

Картотека дидактических игр для второй младшей группы по развитию речи
(составила воспитатель МБДОУ № 45 Головачева А.П.)

ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК

Цель: Ориентироваться на род имени существительного при определении предмета по его признакам.

Оборудование: Заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Ход игры:

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец? (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)»

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны догадаться, что у зайки в лапе.

Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это? (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.»

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.)

Яблоки — это фрукты.

Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК

Цель: Учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде. Материал: Сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существительными среднего и женского рода, по числу детей.

Ход игры: Поставим на стол сундучок с картинками. Предложим детям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом вопросы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поупражняться в образовании форм именительного падежа множественного числа существительных.

ТЕРЕМОК

Цель: Ориентироваться на окончание глагола в прошедшем времени при согласовании его с существительным.

Материал: Деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Ход игры: Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим животных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в

рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Никого нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зайка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

ЧЕГО НЕ СТАЛО?

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Ход игры: Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их.

Выставляют на столе.

Комментируем:

— Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем:

«Каких игрушек не стало?»

ГДЕ НАШИ РУЧКИ?

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

— Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки! (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки! - Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.) Вот наши ножки!

Игра повторяется 2—3 раза.

Лото

Цель: Упражняться в образовании форм множественного числа существительных (в именительном и родительном падежах).

Материал: Картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка — матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Ход игры: Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные. Объясняем условия игры:

— Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро сказать об этом. Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть.

Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке, высоко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п. Задания придумываем вместе с детьми.

ПОРУЧЕНИЯ

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов скакать, ехать.

Материал: Грузовик, мышка, мишка.

Ход игры: Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!» (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь? Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

МИШКА, ЛЯГ!

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов лежать, петь.

Материал: Плюшевый медвежонок (озвученная игрушка).

Цель: В гости к детям приходит медвежонок. Рассказываем, что он умеет выполнять поручения. Медвежонок можно попросить: «Мишка, ляг на бочок... ляг на спинку... ляг на животик».

Еще он умеет петь, только надо попросить: «Мишка, спой!» (Рассказ сопровождается действиями с игрушкой.)

По желанию детей медвежонок выполняет разные задания. Если ребенок затрудняется сформулировать задание, задаем наводящие вопросы: «Ты хочешь, чтобы мишка лег? На животик или на спинку? Давай скажем вместе: мишка, ляг на животик».

Можно давать медвежонку и другие задания: поезжай (с горки), поскачи, попляши, напиши письмо и др.

ПРЯТКИ

Цель: Правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, под, перед).

Материал: Грузовик, мишка, мышка.

Ход игры: В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза.

Говорим:

— Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Сажаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подскажите мишке!

Аналогичным образом дети отыскивают вместе с мишкой мышонка, который прячется под машиной, около машины, перед машиной.

Игры и упражнения с грамматическим содержанием можно включать в сценарии коллективных занятий, а можно проводить по желанию детей с небольшими подгруппами в часы досуга. С детьми можно организовывать игры, с помощью которых они учились бы соотносить производящее и производное слова. Это делается на материале существительных, обозначающих животных и их детенышей. Формирование способов глагольного словообразования тесно связано с формообразованием. Оно осуществляется в подвижных играх, играх-драматизациях, специальных дидактических играх.

ПОТЕРЯЛИСЬ

Цель: Соотнести название животного с названием детеныша.

Материал: Игрушечный домик, животные (игрушки): утка и утенок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Ход игры: Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.

- Давайте посмотрим. Кря-кря-кря — кто это? Утка? Достаем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Маленькая? Это, ребята, утенок.

Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку.

Вася, возьми утенка. Поищи утку.

- А это чей голос — пи-пи-пи? Кто это? (Достаем цыпленка.) Кто мама у цыпленка? Как кудахчет курица? Как отзывается цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка.

Аналогичным образом обыгрываются остальные персонажи. Когда у всех малышей найдутся мамы, взрослых и детенышей сажают вместе. Пусть дети рассмотрят их, произнесут слова: утка— утенок, курица — цыпленок и др.

Затем животные уезжают на машине в гости к другим детям.

ЧЕЙ ГОЛОС?

Цель: Различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Материал: Игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

Ход игры: В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

- Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)

Ква-ква— чей это грубый голос? А кто квакает тоненько? Лягушка большая и квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные' игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы получить игрушку, ребенок должен правильно позвать ее («Лягушонок, иди ко мне!», «Утенок, иди ко мне!»)

ДОМИКИ

Цель: Употреблять названия детенышей животных.

Материал: Поднос с игрушками: бельчатами, зайчатами, утятами, мышатами и др.— по количеству детей, строительный материал.

Ход игры: Вносим в комнату поднос с игрушками. Говорим, что дети должны построить для малышей домики. Каждый сначала должен решить, для кого он будет строить домик, и правильно попросить у взрослого: «Дайте мне, пожалуйста, утенка (бельчонка)».

В случае необходимости нужно подсказать слово целиком или только его начало и попросить малыша повторить название.

На ковре раскладываем строительный материал. Дети строят для своих животных домики, играют.

ПОРУЧЕНИЯ

Цель: Называть детенышей животных.

Материал: Игрушки: бельчонок и котенок.

Ход игры: Подражаем мяуканью кошки. Спрашиваем у детей: «Кто это мяукает? Где?» Выходим вместе с ними в соседнюю комнату. - Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем маленькие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок. Животные хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает.

Бельчонок, поскачи! Вот как скачет! А котенка можно попросить: котенок, спой! Вот как поет котенок! Кого вы хотите попросить? О чем?

После игры животные прощаются с детьми и уходят (уезжают).

ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА

Цель: Соотнести названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей животных.

Материал: Белка и лиса.

Ход игры: Объясним детям содержание игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперьстройтесь в две колонны. Первая колонна — бельчата, вторая -- лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису). Если услышите танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке. При команде «Опасно!» бегите домой к своим мамам.

Выигрывает тот, кто скорее соберется.

