему дидактических игр и упражнений по сенсорному воспитанию, направленных на совершенствование восприятия ребёнком характерных признаков предметов.

Дидактические игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение,

развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли. Некоторые игры требуют от детей активного использования родовых, видовых понятий, например, "Назови одним словом" или "Назови три предмета". Нахождение антонимов, синонимов, слов сходных по звучанию - главная задача многих словесных игр.

В процессе игр развитие мышления и речи осуществляется в неразрывной связи. В игре «Угадай, что мы задумали» необходимо уметь ставить вопросы, на которые дети отвечают только двумя словами «да» или «нет».

**Нравственное воспитание.** У дошкольников формируется нравственное представление о бережном отношении к окружающим предметам, игрушкам как продуктам труда взрослых, о нормах поведения, о взаимоотношении со сверстниками и взрослыми, о положительных и отрицательных качествах личности. В воспитании нравственных качеств личности ребёнка особая роль принадлежит содержанию и правилам игры. В работе с детьми младшего возраста основным содержанием дидактических игр является усвоение детьми культурно-гигиенических навыков.

Использование дидактических игр в работе с детьми более старшего возраста решает несколько иные задачи – воспитание нравственных чувств и отношений.

**Трудовое воспитание.** Многие дидактические игры формируют у детей уважение к трудящемуся человеку, вызывают интерес к труду взрослых, желание самим трудиться. Например, в игре «Кто построил этот дом» дети узнают о том, что прежде чем построить дом архитекторы работают над чертежом и т.д.

Некоторые навыки труда дети приобретают при изготовлении материала для дидактических игр.

**Эстетическое воспитание.** Дидактический материал должен соответствовать гигиеническим и эстетическим требованиям: игрушки

должны быть разрисованы яркими красками, художественно оформленными. Такие игрушки привлекают внимание, вызывают желание играть с ними.

***Физическое воспитание.*** Игра создаёт положительный эмоциональный подъём, вызывает хорошее самочувствие, и вместе с тем требует определённого напряжения нервной системы. Особенно важны игры с дидактическими игрушками, где развивается и укрепляется мелкая мускулатура рук, а это сказывается на умственном развитии, на подготовке руки к письму, к изобразительной деятельности, т.е. к обучению в школе.

### **Основные виды игр.**

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами (игрушками, природным материалом), настольно-печатные и словесные игры.

#### ***Игры с предметами.***

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы, играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решают задачи на сравнение, классификацию, установления последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: ребята упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и др.), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

Детям младшей группы дают предметы, резко отличающиеся друг от друга по свойствам, так как малыши еще не могут находить едва заметные различия между предметами.

В средней группе используют такие предметы, в которых разница между ними становится менее заметной. В играх с предметами дети выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождения соответствующего предмета. Играя, дети

приобретают умения складывать целое из частей, нанизывать предметы (шарики, бусы), выкладывать узоры из разнообразных форм.

В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, назначение, величина, материал, из которого они сделаны. Это позволяет упражнять детей в решении определенных дидактических задач, например отбирать все игрушки, сделанные из дерева (металла, пластмассы, керамики), или игрушки, необходимые для различных творческих игр: для игры в семью, строителей и др. Используя дидактические игры с подобным содержанием, воспитателю удастся вызвать интерес к самостоятельной игре, подсказать им замысел игр с помощью отобранных игрушек.

Игры с природным материалом (семена растений, листья, разнообразные цветы, камушки, ракушки) воспитатель применяет при проведении таких дидактических игр, как «Чьи это детки?», «От какого дерева лист?», «Собери букет из осенних листьев», и др. Воспитатель организует их во время прогулки, непосредственно соприкасаясь с природой. В таких играх закрепляются знания детей об окружающей их природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация) и воспитывается любовь к природе, бережное к ней отношение.

К играм с предметами относятся сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки. В сюжетно-дидактической игре дети выполняют определенные роли, продавца, покупателя в играх типа «Магазин», пекарей в играх «Пекарня» и др. Игры-инсценировки помогают уточнить представления о различных бытовых ситуациях, литературных произведениях «Путешествие в страну сказок», о нормах поведения «Что такое хорошо и что такое плохо?».

### ***Настольно-печатные игры.***

Настольно-печатные игры – интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

*Подбор картинок по парам.* Самое простое задание в такой игре – нахождение среди разных картинок совершенно одинаковых: две шапочки, одинаковые по цвету, фасону и др. Затем задание усложняется: ребенок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу: найти среди всех картинок два самолета. Самолеты, изображенные на картинке, могут быть разные и по форме, и по цвету, но их объединяет, делает их похожими принадлежность к одному виду предметов.

*Подбор картинок по общему признаку.* Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растет в саду (лесу, городе)?» дети подбирают картинки с соответствующими изображениями растений, соотносят с местом их произрастания, объединяют по одному признаку картинки. Или игра «Что было потом?»: дети подбирают иллюстрации к какой-либо сказке с учетом последовательности сюжета.

*Запоминание состава, количества и расположения картинок.* Например, в игре «Отгадай какую картинку спрятали» дети должны запомнить содержание картинок, а затем определить, какую их них перевернули вниз рисунком. Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания и припоминания. Игровыми дидактическими задачами этого вида игр является также закрепление у детей знания о количественном и порядковом счете, о пространственном расположении картинок на столе, умение рассказать связно о тех изменениях, которые произошли с картинками, об их содержании.

*Составление разрезных картинок и кубиков.* Задача этого вида игр – учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет. В младших группах картинки разрезают на 2-4 части, то в средней и старших группах целое делят на 8-10 частей. При этом для игры в младшей группе на картинке изображается один предмет: игрушка, растение, предметы одежды и др. Для более старших на картинке изображается сюжет из знакомых сказок, художественных произведений, знакомых детям.

*Описание, рассказ о картине с показом действий, движений.* В таких играх воспитатель ставит обучающую задачу: развивать не только речь детей, но и воображение и творчество. Часто ребенок, для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картине, прибегает к имитации движений, или подражанию движениям животного, его голосу. Например, в игре («Отгадай кто это?») ребенок, взявший у водящего карточку, внимательно ее рассматривает, затем изображает звук и движения (кошки, петуха, и др.) Такое задание дается детям в младшей группе.

В более старших группах решаются задачи посложнее: одни дети изображают действие, нарисованное на картине, другие отгадывают кто нарисован на картине, что делают там люди, например пожарники тушат пожар, моряки плывут по морю, строители строят дом и др.

В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа.

### ***Словесные игры.***

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них. Так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам. Эти дидактические игры проводятся во всех возрастных группах, но особенно они важны в воспитании и обучении детей старшего дошкольного возраста, так как способствуют подготовке детей к школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре группы.

В первую из них входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка?», «Магазин», «Да – нет» и др. Вторую группу составляют игры, используемые для развития у детей умения сравнивать, сопоставлять, делать правильные умозаключения: «Похож – не похож», «Кто больше заметит небылиц?». Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: «Кому что нужно?», «Назови три предмета», «Назови одним словом», и др. В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора: «Испорченный телефон», «Краски», «Летает – не летает» и др.

### **Структура дидактической игры.**

Обязательными структурными элементами дидактической игры являются: обучающая и воспитывающая задача, игровые действия и правила.

#### ***Дидактическая задача.***

Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности воспитанников, так как в играх они должны оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями.

Определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие знания, представления детей о природе, об окружающих предметах, о социальных явлениях) должны усваиваться, закрепляться детьми, какие умственные операции в связи с этим должны развиваться, какие качества личности в связи с этим можно формировать средствами данной игры (честность, скромность, наблюдательность, настойчивость и др.).

Например, в известной всем игре «Магазин игрушек» дидактическую задачу можно сформулировать так: «Закрепить знания детей об игрушках, их свойствах, назначении; развивать связную речь, умение определять существенные признаки предметов; воспитывать наблюдательность,

вежливость, активность». Такая дидактическая задача поможет воспитателю организовать игру: подобрать игрушки, разные по назначению, по материалу, внешнему виду; дать образец описания игрушки, вежливого обращения к продавцу и т.д.

В каждой дидактической игре своя обучающая задача, что отличает одну игру от другой. При определении дидактической задачи следует избегать повторений в ее содержании, трафаретных фраз («воспитывать» внимание, мышление, память и др.). Как правило, эти задачи решаются в каждой игре, но в одних играх надо больше внимания уделять, развитию памяти, в других – мышления, в третьих – внимания. Воспитатель заранее должен знать и соответственно определять дидактическую задачу. Так игру «Что изменилось?» использовать для упражнений в запоминании, «Магазин игрушек» – для развития мышления, «Отгадай что задумали» – наблюдательности, внимания.

### ***Игровые правила.***

Основная цель правил игры – организовать действия, поведение детей. Правила могут разрешать, запрещать, предписывать что-то детям в игре, делает игру занимательной, напряженной.

Соблюдение правил в игре требует от детей определенных усилий воли, умения обращаться со сверстниками, преодолевать отрицательные эмоции, проявляющиеся из-за отрицательного результата. Важно, определяя правила игры, ставить детей в такие условия, при которых они получали бы радость от выполнения задания.

Используя дидактическую игру в воспитательно-образовательном процессе, через ее правила и действия у детей формируется корректность, доброжелательность, выдержку.

### ***Игровые действия.***

Дидактическая игра отличается от игровых упражнений тем, что выполнение в ней игровых правил направляется, контролируется игровыми действиями. Например, в игре «Так бывает или нет?» правилами игры

требуется: заметить в стихотворении «Это правда или нет?» Л.Станчева все небылицы:

Теплая весна сейчас,  
Виноград созрел у нас.  
Конь рогатый на лугу  
Летом прыгает в снегу.  
Поздней осенью медведь  
Любит в речке посидеть.  
А замой среди ветвей  
Га-га-га пел соловей.  
Быстро дайте мне ответ –  
Это правда или нет?

Игра проводится так часто, что дети по очереди называют все замеченные небылицы. Но чтобы игра была интереснее и все дети были активны, воспитатель вводит игровое действие, тот, кто заметил небылицу по ходу чтения стихотворения, кладет перед собой фишку. В этом стихотворении шесть небылиц. Значит, у победителя будет шесть фишек. Он получает приз.

Развитие игровых действий зависит от выдумки воспитателя. Иногда и дети, готовясь к игре, вносят свои предложения: «Давайте мы спрячем, а кто-нибудь будет искать!», «Давайте я считалочкой выберу водящего!»

### **Методика организации дидактических игр**

Организация дидактических игр педагогом осуществляется в трех основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, ее проведение и анализ (исследователи З.М. Богуславская, А.Н. Бондаренко, А.И.Сорокина и др.).

#### **В подготовку к проведению дидактической игры входят:**

- отбор игры в соответствии задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь) и др.;

- установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определенной возрастной группы;
- определение наиболее удобного времени проведения дидактической игры (в процессе организованного обучения на занятиях или в свободное от занятий и других режимных процессов время),
- выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим. Такое место, как правило, отводят в групповой комнате или на участке;
- определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);
- подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры (игрушки, разные предметы, картинки, природный материал);
- подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой;
- подготовка к игре детей обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

**Проведение дидактических игр включает:**

- ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);
- объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);
- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что противном случае

игра не приведет к нужному результату (например, кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);

- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственно участия воспитателя в игре определяется возрастом детей уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);
- подведение итогов игры — это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов воспитатель подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

В конце игры педагог спрашивает у детей, поправилась ли им игра, и обещает, что в следующий раз можно играть в новую игру, она будет также интересной. Дети обычно с нетерпением ждут этого дня.

**Анализ проведенной игры** направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения: какие приемы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать впоследствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать ее новым материалом в последующей работе.

## **Руководство дидактическими играми**

Успешное руководство дидактическими играми прежде всего предусматривает отбор и продумывание их программного содержания, четкое определение задач, определение места и роли в целостном воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения. Оно должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач, должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам.

**Маленькие дети** в процессе игр с игрушками, предметами, материалами должны иметь возможность постучать, переставить, переложить их, разобрать на составляющие части (разборные игрушки), вновь составить и т.п. Но поскольку они могут многократно повторять одни и те же действия, воспитателю необходимо постепенно переводить игру детей на более высокую ступень.

Например, дидактическая задача «научить детей различать кольца по величине» реализуется через игровое задание «собери башенку правильно». У детей возникает желание узнать, как правильно. Показ способа действий содержит в себе одновременно развитие игрового действия и новое игровое правило. Выбирая колечко за колечком и надевая на стержень, воспитатель даёт наглядный образец игрового действия. Он проводит рукой по надетым колечкам и обращает внимание детей на то, что башенка становится красивой, ровной, что она собрана правильно. Тем самым педагог наглядно показывает новое игровое действие – проверить правильность собирания башенки – предлагает детям самим это сделать.

