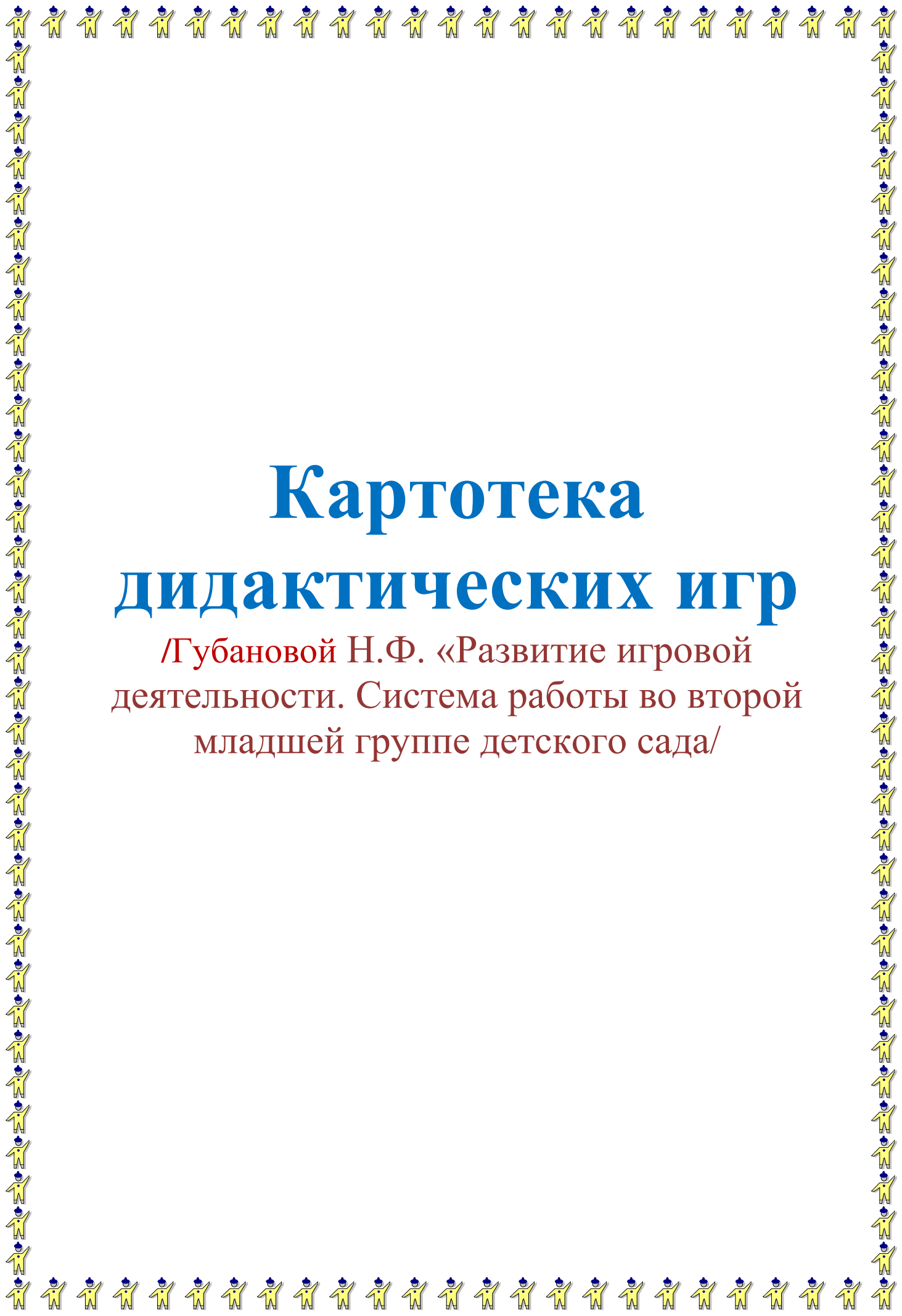




Картотека дидактических игр

/Губановой Н.Ф. «Развитие игровой
деятельности. Система работы во второй
младшей группе детского сада/

Физическое воспитание

Игра «Ходим – бегаем»

Дидактическая задача. Учить детей распознавать скорость движения и отражать ее в ходьбе и беге; упражнять в правильной ходьбе и беге.

Игровая задача. Двигаться в соответствии с ходом карусели.

Игровые правила. Пока музыка не сменилась, не менять движения.

//-- Ход игры --//

Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Карусель может ехать как быстро (бег), так и медленно (шаг) – так же должны двигаться и дети. Ориентир – музыка.

Дети встают друг за другом и «едут». Музыка звучит быстрее – дети бегут, музыка звучит медленнее – дети идут. Воспитатель проводит игру 3–4 раза.

Вариант игры. По ходу движения карусели дети могут «пересаживаться» на разных животных: на лошадку (скачут галопом), на лягушку (скачут лягушачьи прыжками), на зайку (прыгают, как зайки).

Игра «Птички на ветке»

Дидактическая задача. Научить детей прыгать с небольшой высоты, приземляясь на носочки и сгибая колени.

Игровая задача. Прыгать за вожаком к пруду.

Игровые правила. Прыгнуть к воде вовремя, когда прозвучит сигнал педагога.

//-- Ход игры --//

Воспитатель предлагает детям побыть птичками. Наступила весна, птички весело летают. Потом они садятся отдыхать на деревья (скамейки), чистят перышки. Птички видят озеро. Вожак стаи дает сигнал: купаться! Птички спрыгивают с веток к пруду. Потом птички купаются.

Игра «Слушай мою команду!»

Дидактическая задача. Научить менять направление движения, держа строй.

Игровая задача. Правильно исполнить приказ командира.

Игровые правила. Исполняя приказ, не сбивать строй.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит барабан и трубу и предлагает поиграть в солдатский поход. По команде командира (воспитателя) солдаты идут строем друг за другом. Как только подает сигнал барабан, солдаты идут по направлению к барабану. Как только сигнал подает труба, идут к трубе.

Вариант игры.

Солдаты могут по ходу марша менять тактику (положение тела в пространстве); по команде присесть («уходить в укрытие»), передвигаться ползком.

Игра «Дружные пары»

Дидактическая задача. Научить ходить парами и бегать врассыпную.

Игровая задача. Спрятаться от дождика.

Игровые правила. Не убегать раньше звукового сигнала (смены характера музыки).

//-- Ход игры --//

Воспитатель обращает внимание детей на солнечную погоду и приглашает их погулять по парку (парами). Под спокойную музыку дети ходят парами в произвольном направлении. При звучании грозных аккордов («ударил гром») дети бегут врассыпную под крышу беседки (зонта).

Ребенок и окружающий мир

Игра «Новоселье»

Дидактическая задача. Научить группировать предметы: посуда – мебель.

Игровая задача. Помочь кукле Кате и медвежонку Мише разобрать вещи.

Игровые правила. Разложить вещи правильно: посуду на – полку, одежду – на вешалку.

//-- Ход игры --//

Воспитатель сообщает детям о том, что жители кукольного уголка, кукла Катя и медвежонок Миша, переезжают на новую квартиру. К новому дому подъехала машина и надо разгрузить вещи. Мишка все время ошибается, не знает, куда что поставить. Дети помогают игрушкам сгруппировать привезенные вещи: тарелки, чашки и блюда – это посуда; платья, кофты и пальто – это одежда. Затем раскладывают все по местам: посуду – на полку в посудный шкаф, одежду – на вешалку в платяной шкаф.

Игра «У кого такой же?»

Дидактическая задача. Учить детей находить предмет, соответствующий образцу (по цвету, по величине).

Игровая задача. Подобрать подарки для медведя и лисы.

Игровые правила. Подобрать подарки так, чтобы они подходили по размеру и понравились героям.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит игрушки – медведя и лису и ставит их на стульчики по разные стороны от фланелеграфа. Говорит, что звери очень любят подарки. Предлагает детям подобрать подарки для зверей. Педагог по одному выкладывает на фланелеграфе любимые предметы медведя и лисы.

Медведь любит мед в синем горшочке и сгущенное молоко в желтом кувшине. Лиса любит курочку в синей кастрюле и молочко в желтом пакете. Дети получают карточки и на вопрос воспитателя: «У кого такой же предмет?» – показывают карточки и называют предмет. Подарки различаются по величине: для медведя большие, для лисы – поменьше. Дети должны учесть не только цвет, но и величину искомого предмета. Определив, кому какой подарок, дети рассказывают, почему медведю нравится именно это, что он с этим подарком будет делать. Если ребенок определяет предметы верно, то герои радуются, а дети хлопают в ладоши. Если неверно – герои отворачиваются.

Игра «Кто на чем ездит?»

Дидактическая задача. Учить детей группировать транспорт.