Игра повторяется 3—4 раза.

Активизации наименований детенышей животных, соотнесению с названиями взрослых животных способствуют также пластические этюды, упражнения. Например, взрослый принимает на себя роль курицы-мамы, дети — роли цыплят. Курица с цыплятами гуляет по полянке. Все разгребают

травку, ищут червячков, пьют водичку, чистят перышки. При команде «Опасно!» цыплята бегут под крыло к маме-курице.

Для активизации наименований детенышей животных могут использоваться варианты игр «Прятки», «Где наши ручки?» («Где наши зверята? Нет наших котят? Нет наших бельчат? Вот наши зверята. Вот наши бельчата»), «Лото», «Кого не стало?..», «Чудесный мешочек» и других игр, описания которых даются ниже.

КАЧЕЛИ

Цель: Соотносить слова стихотворения с собственными движениями.

Ход игры: Дети стоят. Взрослый читает стихотворение, а дети сопровождают чтение ритмическими движениями.

Все лето качели Качались и пели, И мы на качелях На небо летели.

(Дети качают руками вперед-назад, слегка пружиня ноги в коленях.)

Настали осенние дни. Качели остались одни.

(Уменьшая ход качелей, дети пружинят в коленях и уменьшают взмах руками до постепенной остановки.)

Лежат на качелях V

Два желтых листка. И ветер качели Качает слегка.

(В. Данько. Качели.)

(Дети выполняют легкое покачивание вытянутыми вперед руками влево-вправо.)

ПЕРЕПРЫГНИ ЧЕРЕЗ РОВ

Цель: Образовывать повелительную форму глагола с помощью приставок.

Ход игры: Игроки распределяются на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой. На площадке перед каждой командой взрослый рисует две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой — это ров. На слова:

Если хочешь
Ловким быть,

Если хочешь
Быть здоров.

Если хочешь

Перепрыгни через ров! —

Сильным быть.

(По Я. Сатуновскому.)

все прыгают. Выигрывает та команда, в которой больше детей сумели перепрыгнуть через ров, не наступив на линию. Игра продолжается.

Проигравшая команда на те же слова делает вторую попытку перепрыгнуть через ров. Можно предложить детям прыгать с закрытыми глазами.

ПОЕЗД

Цель: Закреплять умение соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Ход игры: Дети стоят друг за другом, положив руки на плечи впереди стоящего. Взрослый-водящий произносит:

Чух, чух, пых-чу,

Ко-ле-са-ми

Пых-чу, вор-чу (произносится 2 раза).
раза),

Верчу, вер-чу (произносится 2

Стоять на месте не хочу!

Са-дись скорее,

Ко-ле-са-ми
Стучу, стучу.

Прокачу!
Чу! Чу!

(Е. Карганова. Поезд.)

На слова «Стоять на месте не хочу» «поезд» начинает медленно двигаться, постепенно прибавляя скорость. Затем дети выполняют движения в соответствии с текстом стихотворения. На слова «Колесами стучу, стучу» — топают ногами, на слова «Колесами верчу, верчу» — делаю/т круговые движения руками перед собой. На слова «Чу! Чу!» «поезд» останавливается.

ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ

Цель: Активизировать глагольную лексику, соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Ход игры: Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные движения (стирка белья, рисование и др.). Водящий должен по движениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дрова». При правильном ответе дети убегают, а водящий их догоняет. Пойманный становится водящим.

(Эта игра доступна не всем детям младшего дошкольного возраста. Она более популярна у старших дошкольников.)

КУРОЧКА РЯБУШЕЧКА

Цель: Упражняться в произнесении звукоподражания.

Ход игры: Из детей выбирают курочку-рябушечку, надевают ей на голову шапочку. По сигналу водящего начинается диалог:

- Курочка-рябушечка,
Куда идешь?
- На речку.
- Курочка-рябушечка, Зачем идешь?
- За водой.
- Курочка-рябушечка, Зачем тебе вода?
- Цыплят поить. Они пить хотят.
На всю улицу пищат — Пи-пи-пи!

(Русская народная песенка.) После слов «На всю улицу пищат» дети-цыплята убегают от курочки и пищат (пи-пи-пи). Дотронувшись до пойманного ребенка, курочка произносит: «Иди к колодцу пить водицу». Пойманные дети выходят из игры. Игра повторяется с выбором новой курочки-рябушечки.

МОЛЧАНКИ

Цель: Образовывать глаголы приставочным способом.

Ход игры: Перед началом игры дети хором произносят:

Первенчики, червенчики. Зазвенели бубенчики. По свежей росе. По чужой полосе. Там чашки, орешки, Медок, сахарок, Молчок!

(Русская народная песенка.) После слова «молчок» все должны замолчать и замереть. Ведущий (взрослый) наблюдает за детьми. Если кто-то рассмеется, заговорит или пошевелится, то дает ведущему фант.

В конце игры дети выкупают фанты, выполняя действия по команде (залезь под стол и вылезти обратно; подпрыгни на месте два раза; выйди из комнаты и войди обратно; отодвинь стульчик и снова задвинь; выгляни в окошко; присядь и встань; подбрось мячик; перепрыгни через веревочку и т. п.).

В эту игру с интересом играют дети среднего дошкольного возраста. С младшими детьми лучше разыгрывать фант сразу, как только кто-то из играющих рассмеется или заговорит; команды придумывает взрослый. Более старшие дети придумывают команды сами.

ДОБАВЬ СЛОВО

Цель:Находить нужное по смыслу слово (глагол).

Материал: Кукла Гена.

Ход игры: Игра начинается с беседы о том, как дети помогают родителям, что умеют делать. Далее скажем детям, что к ним в гости пришел Гена. Он тоже любит помогать родным: бабушке, дедушке, папе, маме, братику и сестричке.

А что именно умеет делать Гена, дети должны будут сейчас угадать.

Гена.