Развитие **интереса к дидактическим играм**, формирование игровой деятельности у **более старших детей (4-6 лет)** достигается тем, что воспитатель ставит перед ними усложняющиеся задачи, не спешит подсказывать игровые действия. Игровая деятельность дошкольников становится более осознанной, она в большей мере направлена на достижение результата, а не на сам процесс. Но и для старших дошкольников руководство

игрой должно быть таким, чтобы у детей сохранялось соответствующее эмоциональное настроение, непринужденность, чтобы они переживали радость от участия в ней и чувство удовлетворения от решения поставленных задач.

Воспитатель намечает последовательность игр, усложняющихся по содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам. Отдельные изолированные игры могут быть очень интересными, но, используя их вне системы, нельзя достигнуть общего обучающего и развивающего результата.

Следует учитывать, что в дидактической игре необходимо правильное сочетание наглядности, слова воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами и т.д. К наглядности относятся: 1) предметы, которыми играют дети и которые составляют материальный центр игры; 2) картинки, изображающие предметы и действия с ними, отчетливо выделяющие назначение, основные признаки предметов, свойства материалов; 3) наглядный показ, пояснение словами игровых действий и выполнение игровых правил.

Созданы специальные типы дидактических игр: с парными картинками, типа картинного лото, домино с тематическими сериями картинок и др. Начальный показ игровых действий воспитателем, пробный ход поощрительно-контрольные значки, фишки – всё это также входит в фонд наглядных средств, которые используются для организации игр и руководства ими.

При помощи словесных пояснений, указаний воспитатель направляет внимание детей, упорядочивает, уточняет их представления, расширяет опыт. Речь его способствует обогащению словаря дошкольников, овладению разнообразными формами обучения, способствует совершенствованию игровых действий.

Руководя играми, воспитатель использует разнообразные средства воздействия на дошкольников. Например, выступая в качестве участника

игры, он незаметно для них направляет игру, поддерживает их инициативу, сопереживает с ними радость игры. Иногда педагог рассказывает о каком-либо событии, создаёт соответствующее игровое настроение и поддерживает его по ходу игры. Он может и не включаться в игру, но как умелый и чуткий режиссёр, сохраняя и уберегая её самостоятельный характер, руководит развитием игровых действий, выполнением правил и незаметно для детей ведёт их к определённому результату. Поддерживая и пробуждая детскую деятельность, педагог делает это чаще всего не прямо, а косвенно: выражает удивление, шутит, использует разного рода игровые сюрпризы и т.п.

Надо помнить, с одной стороны об опасности, чрезмерно усиливая обучающие моменты, ослабить игровое начало, придать дидактической игре характер занятия, а, с другой, увлечшись занимательностью, уйти от задачи обучения.

Развитие игры во многом определяется темпом умственной активности детей, большей или меньшей успешностью выполнения игровых действий, уровнем усвоения правил, их эмоциональными переживаниями, степенью увлечённости. В период усвоения нового содержания, новых игровых действий, правил и начала игры, темп её, естественно, более замедленный. В дальнейшем, когда игра развёртывается и дети увлекаются, темп её убыстряется. К концу игры эмоциональный подъём как бы спадает и темп её снова замедляется. Не следует допускать излишней медлительности и ненужного убыстрения темпа игры: убыстрённый темп вызывает иногда растерянность детей, неуверенность, несвоевременное выполнение игровых действий, нарушение правил. Дошкольники не успевают втянуться в игру, перевозбуждаются. Замедленный темп игры возникает тогда, когда даются чересчур подробные объяснения, делается много мелких замечаний. Это приводит к тому, что игровые действия как бы отдаляются, правила вводятся несвоевременно, и дети не могут руководствоваться ими, допускают нарушения, ошибаются. Они быстрее утомляются, однообразие снижает эмоциональный подъём.

В дидактической игре всегда имеется возможность неожиданного расширения и обогащения её замысла в связи с проявленной детьми инициативой, вопросами, предложениями. Умение удержать игру в пределах установленного времени – большое искусство. Воспитатель уплотняет время, прежде всего, за счёт сокращения своих объяснений. Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик является условием успешного развития игры и выполнения решаемых задач.

Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу. Обычно он говорит: «Новая игра будет ещё интереснее». Воспитатель разрабатывает варианты знакомых детям игр и создаёт новые – полезные и увлекательные.

**Планирование дидактических игр** занимает значительное место во всей воспитательно-образовательной работе с детьми. Являясь эффективным средством обучения, они могут быть составной частью занятия, а в группе раннего возраста – основной формой организации учебного процесса. Кроме того, в часы, отведенные для игр, дидактические игры планируются и организуются как в совместной, так и в самостоятельной деятельности детей, где они могут играть по своему желанию как всем коллективом, небольшими группами или же индивидуально. В плане должен предусматриваться подбор игр и материала для них в соответствии с общим планом педагогической работы.

Наблюдения за самостоятельными играми детей дают возможность выявить их знания, уровень их умственного развития, особенности поведения. Это может подсказать педагогу, какие игры полезны для детей, в чём они сильны, в чем отстают.

- Дидактические игры кратковременны (10-20 мин);
- Очень важно во всё время игры поддерживать у ребенка увлеченность игровой задачей, стараться чтобы в это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче.

Необходимо предоставлять детям возможность играть в разное время дня: утром до завтрака, между завтраком и занятием, в перерывах между занятиями, на прогулке, во второй половине дня. Игры в утренние часы способствуют созданию у детей бодрого, радостного настроения на весь день. Каждый может заняться любимыми играми, по желанию объединиться с друзьями. Нередко дети приходят в детский сад с определенными игровыми намерениями, продолжают начатую накануне игру. Если завтрак прервал игру, необходимо предоставить детям возможность снова возвратиться к ней после завтрака, в перерыве между занятиями. При этом следует учитывать характер предстоящего занятия. Перед физкультурным занятием предпочтительны спокойные игры, а если занятие требует однообразного положения, желательны более активные подвижные игры или словесные с двигательным компонентом. Необходимо чтобы время, отведенное для игр, было полностью отдано игре. Иногда из-за чрезмерной загруженности детей организованной учебной деятельностью или из-за нерационального использования времени – время игры сокращается. Этого нельзя допускать!

Планируя дидактические игры, педагогам необходимо заботиться об усложнении игр, расширения их вариативности (возможно придумывание более сложных правил).

На занятиях используются те д/игры, которые можно проводить фронтально, со всеми детьми. Они используются в качестве метода закрепления, систематизации знаний детей.

При планировании д/игр в воспитательно-образовательном процессе необходимо, чтобы новые игры, взятые на занятия, затем проходили в блоке совместной деятельности с детьми и использовались детьми в их самостоятельной деятельности, являясь при этом высшим показателем способности занять себя деятельностью, требующей приложения умственных усилий.

Д/игры в большинстве случаев проводятся тогда, когда дети уже получили на занятиях определенные знания и навыки, иначе будет достаточно трудно осуществить игру.

Например, ребенок только на основе знаний может на ощупь определить предмет в «волшебном мешочке» и назвать его или найти сходные или различные качества изображаемых на картинках предметов. Эти игры опираются на способность детей сознательно запоминать и воспроизводить то, что они воспринимали. Необходимо, чтобы в д/играх определенных результатов достигали все дети, а не только те, которые проявляют себя наиболее активно.

Д/игры можно использовать и для проверки знаний и умений детей. Важным показателем результатов обучения является усвоением пройденного на занятиях всеми детьми.

Чаще всего это проверяется д/игрой, в процессе которой, педагог устанавливает, насколько правильно поняли и усвоили содержание занятия не только способные, но средние и слабые дети. Выявив уровень знаний и умений детей, необходимо наметить дальнейшую работу по устранению недостатков.

Д/игра-это практическая деятельность, с помощью которой можно проверить усвоили ли дети знания обстоятельно, или поверхностно и умеют ли они их применить, когда это нужно. Дети усваивают знания тем полнее, чем шире их можно применить на практике в различных условиях. Достаточно часто бывает, когда ребенок усваивает на занятии определенные знания, но не умеет использовать их в измененных условиях.

В связи с тем, что д/игра является незаменимым средством преодоления различных трудностей в умственном развитии детей, необходимо планировать использования д/игр в индивидуальной работе с детьми. Как часто и много? По мере необходимости, очень индивидуально, в зависимости от потребностей и уровня развития детей. Индивидуальная работа с детьми с использованием д/игр может планироваться по всем видам и типам игр. Индивидуальные д/игры, которые организует воспитатель, создают

благоприятные условия для непосредственного контакта с ребенком, помогают глубже выяснить причины отставания ребенка, способствуют более активному упражнению в учебном материале.

## Приложение

### Комплекс дидактических игр

СЕНТЯБРЬ	
Я И ДЕТСКИЙ САД	
<b>1 «Детский сад»</b>	
Игра «С кем играю, с кем дружу...»	
<u>Цель:</u> закреплять умения составлять предложение по вопросам	
<u>Оборудование:</u> картинки с изображением девочки, мальчика, игрушек	
<u>Ход:</u>	
Я сейчас вам покажу, С чем играю, с кем дружу.	
Детям предлагается картинка с изображением мальчика и девочки и разные игрушки. Ребёнок даёт имя девочке и мальчику. Затем берёт картинку с игрушкой и говорит: «Таня играет с куклой» или «Вова играет с машинкой»	
<b>2 «Чей? Чья?»</b>	
<u>Цель:</u> закреплять умение согласовывать существительных с личными местоимениями	
<u>Ход:</u>	
Моя — комната, веранда, спальня, площадка, столовая, <b>группа</b> , раздевалка, кухня, игра и т. д. ; мой — зал, бассейн, кабинет, коридор и т. д.	
<b>3 Игра «Назови лишнее слово»</b>	
<u>Цель:</u> классификация предметов, закрепление обобщающих понятий	
<u>Ход:</u>	
Воспитатель произносит цепочку слов, ребёнок должен выделить лишнее слово и назвать его	
Воспитатель, няня, медсестра, полицейский ( <i>полицейский</i> ) игрушки, карандаши, озеро, ножницы ( <i>озеро</i> ) кукла, машинки, мясорубка, флажки ( <i>мясорубка</i> ).	
<b>3. «Так бывает или нет»</b>	
<u>Цели:</u> учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.	
<u>Ход игры:</u> Воспитатель объясняет правила игры:	

· Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну.»

#### 4. «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, **старое** ....

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...

### ПРИРОДА ВОКРУГ НАС

#### 1 «Что в корзинку мы берем?»

**Цель:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу. Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

**Дидактический материал:** Медальоны с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзиночек.

**Методика проведения:** У одних детей - медальоны, изображающие разные дары природы. У других – медальоны в виде корзиночек. Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д. Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

#### 2 Угадай, что в мешочке?

**Дидактическая задача:** учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

**Материалы:** овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.

**Ход игры:** вы знаете игру «Чудесный мешочек»? , играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

### 3 «Аптека Айболита»

Цель игры: продолжать формировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (зверобой, подорожник, крапива, шиповник, ромашка и др.).

Ход игры: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют "Зеленым доктором".

Аналогичные игры можно проводить на такие темы как: "Грибы", "Съедобные-несъедобные грибы", "Ягоды", "Цветы луговые" и др.

### 4 "Что изменилось?"

Тема: Комнатные растения

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

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

Правила игры. Показывать узанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Ход игры. Воспитатель показывает 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.

## ДЕНЬ ДОШКОЛЬНОГО РАБОТНИКА

### 1 «Кто работает в детском саду?»

Цель: познакомить детей с сотрудниками **детского сада** и их профессиями.

Задачи:

Развивать наблюдательность, мышление, память, диалогическую речь, активизировать и обогащать словарь; расширять и уточнять представления детей о труде сотрудников **детского сада**, показать взаимосвязь между разными видами труда, воспитывать любовь к труду, желание оказывать посильную помощь сотрудникам сада. Воспитывать уважение к труду сотрудников **детского сада**, уточнить значения слов - медицинский кабинет, пищеблок, музыкальный зал, спортивная площадка, медсестра, повар, музыкальный руководитель, дворник.

Правила игры:

На экране появляются слайды с загадками о профессиях сотрудников сада. При правильном ответе, появляются соответствующие фотографии с изображением сотрудников и их полное имя. В конце игры детям задается вопрос о том, какие есть профессии в **саду** и как зовут сотрудников сада.

## **2 «Кто больше знает профессий»**

**Цель.** Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

**Ход игры.**

Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у ...? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.)

Педагог называет и другие профессии — строителя, учителя, пастуха, сапожника, а дети называют действия.

## **3 «Наш детский сад».**

**Цель:** закрепить знаний детей о детсаде, о работниках детсада. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, музыкальный зал, и т. д. Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве.

**Материал:** фотографии и иллюстрации детского сада, работников детсада. Планы детсада, 1, 2 этажа, группы.

**Ход игры:** По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках детсада. По плану дети ориентируются в пространстве.

## **4. «Как найти дорожку в детский сад?»**

**Цель:** Закрепить умение детей ориентироваться по плану местности, уметь объяснять расположение объектов по отношению друг к другу. Закреплять умение определять направление движения. Развивать абстрактное мышление.