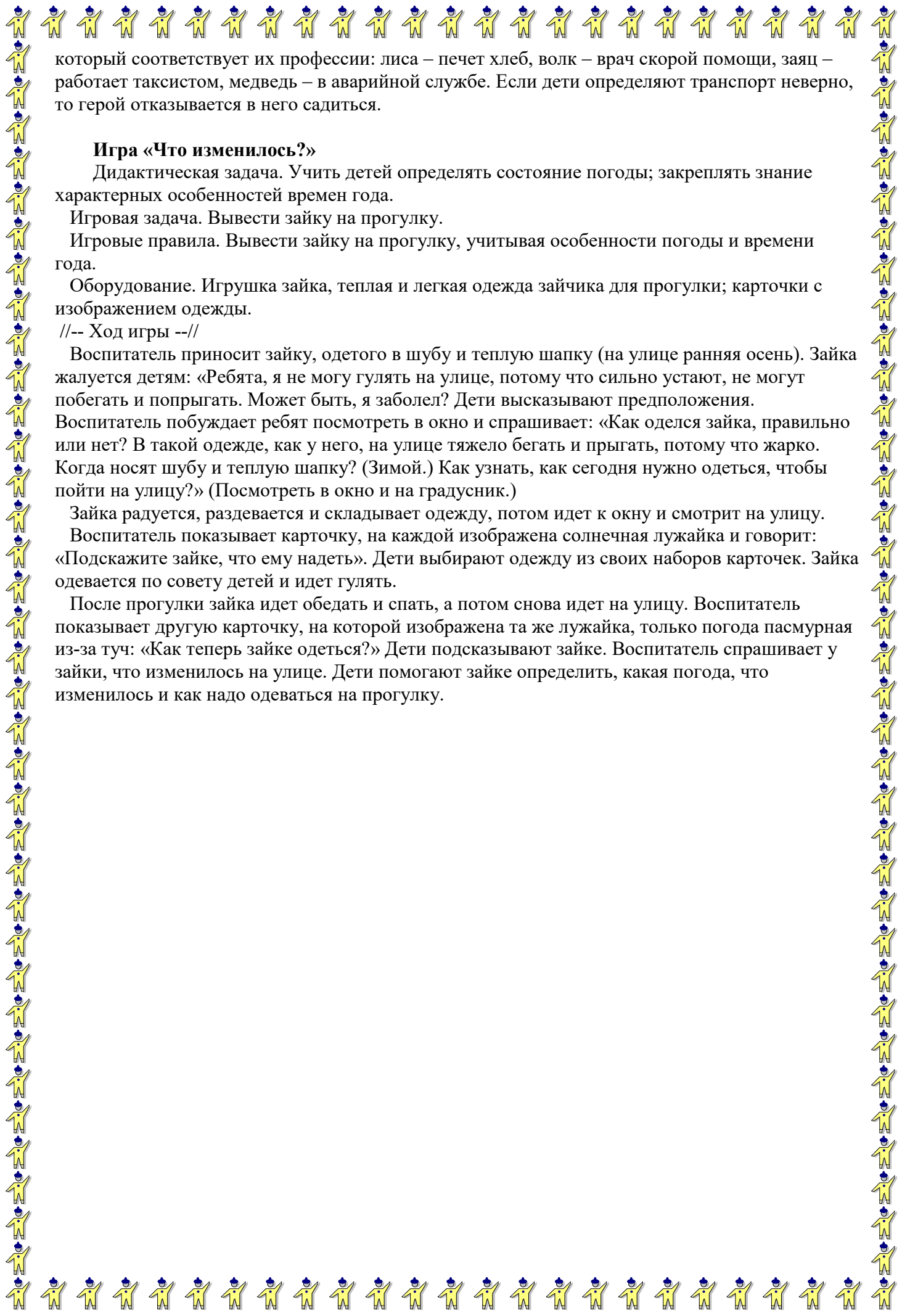
Игровая задача. Выбрать зверюшкам транспорт.

Игровые правила. Выбрать транспорт так, чтобы зверюшки захотели на нем ехать (в соответствии с профессиями зверей).

Оборудование. Одинаковые наборы картинок для фланелеграфа и индивидуальные комплекты карточек: с видами транспорта (такси, скорая помощь, аварийная служба, машина «Хлеб») и с изображением зверей в одежде, соответствующей их профессии (лиса – в белом колпаке и переднике пекаря; волк – в белом халате и шапочке врача с трубкой в лапах; заяц – в форменной фуражке таксиста; медведь – в костюме аварийной службы с набором инструментов).

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит игрушки: зайку, волка, мишку, лису – и рассаживает их на столе. Сообщает детям, что каждый герой ждет свою машину, которая задержалась в гараже. На фланелеграфе выкладываются все карточки с изображением транспорта (такси, скорая помощь, аварийная служба, машина «Хлеб»). Воспитатель показывает одну игрушку и предлагает детям определить, на чем поедет этот герой. Дети высказывают предположения, и воспитатель прикладывает карточку с изображением героев к той или иной машине. Дети «сажают» (накладывают карточки в индивидуальный набор) героев в тот вид транспорта,



который соответствует их профессии: лиса – печет хлеб, волк – врач скорой помощи, заяц – работает таксистом, медведь – в аварийной службе. Если дети определяют транспорт неверно, то герой отказывается в него садиться.

Игра «Что изменилось?»

Дидактическая задача. Учить детей определять состояние погоды; закреплять знание характерных особенностей времен года.

Игровая задача. Вывести зайку на прогулку.

Игровые правила. Вывести зайку на прогулку, учитывая особенности погоды и времени года.

Оборудование. Игрушка зайка, теплая и легкая одежда зайчика для прогулки; карточки с изображением одежды.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит зайку, одетого в шубу и теплую шапку (на улице ранняя осень). Зайка жалуется детям: «Ребята, я не могу гулять на улице, потому что сильно устаю, не могу побегать и попрыгать. Может быть, я заболел? Дети высказывают предположения. Воспитатель побуждает ребят посмотреть в окно и спрашивает: «Как оделся зайка, правильно или нет? В такой одежде, как у него, на улице тяжело бегать и прыгать, потому что жарко. Когда носят шубу и теплую шапку? (Зимой.) Как узнать, как сегодня нужно одеться, чтобы пойти на улицу?» (Посмотреть в окно и на градусник.)

Зайка радуется, раздевается и складывает одежду, потом идет к окну и смотрит на улицу.

Воспитатель показывает карточку, на каждой изображена солнечная лужайка и говорит: «Подскажите зайке, что ему надеть». Дети выбирают одежду из своих наборов карточек. Зайка одевается по совету детей и идет гулять.

После прогулки зайка идет обедать и спать, а потом снова идет на улицу. Воспитатель показывает другую карточку, на которой изображена та же лужайка, только погода пасмурная из-за туч: «Как теперь зайке одеться?» Дети подсказывают зайке. Воспитатель спрашивает у зайки, что изменилось на улице. Дети помогают зайке определить, какая погода, что изменилось и как надо одеваться на прогулку.

Развитие речи

Игра «Провожаем и встречаем»

Дидактическая задача. Прививать детям навыки вежливого и внимательного обращения с окружающими.

Игровая задача. Помочь Петрушке проводить и встречать бабушку.

Игровые правила. Вовремя сказать бабушке слова благодарности, поздороваться с ней и сказать «до свидания».

//-- Ход игры --//

К детям приходит Петрушка (кукла бибабо). Он говорит, что идет встречать свою бабушку из магазина. Воспитатель спрашивает у Петрушки, умеет ли он быть вежливым и внимательным с бабушкой. Петрушка рассказывает детям, как нужно быть вежливым и внимательным.

Дети внимательно наблюдают, за инсценировкой (театр картинок).

Петрушка.

Однажды моя бабушка
На улицу пошла.
Сказал я своей бабушке:
– Привет, ну как дела?
Когда же моя бабушка
Домой назад вернулась,
Я «до свиданья» ей сказал, —
Она мне улыбнулась.
Друзья, мне дайте вы совет:
Я все же прав или нет?
Когда сосед мне подарил мопед,
Ему сказал я: «А другого нет?»
Он головой в ответ мне покачал,
Так что же я неправильно сказал?
Когда ложится бабушка в кровать,
Я утра доброго приду ей пожелать,
А утром я бабулю разбужу:
«Спокойной ночи!» – радостно скажу!
Друзья, скорее дайте мне совет.
Я все же прав или нет?

Воспитатель спрашивает у детей, в чем не прав Петрушка и что надо говорить на самом деле.

Игра «Прыгали мышки»

Дидактическая задача: активизировать артикуляционный аппарат; научить выразительно (при помощи мимики и интонации) произносить текст.