Я умею постель (глагол подбирают дети) убирать. Я умею пол ... (подметать). Я умею пыль ... (вытирать). Я умею посуду ... (мыть, полоскать). Я умею постель ... (застилать). Я умею цветы ... (поливать). Я помогаю стол ... (накрывать). Я помогаю тарелки ... (расставлять) Я помогаю вилки ... (раскладывать) Я помогаю крошки ... (сметать) Я помогаю комнату ... (убирать) При повторном проведении игры дети от хороших высказываний переходят к индивидуальным (глагол называет тот, к кому непосредственно обратится Гена).

НЕВИДИМКИ

Цель:Образовывать формы глагола второго лица единственного и множественного числа.

Материал: Куклы, шапка-невидимка, ширма, музыкальные инструменты (игрушки), кукольная мебель.

Ход игры: В гости к детям приходит Невидимка. Он говорит, что у него есть шапка-невидимка. Когда ее наденешь, сможешь быть невидимым.

Показывает шапку, надевает ее и сразу же прячется за ширму. Затем

Невидимка рассказывает и показывает, что он любит и умеет делать (танцевать, петь, читать стихи, бегать, прыгать, играть на музыкальных инструментах, сидеть, стоять, ходить и пр.).

Невидимка надевает свою шапку, прячется за ширму и выполняет одно из названных действий. Дети угадывают, что Невидимка делает, задавая ему вопросы: «Ты спишь?», «Ты делаешь зарядку?» и т. п. Выигрывает тот, кто угадает; он же получает право быть Невидимкой.

Когда игра станет хорошо знакомой детям, можно будет выбирать двух Невидимок, тогда они будут образовывать форму множественного числа глаголов.

НАЗОВИ, ЧТО СДЕЛАЛ УМЕЙКА

Цель: Составлять (дополнять) предложения с однородными сказуемыми.

Материал: Бумага, ножницы и др. (по усмотрению взрослого).

Ход игры: В гости к детям приходит Умейка, который все умеет делать (ребенок должен быть подготовлен заранее). Взрослый дает ему задание так, чтобы никто не слышал: «Подойди к столу, возьми бумагу, отрежь полоску и отдай Сереже». Умейка начинает выполнять задание, а дети в это время внимательно следят за ним. Потом они называют все, что делал Умейка. Выигрывает тот ребенок, который правильно перечислил все действия, выполненные Умейкой. Ребенок-победитель получает право заменить гостя. Задания Умейке могут быть самые разные: беги к двери, попрыгай и побегги обратно; подойди к столу, возьми книгу и отдай ее Вадиму; возьми машину, поставь в гараж; выйди из комнаты и войди обратно; подойди к кубику и перепрыгни через него; возьми мяч и подбрось его вверх; уложи куклу спать.

КТО БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ НАЗОВЕТ

Цель: Активно использовать в речи глаголы, образовывать различные глагольные формы..

Материал: Картинки: предметы одежды, самолет, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход игры: Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображенным на картинках. Например:

что можно сказать о самолете, что он делает? (Летит, гудит, взлетает, поднимается, садится...);

что можно делать с одеждой? (Стирать, гладить, надевать, зашивать, чистить...);

что можно сказать о дожде? (Идет, моросит, льет, капает, хлещет, шумит, стучит по крыше...);

что можно сказать о снеге? (Идет, падает, кружится, летает, ложится, блестит, тает, переливается, скрипит...);

что можно делать с куклой? (Укладывает спать, кормить, катать в коляске, лечить, водить гулять, одевать, наряжать, купать...);

что делает собака? (Лает, грызет кости, виляет хвостом, подпрыгивает, скулит, ходит, бегаёт, охраняет...);

что можно сказать о солнце? (Светит, греет, восходит, заходит, печет, поднимается, опускается, сияет, улыбается, ласкает...).

Такую игру можно проводить на разные темы: «Предметы домашнего обихода», «Явления природы», «Времена года», «Животные и птицы» и др.

ЧЕЙ ГОЛОС?

Цель: Образовывать глаголы от звукоподражательных слов.

Материал: Игрушки: кошка, собачка, курочка, петушок, автомобиль.

Ход игры: В гости к детям приезжают на автомобиле игрушки. Взрослый показывает их (по одной), а дети называют.

— Кукареку! Кто это? (Петушок.) Как кукарекает петушок? (Кукареку.)

— Куд-куда, куд-куда! Кто это? (Курочка.) Как кудахчет курочка?

— Гав, гав, гав! Кто это? (Собачка.) Как лает собачка?

— Мяу, мяу! Кто это? (Кошка.) Как мяукает кошка?

— Гав, гав, гав! Чей это голос? (Собачки.) Что она делает? (Лает.)

- Мяу, мяу! Чей это голос? (Кошки.) Что кошка делает? (Мяукает.)
- Куд-куда, куд-куда! Чей это голос? (Курочки.) Что делает курочка? (Кудахчет.)
- Кукареку! Кто это? (Петушок.) Что делает петушок? (Кукарекает.)

ПРОФЕССИИ

Цель: Соотносить существительное с глаголом.

Материал: Картинки (фотографии) с изображениями людей разных профессий (хлебороб, пекарь, аптекарь, портной, продавец, почтальон, солдат).

Ход игры: Взрослый задает вопросы, дети отвечают.

- Пашет, сеет, хлеб убирает, кто? (Хлебороб.)
 - А кто хлеб нам выпекает? (Пекарь.)
 - Кто лекарства отпускает? (Аптекарь.)
- Кто одежду шьет нам на стужу и зной? (Портной.)
 - Кто ее продает, наконец? (Продавец.)
- К нам приходит с письмом Прямо в дом — кто же он? (Почтальон.)
- Служит дорогой Отчизне Старший брат. Охраняет наши жизни, Он ... (Солдат.)

— Когда вы станете взрослыми, каждый из вас будет иметь какую-то профессию. Все они очень важны, будь это профессия хлебороба, пекаря, аптекаря, портного, продавца, почтальона или строителя. Но главное, кем бы ты ни стал,— хорошо и честно трудиться.