**Материал:** план местности (микрорайона) макет местности микрорайона.

**Ход игры:** дети ориентируются по плану и на макете

## **МИР ВОКРУГ НАС**

### **1 «На что похожи облака»**

**Цель:** развитие фантазии, умения воспринимать объекты.

Для игры нужно подготовить карточки с изображением облаков разной формы. Эти карточки раздаются детям. Им нужно рассмотреть изображения и сказать, на что похоже облако.

Эту игру можно проводить во время прогулки, предлагая дошкольникам посмотреть на небо и описать облака. Еще один вариант игры: воспитатель называет любой предмет, а дети должны нарисовать похожее на него облако

## **2 "Мир вокруг нас!"**

Цель: формировать представления детей о предметах природного и рукотворного мира.

Задачи:

- учить детей отличать предметы мира природы от предметов, сделанных руками человека
- развивать умение классифицировать картинки,
- учить описывать предметы, рассуждать и делать выводы.

Число участников: 2-5

Участники игры: взрослые - дети; дети - дети.

Варианты игры:

## **3. "Лото"**

Ход игры: Ведущий достает из мешочка по очереди карточки называя, что там изображено, но не показывает игрокам.

Цель: кто быстрее заполнит карточку.

## **4. "Найди пару"**

Ход игры: дети делят карточки между двумя игроками. по очереди выкладывают по одной карточке, объясняя, что на ней изображено и к какому миру относится. постепенно находят парные карточки, схожие по какому-либо признаку, (*ёж - расчёска*).

Цель игры: кто больше соберёт пар.

## **5. "Разложи карточки в кармашки"**

Ход игры: дети берут по одной карточке по очереди из общей стопки, лежащих рубашкой вверх. определяют принадлежность карточки к "миру природы" или "Рукотворному миру" и складывают их в правильные кармашки.

Цель игры: правильно распределить карточки.

## **ОКТЯБРЬ**

### **КРАСКИ ОСЕНИ**

#### **1 «Хлеб – всему голова»**

*«Что сделано из муки?»*

Задачи: развивать познавательный интерес, мышление, зрительное внимание.

Ход игры: дети отмечают фишками только те продукты питания, в состав которых входит мука.

*«Что из какой муки испекли»*

Задачи: закреплять знания детей о злаковых культурах, о типах муки, **хлебобулочных изделиях**, которые из них делают; развивать зрительные функции; способствовать накоплению зрительных образов.

**Ход игры:** дети соединяют линиями изображения колосков пшеницы и ржи с **хлебобулочными** изделиями из ржаной и пшеничной муки.

## **2 «Правда или ложь»**

**Материалы:** Карточки желтого и красного цвета.

**Ход игры:** Воспитатель раздает детям карточки желтого и красного цвета. Объясняет правила, если утверждение о хлебе верно, то дети должны поднять карточку желтого цвета, а если так делать нельзя, или это неправда то красного цвета.

- 1 Хлеб растет на грядке. (в поле).
- 2 Пекарь работает на комбайне?
- 3 Для выращивания хлеба солнышко не нужно?
- 4 Продавец продает в магазине колоски?
- 5 На мельнице работает мельник?
- 6 Можно ли выбрасывать хлеб?
- 7 Хлеб дает силу?
- 8 Можно ли есть хлеб грязными руками?
- 9 Нужно ли бережно относиться к хлебу?

### **3. «Что мы делали – не скажем, а как делали – покажем».**

Из взрослых выбирается один ведущий – Царь. Команда детей, предварительно договорившись между собой, подходит к Царю. Между ними происходит следующий диалог:

- Здравствуй, Царь.
- Здравствуйте, дети. Где вы были?
- На мельнице (поле, пекарне, хлебном магазине и т. д.)
- Что вы делали?
- Что мы делали - не скажем, а как делали – покажем.

Дети показывают задуманные действия. Царь должен угадать их. Если угадал - дети убегают, а Царь их ловит. Пойманные – отдыхают. Оставшиеся задумывают новое действие и игра продолжается. Если Царь назвал задуманное новое действие неправильно, дети остаются на своих местах и дают ему возможность еще 2-3 раза отгадать задуманное.

### **4 «Назови ласково».**

Игроки стоят в кругу. Ведущий стоит в середине круга и перебрасывает мяч игрокам, называя хлебобулочные изделия. Игрок, поймав мяч, перебрасывает его обратно водящему, называя в уменьшительно-ласкательной форме.

- Хлеб -... (хлебушек);
- Пирог –... (пирожок);
- Калач - ... (калачик);
- Блин -...(блинчик);
- Булка - ... (булочка);
- Батон - ... (батончик);
- Пряник - ... (пряничек);
- Торт - ... (тортик);

Лепешка – (лепешечка);  
Баранка - ... (бараночка);  
Ватрушка - ... (ватрушечка);  
Бублик - ... (бубличек)

## МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ЖИВОТНЫХ

### 1 «Разговор животных»

**Цель:** расширение словарного запаса детей, развитие артикуляционных умений.

Для проведения игры достаточно подготовить детский мяч. Дети выстраиваются в шеренгу, а воспитатель становится напротив их и сообщает детям правила игры: он будет называть животных и бросать мяч первому игроку. Ребенок должен поймать мяч, назвать, какие звуки произносит это животное, и вернуть мяч ведущему. Далее мяч бросают следующему игроку. Игра заканчивается, когда мяч получит последний в шеренге игрок и выполнит задание. Можно использовать второй вариант игры: ведущий называет звуки, а дети должны угадать животное, которое его произносит.

### 2 Сложи животное.

**Дид. задача:** закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признаках.

**Материалы:** картинки с изображением разных животных. (каждое в двух экземплярах).

**Ход игры:** один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

**3 Цель** - учить детей знать и называть животных и корм для них.

**Речевая задача** - учить использовать в речи простые распространенные предложения;

- обучение употреблению существительных в Творительном падеже единственного и множественного числа.

**Материал** - картинки с изображением животных и корма для

**Ход игры:** "Ребята, вчера мне позвонила бабушка и попросила прийти сегодня и накормить домашних животных. Сама она их накормить не может, так как будет занята. А я хочу пригласить вас с собой. Вы согласны? Тогда давайте возьмем корм для животных и пойдём их кормить. Давайте сядем в автобус и поедём. Вот мы и приехали. Кто это нас встречает? Как их назвать одним словом? (домашние животные). Давайте их накормим. Чем мы их накормим? ". Дети дают корм животным и рассказывают. Например: "Корову накормим сеном, травой. Лошадь овсом, сеном. Кошку - молоком и рыбой".

**Речевая задача** - обучение употреблению существительных в родительном падеже единственного числа.

### 3 «Пятый лишний»

**Цель:** Развитие умений классифицировать животных по существенным признакам.

**Дидактический материал:** Карточки с изображением 5 животных, 4 из них относятся к одной тематической группе, а пятое к другой группе.

#### 4 "Поймай, скажи".

**Цель** - знать, как подают голос разные животные.

**Речевая задача** - обучение детей правильному употреблению глаголов 3-го лица, единственного числа, настоящего времени;  
- расширение глагольного словаря.

**Материал** - мяч.

**Ход игры:** Дети становятся в круг. Воспитатель бросает мяч детям, называя при этом животное. Поймавший мяч бросает его ведущему, называя какое-либо действие того животного. Например: "Корова - мычит. Собака - лает. Кошка - мяукает. Свинья - хрюкает

### НЕДЕЛЯ ЗДОРОВЬЯ

#### 1 Разложи картинки по порядку

**Цель:** систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

**Материал:** картинки с изображением моментов распорядка дня

**Ход игры:** воспитатель говорит о том, что волшебник Путаница перепутал картинки распорядка дня, и предлагает разложить картинки по порядку. Воспитатель подводит итог высказываниям детей.

Каждое утро, чтобы быть здоровым, мы начинаем с зарядки.

Чтобы расти нам сильными, ловкими и смелыми, ежедневно поутру мы зарядку делаем.

Воспитатель предлагает каждому вспомнить своё любимое упражнение, показать и всем вместе выполнить его.

#### 2 Утро начинается...

**Дидактическая задача:** приучать детей к выполнению режима дня, закреплять виды деятельности, проводимые в разное время суток.

**Игровые правила:** Нужно называть виды деятельности, проводимые утром, днем, вечером, ночью.

**Игровые действия:** выбор картинок и называние видов деятельности, соответствующие утру, дню, вечеру и ночи.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям выбрать картинку времени суток и назвать к ней соответствующие виды деятельности, которые необходимо проводить в это время суток и расположить карточки в той последовательности, в которой они должны выполняться. Количество игроков 8-10 человек.

Эта игра может проводиться как часть занятия по познавательному развитию, так и в свободной деятельности детей, как самостоятельная игра.

### **3 «Одень ребят на прогулку».**

**Задачи:** формировать умение различать предметы одежды в зависимости от времени года; развивать мелкую моторику рук. Развивать грамматически правильную речь.

**Материал:** фигурки мальчика и девочки из картона, бумажная одежда.

**Описание:** Вариант 1. Ведущий задаёт время года, а игроки одевают фигурки детей в соответствующую одежду. Ведущий проверяет правильность выполнения задания, в случае ошибок исправляет их, объясняя свои действия.

Вариант 2. Дети сами, между собой, договариваются – в одежду какого сезона будут одевать фигурки. После выполнения задания объясняют свой выбор одежды.

### **4 Вымоем куклу**

**Цель:** закреплять знания о предметах личной гигиены для мытья и умывания, последовательность действий, способствовать формированию привычки к опрятности.

**Материал:** различные предметы и предметы личной гигиены для мытья и умывания, куклы.

**Ход игры:** играют 2 человека. Сначала им предлагается из множества предметов выбрать те, которые «помогают» вымыть (умыть) куклу. А затем моют её. Выигрывает тот, кто правильно отберёт предметы личной гигиены и правильно последовательно вымоет (умоет) куклу.

## **ОСЕНЬ ЗОЛОТАЯ**

### **1 « Какой сок?» («Какое варенье?»)**

**Задачи:** совершенствовать умение различать и называть фрукты, учить образовывать прилагательные, развивать устную речь, внимание, память.

**Атрибуты:** корзина, картинки фруктов

**Ход игры:** дети по очереди берут картинку из корзинки, называют изображённый фрукт и говорят, как будет называться сок (или варенье ) из этого фрукта. Например:

«Это яблоко — яблочный сок».

### **2 «Хлопай в ладоши»**

**Задачи:** закреплять умение на слух воспринимать названия овощей и фруктов,

находить их на картинках, развивать слуховое внимание,

**Атрибуты:** предметные картинки по теме

**Ход игры:** читается стихотворение, дети должны запомнить и назвать овощи (или фрукты, или ягоды, или грибы в зависимости от темы),

которые упоминались в стихотворении, и показать или выложить картинки с их

изображением. Когда читается стихотворение во второй раз, дети хлопают в ладоши, если услышат название овоща (фрукта, ягоды, грибы).

### 3 «Осенние приметы»

Задачи: закреплять знания о приметах осени, развивать устную речь, наблюдательность, внимание, память.

Атрибуты: карточки с приметами осени (8 штук) и других времён года (5-6 штук), игровое поле, разделённое на 8 клеток.

Ход игры: дети (2 человека) по очереди берут картинку, называют, что на ней нарисовано

определяют, когда это бывает. Если осенью, кладут картинку на игровое поле. Если

в другое время года - убирают в сторону. Далее по каждой картинке составляют

предложение, используя ключевое слово «осенью».



**Собери фрукты на компот**

**Цель:** учить детей выбирать нужные фрукты для компота; развивать логическое мышление, внимательность.

**Материал:** посуда, муляжи, карточки или натуральные овощи и фрукты.

**Ход игры**

Воспитатель предлагает детям собрать фрукты на компот. Дети называют посуду, в которой можно сварить компот. Затем среди возложенных перед ними фруктов или карточек выбирают те, из которых можно сварить компот, и складывают их в кастрюлю.

Дети по очереди выбирают фрукты, все остальные знаками показывают, согласны они или нет.

4

## НОЯБРЬ

ДЕНЬ НАРОДНОГО ЕДИНСТВА

### 1 «Символы нашей страны»

Цель: развить логическое мышление, память дошкольника.

Описание: необходимо разделить герб города, страны или флаг на несколько деталей. При этом ребенку даются и лишние элементы. Дети должны собрать необходимую композицию. Проводить эту процедуру можно также в виде соревнования нескольких команд. Та команда, которая правильно соберет символику, должна ещё, и объяснить элементы, изображенные на ней, а также историю их возникновения.

## **2 «Найди флаг»**

Цель:

- Закрепить представления детей о государственном флаге;
- Развивать внимание, память;
- Воспитывать чувство патриотизма.

Ведущий на столе раскладывает открытки с изображением флагов разных стран (около десяти) и даёт детям задание найти Российский флаг. Затем воспитатель предлагает детям закрыть глаза и в это время меняет картинки местами.

## **3 «Узнай герб нашей страны»**

Цель:

- Закрепить знания детей о государственном гербе;
- Научить узнавать герб среди других стран;
- Развивать внимание, память;
- Воспитывать желание узнать что-то новое.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть государственный флаг России и назвать, из полотен каких цветов он состоит. Далее детям предлагаются разрезные картинки (по принципу пазлы). Дети собирают флаг России.