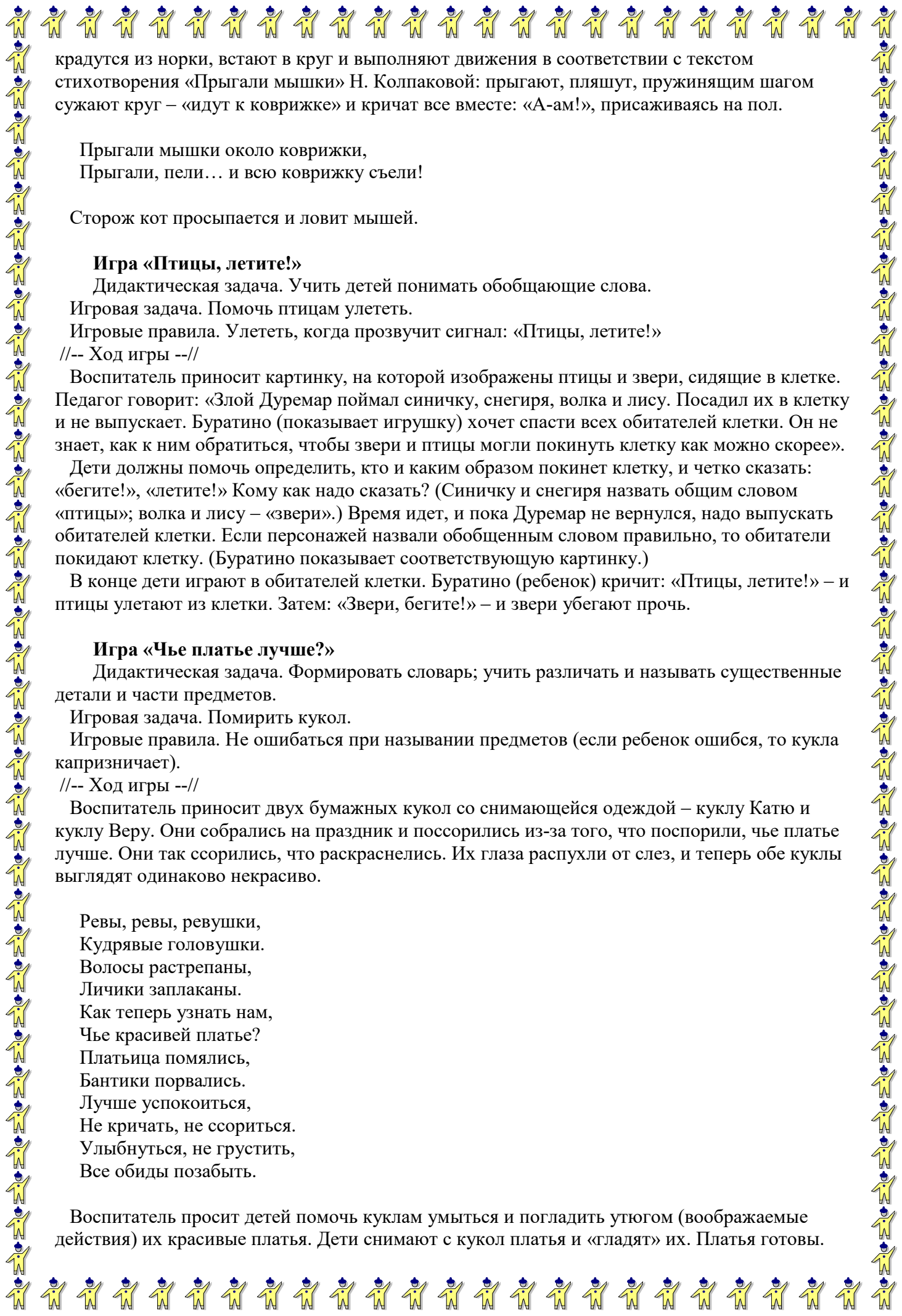
Игровая задача. Обмануть сторожа.

Игровые правила. Убегать, как только сторож проснется.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит кота Ваську и сообщает детям, что кот любит ловить мышей. Васька довольно мурлыкает, он хорошо сторожит дом от мышей. Вот и сейчас он вкусно пообедал: съел плошку сметаны, выпил кувшинчик сливок и уселся на коврик. Здесь он и выжидает мышей. Но мыши решили кота Ваську перехитрить. Они дождались, пока он уснет после сытного обеда. Васька улегся, захрапел, а мыши тут как тут. Педагог побуждает детей выступить в игре в роли мышей.

Дети-«мыши», четко выговаривая слова с нужной динамикой (силой звука), потихоньку



крадутся из норки, встают в круг и выполняют движения в соответствии с текстом стихотворения «Прыгали мышки» Н. Колпаковой: прыгают, пляшут, пружинящим шагом сужают круг – «идут к коврижке» и кричат все вместе: «А-ам!», присаживаясь на пол.

Прыгали мышки около коврижки,
Прыгали, пели... и всю коврижку съели!

Сторож кот просыпается и ловит мышей.

Игра «Птицы, летите!»

Дидактическая задача. Учить детей понимать обобщающие слова.

Игровая задача. Помочь птицам улететь.

Игровые правила. Улететь, когда прозвучит сигнал: «Птицы, летите!»

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит картинку, на которой изображены птицы и звери, сидящие в клетке. Педагог говорит: «Злой Дуремар поймал синичку, снегиря, волка и лису. Посадил их в клетку и не выпускает. Буратино (показывает игрушку) хочет спасти всех обитателей клетки. Он не знает, как к ним обратиться, чтобы звери и птицы могли покинуть клетку как можно скорее».

Дети должны помочь определить, кто и каким образом покинет клетку, и четко сказать: «бегите!», «летите!» Кому как надо сказать? (Синичку и снегиря назвать общим словом «птицы»; волка и лису – «звери».) Время идет, и пока Дуремар не вернулся, надо выпускать обитателей клетки. Если персонажей назвали обобщенным словом правильно, то обитатели покидают клетку. (Буратино показывает соответствующую картинку.)

В конце дети играют в обитателей клетки. Буратино (ребенок) кричит: «Птицы, летите!» – и птицы улетают из клетки. Затем: «Звери, бегите!» – и звери убегают прочь.

Игра «Чье платье лучше?»

Дидактическая задача. Формировать словарь; учить различать и называть существенные детали и части предметов.

Игровая задача. Помирить кукол.

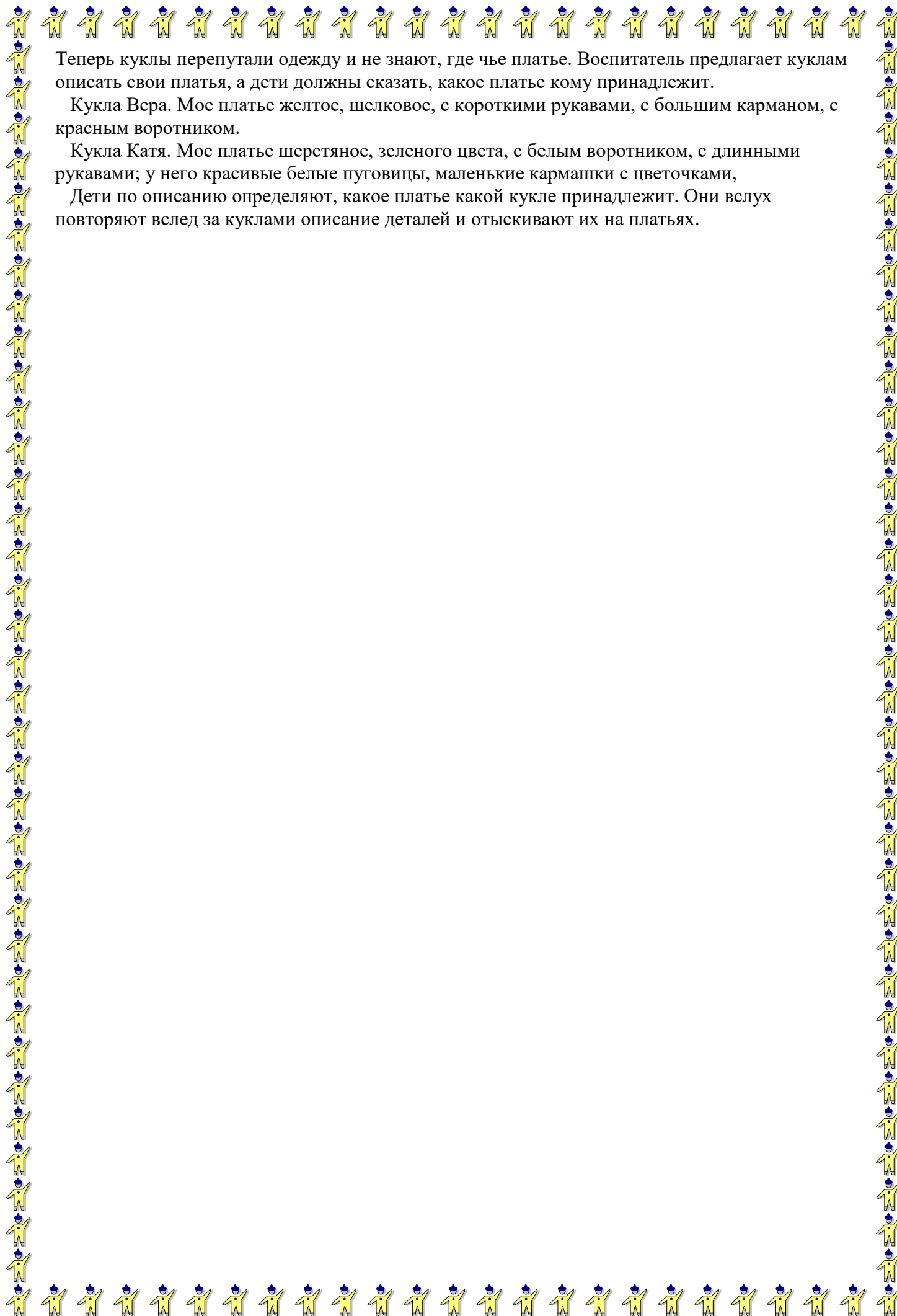
Игровые правила. Не ошибаться при назывании предметов (если ребенок ошибся, то кукла капризничает).