ПОДАРКИ

Цель: Соотносить глагол с существительным.

Материал: Кукла Оля, корзинка, дудочка, шапочка, конфета (шоколадка), птичка, жук, рыбка, собачка.

Ход игры: Взрослый говорит детям, что у куклы Оли сегодня день рождения. Она пришла с подарками, которые ей подарили друзья. (Все подарки находятся в корзинке.)

- Вова подарил подарок, в который можно дудеть. Что подарил Оле Вова? После ответов детей дудочку вынимают из корзинки и кладут на стол. Далее игра продолжается по мотивам стихотворения Э. Мошковской «Какие бывают подарки». Сопровождается действиями с игрушками.
 - Коля подарил то, что можно надеть. Что можно надеть?
- Петя подарил вкусный подарок, который всем нравится. Этот подарок можно съесть, а золотая бумажка останется.
 - Саша подарил такой подарок, который может летать, сидеть в клетке и петь.
 - Витин подарок может ползать.
 - Толин подарок умеет плавать и грести плавниками.
 - Миша принес подарок, который ходит!

Который хвостом виляет и лает,
И каждый этот подарок желает. — Теперь Оле хочется узнать, что дарят вам в день рождения родные и друзья, что вы делаете со своими подарками.

У ДЯДЮШКИ ЯКОВА (Русская народная игра)

Цель: Соотносить глагол с действием, которое он обозначает.

Ход игры: Дети идут по кругу и декламируют:

У дядюшки Якова семеро детей.
Семеро, семеро веселых сыновей.
Они и пили, и ели.
Друг на друга все смотрели,
И все делали вот так.
И вот этак, и вот так.

На последние две строчки круг останавливается, и ведущий, а затем и все играющие выполняют различные действия: дудят, барабанят, трубят, звонят в колокольчики, играют на гитаре, на гармошке и т. д. По окончании каждого действия ведущий спрашивает: «Что делали сыновья?» Дети отвечают, и игра

продолжается.

рифму.

ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Цель: Ориентируясь на окончания глаголов, подбирать слова в

Материал: Кукла Умейка.

Ход игры: Взрослый рассказывает, что Умейка хотел почитать детям стихи, но по дороге растерял все последние слова. Предлагает помочь Умейке.

Читает стихи, дети договаривают нужные слова.

Голосок твой так хорош — Очень сладко ты (поешь).

(С. Маршак.)

Зайка звонко барабанит, Он серьезным делом (занят).

(И. Токмакова.)

Телефон опять звонит, От него в ушах (звенит).

(А. Барто.)

Скачут побегайчики —

Солнечные зайчики...

Где же зайчики?

Ушли.

Вы нигде их не (нашли)?

(А. Бродский.)

Я рубашку сшила мишке, Я сошью ему штанишки. Надо к ним карман
(пришить) И платочек (положить).

(З. Александрова.)

В заключение дети могут сами почитать Умейке стихи.

ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ...

Цель: Самостоятельно образовывать форму сослагательного наклонения глаголов.

Ход игры: Взрослый читает детям сказку К. И. Чуковского «Федорино горе».

По окончании задает вопросы:

— Почему все вещи убежали от Федоры?

— Что было бы, если бы вы все игрушки разбросали, поломали?

- А что было бы, если бы вы берегли игрушки, обращались с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали после игры по своим местам?
- Что было бы, если бы вы разбрасывали свою обувь где попало?
- Что было бы, если бы вы поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер?
- А если бы вы посуду после обеда вымыли и убрали в буфет?

ШУТОЧНОЕ ПИСЬМО

Цель: Уточнить значения глаголов.

Ход игры: Детям читают шуточное письмо, которое будто бы написал мальчику Коле его дядя из дома отдыха. Дети должны заметить и исправить ошибки, содержащиеся в письме.

«Здравствуй, Коля. Пишу тебе письмо из дома отдыха. Мне тут очень интересно и весело живется. Расскажу тебе несколько случаев.

Выхожу я как-то во двор и вижу, что все отдыхающие проснулись и глазами пережевывают пищу, ушами смотрят, зубами ходят, ногами слушают, носом работают, руками нюхают».

Дети называют ошибки, взрослый помогает вопросами («Что делают глазами?» И т. п.).

«Вчера у нас была экскурсия в детский сад. Пришли мы туда, а там: плакса делает все левой рукой, левша плачет, капризуля дерется, забияка капризничает».

Дети отвечают на вопрос: «Что перепутал дядя?»

«А еще мы были в деревне. Там очень интересно: козы мычат, коровы блеют, кузнечики гогочут, гуси стрекочут».

Дети снова исправляют ошибки.

ЧТО ТЫ СЛЫШАЛ?

Цель: Использовать разные способы образования глаголов.

Ход игры: При помощи считалки выбирается водящий. Он садится с завязанными глазами на стул в дальний угол комнаты. Затем кто-нибудь из играющих проделывает несколько движений (действий). Например, отодвигает стол, переставляет стул на другое место, подходит к двери, открывает и закрывает ее, вынимает из замка ключ и кладет его на стол, наливает воду из графина в стакан и т. п. Задача водящего — внимательно прислушиваясь, постараться по звукам понять и запомнить все, что происходит. Когда ему разрешат снять повязку с глаз, он должен рассказать обо всем и по возможности повторить все действия в той же последовательности, в какой они совершались.

Потом можно выбрать другого водящего и повторить игру, но действия играющих должны быть уже другими.

Вариант игры. Все дети закрывают глаза и слушают, что делает водящий, а затем рассказывают.

ПЕТУШКИ

Цель: Соотнести по смыслу глагол с действием, которое он обозначает.

Ход игры: Взрослый читает стихотворение, а дети изображают петушков, о которых в нем говорится.

Петушки распетушились. Но подраться не решились. Если очень петушиться.
Можно перышек лишиться. Если перышек лишиться. Нечем будет
петушиться.

(В. Берестов. Петушки.)

ГУСИ

Цель: Использовать в речи однокоренные слова.