## **4 «В нашем городе гости»**

Цель:

- В игровой форме закрепить знания о родном городе;
- Развивать речь, память;
- Воспитывать любовь к родному городу.

Ход игры: Воспитатель предупреждает детей, что сейчас к нам приедут иногородние гости, которые ничего не знают о нашем городе. Дети должны дать небольшие описательные рассказы о родном городе. «Гость» с помощью наводящих вопросов побуждает детей рассказать о особенностях климата, о растительном и животном мире, символическом значении герба, называет имя главы города.

МИР ВОКРУГ НАС

## **1 «Автомульты»**

**Цель:** учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства,

правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

**Ход игры:** Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок,

в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (Вареньем)
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед)
5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)
6. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте)
7. Личный транспорт Бабы-Яги? (Ступа)
8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)
9. Ехали медведи на велосипеде,  
А за ними кот  
Задом наперед,  
А за ним комарики...  
На чем летали комарики? (На воздушном шарике.)
10. На чём катался Кай? (На санках)
11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)
12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)

## 2 «Большая прогулка»

**Цель:** Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

**Материал:** Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

## 3 ВЕСЕЛЫЙ ЖЕЗЛ

**Задачи:** обобщить представление о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

**Правила:** слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться.

Выигрывает та команда, которая назовёт больше правил для пешеходов.

Давать ответ можно, только получив жезл.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила.

*Воспитатель:* Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится.

Жезл переходит поочередно из одной команды в другую. Дети называют правила.

*Дети:* Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.

Аналогично проводится игра «Слушай — запоминай», только дети перечисляют правила для пассажиров.

#### 4 СВЕТОФОР

##### **Цели:**

Дать детям представления о назначении светофора, о его сигналах.

Продолжать закреплять представления детей о цвете (красный, желтый, зеленый).

**Материалы к игре:** Цветные картонные кружки (красный, желтый, зеленый); макет светофора.

##### **Ход игры:**

Воспитатель раздает детям кружки желтого, красного, зеленого цветов.

Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

до моря.

#### ПРОФЕССИИ

##### **1 «Кто больше назовет действий».**

*Задачи:* Игра учит детей соотносить действия людей различных профессий.

*Игровые правила:* называть только одно действие данной профессии. Если ребенок не может вспомнить, то он ударяет мячом о пол, ловит его и бросает назад ведущему.

*Игровые действия:* бросание и ловля мяча.

*Ход игры.* Педагог перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов, используемых в различных профессиях, действиях. Затем говорит:

— Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Как вы думаете, какая профессия у Антонины Васильевны, которая готовит нам обед? (Дети отвечают: «Повар».)

Каждый человек, имея профессию, выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Дети отвечают.)

Сейчас мы поиграем с вами в игру «Кто больше назовет действий?» Я назову профессию, а вы вспомните все действия человека этой профессии. Педагог говорит слово «врач» и бросает мяч кому-либо из играющих. Дети отвечают: «Осматривает больных, выслушивает, лечит, делает уколы, операции, дает лекарство».

Педагог называет знакомые детям профессии: няня, прачка, шофер и др. Дети вспоминают, что делают люди этих Профессий.

## **2 «Кому что нужно?».**

*Задачи:* учить детей соотносить орудия труда с профессией людей; называть соответствующие профессии, предметы и их назначение.

*Игровые правила:* назвать профессию в соответствии с предметом труда, объяснить назначение предмета.

*Игровые действия:* поиск нужных предметов.

*Оборудование:* на столе у педагога разложены предметы-игрушки для труда людей разных профессий: набор медицинских инструментов; набор кухонной посуды; молоток, гвозди, гаечный ключ из детского конструктора; большие картинки с изображением людей разных профессий (подбираются картинки и предметы соответствующих профессий).

*Ход игры:* педагог приглашает по одному участнику к своему столу. Ребенок берет какой-либо предмет и называет его. Остальные дети должны назвать, кому нужен этот инструмент, что им можно делать. Вызванный ребенок кладет инструмент к картинке с изображением человека соответствующей профессии. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы и разложены все орудия труда. Возможно проведение игры с использованием только картинок с изображением людей определенных профессий и орудий труда.

## **3 «Кто чем занимается»**

*Цель.* Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

*Ход игры.* Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду), врач... (лечит людей), учитель... (учит детей), строитель... (строит дома), художник... (рисует картины), пианист... (играет на пианино), писатель... (пишет книги), портниха... (шьет одежду), прачка... (стирает одежду), уборщица... (моет полы), продавец... (продает товар), фотограф... (фотографирует людей), воспитательница... (воспитывает детей), машинист... (ведет поезд), контролер... (проверяет билеты) и т.д.

#### **4 «Профессии»**

Цель. Закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.

Ход игры. Вы задаете ребенку вопрос: "Что делает....?" и называете представителя любой профессии, а ребенок отвечает. Поначалу лучше брать профессии, из которых следует ответ - воспитатель воспитывает, пекарь печет, уборщик убирает. Перемежайте хорошо знакомые профессии с незнакомыми, заодно расскажите о неизвестных ребенку профессиях. Интересно получается, если спросить подряд "Что делает врач?", "Что делает ветеринар?" (разобрать разницу), а затем так же "учитель" и "ученый". От детей иногда слышишь интересные версии.

#### **ДЕНЬ МАТЕРИ**

##### **1 «Ласковое слово для мамы»**

Цель: Воспитывать внимание, любовь и уважение, заботливое отношение к родным.

Дети –игроки встают парами друг против друга и делают шаги друг другу навстречу. Условия игры такие: шаг можно сделать, только сказав нужное слово. Задача игроков- поочередно произносить вежливые слова. Называя слово правильно, игрок делает первый шаг вперед. Тот, кто затрудняется с ответом, пропускает ход.

##### **2 «Поможем маме»**

- Цель: формирование лексико-грамматических категорий и навыков языкового анализа.
- Задачи:

1. Обогащение словаря, формирование навыков употребления слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами, навыков словообразования прилагательных от существительных.
2. Развитие навыков звукового и слогового анализа.
3. Воспитание желания помогать маме в быту.

- Правила использования игры:

Количество игроков: 1 – 2 чел.

Игра состоит из 4 карт и предметных картинок к ним.

1 карта: «Поможем постирать белье» - ребенок раскладывает предметные картинки в стиральные машины с учетом наличия звука в слове.

2 карта: «Поможем поставить цветы в вазу» - ребенок раскладывает картинки в соответствующую вазу, в зависимости от количества слогов в слове.

3 карта: «Поможем разложить овощи» - ребенок раскладывает картинки по корзинам, называя их (большой – маленький).

4 карта: «Поможем сварить варенье» - ребенок раскладывает ягоды в банки и называет саму ягоду и какое варенье из нее получится.

##### **3 «Добрые картинки»**

Цель: Из группы сюжетные картинки выбрать те, на которых изображены хорошие поступки детей и взрослых, и точно обозначить словом нравственную категорию: *доброта, забота, щедрость, вежливость, справедливости, смелость, трудолюбие и тр.*

Дети делятся на микрогруппы, поощряются инициативности и самостоятельности в коллективном обсуждении, совете, принятии общего решения, умение высказывать собственную точку зрения, отличную от других.

Малоподвижная игра «Дед Мазаль» .

Дети: Здравствуй дедушка Мазаль.

С длинной белой бородой.

С карими глазами, с белыми усами.

Мазаль: Здравствуйте дети.

Где вы были? Что делали?

Дети: Где мы были мы не скажем,

А что делали покажем!

*Дети изображают движения.*

## ДЕКАБРЬ

### ЗДРАВСТВУЙ ЗИМУШКА-ЗИМА

#### 1 «Кто как зимует?»

**Цели:** знать, как зимуют дикие звери, птицы в средней полосе; уметь подбирать из предложенных вариантов картинок те, которые соответствуют жилищу животного, его корму зимой; рассказывать об особенностях зимовки разных зверей (медведь, барсук, еж, белка, мышь, лиса, заяц, лось), птиц; угадывать по отрывку из рассказа, о зимовке какого животного идет речь.

**Правила.** Педагог зачитывает отрывки из познавательных рассказов о зимовке животных, а дети должны отгадать, о каком животном идет речь. Находят картинку с изображением животного, подбирают к ней картинку с изображением его зимнего жилища и корма, которым он питается зимой. Рассказывают об этом.

#### 2 «Четыре времени года»

**Цели:** знать названия и последовательность четырех времен года; признаки, характеризующие каждое время года; уметь выбирать из предложенных картинок, эмблем, символов те, которые соответствуют какому-либо времени года, называть их, объяснять, почему то, что изображено на картинке происходит в данное время.

**Правила.** Дети выбирают картинку, прикрепляют ее на один из секторов большого круга, разделенного на четыре части, или на одежду сверстников, которые выступают в роли времен года, начиная с зимы, называют явление, изображенное на картинке, и поясняют свой выбор. При заполнении сезонов, в которых выделяют определенные периоды (*ранняя, поздняя*

осень), дети работают последовательно, поясняя особенности смены природных явлений.

(См. стихи: лексическая тема «Осень», дидактическая игра «Какое время года?», с. 31.)

Можно дать детям задание выстроиться по порядку, начиная с зимы (времена года — соседи), используя текст сказки «Двенадцать месяцев».

### **3 «Кто как из зимующих птиц голос подает?»**

**Цель:** закрепление названия зимующих птиц и их голосов; развитие памяти и внимания.

#### **Ход игры:**

Воспитатель раздает карточки с изображением зимующих птиц, детям предлагается вспомнить, как подает голос та или иная птица, узнав ее на картинке.

Воробей – чирикает; ворона – каркает; сорока – стрекочет; голубь – воркует; синица – тенькает; сова – ухает.

### **4 Дидактическая игра «Не сорока, не ворона»**

**Цель:** развивать умение детей узнавать разных птиц на картинках. Способствовать развитию внимания и сообразительности. Доставить детям удовольствие живой игрой.

**Материал:** картинки с изображением птиц.

**Содержание игры:** Детей делят на две команды. Педагог заранее заготавливает карточки с изображениями птиц, которых показывали детям на прогулке, занятиях. Например, для первой команды: снегирь, аист, угод, воробей, пингвин, чайка, зяблик, сорока; а для другой – голубь, дятел, сова, кукушка, страус, синица, глухарь, ворона.

Каждая команда выбирает ведущего, который быстро подходит к любому игроку команды-соперницы, показывает картинку и говорит: «Не сорока, не ворона и не чайка. А какая это птица? Отгадай-ка». **Ответ:** «Не сорока, не ворона, а снегирь». Назвал птицу – очко, не назвал – проси помощи у команды: возьми за руку того, кто ответит за тебя. Если товарищ ответил, команда получает полочка, нет – полочка сгорает. Для другой команды слова иные «не ворона, не синица. Так скажи, как зовется эта птица?»

**Советы педагогу:** карточки должны находиться в предложенном порядке.

## **НОВЫЙ ГОД**

### **1 «Подскажи словечко»**

**Цели:** развивать слуховое внимание, чувство рифмы

**Ход игры.** Воспитатель читает стихотворение, дети слушают и договаривают последнее слово.

Он и добрый, он и строгий,

Бородою весь зарос,

К нам спешит сейчас на праздник,

Кто же это? ... {Дед Мороз}

Если лес укрыт снегами.  
Если пахнет пирогами.  
Если ёлка в дом идет,  
Что за праздник? ... (Новый год)  
Ей не нужна горячая печурка,  
Мороз и холод — всё ей нипочём.  
Привет всем шлет веселая ... (снегурка).  
Её мы тоже к нам на праздник ждем.  
Зимой, в часы веселья  
Вишу на яркой ели я.  
Стреляю, точно пушка,  
Зовут меня... (хлопушка).  
Мчусь, как пуля, я вперёд,  
Лишь поскрипывает лёд,  
Да мелькают огоньки.  
Кто несет меня? ... (Коньки)  
Появился во дворе  
Он в холодном декабре!  
Неуклюжий и смешной.  
У катка стоит с метлой.  
| К ветру зимнему привык  
Наш приятель... (снеговик)  
Ног от радости не чуя,  
С горки снежной вниз лечу я?  
Стал мне спорт родней и ближе  
Кто помог мне в этом? ...  
Взял дубовых два бруска,  
Два железных полозка.  
На бруски набил я планки,  
Дайте снег! Готовы... (санки).

## **2 «Подбери признак к предмету»**

Цель: обогащать и уточнять словарь прилагательных.

Ёлка (какая?) высокая, пушистая, нарядная.

Праздник (Какой?)....

Ёлочные игрушки (какие?)

Дед Мороз (какой?)..

Снегурочка (какая?)...

Ребята (какие?)

Подарки (какие?)

## **3. «Составь предложение»**

Цели: развивать связную речь, закреплять умение правильно строить предложение, развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям послушать предложение, в котором все слова поменялись местами, и построить правильное предложение.

На, мальчик, санках, катается.

В, снежинки, воздухе, кружатся.