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит двух бумажных кукол со снимающейся одеждой – куклу Катю и куклу Веру. Они собрались на праздник и поссорились из-за того, что поспорили, чье платье лучше. Они так ссорились, что покраснелись. Их глаза распухли от слез, и теперь обе куклы выглядят одинаково некрасиво.

Ревы, ревы, ревушки,
Кудрявые головушки.
Волосы растрепаны,
Личики заплаканы.
Как теперь узнать нам,
Чье красивей платье?
Платица помялись,
Бантики порвались.
Лучше успокоиться,
Не кричать, не ссориться.
Улыбнуться, не грустить,
Все обиды позабыть.

Воспитатель просит детей помочь куклам умыться и погладить утюгом (воображаемые действия) их красивые платья. Дети снимают с кукол платья и «гладят» их. Платья готовы.



Теперь куклы перепутали одежду и не знают, где чье платье. Воспитатель предлагает куклам описать свои платья, а дети должны сказать, какое платье кому принадлежит.

Кукла Вера. Мое платье желтое, шелковое, с короткими рукавами, с большим карманом, с красным воротником.

Кукла Катя. Мое платье шерстяное, зеленого цвета, с белым воротником, с длинными рукавами; у него красивые белые пуговицы, маленькие кармашки с цветочками,

Дети по описанию определяют, какое платье какой кукле принадлежит. Они вслух повторяют вслед за куклами описание деталей и отыскивают их на платьях.

Формирование элементарных математических представлений

Игра «Подбери такие же»

Дидактическая задача. Учить выделять общий признак предмета.

Игровая задача. Отобрать кубики для зверей.

Игровые правила. Раскладывать кубики в корзины в соответствии с ее цветом.

//-- Ход игры --//

Воспитатель показывает картинку, на которой изображены играющие в лесу зверята. У зверят кубики разных цветов. Мамы зовут зверят обедать, и те уходят, оставив кубики в корзине. Потом звери возвращаются и хотят разобраться, где чьи кубики. Медвежонок Миша хочет взять себе кубики красного цвета, лисичка – желтого, ежик – зеленого. Воспитатель предлагает детям помочь зверятам.

На стол ставят корзины – вырезанные из картона большие круги желтого (для лисички), зеленого (для ежика) и красного (для медвежонка) цветов, в которые поочередно дети складывают маленькие квадратики («кубики») соответствующих цветов. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. Воспитатель хвалит детей.

Игра «Длинный – короткий»

Дидактическая задача. Учить детей соотносить предметы путем наложения их друг на друга.

Игровая задача. Нарядить кукол.

Игровые правила. Подобрать такой бантик, который может легко завязываться.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит двух кукол и мишку. Мишка зовет кукол на праздник, но они никак не могут выбрать себе бантики для платьев. Кукла Ляля хочет надеть розовый бантик. Кукла Надя хочет надеть голубой бантик. Воспитатель предлагает детям помочь мишке нарядить кукол на праздник.

Дети видят, что бантик у Ляли плохо завязывается – его ленточка короче, чем ленточка у бантика Нади. Дети выясняют это путем наложения (или приложения). Они ищут другой, такой же красивый бантик для куклы Ляли. Путем наложения (или приложения) дети находят новый бантик, который удобно завязывать; этот бантик такой же длины, как и бантик у Нади. Дети завязывают бантики куклам. Куклы и мишка благодарят детей.

Игра «Утро вечера мудренее»

Дидактическая задача. Формировать понятие времени, представление о частях суток.

Игровая задача. Вовремя разбудить ежика.

Игровые правила. Рассказывая о частях суток, показывать соответствующую картинку.

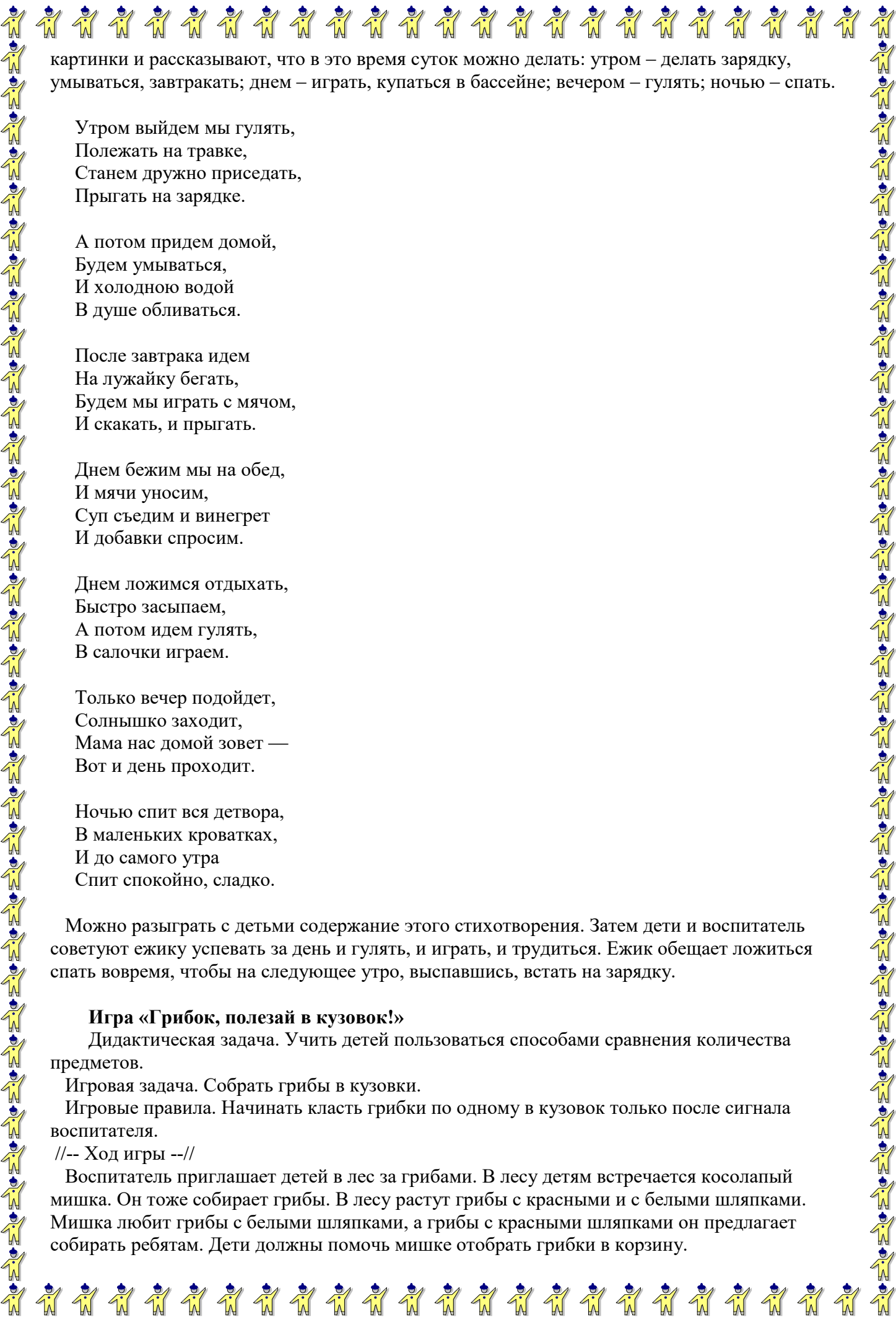
//-- Ход игры --//

Воспитатель показывает детям картинки, на которых изображены эпизоды истории про ежика Топа.