Материал: Игрушки или картинки: гусь, гусыня, гусята.

Ход игры: Взрослый рассматривает с детьми игрушки (картинки): «Это... гусь.
Он крыластый, горластый, у него красивые ласты. Ноги, как ласты.
А это — мама... гу... сыня. У гуся и гусыни — дети-гусятки. Гу...сята. Один
гу...сенок, много — гусят.

Тот, кто с гусятами близко знаком. Знает: гусята гуляют гуськом. Тот же, кто
близко знаком с гусакон, К ним ни за что не пойдет босикон.

(В. Берестов. Гуси.)

Покажите, как гусята гуляют гуськом. Шеи вытянули, лапами-ластами
шлепают, переваливаются. Идут гусята гуськом за мамой-гусыней и папой-
гусакон».

НЕПОСЛУШНАЯ КУКЛА

Цель: Уточнить значения глаголов.

Ход игры: Дети слушают стихотворение В. Берестова «Непослушная кукла»,
затем говорят, что перепутала кукла, что она делала не так.

Нашей кукле каждый час Мы твердим по двадцать раз: «Что за воспитание!
Просто наказание!»

Просят куклу танцевать,
Кукла лезет под кровать.
Что за воспитание!

Просто наказание! Все играть — она лежать, Все лежать — она бежать.
Что за воспитание! Просто наказание!

Вместо супа и котлет
Подавайте ей конфет.
Что за воспитание!

Просто наказание! Ох, намучились мы с ней. Все не так, как у людей. Что за
воспитание! Просто наказание

СЕРЕЖА И ГВОЗДИ

Цель: Подбирать рифму, ориентируясь на окончания глаголов.

Ход игры: Взрослый дважды читает стихотворение В. Берестова «Сережа и
гвозди». При повторном чтении дети помогают ему, подсказывая слова
(глаголы).

Сотрясается весь дом. Бьет Сережа молотком. Покраснев от злости. Забывает
гвозди. Гвозди гнутся. Гвозди мнутся, Гвозди извиваются. Над Сережею они
Просто издеваются.

В стенку не вбиваются. Хорошо, что руки целы! Нет, совсем другое дело
Гвозди в землю забивать! Тук — и шляпки не видать. Не гнутся. Не ломаются.
Обратно вынимаются.(В. Берестов. Сережа и гвозди.)

Картотека дидактических игр по введению в звуковую действительность для 2-й младшей группы.

«Угадай, что делать»

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна.

Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Подготовительная работа. Приготовить по 2 флажка на каждого ребенка.

Ход: Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Методические указания. Взрослому необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений; чередовать громкое и тихое звучание тамбурина надо не более четырех раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

«Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Ход: Взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Методические указания. Воспитатель проводит игру, меняя звучание бубна 3 – 4 раза.

«Догадайся, что звучит 2»

Цель: Продолжать вычленять и узнавать звуки отдельных музыкальных инструментов.

Ход: Воспитатель показывает музыкальные инструменты поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными инструментами, а дети распознают, чему принадлежат разные зву

«Догадайся, что звучит 1»

Цель: Познакомить детей со звуками окружающего мира, их вычленять и узнавать.

Ход: Воспитатель показывает предметы поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными предметами, а дети распознают, каким предметам принадлежат разные звуки. Объясняет, что звуков в мире много и все звучат по-своему.

«Где позвонили?»

Цель. Учить детей определять направление звука. Развитие направленности слухового внимания.

Подготовительная работа. Взрослый готовит звоночек.

Ход: Дети садятся в кружок. Взрослый выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить.

Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, взрослый говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего.

Методические указания. Игру повторяют 4-5 раз. Нужно следить, чтобы водящий во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, водящий поворачивается лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

«Бабочка, лети!»

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Ход: Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые!

Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели.

Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

Методические указания. Игру повторяют несколько раз, каждый раз с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добирая воздуха.

Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может закружиться голова.

«Пускание корабликов»

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения длительно произносить звук ф на одном выдохе или многократно произносить звук п (п-п-п) на одном выдохе. Воспитание умения сочетать произнесение звука с началом выдоха.

Подготовительная работа. Взрослый готовит таз с водой и бумажные кораблики.

Ход: Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Вызванные дети, сидя на стульчиках, дуют на кораблики, произнося звук ф или п. Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно дуть на него не торопясь, сложив губы, как для произнесения звука ф. Можно дуть, просто вытягивая губы трубочкой, но, не надувая щек. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п...» - дует ребенок. (При повторении игры нужно пригнать кораблик к определенному месту.)

Методические указания. Следить, чтобы при произнесении звука ф дети не надували щеки; чтобы дети произносили звук п на одном выдохе 2-3 раза и не надували при этом щеки.

«Громко — тихо»

Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо.
Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Ход: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигнализирует тихо: «би-би». Как сигнализирует маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигнализирует громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

«Часы»

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: В-ль: Послушайте, как тикают часы: «Тик-так, тик-так», как бьют часы: «Бом-бом...». Чтобы они ходили, нужно их завести: «трик-трак...»!

- Давайте заведем большие часы (дети повторяют соответствующее звуко сочетание 3 раза); идут наши часы и сначала тикают, потом бьют (звуко сочетания повторяются детьми 5-6 раз).

- Теперь заведем маленькие часы, часы идут и тихо поют, часы очень тихо бьют (дети каждый раз голосом имитируют ход и звон часов).

Картотека дидактических игр для 2-й младшей группы.

Дид. игра «Медвежата мед едят»

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: Воспитатель говорит детям, что они будут медвежатами, а медвежата очень любят мед. Предлагает поднести ладонь поближе ко рту (пальцами от себя) и «слизывать» мед – дети высовывают язык и не дотрагиваясь до ладошки, имитируют, что едят мед. Затем, поднимая кончик языка, убирают его. (обязательный показ всех действий воспитателем.)

Игра повторяется 3-4 раза.