Самый, зимы, февраль, месяц, холодный.

Дому, к, тропинку, метель, замела.

Принёс, детям, Дед Мороз, подарки, всем.

Мы, новогоднюю, на, ёлку, пришли.

Катя, и, украшать, Миша, ёлка, шары, разноцветный.

САЙТ: «ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ»,

ОПУБЛИКОВАЛА ХОМЕЦ МАРИНА ПЕТРОВНА

#### 4 «Наряди ёлку»

Цели: совершенствовать фонематические представления, учить подбирать слова с заданным звуком и определять звука в слове (начало, середина, конец).

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям украсить ёлку игрушками (задание выполняется либо в тетрадах, либо на ковролине), в названии которых есть звук [н]. На верхних ветках будут игрушки, в названии которых звук [н] в начале, на нижних — в которых звук [н] в конце, на ветках посередине - в середине.

Картинки: конфета, носорог, гномик, слон, машина, телефон, нота.

### ЯНВАРЬ

#### СВЯТКИ

##### 1 «Православные праздники»

Цель: приобщение детей к истокам и традициям православной культуры через знакомство с церковными праздниками.

Задачи:

- вызвать интерес к истории и традициям православных праздников;
- формировать представление о православных праздниках (Рождество, Крещение, Пасха, Троица, Масленица);
- расширять лексический православный словарь новыми понятиями;
- развивать связную речь;
- развивать внимание, мышление, память;
- развивать навыки свободного общения детей друг с другом.

Атрибуты: 5 больших игровых полей с обозначением праздника и картинками (использовать на этапе знакомства с игрой), 5 больших игровых полей с обозначением праздника и пустыми полями, 40 маленьких

карточек с изображением соответствующих обрядов и символов православных праздников, 25 маленьких карточек с символикой православных праздников

(по 5 шт. на каждый праздник) для 4 и 5 вариантов игры.

### **Ход игры**

#### **1 вариант «Лото»**

Дети играют вокруг стола, от двух до пяти человек. Ведущий - воспитатель. Игроки берут по одной большой карте. Маленькие карточки у ведущего. Ведущий показывает одну карточку. Участники должны определить к какому православному празднику она относится. Игрок может забрать маленькую карточку, если правильно назовет праздник и что на ней изображено. Кладет карточку на свободную клетку поля. Выигрывает тот – кто закрыл первым большую карту. Игра продолжается до конца.

#### **2 «Православные праздники»**

**Цель:** приобщение детей к истокам и традициям православной культуры через знакомство с церковными праздниками.

#### **Задачи:**

- вызвать интерес к истории и традициям православных праздников;
- формировать представление о православных праздниках (Рождество, Крещение, Пасха, Троица, Масленица);
- расширять лексический православный словарь новыми понятиями;
- развивать связную речь;
- развивать внимание, мышление, память;
- развивать навыки свободного общения детей друг с другом.

**Атрибуты:** 5 больших игровых полей с обозначением праздника и картинками (использовать на этапе знакомства с игрой), 5 больших игровых полей с обозначением праздника и пустыми полями, 40 маленьких карточек с изображением соответствующих обрядов и символов православных праздников, 25 маленьких карточек с символикой православных праздников

(по 5 шт. на каждый праздник) для 4 и 5 вариантов игры.

#### **3 «Кто быстрее»**

Дети играют вокруг стола, от двух до пяти человек. Ведущий – воспитатель. Маленькие карточки выкладываются изображением вверх. Игроки берут по большой карте. По сигналу ведущего участники выбирают маленькие карточки, и раскладывают их в соответствии с тематикой православного праздника на большой карте.

#### *Например:*

«Рождество» - Вифлеемская звезда, волхвы, ясли, сочиво, ёлка и т. д.

«Крещение» - Крещение Иисуса в реке Иордан, освещение воды, прорубь, купель и т. д.

«Пасха» - украшение яиц, творожная пасха, кулич, пасхальные игры и т. д.

«Масленица» - блины, сжигание чучела, масленичные гуляния и т.д.

«Троица» - плетение венков, хороводы вокруг березы, церковная служба, икона Святая троица и т. д.

Кто справился с заданием первым, становится победителем.

#### **4 «Четвертый лишний»**

Дети играют вокруг стола. Ведущий – воспитатель. Воспитатель группирует маленькие карточки по 4 штуки. Одна карточка не соответствует тематике данной группы картинок. Дети отбирают «лишнюю» карточку и объясняют свой выбор.

Например:

Картинки - Вифлеемская звезда, волхвы, ясли, кулич. Картинка кулич – «лишняя», т. к. она относится к празднику «Пасха», а остальные картинки к празднику «Рождество».

#### **5 «Расскажи о празднике»**

Дети играют вокруг стола, от двух до пяти человек. Ведущий – воспитатель. Ведущий кладет 5 карточек, обозначающих православный праздник, изображением вниз и предлагает игрокам выбрать одну из них. Маленькие карточки с изображением соответствующих обрядов и символов православных праздников выкладываются изображением вверх. Участники подбирают маленькие карточки в соответствии с тематикой православного праздника на карточке, которую выбрали. Игроки рассказывают об этом празднике по плану (название, особенности праздника, обряды и их смысл).

### **НЕДЕЛЯ ЗИМНИХ ИГР И ЗАБАВ**

#### **1 «Выпал беленький снежок»**

*Цель:* уточнить и расширить словарь по теме, учить согласовывать слова с движением.

*Оборудование:* настоящий снег и сосульки.

*Ход.* Взрослый приносит домой снег и сосульки разной величины. Вместе с ребенком их рассматривает. Взрослый активизирует речь ребенка вопросами: «Какого цвета снег? (белый) А какая сосулька? (прозрачная) Какие они на ощупь? (холодные, снег мягкий, сосулька твердая)».

Наблюдают, как снег и сосулька тают и превращаются в воду. Затем наблюдение продолжается на улице или из окна. Ребенок отвечает па вопросы взрослого: «Что лежит на земле? Какой снег? Что висит под крышей? Какая сосулька?» После этого взрослый предлагает ребенку согреться, так как на улице холодно. Они пропойт стихотворение, выполняя с ребенком все движения, соответствующие тексту:

Выпал беленький снежок -  
Собрались мы все в кружок,  
Мы потопаем, мы потопаем,  
Будем весело плясать,  
Будем руки согревать.

Мы похлопаем, мы похлопаем  
Чтоб нам было веселее,  
Будем прыгать мы скорее.  
Мы попрыгаем, мы попрыгаем

## 2 «Что лишнее?»

*Цель:* расширить и активизировать словарь по теме.

*Оборудование:* картинки с изображением предметов для игр в разное время года или настоящие предметы (санки, мяч, лопата, коньки, велосипед, лыжи, бумажный кораблик, скакалка и т. д.), сюжетная картинка по теме «Зимние забавы».

*Ход.* Взрослый предлагает ребенку выбрать и назвать только те предметы, которые необходимы для зимних игр. Лишние предметы убирают. Если затрудняется, взрослый помогает ему. По ходу игры ребенку вопросы: «Что это? Для чего нужно? Как с этим играть?» Затем для рассматривания предлагается одна или несколько пых картинок, на которых изображены дети, катающиеся на лыжах, коньках, строящие снежную бабу, расчищающие дорожку лыжи активизирует речь ребенка вопросами: «Какого цвета снег на картинке? Что это у мальчика? Для чего нужно? Как одет мальчик? Почему он тепло одет?» и т. д.

## 3 «Когда это бывает»

*Цели:* Учить детей называть времена года по их признакам.

*Развивать мышление, память, внимание.*

*Материал:* картинки с временами года, загадки о временах года.

Воспитатель загадывает детям загадки о временах года, дети их отгадывают, находят соответствующие времена года на картинках и выставляют их на мольберт.

- Снег на полях,  
Лед на реках  
Вьюга гуляет,  
Когда это бывает? ( Зимой)

- Сошли снега, шумит вода,  
Земля уже цветами полна.  
Растет травка молодая,  
Все мертвое оживает,  
Когда это бывает? (Весной).

- Солнце печет, липа цветет,  
Вишня поспевает,  
Когда это бывает? (Летом)

- Голые поля, мокнет земля,  
Дождь поливает, когда это бывает? (Осенью)

#### **4 «Отгадай по описанию».**

Цели: Учить детей называть времена года по их признакам.

Развивать мышление, память, внимание.

Материал: картинки с временами года.

Воспитатель описывает времена года, а дети его отгадывают.

Воспитатель: В это время года дети любят кататься на санках, лепить снеговика, играть в снежки.

Дети отвечают или поднимают карточку с изображением зимы.

#### **5 «Подбери слово».**

Ударили.... (морозы)

Хрустит.... (снег)

Бушует... (вьюга)

Замерзли... (реки)

Скрипит... (снег)

Метут... (метели)

Падает... (снег)

### **В МИРЕ ИСКУССТВА**

#### **1 «Угадай, что получится?»**

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

Задание: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать предмет (линию), но не полностью. Следующий говорит, что это, может быть и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

#### **2 «Волшебная палитра»**

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Гуашь. Палитра.

Задание: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками.

Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбелить синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

#### **3 «Чего на свете не бывает?»**

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Задание: Педагог предлагает ребёнку нарисовать то, чего на свете не бывает. Затем просит рассказать, что он нарисовал и обсудить рисунок: действительно ли то, что на нём изображено, не встречается в жизни.

#### 4 «Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение.

Материал: Гуашь. Палитры.

Задание: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

### ФЕВРАЛЬ

#### МИР ТЕХНИЧЕСКИХ ЧУДЕС

##### Дидактическая игра

##### «Что из чего сделано»

(5-7 лет)

**Цель:** продолжать знакомить детей с разнообразным миром предметов и многообразием материалов, из которых они сделаны.

##### Ход игры:

Предложить детям рассмотреть картинки с изображением различных предметов, определить, из какого материала они сделаны, и поместить в соответствующий сектор.



#### МИР ВОКРУГ НАС

##### 1 «Воображаемое путешествие»

Цель. Развивать воображение, фантазию, память детей; умение общаться в предлагаемых обстоятельствах.

Педагог. Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а вы должны представить, увидеть его мысленно и делать то, что вам подскажет воображение. Итак, возьмите со стульчиков

воображаемые рюкзаки, наденьте их, выйдите на середину комнаты. Перед вами поляна, полная полевых цветов и ягод. Рвите цветы для букетов. Собирайте ягоды. Но сначала определите для себя, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить у вас: «Что это?» Учтите, все ягоды растут в траве, а значит, их, не сразу можно увидеть — траву нужно осторожно раздвигать руками. Теперь мы идем дальше по дороге к лесу. Здесь течет ручей, через который перекинута доска. Идите по доске. Мы вошли в лес, где много грибов и ягод — осмотритесь. Теперь мы отдохнем и перекусим. Достаньте из рюкзаков завтраки, которые вам дала в дорогу мама, и перекусите. А я буду угадывать, что вы «едите».

## **2 «Путешествие в мир театра»**

**Цель.** Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

**Педагог.** Представьте, что вы готовитесь к спектаклю и гримируетесь перед зеркалом. Что такое грим? Это подкрашивание лица, искусство придания лицу (с помощью специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли. Встаньте парами лицом друг к другу. Один из вас артист, а другой — зеркало. «Зеркало» внимательно следит за движениями артиста и повторяет их зеркально. Старайтесь предугадать любой жест, любую мимику. Что может делать артист? (Надевать парик, маску; укладывать волосы, класть на лицо тон, подводить брови, красить ресницы и губы; улыбаться, смеяться, плакать, грустить и т. д.) Движения должны быть плавными и неторопливыми. Не смейтесь при этом! Когда у вас бывает радостное настроение? Какие настроения вы знаете?

## **3 «Путешествие по городу»**

**Цель:** закрепить знания детей о достопримечательностях родного города Соликамска.

**Задачи:**

1. Развивать речь детей, память, внимание.
2. Прививать любовь к своей малой Родине;
3. Воспитывать умение слушать товарищей, соблюдать очерёдность, оказывать взаимопомощь.
4. Обогащать знания детей о достопримечательностях города Соликамска.

**Вариант игры 1 «Путешествие по городу»**

**Правила игры:** игра проводится за столом. Количество игроков три человека. Игроки бросают кубик по очереди и передвигают фишку – машинку на столько кружков, сколько очков выпало на кубике. Если в конце хода фишка остановилась на кружке другого цвета, игрок поступает следующим образом:

- красный – остановка; расскажи о том месте, где ты остановился;
- зелёный – перемещает фишку по стрелке на один ход назад;
- синий – перемещает фишку на один ход вперёд.

Победителем будет тот из игроков, кто первым дойдёт до финиша и пересечёт его.

**Содержание игры.** Провезти гостей на машине от микрорайона «Клестовка» до района «Боровск» и рассказать о достопримечательностях нашего города. Победитель - «Экскурсовод» получает в награду смайлик.