Воспитатель. Пришло утро, встало солнышко и осветило комнату ежика Топа, но ежик еще спал. Солнышко стало будить ежика, но он не просыпался. Все ежики уже давно вышли из своих домиков, но ежик Топ все спал. Ежики сделали зарядку, позавтракали, а ежик Топ все еще спал. Солнышко встало высоко на небе, и на улице началась такая жара, что все ежики ушли в дом и стали плавать в бассейне, а ежик Топ все спал.

Наступил вечер, все ежики поужинали, умылись и легли в кровати спать. Тут ежик Топ проснулся, стал зевать и смотреть по сторонам: «Что, уже утро?» Ежик вышел на улицу, но кругом было так темно, что ничего не было видно. «Почему так темно?» – подумал ежик Топ. Но ему никто не ответил – все спали. Так ежик проспал весь светлый день и не увидел его.

Воспитатель предлагает детям вспомнить, сколько ежик спал, и чего он не увидел: он проспал утро, день, вечер и проснулся только ночью. Дети находят соответствующие



картинки и рассказывают, что в это время суток можно делать: утром – делать зарядку, умываться, завтракать; днем – играть, купаться в бассейне; вечером – гулять; ночью – спать.

Утром выйдем мы гулять,
Полежать на травке,
Станем дружно приседать,
Прыгать на зарядке.

А потом придем домой,
Будем умываться,
И холодной водой
В душе обливаться.

После завтрака идем
На лужайку бегать,
Будем мы играть с мячом,
И скакать, и прыгать.

Днем бежим мы на обед,
И мячи уносим,
Суп съедим и винегрет
И добавки спросим.

Днем ложимся отдыхать,
Быстро засыпаем,
А потом идем гулять,
В салочки играем.

Только вечер подойдет,
Солнышко заходит,
Мама нас домой зовет —
Вот и день проходит.

Ночью спит вся детвора,
В маленьких кроватках,
И до самого утра
Спит спокойно, сладко.

Можно разыграть с детьми содержание этого стихотворения. Затем дети и воспитатель советуют ежику успевать за день и гулять, и играть, и трудиться. Ежик обещает ложиться спать вовремя, чтобы на следующее утро, выспавшись, встать на зарядку.

Игра «Грибок, полезай в кузовок!»

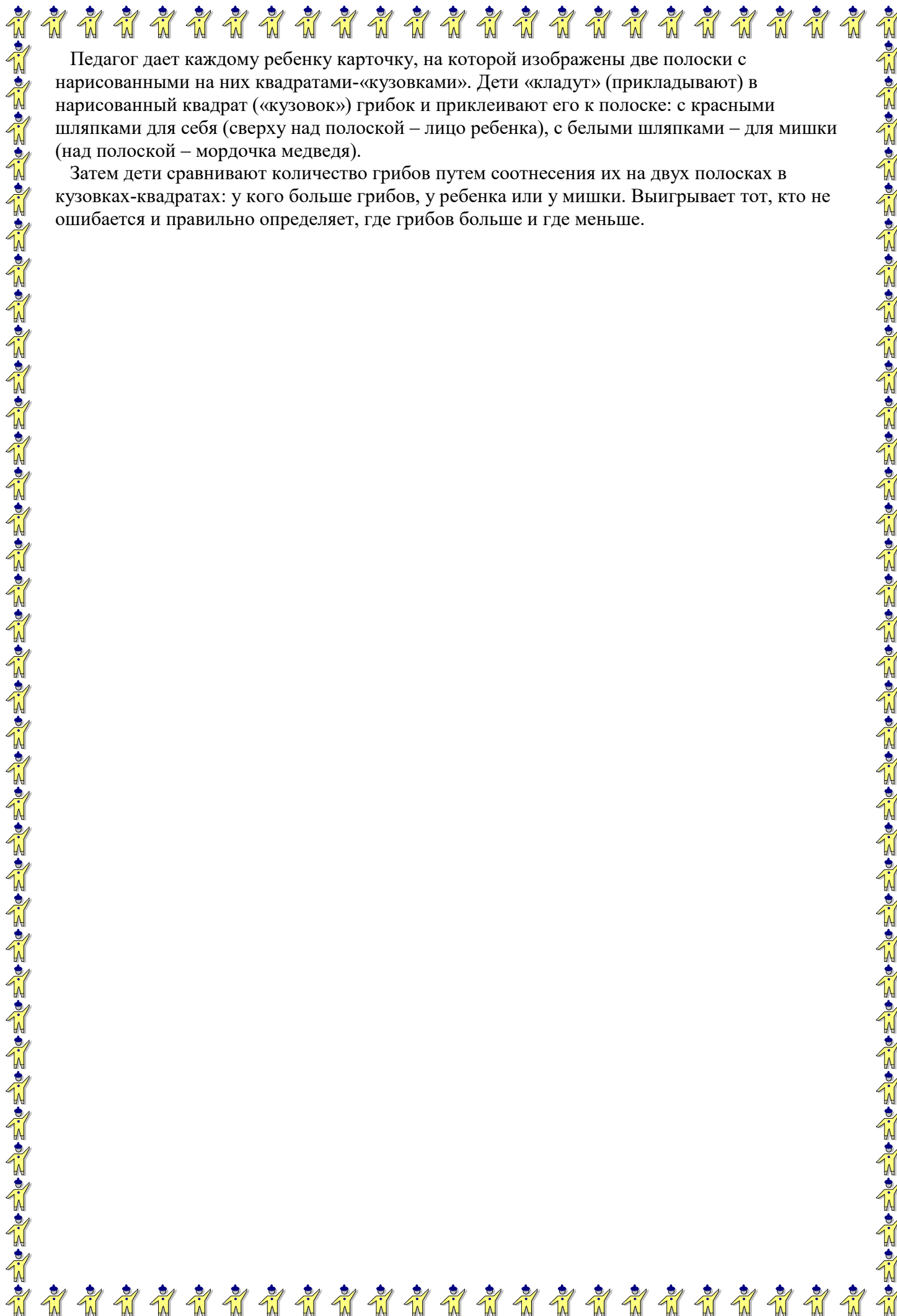
Дидактическая задача. Учить детей пользоваться способами сравнения количества предметов.

Игровая задача. Собрать грибы в кузовки.

Игровые правила. Начинать класть грибки по одному в кузовок только после сигнала воспитателя.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приглашает детей в лес за грибами. В лесу детям встречается косолапый мишка. Он тоже собирает грибы. В лесу растут грибы с красными и с белыми шляпками. Мишка любит грибы с белыми шляпками, а грибы с красными шляпками он предлагает собирать ребятам. Дети должны помочь мишке отобрать грибки в корзину.



Педагог дает каждому ребенку карточку, на которой изображены две полосы с нарисованными на них квадратами-«кузовками». Дети «кладут» (прикладывают) в нарисованный квадрат («кузовок») грибок и приклеивают его к полоске: с красными шляпками для себя (сверху над полоской – лицо ребенка), с белыми шляпками – для мишки (над полоской – мордочка медведя).

Затем дети сравнивают количество грибов путем соотнесения их на двух полосках в кузовках-квадратах: у кого больше грибов, у ребенка или у мишки. Выигрывает тот, кто не ошибается и правильно определяет, где грибов больше и где меньше.

Нравственное воспитание

Игра «Водичка, умой мое личико!»

Дидактическая задача. Формировать доброжелательное отношение друг к другу; приучать к вежливости.

Игровая задача. Помочь Буратино выполнять правила поведения.

Игровые правила. Имитировать правила поведения так, чтобы все узнали, какие это правила.
/-- Ход игры --/

Воспитатель показывает ребятам картинку, на которой изображено, как дети умываются: с удовольствием намыливают и ополаскивают руки, лицо, при этом не мешают друг другу. Потом показывает другую картинку: дети толкаются возле умывальника, брызгают друг на друга водой, пол мокрый, дети ссорятся, их волосы взлохмачены. Воспитатель просит детей сравнить картинки и сказать, какая картинка им нравится больше. Дети отмечают, что первая картинка им нравится больше, а вторая им не нравится, и объясняют почему.

Неожиданно в группу приходит Буратино, у которого порваны штаны, испачкан длинный нос, сбит набок колпачок – таким он пришел с улицы. Воспитатель спрашивает: «Буратино хочет кушать, можно ли ему идти за стол?» Дети объясняют, что сначала надо умыться.

Начинается игра «Умоем Буратино».

Все штанишки в черных пятнах, (Дети переглядываются и грозят пальцем.)

Ты, дружок, не аккуратен.

Сбит в полосочку колпак.

Нам в ответ: (Буратино отмахивается рукой.)

– Сойдет и так!

Весь в песке, в болотной тине (Буратино садится за стол.)

Был испачкан Буратино, (Дети возмущенно переглядываются.)

Как чумазый он пришел,

Так уселся он за стол.

Все ребята это знают– (Дети имитируют умывание.)

Так никто не поступает,

Перед каждой едой

Неприменно руки мой! (Дети показывают чистые ладоши.)