Потом воспитатель говорит: «Медвежата наелись. Они облизывают верхнюю губу (показ), нижнюю губу (показ). Гладят животики, говоря: «У-у-у» (2-3 раза).

Дид. игра «Лягушка и лягушата»

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: Воспитатель делит детей на две группы: это большие и маленькие лягушки. Говорит: «Большие лягушки прыгают в пруд, плавают в воде и громко квакают: «Ква-ква» (дети имитируют, что плавают, и громко квакают).

Маленькие лягушата тоже прыгают в пруд, плавают, тихонько квакают (дети имитируют действия и тихо квакают). Устали все лягушки и уселись на берегу на песочек». Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

Дид. игра «Покормим птенчиков»

Цель: Развивать речевой аппарат детей.

Ход: (Я – мама-птица, а вы мои детки-птенчики. Птенчики веселые, они пищат: «пи-пи», - и машут крыльями. Полетела мама-птица за вкусными крошками для своих деток, а птенчики весело летают и пищат. Прилетела мама и начала кормить своих деток (дети приседают, поднимают головы вверх), птенчики широко открывают клювики, им хочется вкусных крошек.

(Воспитатель добивается, что бы дети пошире открывали рот). Игра повторяется 2-3 раза.

Дид. упр. «На приеме у врача»

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: Кукла – врач. Она хочет посмотреть, не болят ли у детей зубы.

В: Покажите доктору свои зубы (воспитатель с куклой быстро обходит детей и говорит, что у всех зубы хорошие. Теперь врач проверит, не болит ли у вас горло. К кому она подойдет, тот широко откроет рот (дети широко открывают рот).

Врач доволен: горло ни у кого не болит.

Дид. игра «Узнай по голосу»

Цель: Уточнить и закреплять правильное произношение звуков.

Ход: Воспитатель показывает игрушки и спрашивает кто это, просит произнести, как оно кричит. Закрывает ширму и одна подгруппа детей берет игрушки и поочередно говорит за своих животных. Другая группа отгадывает, кто кричал.

Дид. игра «Кто в домике живет?»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать речевое дыхание детей.

Ход: (Воспитатель показывает картинку с изображением собаки). Кто это? Собака лает громко: «ав-ав». А это кто? (ответы детей) Щенок лает тихо (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). (Воспитатель показывает картинку с изображением кошки). Кто это? Кошка мяукает громко: «Мяу-мяу». А это кто? (ответы детей) котенок мяукает тихонечко.

Пошли зверюшки домой (картинки убираются за кубики). Отгадайте, кто в этом домике живет: «ав-ав» (произносится громко)? (Ответы детей)

Правильно, собака (показывает картинку). Как она лаяла? (ответы детей).

Отгадайте, кто в этом домике живет: «мяу-мяу» (произносит тихо)? Как котенок мяукал?

Аналогично дети отгадывают, кто живет в других домиках и повторяют звукосочетания по несколько раз.

Дид. игра «Кто как кричит?»

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: У мамы птицы был маленький птенец (выставляет картинку). Мама учила его петь. Птица пела громко: «чирик - чирик» (дети повторяют звукосочетание). А птенец отвечал тихо: «чирик-чирик» (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). Летал птенец и улетел далеко от мамы (переставляет картинку с изображением птенца подальше). Птица зовет сыночка. Как она его зовет? (Дети вместе с воспитателем повторяют звукосочетание). Птенец услышал, что мама его зовет, и зачирикал. Как он чирикает? (Дети тихо произносят). Прилетел он к маме. Птица запела громко. Как?

Дид. игра «Позови свою маму»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: У всех детей предметные картинки с детенышами животных.

Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица) Позови, цыпленок, свою маму. (Пи-пи-пи) Воспитатель имитирует кудяхтанье курицы и показывает картинку.
Такая же работа проводится со всеми.

Дид. игра «Отзовись»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: Воспитатель: Это коза (показ картинки). Она как кричит? Кто у нее детеныш? Как он кричит? Это овца (показ картинки). Как она блеет? А ее детеныш – ягненок как кричит? и тд. Картинки выставляются на фланелеграф.

Воспитатель раздает детям картинки с изображением животных и птиц. Детеныши гуляют (дети выходят из-за столов), травку щиплют, крошки щиплют. Чья мама или чей папа позовет детеныша. Тот должен покричать – ответить им – и побежать – поставить картинку рядом с ними.

Воспитатель произносит крик животного или птицы. Ребенок, у которого изображен детеныш произносит звуки и ставит картинку на фланелеграф.

Дид. игра «Магазин»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: Воспитатель предлагает пойти в магазин и купить игрушки. Купить можно только, если поговоришь как игрушка. Дети подходят к столу и произносят характерные звукосочетания для данной игрушки (ду-ду, ме-ме, би-би).

Дид. игра «Будь внимательным»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: Воспитатель: у меня разные картинки, если я покажу картинку, где нарисовано животное, вы должны покричать так, как оно кричит, и поднять синий кружок. Если я покажу игрушку, вы поднимаете красный кружок и называете игрушку.

Дид. игра «Колокольчики»

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: В: Посмотрите, это большой колокольчик, а это маленький колокольчик. Девочки будут маленькими колокольчиками. Они звенят: «Динь-динь-динь».

Мальчики будут большими колокольчиками. Они звенят: «Дынь-дынь-дынь».

Воспитатель предлагает «позвенеть» и спеть песенки сначала девочкам, затем мальчикам. Упражнение повторяется 2 раза, затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

Дид. игра «Идут животные»

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: Воспитатель делит детей на четыре группы – это слоны, медведи, поросята и ежи.

Воспитатель: Идут слоны, они топают ногами очень громко (дети громко произносят звуко сочетание «топ-топ-топ», повторяют его 3-4 раза.

- Идут медведи, они топают потише (дети повторяют звуко сочетание 3-4 раза немного потише).

- Идут поросята, они топают еще тише...

- Идут ежики, они топают очень тихо...

- Пошли слоны (дети идут по группе, топают и громко произносят звуко сочетание).