**Атрибуты:** игровое поле, кубик, фишки – машинки, карточки – подсказки, смайлики – награды.

#### **4 Игра « Путешествие в сказку»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого, придуманного ими сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

### **ДЕНЬ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА**

#### **1 «Что нужно артиллеристу»**

Задачи: Закрепить знания детей о военной профессии артиллерист; развивать зрительное внимание; воспитывать гордость за нашу Армию.

##### **Ход игры**

Дети выбирают фотографии или картинки с изображением военной техники, атрибутики (танк, военный самолёт, флаг, пистолет, лошадь, фляжка, бинокль, пушка и т.д.). Выбранные картинки должны соответствовать военной профессии артиллерист. Ребёнок аргументирует свой выбор (для чего нужен этот предмет артиллеристу).

#### **2 «Кем я буду в Армии служить?»**

Задачи: закрепить знания детей о военных профессиях; развивать воображение; воспитывать гордость за нашу Отчизну.

##### **Ход игры**

Перед детьми располагают картинки или фотографии с изображением оружия, техники, предметов и атрибутов, используемых военными. По тому выбору, что сделал ребёнок, следует определить военную профессию. Назвать в каких войсках хочет служить ребёнок, когда вырастет.

#### **3 «Кто защищает наши границы»**

**Задачи:** Закрепить знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны.

##### **Ход игры**

На карте России воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по

воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападёт с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.

#### **4 «Составь карту»**

**Задачи:** Закреплять знания детей о карте России; развивать зрительную память; воспитывать гордость за нашу Родину.

##### **Ход игры**

Для проведения игры требуется предварительная работа по ознакомлению дошкольников с картами России, области, города и т.д.

Цветную физическую карту России формата А4 разрезают на 6-8 частей (в зависимости от возраста детей). Предлагается составить из частей целую карту страны. Усложнение: собрать карту на время.

САЙТ: «ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ»,  
ОПУБЛИКОВАЛА ТУМАКОВА ЕЛЕНА ВЯЧЕСЛАВОВНА

#### **5 «Отгадай военную профессию»**

**Задачи:** закрепить знания детей о военных профессиях (танкист, военный лётчик, артиллерист, пограничник и др.); развивать наблюдательность, память; воспитывать любовь к Родине.

##### **Ход игры**

Ведущий (ребёнок) описывает представителя одной из военных профессий.

Дети должны определить по характерным особенностям, кого загадал ведущий. Кто отгадал первым, становится ведущим.

### **ШИРОКАЯ МАСЛЕНИЦА**

#### **1 Масленичный стол**

**Цель:** Закрепление название праздничных блюд

**Содержание:** Перед каждым участником бумажный круг, разделенный на 6 частей. Отдельно лежат карточки с нарисованными блюдами. Ведущий показывает карточку, кто вперед назовет, что изображено, тот и закрывает один раздел. Блюда, которые не готовятся на праздник откладываются, ребенку который узнал блюда дается поощрительный приз

#### **2 Накрой стол**

**Цель:** Обозначение пространственных направлений на плоскости.

Обучение правильной сервировке. Закрепление знаний правил поведения за столом.

Содержание: На столешнице кухни стоит разная посуда: чайная, столовая, кухонная. Дети должны выбрать только чайный набор. Дети накрывают на стол. Остальные дети наблюдают, исправляют если неправильно.

### **3 «Одень куклу в русский костюм»**

Цель: Закрепить знания детей о предметах русского национального костюма ( летнего и зимнего, мужского и женского).

Игровое задание. Правильно одеть куклу.

Правила игры. Подбирать одежду для мужчин и женщин по сезону.

Материал. На каждого ребенка комплект: картонные плоские куклы и одежда из плотной бумаги.

Игра. Детям предлагается одеть кукол в русский костюм (летний и зимний). Воспитатель задает вопросы на закрепление обобщающих понятий «одежда», «обувь», «головные уборы».

МУЛЬТИУРОК. <https://multiurok.ru/index.php/files/ighry-i-kompleksy-malsienichnoi-niedieli.html>

### **4 НАЙДИ ОШИБКУ**

Цель: Формирование зрительного внимания и умения видеть ошибки и их обозначать Формирование доказательной речи

Содержание: Ребенку представлены образцы народных промыслов , при оформлении которых допущены ошибки (цветовые, технические) Ребенок должен определить ошибку.

## **МАРТ**

### **МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ**

#### **1. «Узнай по голосу».**

Предварительно на магнитофон записываются голоса мам детей. Дети становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу.

Педагог становится в середину круга с магнитофоном. Пока дети двигаются, педагог читает четверостишие:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя — узнай!

Дети останавливаются. Включается запись. Ребенок, чья мама его позвала, должен догадаться и сказать: «Это моя мама».

Итог. К какому празднику мы все готовимся?

#### **2 «Ласковое слово для мамы»**

Цель: Воспитывать внимание, любовь и уважение, заботливое отношение к родным.

Дети –игроки встают парами друг против друга и делают шаги друг другу навстречу. Условия игры такие: шаг можно сделать, только сказав нужное слово. Задача игроков- поочередно произносить вежливые слова.

Называя слово правильно, игрок делает первый шаг вперед. Тот, кто затрудняется с ответом, пропускает ход.

### 3 «Добрые картинки»

Цель: Из группы сюжетные картинки выбрать те, на которых изображены хорошие поступки детей и взрослых, и точно обозначить словом нравственную категорию: *доброта, забота, щедрость, вежливость, справедливости, смелость, трудолюбие и тр.*

Дети делятся на микрогруппы, поощряются инициативности и самостоятельности в коллективном обсуждении, совете, принятии общего решения, умение высказывать собственную точку зрения, отличную от других.

Малоподвижная игра «Дед Мазаль» .

Дети: Здравствуй дедушка Мазаль.

С длинной белой бородой.

С карими глазами, с белыми усами.

Мазаль: Здравствуйте дети.

Где вы были? Что делали?

Дети: Где мы были мы не скажем,

А что делали покажем!

*Дети изображают движения.*

## ВСТРЕЧАЕМ ВЕСНУ

### 1 "Кто больше назовёт действий?"

Цель: подбор глаголов, соответствующих весенним явлениям природы.

-Что можно сказать о снеге? Снег что делает? (идёт, падает. кружится, летает, ложится. блестит. тает, переливается, скрипит.)

-Что можно сказать о дожде? Дождь что делает? (идёт, моросит. льёт. капает. хлещет. шумит, стучит по крыше.)

-Что можно сказать о солнце? (светит, греет, восходит. заходит, печёт. поднимается. опускается, сияет, улыбается, ласкает.)

-Что делает солнце весной? (светит. освещает землю, согревает, греет. радуется, блестит.)

-Что делает трава весной? (всходит, появляется, прорастает, пробивается, зеленеет, ковром покрывает землю.)

-Что делают птицы весной? (прилетают, возвращаются в родные края, вьют гнёзда, поселяются в скворечниках, выводят птенцов.)

-Что делают почки весной? (наливаются, набухают. лопаются. развёртываются в зелёные листья, растут, раскрываются; из почек появляются первые листочки -нежные, зелёные, душистые. пахучие.)

-Что можно делать с цветами? (сажать, поливать, смотреть на них, любоваться ими, дарить. нюхать, срезать их. ставить в вазу.)

### 2 «Переодень куклу»

Цель: выбор одежды для прогулок весной.

Была зима и люди носили теплую одежду. Оденьте куклу в теплую зимнюю одежду. Теперь стало тепло и такая одежда уже не нужна. Теперь нам нужна уже другая одежда. Подберите подходящую для весны одежду и оденьте в нее свою куклу.

### 3 «Зима или весна?»

Цель: закрепление знаний признаков весны, дифференциация их от признаков зимы; развитие памяти, речи; воспитание ловкости.

Воспитатель и дети стоят в кругу.

Воспитатель. На деревьях набухают почки – это. ... (и бросает мяч одному из детей. Ребенок ловит мяч и говорит, бросая его обратно воспитателю: «Весна»).

Воспитатель. Из теплых краев прилетают птицы: журавли, грачи, скворцы, жаворонки, дикие утки – это

... (и бросает мяч, ребенок ловит мяч и говорит, бросая его обратно воспитателю: «Весна»).

Воспитатель. Люди одевают легкую одежду – это... (бросает мяч, ребенок ловит и говорит, бросая его обратно: «Весна»)

Воспитатель. Когда бывает снег – это...

Воспитатель. Когда много сугробов – это .... И т. д.

### 4 «На лугу»

Цель: побуждение детей передавать характерные черты игрового образа.

Для игры необходимо подготовить раздаточный материал:

карточки и шапочки с изображением насекомых

(шмели, бабочки, жуки) по количеству детей;

трафареты полевых цветов (на каждого ребёнка);

пособие «Кузнечик».

Музыкальный репертуар:

Э. Григ «Утро»;

П. И. Чайковский «Вальс» (из «Детского альбома»);

Н. А. Римский – Корсаков «Полёт шмеля»;

С. Прокофьев «Марш»

П. И. Чайковский «Вальс цветов» (из балета «Щелкунчик»).

Предложить детям вспомнить лето, полянку, представить как там летают жуки, бабочки, шмели.

Ход игры: 1 вариант: Дети слушают знакомую музыку и поднимают соответствующую карточку с изображением бабочки, жука, шмеля.

Объясняют свой выбор.

2. Дети выбирают шапочки насекомых и слушают музыку. Двигаются в соответствии с характером, изображают именно то насекомое, которому соответствует музыка. С окончанием музыки присаживаются на заранее подготовленные цветы.

## НЕДЕЛЯ ДЕТСКОЙ КНИГИ

### 1 «Мир книг»

Цели. Формирование интереса и потребности в чтении

Задачи.

1. Формировать знания о писателях.
2. Закрепить знания о знакомых произведениях.
3. Развивать литературную речь.
4. Приобщать к словесному искусству, в том числе развить художественное восприятие и эстетический вкус.

Материал. Игровое поле с изображением писателей, или народов мира.

Карточки с изображением героев, сюжеты произведений.

Ход.

1. Назвать имя писателя.

Ведущий называет произведение, показывает соответствующую карточку, ее могут взять дети только назвав правильно автора.

2. Назвать произведение писателя.

Ведущий называет автора, загадывает загадки о произведении. Дети находят соответствующую карточку.

3. Назвать героя произведения.

Дети отгадывают загадки, о героях произведения, вспоминают название и имя автора.

4. Найди пару

Необходимо сопоставить сюжет сказки, рассказа и. д. с главным героем.

5. Назови героев сказки.

Выставляется сюжетная картинка произведения, дети называют и показывают героев.

6. «Главный герой сказок»

Ведущий загадывает загадку о персонаже, затем дети должны назвать и показать картинки в каких произведениях он встречается.

7. «Расскажи сказку»

Ребенок называет автора, произведение и рассказывает его используя сюжетные картинки.

### 2 "Чьи слова?"

**Задание:** «Кто говорит эти слова?»:

«Не пей, Иванушка, козлёночком станешь» - Алёнушка.

«Не садись на пенёк, не ешь пирожок» - Маша.

«Кто сидел на моём стуле и сломал его?» - Медвежонок.

«Спасите, нас съел серый волк» - Козлята.

«Ловись, ловись, рыбка, большая и маленькая» - Волк.

«Тепло ли тебе, девица, тепло ли тебе, красная» - Морозко.

"По шучьему велению, по моему хотению..." – Емеля

"Битый небитого везет" – Лисичка

"Избушка-избушка, повернись ко мне передом к лесу задом..." - Иван-Царевич

"Я от бабушки ушёл, я от дедушки ушёл, а от тебя, и подавно уйду!" –

Колобок

"Сивка-бурка, вещая каурка, стань передо мной как лист перед травой." -

Ваня (Иван-дурак)

"Чего тебе надобно, старче?" - Золотая рыбка

"Свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду доложи." – Царица

"Но помни, как только часы пробьют двенадцать.." - фея – волшебница

(Крестная)

### **3 «Отгадай сказку».**

Задание: Перечисляем персонажей сказки - дети отгадывают и называют сказку.

Царь, три сына, стрела, болото («Царевна- лягушка»).

Злая мачеха, падчерица, дочка, дед Мороз («Морозко».)

Печка, прорубь, щука («По–щучьему велению»).

Алёнушка, Баба-Яга, козлёночек («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»).

Туфелька, бал, Фея (Золушка)

Сапоги, шляпа, кот (Кот в сапогах)

Коза, козлята, волк (Волк и семеро козлят)

Печка, яблоня, молочная река, Баба-Яга (Гуси-Лебеди)

Бык, баран, свинья, гусь (Зимовье зверей)

Дед, бабка, внучка, Жучка (Репка)

Комар-Пискун, муха-горюха, мышка-погрызуха (Теремок)

### **4 «Кто лишний персонаж?»**

Цель: Уточнить знания детей по содержанию сказок и сказочных персонажей.

Оборудование: фигурки героев сказок из различных видов театра.

Ход игры: На столе выставляются герои одной из сказок с одним лишним персонажем. Детям 5 лет, называется сказка. Дети должны назвать кто лишний, кто заблудился.

Дети после пяти лет, должны назвать из какой сказки герои и кто заблудился.