Два часа от грязной тины (Дети моют Буратино.)

Отмывали Буратино,

Стал наш мальчик так хорош, (Дети хвалят Буратино.)

Так красив и так пригож.

Повязал себе салфетку, (Буратино повязывают салфетку.)

Аккуратно съел котлетку, (Буратино дают тарелку с едой.)

Суп не вылил на кафтан

И «спасибо» всем сказал. (Буратино встает из-за стола и раскланивается.)

Дети участвуют в инсценировке, которую можно проводить как с помощью куклы, так и с участием ребенка, играющего роль Буратино.

Далее дети играют с воспитателем в игру «Что мы делаем, покажем»: ребята выполняют движения, а Буратино отгадывает, что они делают; затем Буратино показывает движения, а дети отгадывают (моют руки, копают лопаткой, здороваются, прощаются, благодарят, извиняются).

Игра «Утешим медвежонка»

Дидактическая задача. Поощрять попытки детей пожалеть кого-либо и помочь.

Игровая задача. Помочь медвежонку и утешить его.

Игровые правила. Показывать решение так, чтобы было всем понятно, как надо поступить.

/-- Ход игры --/

В гости к детям приходит медвежонок. Он очень расстроен, плачет. Медвежонок разбил любимое папино блюдце и теперь боится идти домой. Скоро вечер, мама и папа будут беспокоиться. Что делать? Воспитатель побуждает детей помочь медвежонку и успокоить его. Дети подходят и говорят ему утешительные слова: не плачь, не беспокойся, мы поможем, не бойся, не грусти. Медвежонок от этих слов плачет еще больше. Воспитатель говорит, что все дело в разбитом блюдце, из которого папа всегда пьет чай.

Дети решают помочь медвежонку склеить старое блюдце и сделать новое. Дети получают заготовки – «разбитое блюдце» (нарисованное блюдце с отломанным кусочком) и «склеивают» их (зарисовывают узором). Затем рисуют рядом новое блюдце и дарят медвежонку.

Медвежонок благодарит ребят. Дети играют с медвежонком в игру «Правильно или нет?»

Воспитатель показывает ситуацию: человек плачет, закрыл лицо руками. Решение: подойти и обнять, погладить по голове, сказать хорошие слова.

Подобные ситуации воспитатель показывает несколько раз, потом дети могут их создавать сами, а медвежонок будет изображать, как надо поступить.

игра «Самостоятельный енот»

Дидактическая задача. Учить правильно оценивать поступки; воспитывать самостоятельность.

Игровая задача. Показать еноту, как надо быть самостоятельным.

Игровые правила. Правильно подобрать карточку.

//-- Ход игры --//

Воспитатель обращает внимание детей на то, что кто-то пыхтит за ширмой. Это енот, он не может завязать себе шнурки. Енот сердится и кидает башмаки. Воспитатель спрашивает у енота, почему у него такое настроение. Енот отвечает, что башмаки у него плохие, не слушаются, а шнурки не хотят завязываться, поэтому он и разозлился. Енот не верит, что у детей башмаки и шнурки никогда не капризничают.

Воспитатель просит ребят показать, как надо обращаться со шнурками, чтобы они завязывались, и с ботинками, чтобы они хорошо надевались и красиво выглядели. Дети берут заготовки со шнурками и показывают, как надо их завязывать. Потом они объясняют еноту, как надо ухаживать за ботинками: мыть, смазывать кремом, сушить, ставить на полочку.

Затем дети играют в игру «Что нужно?» Воспитатель дает им карточки с изображением предметов и карточки с изображением ухода за ними (на одной карточке изображена обувь, на другой – крем для обуви; одежда – щетка; ковер – пылесос; пол – швабра и ведро). Сначала дети рассматривают карточки, потом называют изображенные предметы и способы ухода за ними, потом подбирают соответствующие карточки.

Игра «Проводим уборку»

Дидактическая задача. Воспитывать аккуратное, бережное отношение к предметам и игрушкам, желание трудиться.

Игровая задача. Научить Незнайку убирать свою комнату.

Игровые правила. Правильно подобрать карточки.

//-- Ход игры --//

Воспитатель просит детей помочь Незнайке, он не умеет убирать комнату. Дети рассказывают, как они сами заботятся обо всем, что есть в групповой комнате: протирают полки в шкафах, убирают на место игрушки, выбрасывают мусор в корзину. Незнайка хочет все это запомнить, и воспитатель предлагает поиграть.

Проводится игра «Убери на место». На карточках изображены предметы, которые надо «убрать на место», то есть подобрать к ним другие карточки, на которых изображено то место, куда надо этот предмет убрать: игрушки – на полки; книжки – в шкаф; карандаши – в коробки.

Дети рассматривают карточки, объясняют, что на них нарисовано, потом подбирают подходящий предмет.

Музыкальное воспитание

Игра «Интонационный календарь природы» («Живая картина в окне»)

Дидактическая задача. Воспитывать интонационный слух; активизировать эстетическое восприятие.

Игровая задача. Подобрать музыку к настроению природы.

Игровые правила. Слушать внимательно, не поворачиваясь во время звучания музыки, и определять созвучность пьесы и настроения природы.

//-- Ход игры --//

Музыкальный руководитель приглашает детей к окну и предлагает посмотреть, каково настроение природы в этот день. Дети стоят полукругом возле окна, и им открывается необычная картина природы в окне, словно в раме. В картине все подвижно, будто волшебник нарисовал живую картину: меняется общее настроение в зависимости от освещения, направления движения ветра, сезона. Эту картину дети периодически наблюдают в течение года и находят изменения, которые могут происходить каждую минуту: ветра не было – вдруг налетел, солнце светило – мигом спряталось за тучу.

Музыкальный руководитель беседует с детьми у окна об открывшейся им картине, учит их подмечать малейшие изменения. Затем он предлагает послушать и определить, какая из музыкальных картин подойдет к этому состоянию природы. Исполняются два контрастных музыкальных произведения, одно из которых соответствует (созвучно) настроению природы (погоды) в этот день.

Дети вместе с воспитателем отмечают лишь основную общую интонацию каждого из контрастных произведений: веселая – грустная; ласковая – тревожная (сердитая); похожая на ветерок (легкая, подвижная) – спокойная.

План игры:

- дети смотрят на картину природы за окном;
- музыкальный руководитель проводит беседу о настроении картины природы, подчеркивая слова, которые являются ключевой характеристикой ее состояния;
- дети продолжают рассматривать природу, а музыкальный руководитель играет две контрастных музыкальных пьесы, одна из которых соответствует настроению за окном;
- дети определяют, какая пьеса подходит, созвучна настроению за окном;
- музыкальный руководитель еще раз играет две пьесы и подходит к детям;
- стоя с детьми у окна, педагог еще раз сравнивает картину за окном с пьесой, которая подходит по настроению;
- музыкальный руководитель повторно играет пьесу, созвучную настроению природы за окном.

Игра «На чем играю?»

Дидактическая задача. Развивать тембровый слух; учить различать характер музыки.

Игровая задача. Успеть спрятаться от охотников (волков, лисиц).

Игровые правила. Прятаться только после смены характера музыки; убежать от охотника только после того, как раздался крик: «Сейчас поймаю!»

//-- Ход игры --//

Музыкальный руководитель приводит детей «на лужайку». На лужайке гуляют зайки. (Под дудочку дети-«зайки» пляшут). Вдруг из-за леса показались охотники. (Педагог играет на ложках так, будто скачут всадники – дети присаживаются на корточки и закрывают лицо руками – «прячутся».) Всадники не заметили заек, и зайки снова скачут. (Играет дудочка.)

Вариант игры. Охотников могут сменять другие персонажи: волки пришли на полянку, прибежали лисы и т. д. Дети должны вовремя среагировать на изменение характера музыки и тембра инструмента. В конце игры педагог, изображая голосом охотника, кричит: «Сейчас поймаю!» Дети бегут на стульчики.

Игра «Громко – тихо»

Дидактическая задача. Развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача. Собирать музыку в волшебные коробки.

Игровые правила. Собирать музыку, различая по силе звучания: громкую – в яркую коробку, тихую – в однотонную.

//-- Ход игры --//

Музыкальный руководитель (показывает две коробки). Это коробка броская, яркая, разноцветная, а вот коробка скромная, голубая, незаметная. В этих коробках я музыку сохраняю. Громкую музыку кладу в яркую, разноцветную коробку, тихую музыку – в голубую, незаметную. Вот попались мне нотки. (Высыпает на большой поднос, перемешивая, кружочки-нотки: яркие, разноцветные и однотонные, голубые.) Они звучат то громко, то тихо. Громкую музыку буду складывать в эту коробку, тихую – в другую.

Звучит громкая музыка, и воспитатель берет яркую цветную нотку и кладет ее в разноцветную коробку. Потом звучит тихая музыка, и воспитатель, показывая нотку детям, кладет ее в голубую однотонную коробку.