Такая же работа проводится с другими животными. Затем дети меняются ролями по своему выбору, и игра повторяется.

Дид игра «Кукушка и дудочка»

Цель: Развивать фонематический слух детей, речевое внимание.

Ход: В: В лесу живет птица – кукушка (показ картинки). Она кукует: «Ку-ку, ку-ку» (дети повторяют звуко сочетание 3-4 раза). Однажды дети пришли в лес обирать грибы. Много набрали грибов. Устали, сели на полянке отдохнуть и заиграли в дудочки: «Ду-ду-ду» (дети повторяют звуко сочетание 3-4 раза). Воспитатель делит детей на две группы – кукушки и дудочки. Без системы 6-7 раз дает разные команды (то кукушкам, то дудочкам). Затем дети меняются ролями, и игра повторяют.

Дид. игра «Забей гвоздик молоточком»

Цель: Развивать фонематический слух детей, речевое внимание.

Ход: В: Когда стучит большой молоток, то слышно: «Тук-тук-тук» (дети повторяют звуко сочетание 5-6 раз). Когда стучит маленький молоточек, то слышно: «Тюк-тюк-тюк» (дети повторяют звуко сочетание 5-6 раз).

Давайте забьем гвоздь большим молотком...

Теперь забьем маленький гвоздик маленьким молоточком...

Закройте глаза и послушайте, какой молоток стучит (без системы воспитатель повторяет звуко сочетания 4-5 раз, а дети говорят, какой молоток стучит).

Дид. упр «Подуем на шарик»

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: Дети берут шарик за нитку, держат его перед ртом и произносят: «Пф-ф-ф» (дуют на шарик). Упражнение повторяется 3 раза, потом дети отдыхают и повторяют упражнение еще 3 раза.

Дид. упр «Ветерок».

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: Дети берут листочек за нитку, держат его перед ртом и произносят: «Пф-ф-ф» (дуют на осенний лист). Упражнение повторяется 3 раза, потом дети отдыхают и повторяют упражнение еще 3 раза.

Дид. упр. «Оближем губы»

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: Воспитатель: Давайте съедим конфету (дети и воспитатель имитируют, что едят конфеты, и причмокивают). Конфеты вкусные, оближем губы (показ: языком провести по верхней губе от края до края, затем по нижней губе – должны получаться круговые движения).

Дид. игра «Гуси»

Цель: уточнить и закрепить произношение звука а, готовить детей к составлению текста –описания.

Материал: картина «Гуси»

Ход: Воспитатель показывает детям картину, они ее вместе рассматривают. Это гуси. Гуси белые и серые. У гуся длинная шея и красные лапы. Гусь кричит: га-га-га. Какая шея у гуся? Какие лапы? Как гусь кричит? (Ответы детей.) сейчас мы будем гусями. Ходим переваливаемся с ноги на ногу. (Воспитатель показывает, как ходят гуси. Дети повторяют за ним движения.)

Гогочем: га-га-га.

В: Гуси-гуси!

Дети: Га-га-га

В: Есть хотите?

Дети: Да-да-да

В: Покажите как гуси широко раскрывают клюв.

Дети: Га-га-га.

В: Есть хотите?

Дети: Да-да-да

Захлопали гуси крыльями, улетели.

(Игра повторяется 3-4 раза)

Дид. игра «Научим зайку правильно говорить»

Цель: Развивать интонационную выразительность.

В: Зайчик принес с собой чудесный мешочек. В нем лежат разные картинки.

Зайчик будет говорить. Что на них нарисовано. Если он скажет неверно, вы научите говорить его правильно.

Ишка – дети поправляют «мишка»

Елочка – белочка

Оник – слоник

(После «обучения» зайка начинает называть все предметы правильно.)

Дид. игра «Загадки»

В: Наша лягушка любит отгадывать загадки.

В-ль с помощью жестов, мимики, звуков изображают животное, дети отгадывают загадку. Воспитатель предлагает прочитать стихотворение об угаданном животном. (Зайку бросила хозяйка... Мишка косолапый...)

Далее загадки загадывают дети.

Картотека подвижных игр для 2-й младшей группы.

«Пройди – не задень»

(игры с ходьбой и бегом)

На полу расставляются кегли (булавы) в два ряда. Расстояние между рядами – 35-40 см, а между кеглями одного ряда – 15-20 см. Дети должны пройти или пробежать по коридорчику, не задев кегли.

«Пройди – не упади»

(игры с ходьбой и бегом)

Инструктор кладет на пол доску шириной 25-30 см, а за ней раскладывает кубы, бруски на расстоянии 25-30 см один от другого. Предлагает детям пройти по трудной дорожке, сначала по доске, стараясь не оступиться, затем перешагивая через кубики, бруски, не задевая.

«Бегите к флажку»

(игры с ходьбой и бегом)

Дети сидят или стоят на одной стороне комнаты. На противоположной стороне, на расстоянии 6-8 м от них, на стульях или на скамейке разложены флажки (кубики). Дети по предложению инструктора идут к флажкам, берут их и направляются к инструктору. Затем по его сигналу бегут к стульям, кладут флажки и возвращаются обратно.

«Кот и мыши»

(игры с ходьбой и бегом)

Дети сидят на скамейке – это мыши в норках. В противоположной стороне комнаты сидит кот, роль которого исполняет инструктор. Кот засыпает (закрывает глаза, а мыши разбегаются по всей комнате. Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе. Когда остальные мыши спрячутся в норки, кот еще раз проходит по комнате, затем возвращается на свое место и засыпает.

«Птички в гнездышках»

(игры с ходьбой и бегом)

Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты, - это гнездышки. По сигналу инструктора все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, разыскивая корм, снова летают, размахивая руками-крыльями. По сигналу инструктора «Птички, в гнездышки!» возвращаются на свои места.

«Воробышки и автомобиль»

(игры с ходьбой и бегом)

Дети садятся на скамейку на одной стороне площадки – это воробышки в гнездышках. На противоположной стороне встает инструктор. Он изображает автомобиль. После слов инструктора: «Полетели воробышки на дорожку» дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками-крыльями.