## **МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ПТИЦ**

### **1 «Какая птица лишняя»**

**Цель:** упражнять в узнавании зимующих птиц по внешнему виду; уточнить понятие «перелётные птицы», вспомнить их названия, уметь различать с зимующими птиц, развивать внимание, память.

**Ход игры:** педагог специально среди зимующих птиц, прилетевших к кормушке, размещает перелётную птицу. Дети внимательно рассматривают птиц и называют лишнюю птицу. Педагог предлагает детям объяснить свой

выбор. Просит назвать ещё для примера перелётных птиц, найти их на картинках.

## **2 «Кто где живет»**

**Цель:** уточнить и расширить знания детей о птицах; развивать речь детей, обогащать их словарь;

**Ход игры.** Каждой паре достается конверт с карточками с изображениями птиц. Ребята должны определить место обитания этих птиц и расположить их под соответствующими моделями

«болото» - цапля, аист, журавль

«водоем» - лебедь, дикая утка, чайка

«лес» - кукушка, дятел, сова, клест, трясогузка, певчий дрозд

«город» - воробей, голубь, ворона

«птичий двор» - курица, гусь, индюк.

## **3 Назови птицу.**

**Цель:** учить детей узнавать и называть птиц; развивать зрительную память, мышление; воспитывать любовь к природе.

**Материал:** картинки птиц (воробей, голубь, ворона, клест, снегирь, синица).

### Ход игры

Перед детьми выставлены картинки птиц, а воспитатель предлагает им назвать их. Ребенок называет птицу, показывает картинку с её изображением. Остальные дети знаками показывают, согласны они или нет. (кивок или поворот головы; один или два хлопка; большой палец вверх или вниз)

## **4 Какой птицы не стало.**

**Цель:** продолжать учить детей узнать и называть птиц; развивать зрительную память, внимательность воспитывать исполнительность.

**Материал:** карточки с изображением птиц, наборное полотно.

### Ход игры

Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть на игровое поле (стол, доска, фланелеграф), назвать всех птиц, затем закрыть глаза. Он прячет одну птичку, а дети, открыв глаза, должны угадать, кого спрятал воспитатель.

## **5 Скворечник.**

**Цель:** повторять геометрические фигуры; упражняться в конструировании; развивать речь; воспитывать любовь к птицам.

**Материал:** геометрические фигуры разного цвета.

### Ход игры

Люди помогают птицам, когда кормят их и строят для них домики.

Давайте выложим скворечник из геометрических фигур.

Какие геометрические фигуры вы использовали? Какого цвета квадрат?

Треугольник, круг, прямоугольник?

## АПРЕЛЬ

### ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО

#### 1 «Найди лишнее»

Дидактические задачи: учить находить предметы определенного промысла среди предложенных; развивать внимание, наблюдательность, речь - доказательство.

Материал: 3-4 изделия (или карточки с изображением) одного промысла и одно - любого другого.

Игровые правила: выигрывает тот, кто быстро и правильно найдет лишнее изделие, т.е. непохожее на другие, и сможет объяснить свой выбор.

**Ход игры:** выставляются 4-5 предметов. Следует найти лишний и объяснить почему, к какому промыслу относится, что ему свойственно. Варианты: в игре может быть постоянный ведущий. Тот игрок, кто правильно ответит, получает фишку (жетон). Победителем станет тот, кто соберет больше жетонов.

#### 2 «Художественный салон»

Дидактические задачи: учить устно, описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь-описание.

Материал: различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Игровые правила: точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

**Ход игры:** предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие - «покупатели». Они выбирают предмет покупки и точно описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?» Когда «продавец» определит, что это за предмет, продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатель» меняются ролями.

#### 3 «Составь узор»

Цель - упражнять в составлении узоров из геометрических фигур, ритмично соблюдая линию орнамента, расширять представления о композиционном построении узоров на квадратной и круглой формах.

**Игровое задание:** составить узор на «полотенце», «тарелке», «платке».

**Правила игры:** выкладывать геометрические фигуры, чередуя по цвету, величине, используя композиционные схемы.

**Материал:** наборы геометрических фигур, основы для выкладывания узоров, композиционные схемы.

Игра. Воспитатель предлагает рассмотреть крупные геометрические фигуры, какого цвета, на что похоже: круг-тарелка, квадрат-платок и т. д. Предлагает детям составить на них узор.

#### 4 «Русский сувенир»

Цель - закрепить знания об особенностях изделий Филимоново, Дымково, Хохломы, Гжели (назначение, игрушки, посуда, форма, цвета росписи, учить самостоятельно создавать выразительный образ.

Игровое задание: изготовить русский сувенир для гостей.

Правила игры: создать сувенир по мотивам одной из росписей.

Материал: шаблоны дымковских, филимоновских игрушек, посуды, набор цветных полосок, набор полосок с элементами росписей.

Дополнительный материал: гуашь, кисточки, ножницы, бумага.

Игра: Детям предложить узнать по шаблонам вид игрушек, посуды. Рассказать какими элементами, какими цветами и на каком фоне можно украсить их (*с опорой на образцы фонов и росписей*). Предложить сделать русский сувенир: обвести шаблон на бумаге, расписать, вырезать, рассказать, какую роспись использовали.

### НЕДЕЛЯ КОСМОНАВТИКИ

#### 1 «РАЗЛОЖИ ПЛАНЕТЫ НА ОРБИТАХ»

Задачи:

- расширять знания **детей о космосе**, о строении Солнечной системы;
- развивать навыки ориентировки и пространственные представления;
- называть по памяти планеты Солнечной системы;
- упражнять в счете планет;
- развивать у **детей** коммуникативные навыки.

Материал:

девять планет из картона разного размера и цвета, карточки с цифрами от 1 до 9, схема Солнечной системы, шнуры для выкладывания орбит, девять мячей разного размера и цвета.

Варианты игры:

Вариант №1

Дети шнурами выкладывают орбиты планет вокруг солнца на столе и затем размещают планеты с цифрами по своим «*дорожкам*», орбитам.

#### 2 «УГАДАЙ СОЗВЕЗДИЕ»

Задачи:

- учить **детей** соотносить схематическое изображение предмета с художественным;
- познакомить с символикой некоторых созвездий, принятой астрономами с древнейших времен;
- развивать познавательный интерес.

Материал:

-карты лото с изображением различных созвездий;  
-картинки с изображением сказочных животных или людей, символизирующих эти созвездия: Большая Медведица, Орел, Лебедь, Лев, Кит, Рыбы, Дракон, Геркулес, Персей, Пегас.

### **Ход игры.**

Детям раздаются карты лото с изображением различных созвездий. У воспитателя картинки с изображением сказочных животных или людей, символизирующих эти созвездия: Лев, Кит, Рыбы, Большая Медведица, Орел, Лебедь, Дракон, Геркулес, Персей, Пегас.

#### Воспитатель:

На ночном небе можно увидеть созвездие, похожее на большой ковш. В древности людям показалось, что конец ручки ковша похож на нос какого – то зверя, несколько звезд под ковшом – на его лапы и туловище, а сам ковш – седло. И они решили, что если соединить все эти звезды, то они будут похожи на медведицу. Называется оно – Большая Медведица. У кого есть такое созвездие? (*и т. д. с другими созвездиями*)

### **3 «СОБЕРИ ПРЕДМЕТЫ ИЗ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР»**

#### Задачи:

- закреплять знания **детей** о геометрических фигурах;
- учить **детей** конструировать по образцу и по памяти;
- развивать мышление, воображение, память;
- развивать мелкую моторику пальцев рук.

#### Материал:

карточки с изображением предметов: ракета, **космонавт**, спутник, робот, звезда.

#### Варианты игры:

Вариант № 1

Дети конструируют предмет по образцу.

Вариант № 2

Дети конструируют предмет по памяти.

### **4 «Найди свою планету».**

Цель: - Учить ориентироваться в замкнутом пространстве (помещении кабинета, находить и располагать игрушки по инструкциям педагога.

- Развивать зрительный поиск в макропространстве, закреплять знание основных предлогов, характеризующих местоположение предметом.

Ход игры: Педагог предлагает детям найти 4 ракеты, расположенные в разных местах кабинета и рассказать, где находятся ракеты, используя пространственные предлоги.

## **ДЕНЬ ЗЕМЛИ**

### **1 «Воздух, земля, вода»**

Цель: Закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Дидактический материал: Мяч.

Методика проведения:

Вариант 1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Вариант 2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

## **2 «Четвертый лишний».**

*Цель:* Способствовать закреплению знаний детей о насекомых.

*Игровые действия:* Воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее

слово: заяц, еж, лиса, шмель и т.д.

## **3 «Времена года»**

*Цель:* развитие общей осведомленности детей дошкольного возраста посредством использования дидактической игры

*Форма работы:* индивидуальная, подгрупповая.

*Инструкция:* «Ребята, посмотрите перед вами большой круг на котором изображены разные времена года (воспитатель обращает внимание детей на

представленное игровое поле, показывает каждое время года)».

Далее воспитатель ориентирует детей в выполнении того или иного вида задания посредством дидактической игры «Наша планета – Земля»

Вопросы к беседе:

1. Какие времена года вы знаете? (ответы детей зима, весна, лето, осень)

2. Какие признаки времени года вы знаете? (ориентирует детей на визуальное восприятие того/иного времени года, представленном на игровом поле

«Наша планета – Земля».

## **4 «Летает, плавает, бежит»**

*Цель:* Содействовать закреплению знаний об объектах живой природы.

*Игровые действия:* Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

## **5 Дидактическая игра «Цепочка».**

*Цель:* Уточнить знания детей об объектах живой и неживой природы.

*Игровые действия:* У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

ПАСХА

### **1 «Парочки» или «Найди пару»**

Игра учить сопоставлять предметы, выделять основные признаки (*цвет, рисунок*).

Игра направлена на развитие внимания, памяти, мышления, мелкой моторике рук. Закрепляет понятие «*разные*», одинаковые, «*пара*»

Как играть: ребенку предлагается найти из множества яиц, одинаковые, методом наложения, образуя пару.

### **2 «Цепочка памяти»**

Цель: развивать память, внимание.

Как играть: Сначала воспитатель раскладывает яйца в цепочку и ребенок должен запомнить их последовательность, а затем по памяти разложить яйца сам.

Для начала можно взять 3 яйца, а далее усложнить задание (*5-6 яиц*).

### **3 «Собери из частей»**

Цель: упражнять детей складывать целое изображение из нескольких частей; развитие сенсорного восприятия, мелкой моторики рук.

Как играть: ребенку из частей нужно собрать яйцо.

### **4 «Пасхальные палитры»**

Игра с палитрами являются огромным помощником в развитие цветовосприятия и внимания детей. Соотнося палитры с изображением, у детей формируется умение составлять цветовое ощущение от увиденного.

Как играть: ребенку необходимо подобрать цветовую палитру к изображению.

К картинке с изображением подобрать палитру (цветовые полоски, у каждого изображения должно быть 5 полосок. Для того чтобы научить играть детей в эту игру, для начала нужно дать ребенку максимально контрастные и непохожие друг на друга изображения с палитрами. Затем можно усложнять задания.

Для того, чтобы проверить правильно ли ребенок сопоставил палитру с изображениями, на обратной стороне я подписала палитру и изображение цифрой.

## **МАЙ**

### **1 МАЯ**

#### **1. «Назови весеннее слово»**

*Цель игры*: расширение словаря по теме.

*Описание игры*. Взрослый просит назвать как можно больше весенних слов. Игру можно провести как соревнование.

— Сосулька, ручеек, капель, первоцветы, март, апрель, май...

#### **2. «Какой? Какое?»**

*Цель игры*: расширение словаря прилагательных.

*Описание игры*. Взрослый просит подобрать как можно больше прилагательных к слову.

Солнышко весной какое? — Яркое, теплое, большое, ласковое...  
Снег весной какой? — Рыхлый, темный, мокрый, липкий, грязный...  
Небо весной какое? — Голубое, чистое, высокое...

### 3. «С кем дружит весна?»

Цель: расширить и активизировать словарь по теме, формировать навык составления предложений с союзом потому что.

Воспитатель выставляет картинки: снеговик, солнышко, птицы, насекомые, снег, подснежники и предлагает детям сказать, с кем или с чем дружит весна. Например: весна дружит с птицами, потому что весной птицы прилетают из теплых стран. Весна не дружит со снеговиком, потому что весной он тает.

### 4. «Назови ласково»

Цель: совершенствование грамматического строя речи. Образование существительного с уменьшительно-ласкательными суффиксами. Ручей - (ручеек) Солнце - (солнышко) Гнездо - (гнездышко) Лист – (листик) Птица – (птичка) Дерево – (деревце) и т. д.

## ДЕНЬ ПОБЕДЫ

### 1 «Вещи войны» или «Оружие Победы»

#### Задачи игры:

- Закреплять знания о Великой Отечественной войне.
- Развивать интеллектуальную компетентность ребенка.
- Воспитывать уважение к героям Великой Отечественной войны, чувство гордости за народ, победивший врага.