Музыкальный руководитель. Помогайте мне, ребятки, собирать музыку в волшебные коробки.

Звучит музыка. Дети, в зависимости от ее динамики (степени громкости), поочередно берут нотку с подноса и несут ее в разноцветную или однотонную коробку. Потом звучит следующий музыкальный отрывок – громко или тихо, и дети снова берут по одной нотке и несут в соответствующую коробку.

Игра «Кто не спит?»

Дидактическая задача. Учить детей распознавать характер музыки и отражать это в движении.

Игровая задача. Баюкать кукол и гулять с ними.

Игровые правила. Играть с куклами в соответствии с характером музыки.

//-- Ход игры --//

Музыкальный руководитель. В кукольном уголке все куклы легли спать, только кукла Катя не спит. Она не может уснуть. Что делать? (Обращается к ребенку.) Оля, это твоя дочка не спит? Знаешь, как ей помочь? Обычно мамы поют своим детям колыбельную. Как надо петь? «Баю-баю», – вот так, тихо и нежно. (Девочка поет колыбельную.) Смотри, Оля, твоя дочка уснула. Колыбельная песня помогла кукле Кате уснуть. Дети, посмотрите, спят ли ваши любимые куклы? Не спят? Тогда нужно их приласкать и песенку спеть, как это сделала Оля.

Дети берут кукол на руки и поют им колыбельные.

Затем педагог показывает детям нарисованное на картинке солнышко.

Вот и солнышко взошло,

Стало на небе светло.

Петушок с утра поет,

Малышей гулять зовет.

Дети под спокойную музыку ведут кукол гулять.

Игра повторяется, дети играют с куклами в зависимости от характера музыки.

Конструирование

Игра «Построим забор»

Дидактическая задача. Учить детей анализировать постройку, использовать в ней детали разных цветов; закреплять умение располагать строительный материал (пластины) вертикально и плотно друг к другу; учить соизмерять высоту и ширину ворот с размерами игрушки.

Игровая задача. Построить забор и воротца для Пятачка.

Игровые правила. Соорудить постройки так, чтобы Винни Пух мог проехать в воротца на машине.

//-- Ход игры --//

Воспитатель показывает на построенный им из кубиков домик и говорит детям, что Пятачок построил новый дом и решил сделать вокруг него забор, чтобы было красиво. Во дворе он посадит сад, и все, кто будет приезжать в гости к Пятачку, будут радоваться яблоням и грушам. Домик у Пятачка красного цвета с зеленой крышей, поэтому Пятачок хочет, чтобы забор был двух цветов – красного и зеленого. Кроме того, в гости к Пятачку обязательно придет Винни Пух, и надо, чтобы он смог свободно проехать в ворота.

Воспитатель предлагает детям подумать, как сделать такие ворота, в которые проедет такой большой медвежонок (показывает игрушку и сажает ее в грузовик). Дети должны примерить, какой высоты и ширины должны быть ворота.

План игры:

- воспитатель дает игровую задачу построить забор и ворота;
- дети анализируют рисунок;
- дети отбирают строительный материал для ворот;
- дети начинают строить ворота, используя знакомые способы сравнения величин предметов (накладывание, приложение и приставление);
- дети проверяют готовность ворот (проезжают мишку на грузовике под воротами);
- дети выбирают для забора материал (пластины) красного и зеленого цветов;
- дети строят забор, плотно укладывая пластины, чередуя цвета.

Игра «Построим сарай для цыплят»

Дидактическая задача. Учить возводить постройку по образцу, используя дополнительные материалы по своему замыслу.

Игровая задача. Построить сарай для цыплят и вольер для курочки.

Игровые правила. Построить так, чтобы дополнительные материалы (деревья и цветы, скамейки и т. д.) украсили постройку; объяснить, для чего они нужны.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит желтеньких цыплят (настольные игрушки). Цыплята пищат.

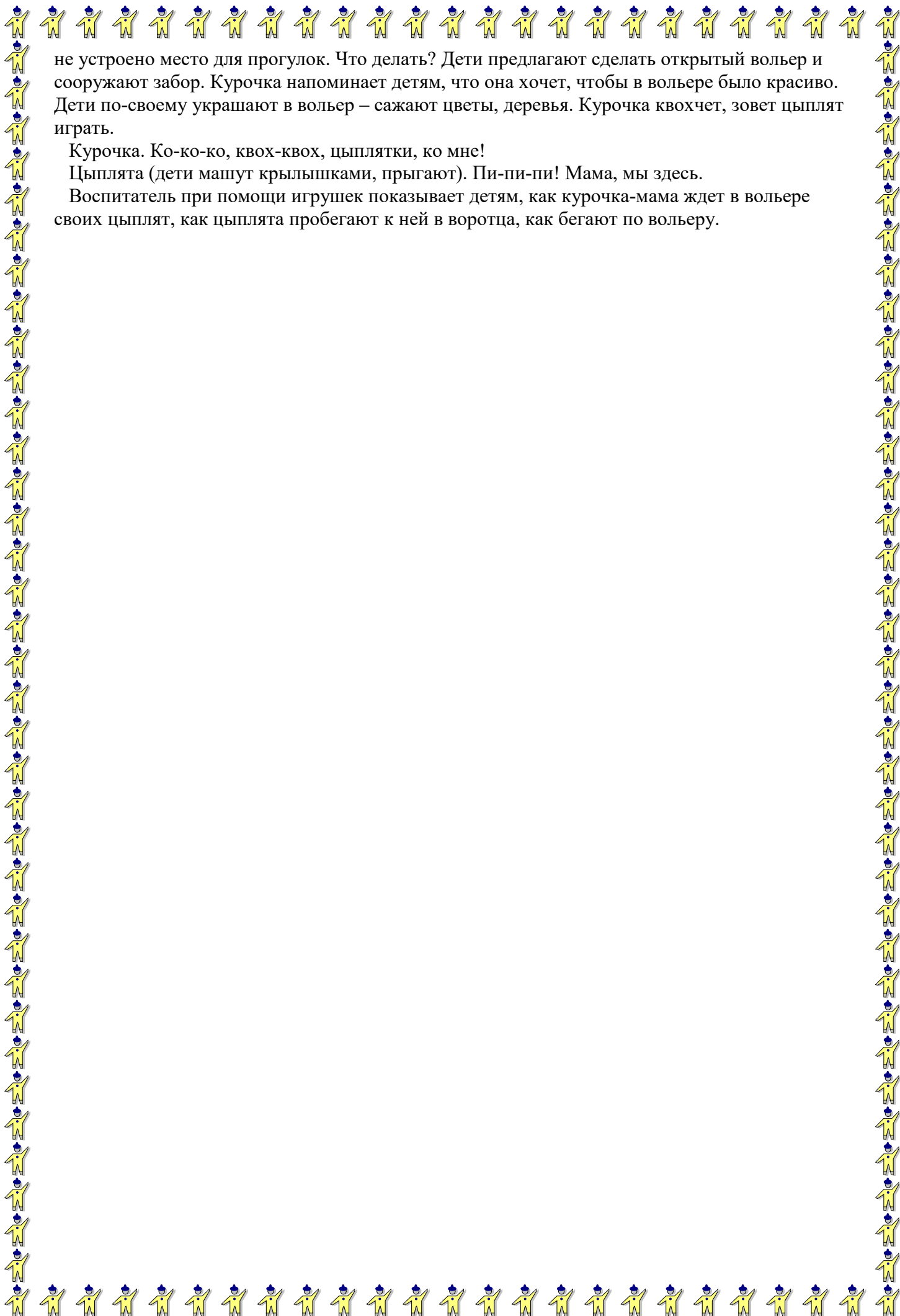
Воспитатель.

Комочки желтые не спят,
Комочки желтые пищат.
Они родились лишь вчера,
А нынче бегают с утра.

Цыплятам холодно, надо бы их пустить в сарай, но сарая нет.

Воспитатель побуждает детей построить цыплятам сарай, но сначала дети рассматривают постройку-образец (сарай), которую сделал воспитатель. Потом они выбирают материал (из кубиков, пластин, цилиндров), называют его и объясняют, для чего он нужен (на стены, на крышу) и как его укладывать (горизонтально, вертикально). Затем возводят постройку. Сарай построен. Цыплятки довольны и просят поиграть: взлетают на крышу, прячутся за сарай. Дети ищут цыплят и называют, где они сидят.

Вот мама курочка (игрушка) решила заглянуть к цыплятам и удивилась, почему возле сарая



не устроено место для прогулок. Что делать? Дети предлагают сделать открытый вольер и сооружают забор. Курочка напоминает детям, что она хочет, чтобы в вольере было красиво. Дети по-своему украшают в вольер – сажают цветы, деревья. Курочка квохчет, зовет цыплят играть.

Курочка. Ко-ко-ко, квох-квох, цыплятки, ко мне!

Цыплята (дети машут крылышками, прыгают). Пи-пи-пи! Мама, мы здесь.

Воспитатель при помощи игрушек показывает детям, как курочка-мама ждет в вольере своих цыплят, как цыплята пробегают к ней в воротца, как бегают по вольеру.

Изобразительная деятельность

Игра «Что бывает красного цвета?»

Дидактическая задача. Закреплять знание названий цветов; учить детей отбирать предметы красного цвета среди предметов разных форм и цветов.

Игровая задача. Помочь кукле Кате подобрать предметы.

Игровые правила. Подбирать предметы под цвет бантика куклы.

//-- Ход игры --//

Воспитатель раскладывает по краю стола предметы разного цвета (овощи, посуду, карандаши и др.). В гости к детям приходит кукла Катя. Она хочет подобрать к своему красному бантику такие же по цвету предметы. Дети подходят по одному и называют предмет и его цвет: красный помидор, красный карандаш и т. д. При правильном ответе кукла Катя одобрительно кивает головой, и ребенок кладет предмет в ее сумочку; если ответ неверный, то Катя отворачивается.

Игра «Такие разные платочки»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей рисовать прямые линии в разных направлениях.

Игровая задача. Украсить платочки для Андрюши и Сережи.

Игровые правила. Не перепутать подарки.

//-- Ход игры --//

Воспитатель рассказывает, что знакомый художник решил нарисовать двух своих друзей, Сережу и Андрюшу (показывает рисунок). У них красивая одежда – яркая, цветная, но у художника рано кончились краски, и он не смог разрисовать платочки, которые видны из кармашков приятелей. Художник просит ребят раскрасить платочки Сережи и Андрюши. Воспитатель дает детям листы («платочки»), и они разрисовывают их: Андрюша любит платочки в полоску, а Сережа – в клеточку. После того как дети нарисуют платочки, они должны не перепутать: Андрюша – мальчик в красной куртке, Сережа – в синей. Дети берут готовые «платочки» и дарят их приятелям (в полоску – Андрюше, в клеточку – Сереже).

Игра «Колобок»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей скатывать из комочка пластилина шар и полоску; развивать умение видеть красоту цвета на фоне разных объектов.

Игровая задача. Слепить друзей для колобка.

Игровые правила. Вылепить колобка и дорожку одного цвета.

//-- Ход игры --//

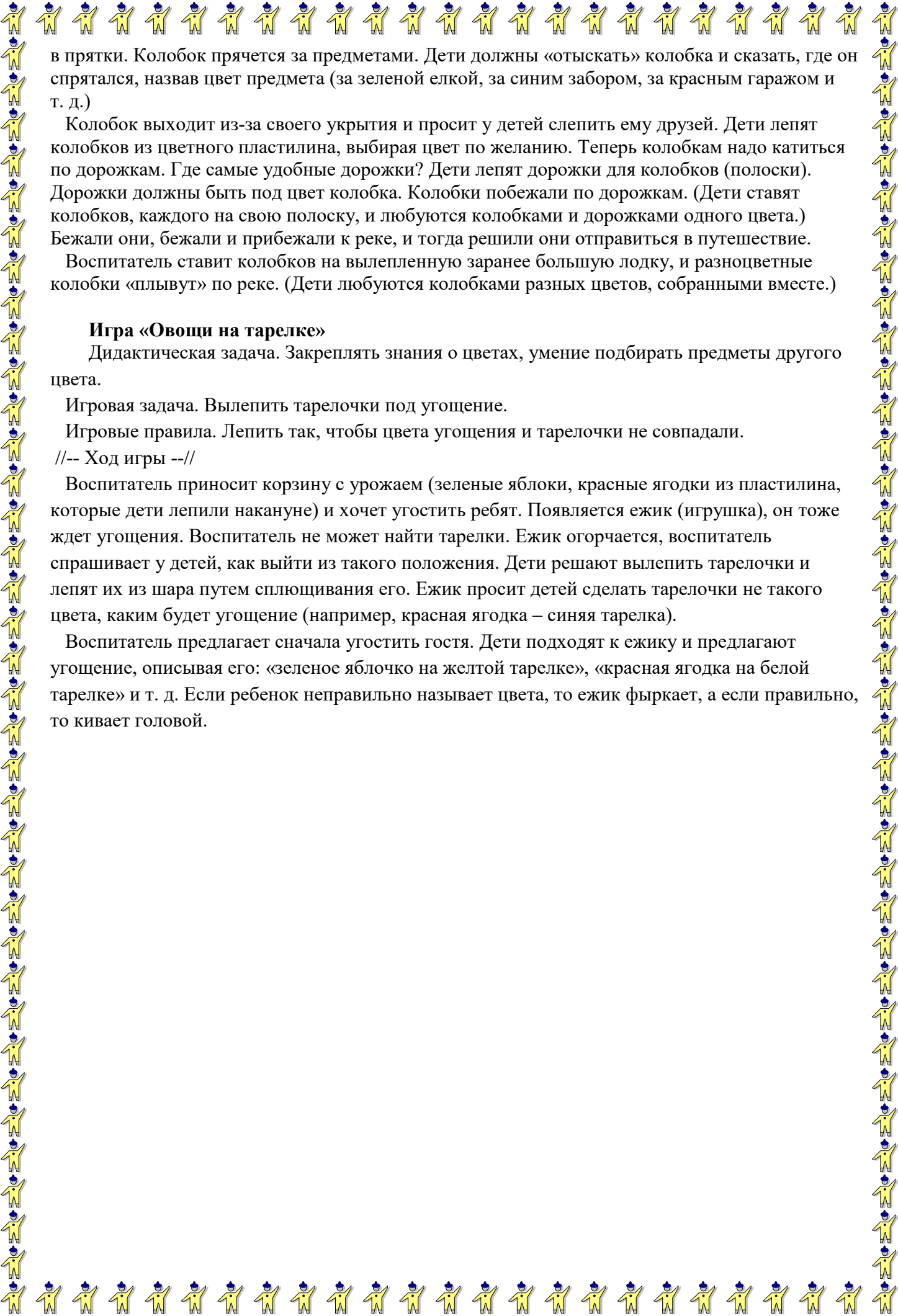
Воспитатель. Ребята, вы помните сказку «Колобок»? Жили-бы-ли дед и баба. Испекла как-то баба колобок и оставила студиться на окне, а колобок-то и убежал. (Лепит колобок из большого комка путем отщипывания.)

Я – колобок, колобок,
Колобок – румяный бок,
На сметане мешен
Да в масле пряжен.
Покатился колобок
Вдоль оврагов и дорог.

(Под веселую музыку колобок катится по столу и поет.)

Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел.

Воспитатель приглашает колобка в гости к ребятам. Колобок соглашается, но хочет поиграть



в прятки. Колобок прячется за предметами. Дети должны «отыскать» колобка и сказать, где он спрятался, назвав цвет предмета (за зеленой елкой, за синим забором, за красным гаражом и т. д.)

Колобок выходит из-за своего укрытия и просит у детей слепить ему друзей. Дети лепят колобков из цветного пластилина, выбирая цвет по желанию. Теперь колобкам надо катиться по дорожкам. Где самые удобные дорожки? Дети лепят дорожки для колобков (полоски). Дорожки должны быть под цвет колобка. Колобки побежали по дорожкам. (Дети ставят колобков, каждого на свою полосу, и любят колобками и дорожками одного цвета.) Бежали они, бежали и прибежали к реке, и тогда решили они отправиться в путешествие.

Воспитатель ставит колобков на вылепленную заранее большую лодку, и разноцветные колобки «плывут» по реке. (Дети любят колобками разных цветов, собранными вместе.)

Игра «Овощи на тарелке»

Дидактическая задача. Закреплять знания о цветах, умение подбирать предметы другого цвета.

Игровая задача. Вылепить тарелочки под угощение.

Игровые правила. Лепить так, чтобы цвета угощения и тарелочки не совпадали.

//-- Ход игры --//

Воспитатель приносит корзину с урожаем (зеленые яблоки, красные ягодки из пластилина, которые дети лепили накануне) и хочет угостить ребят. Появляется ежик (игрушка), он тоже ждет угощения. Воспитатель не может найти тарелки. Ежик огорчается, воспитатель спрашивает у детей, как выйти из такого положения. Дети решают вылепить тарелочки и лепят их из шара путем сплющивания его. Ежик просит детей сделать тарелочки не такого цвета, каким будет угощение (например, красная ягодка – синяя тарелка).

Воспитатель предлагает сначала угостить гостя. Дети подходят к ежику и предлагают угощение, описывая его: «зеленое яблочко на желтой тарелке», «красная ягодка на белой тарелке» и т. д. Если ребенок неправильно называет цвета, то ежик фыркает, а если правильно, то кивает головой.