#### Ход игры:

Игра состоит из разрезных картинок. Необходимо собрать картинку «*Вещи войны*» и «*Оружие победы*». Каждая картинка разрезана на 6 частей.

**В эту игру можно играть индивидуально**

**Например:** две команды по 6 детей. Одна команда собирает картинку «*Вещи войны*». Другая команда «*Оружие Победы*». По сигналу первый игрок бежит с частью картинки, преодолевая препятствия, оставляет ее на кубе.

### 2 «Военная профессия»

**Задачи:** воспитывать у детей гордость за нашу Отчизну, закрепить знания о военных профессиях; развивать воображение, познавательную активность.

#### Ход игры:

Расположить перед детьми картинки или фотографии с изображением атрибутов и предметов, оружия, техники, используемых военными. Ребёнок выбирает картинку и называет военную профессию.

### 3 «Найди тень»

**Цель:** Учить детей находить заданные силуэты путем наложения.

**Задачи:**

- Развивать познавательную деятельность.
- Развивать у детей зрительное восприятие, внимание, мышление.
- Развивать приемы зрительного наложения.
- Развивать внимательность, наблюдательность, память и усидчивость.
- Закрепление полученных знаний.
- Развитие внимания, памяти, логического мышления.
- Развитие мелкой моторики, подготовка руки к письму.

**Ход игры:**

**1 вариант.** Воспитатель раздает детям цветные карточки с изображением различных предметов. Предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель показывает тень (*черно - белую*) какой-либо картинке. Дети должны найти, среди имеющихся карточек, ту, которая соответствует нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся у него картинку.

**2 вариант.** На одной стороне стола раскладываются силуэты (*тени*) картинок, на другой - цветные изображения картинок. Воспитатель предлагает детям разложить тени на цветные картинки.

**3 вариант.** Карточки с изображением предметов и их тени перевернуты. Воспитатель помогает детям правильно соединить предмет и его силуэт.

**4 вариант.** Педагог предлагает детям листки с заданиями где надо соединить предмет со своей тенью.

### 4 «Посылка на фронт»

**Цель:** формировать чувства уважения к защитникам нашей Родины.

**Ход игры:** Воспитатель: Отцы и старшие братья ушли на фронт, женщины и дети встали к станкам, работали на заводах. Все кто остался в тылу, помогали нашим воинам, изготавливали бомбы и снаряды, самолеты, и танки, шили теплую одежду, вязали варежки. Если была возможность – отправляли на фронт посылки. Давайте и мы соберем посылку  
Дети встают в две команды и по очереди отбирают картинки с изображением предметов, необходимых солдатам на войне для личных нужд (*мыло, зубная паста, алюминиевая кружка и ложка, теплые вещи, кисет*).

## МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ СЕМЬИ

### 1 «За что нам нравятся мальчики (девочки)?»

**Цели:** Воспитывать культуру взаимоотношения между мальчиками и девочками. Формировать у детей понятия о положительных чертах характера мальчиков и девочек.

**Материал:** **цветок из разноцветного картона**, лепестки съемные, вставляются в серединку.

Ход игры: Можно проводить игру индивидуально с ребенком, можно с группой детей. Взрослый рассказывает о **волшебной стране**, в которой все дети дружили друг с другом, но злая фея поссорила всех ребят. Детям предлагается собрать «**Цветок Дружбы**», но для этого нужно каждому ребенку взять лепесток и назвать хорошее качество девочки или мальчика. Дети перечисляют положительные качества, а взрослый соединяет лепестки с серединкой. Когда **цветок собран**, дети аплодируют друг другу.

## 2 «Наша дружная семья»

Цель: Называть членов **семьи**, понимать и использовать в активной речи обобщающее слово «**семья**».

Материал: красиво украшенная коробка; пальчиковый театр, вырезанный для показа пальчиковой инсценировки.

### Ход игры:

Откройте фотоальбом и предложите ребенку рассмотреть семейную фотографию. Задайте ему вопрос, указывая поочередно на изображение каждого члена **семьи**: «*кто это?*».

Спросите ребенка, как зовут его маму, папу, бабушку, дедушку и т. д. Предложите ему рассказать, какая мама? (*добрая, красивая, хорошая*). Какой папа (*высокий, строгий, красивый*). Какая бабушка? (*старенькая, добрая*).

Поставьте перед ребенком, красиво украшенную коробку и предложите посмотреть, что в ней спрятано. (*Вырезанные герои пальчикового театра*). Предложите ребенку поиграть с героями пальчикового театра.

Этот пальчик – дедушка, (*загните большой палец*)

Этот пальчик – бабушка, (*загните указательный палец*)

Этот пальчик – папочка, (*загните средний палец*)

Этот пальчик – мамочка, (*загните безымянный палец*)

Этот пальчик – я, (*загните мизинчик*)

Это – вся моя **семья!** (*вращайте кисти с разведенными пальцами*)

По окончании игры похвалить ребенка, сказав, что его **семья** действительно очень дружная.

## 3 «Моя семья - самая...»

**Задачи:** пополнить словарь детей определениями, характеризующие семью;

продолжать учить детей проводить аналитико-синтезирующую работу.

**Ход игры:** дети поочередно на полотне выкладывают картинки, условно обозначающие членов своей семьи и отвечают на вопросы: -Какая у тебя семья?

-Моя семья самая веселая (дружная, трудолюбивая, читающая, любит путешествовать, спортивная), потому, что...

САЙТ: «ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ»,

ОПУБЛИКОВАЛА ХАРАЛЬЦОВА МАРИНА НИКОЛАЕВНА

#### **4 «Как зовут членов семьи».**

Цель: закреплять умение детей четко называть членов своей семьи; развивать память, связную речь; воспитывать любовь к своей семье.

Ход игры

Дети стоят в кругу и по очереди называют членов своей семьи. Например: «Я живу с мамой Наташей, папой Сашей, братом Владиком. У меня есть бабушка Лида, бабушка Вера, дедушка Гриша и дедушка Павел».

САЙТ: КОПИЛКА УРОКОВ,

<https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/didaktichieskii>

### **МИР ВОКРУГ НАС**

#### **1. « Узнай по описанию»**

Цель: Закрепить знания детей о народных игрушках. Формировать умение детей узнавать ту или иную народную игрушку по описанию или по тексту стихотворения.

*Количество играющих 1 – 3 ребенка.*

Описание: Дети выбирают картинки с изображением народной Игрушки, которую описывает воспитатель или которую Воспитатель рассказывает стихотворением.

Варианты усложнения: Ребенок может сам пытаться описать игрушку, а воспитатель или другой ребенок должен узнать какую игрушку описывает ребенок.

#### **2. « Подбери узор к платью барыни».**

Цель: Закрепить знания детей о глиняной народной игрушке: дымковской, филимоновской, каргопольской.

Совершенствовать умение детей выкладывать узор на платье барыни, передавая характерные особенности той или иной народной росписи.

*Количество играющих 4 – 5 человек.*

Описание: На шаблонах барыней детям предлагается выложить узор, используя детали для того или иного вида росписи.

#### **3. Раскраска**

Цель: развитие умений у детей раскрашивать рисунок в соответствии с заданной палитрой цветов.

Состоит из 8 карточек, на которых изображены народные игрушки: матрешки, дымковские и филимоновские. Детям предлагаются раскрасить изображения народных игрушек. Необходимо раскрасить изображение в определенных цветах.

Могут принимать участие от 1 до 8 детей.

#### **4. « Укрась дымковскую игрушку».**

Цель: Закрепить знания детей о дымковской народной игрушке - её героях, деталях и цвете росписи. Формировать умение детей красиво выкладывать узор, передовая особенности дымковской росписи.

*Количество играющих 4 – 5 человек.*

Описание: На шаблонах дымковских игрушек детям предлагается выложить узор, используя кружочки синего, красного, желтого цветов.

Варианты усложнения: Добавить к имеющим деталям узора кружочки разного размера.

## ЗДРАВСТВУЙ ЛЕТО

### 1 «Запрограммированная ошибка».

Цель: Активизировать познавательную деятельность, развивать умение свободно действовать в пространстве **мини – музея**, совершенствовать навыки классификации предметов по историческим эпохам.

Игровой материал: экспонаты интерактивной зоны «Лента времени».

Ход игры:

Воспитатель воспроизводит ошибки в игровой зоне.

Предлагаемые ситуации:

- Древний человек сидит на стуле;
- Автомобиль стоит возле пещеры;
- Бензоколонка в эпохе динозавров;
- Домашние животные пасутся вместе с динозаврами;
- Рыцарь живет в пещере;
- Динозавры в современном мире;
- Рыцарь в многоэтажном доме;
- Кастрюля в древнем мире;
- Динозавры в деревне;
- Крестьянин в эпохе динозавров; и другие.

Детям предлагают исправить ошибки и помочь вернуться всем в свою историческую эпоху.

### 2. Пластический этюд «Цветок»

Задача: развивать пластику, пантомимическую выразительность.

Воспитатель предлагает детям «превратиться» в цветок, за которым они наблюдали, и

изобразить его в бутоне, распускающемся, тянущемся к солнышку, склоняющемся головку

под дождем, умывающемся росой, раскрывающемся лепестки для насекомых и т.п.

### 3 «Садовник»

Задачи:

— формировать умение произвольно запоминать название выбранного цветка;

— быстро реагировать на слова водящего, вести диалог;

— развивать память, быстроту реакции, внимание;

— воспитывать честность при соблюдении правил игры.

Садовник. Я садовником родился, не на шутку рассердился. Все цветы мне надоели, кроме... розы (называет определенный цветок).

Ребенок (играющий роль этого цветка). Я.

Садовник. Что такое?

Роза. Влюблена.

Садовник. В кого?

Роза. В ромашку.

Диалог по кругу продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не успеет быстро ответить «Я». Тогда водящий бежит за ребенком и салит его. Тот, кого осалили, становится садовником.

#### **4 Игра с мячом «Я знаю пять цветов»**

Задачи:

— закреплять знания о луговых и садовых цветах;

— формировать умение отбивать и ловить мяч, ритмично произнося названия цветов, не сбиваясь с темпа;

— интерес к использованию знаний о цветах в играх со сверстниками;

— сочетать существительное с числительным;

— развивать ловкость, быстроту реакции, скорость мышления.

Ребенок (отбивает о землю мяч и произносит). Я знаю пять названий луговых цветов:

ромашка — раз, колокольчик — два, гвоздика — три и т.д.

Если ребенок сбивается или делает большую паузу, он проигрывает, и мяч передается другому ребенку.

#### **5 «Четвертый лишний»**

Задачи:

— формировать умение классифицировать цветы по месту их произрастания (луговые, полевые, лесные, садовые, водные), по срокам цветения (весна, лето, осень);

— называть лишний цветок в ряду, остальные обозначать обобщающим словом,

объяснять группировку;

— развивать логическое мышление, речь;

— усидчивость, целенаправленность.

Оборудование: карточки с изображением пяти цветов, четыре из которых можно

объединить, а пятый лишний.

Воспитатель вспоминает с детьми, какие цветы растут и цветут летом в саду, поле, лесу, на лугу, полянах, в водоеме. Рассматривает картинки с изображением разных экосистем в летнее время. Предлагает детям карточки с четырьмя цветками, три из которых можно отнести к определенному виду (луговым, полевым, лесным, садовым или водным), а четвертый — лишний. Дети должны назвать все цветы, найти лишний, объяснить почему, а остальные назвать одним обобщающим словом. Карточки подбираются в соответствии с возрастом детей и изученным материалом.

### **Список использованной литературы и ресурсов**

- 1 Сайт: «Образовательная социальная сеть».
- 2 САЙТ: МААМ.РУ, <https://www.maam.ru/detskijsad/avtorskaja-razrabotka-didakticheskikh-igr>
- 3 САЙТ: КОПИЛКА УРОКОВ, <https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/didaktichieskii>
- 4 МААМ.РУ [www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-didakticheskikh-igr-dlja-prazdnika-8-marta-olshebnyi-cvetok.html](http://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-didakticheskikh-igr-dlja-prazdnika-8-marta-olshebnyi-cvetok.html)
- 5 САЙТ: ИНФОУРОК, [https://infourok.ru/podgotovka-k-shkole?utm\\_source=infourok&utm\\_m](https://infourok.ru/podgotovka-k-shkole?utm_source=infourok&utm_m)
- 6 САЙТ: МАЛЕНЬКАЯ СТРАНА, <http://ма-лень-кая-страна.рф/index.php/didakticheskie-igr-po-kh>
- 7 САЙТ: УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КАБИНЕТ, <https://pedkopilka.ru/blogs/anastasija-nikolaevna-eremina/razviv>
- 8 САЙТ: «КЛАДОВАЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ, БЛОГ ШИШКИНОЙ ИРИНЫ ЮРЬЕВНЫ»
- 9 МУЛЬТИУРОК. <https://multiurok.ru/index.php/files/ighry-i-komplieksy-malsienichnoi-niedieli.html>
- 10 Соколова, Ю.А. Игры и задания на интеллектуальное развитие ребенка пяти-шести лет / Ю.А. Соколова. - М.: Эксмо, 2007. – 64 с.