По сигналу инструктора «Автомобиль едет, летите, воробышки, в свои гнездышки!» автомобиль выезжает из гаража, воробышки улетают в гнезда (садятся на места). Автомобиль возвращается в гараж – воробышки полетели.

«Найди свой домик»

(игры с ходьбой и бегом)

Инструктор предлагает детям выбрать домики. Это могут быть стулья, скамейки, кубы, обручи, начерченные на земле кружки. У каждого отдельный домик. По сигналу инструктора дети выбегают из домиков, расходятся по площадке и резвятся до тех пор, пока инструктор не скажет «Найди свой

домик! ». По этому сигналу дети бегут в свои домики.

«Пройди и не сбей»

(игры с ходьбой и бегом)

На полу в один ряд расставляют несколько кеглей или кладут кубики на расстоянии не менее 1 м один от другого. Дети должны пройти на другую сторону комнаты, огибая кегли (змейкой) и не задевая их.

«Т а к с и»

(игры с ходьбой и бегом)

Дети становятся внутри большого обруча (диаметром 1м, держат его в опущенных руках: один — у одной стороны обода, другой — у противоположной, друг за другом. Первый ребенок — водитель такси, второй — пассажир. Дети бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями.

«Огуречик, огуречик. »

(игры с ходьбой и бегом)

Дети становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне живет мышка (инструктор или кто-либо из детей). Все идут по площадке по направлению к мышке и произносят:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот конечик:

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

С окончанием слов мышка начинает ловить убегающих детей

«Мы топаем ногами»

(игры с ходьбой и бегом)

Инструктор вместе с детьми становится в круг на расстоянии выпрямленных в сторону рук. В соответствии с произносимым текстом дети выполняют упражнения:

Мы топаем ногами,

Мы хлопаем руками,

Киваем головой.

Мы руки поднимаем,

Мы руки опускаем,

Мы руки подаем.

С этими словами дети дают друг другу руки, образуя круг, и продолжают:

И бегом кругом,

И бегаем кругом.

Через некоторое время инструктор говорит: «Стоять!» Дети замедляют движение, останавливаются. При выполнении бега можно предложить детям опустить руки.

«По ровненькой дорожке»

(игры с прыжками)

Дети вместе с инструктором на одной стороне площадки намечают место, где у них будет дом, и отправляются в путь. Инструктор произносит текст, в соответствии с которым дети выполняют разные движения: идут, прыгают,

приседают.
По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке
Шагают наши ножки,
Раз-два, раз-два! (Идут.)
По камешкам, по камешкам,
По камешкам, по камешкам
В ямку – бух! (Прыгают.)
По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке
Устали наши ножки,
Устали наши ножки.

(Дети идут, а затем приседают на корточки.)

Вот наш дом,
Здесь мы живем.
(Все бегут в дом.)
«С кочки на кочку»
(игры с прыжками)

На площадке инструктор чертит круги диаметром 30-35 см. расстояние между ними примерно 25-30 см. Это кочки, по которым нужно перебраться на другую сторону болота. По кочкам можно перешагивать, перебегать, перепрыгивать.

«Через ручеек»
(игры с прыжками)

На площадке чертятся две линии на расстоянии 15-20 см – это ручеек. В помещении можно положить на пол два шнура на таком же расстоянии один от другого. Нескольким детям предлагают подойти поближе к ручейку и перепрыгнуть через него, оттолкнувшись двумя ногами одновременно. Рекомендации. Инструктор может сказать детям, что ручеек глубокий, поэтому надо прыгнуть как можно дальше, чтобы не попасть в него и не замочить ноги.

«Лягушки»
(игры с прыжками)

Посередине площадки чертят большой круг или кладут толстый шнур в форме круга – это болотце. Дети-лягушки располагаются по краю болотца, а другие дети садятся на стулья, расставленные вдали от болотца. Инструктор вместе с детьми, сидящими на стульях, говорит следующие слова:

Вот лягушки по дорожке
Скачут, вытянувши ножки,
Ква-ква-ква, ква-ква-ква,
Скачут, вытянувши ножки.

Дети, стоящие по кругу, прыгают, продвигаясь вперед, изображают лягушек. По окончании текста дети, сидящие на стульях, хлопают в ладоши – пугают лягушек; дети-лягушки прыгают через черту – в болотце и садятся на корточки. Затем игра повторяется.

«Поймай комара»

(игры с прыжками)

Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру круга. Инструктор находится в середине круга. В руках у него прут длиной 1-1,5 м, к которому шнуром привязана фигурка комара (из бумаги или материи). Инструктор кружит шнур немного выше голов играющих – комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками.

Поймавший комара говорит: «Я поймал».

Рекомендации. Надо следить, чтобы дети не уменьшали круг при подпрыгивании. Вращая прут, инструктор то опускает, то поднимает его, но на такую высоту, чтобы дети могли достать комара.

«Зайчата»

(игры с прыжками)

Все дети – зайчики. Они располагаются на пригорке. Им может служить горка на площадке или в комнате. Инструктор говорит:

В поле на пригорке
Зайчики сидят,
Свои лапки греют,
Ими шевелят.

Дети делают соответствующие движения (хлопают в ладоши, шевелят руками). Через некоторое время инструктор и дети говорят:

Крепче стал мороз никак,
Мы замерзнем, сидя так.
Чтоб согреться поскорей,
Будем прыгать веселей.

Дети сбегают с горки, начинают бегать, подпрыгивать, постукивать лапкой о лапку. По сигналу инструктора возвращаются на горку.

«Проползи – не задень»

(игры с ползанием и лазаньем)

Дети располагаются в одной стороне комнаты. На расстоянии 3-4 м от них ставятся стулья, на их сиденьях – гимнастические палки или длинные рейки. Двое или трое детей должны проползти под палками, стараясь не задеть их, доползти до скамейки, на которой лежат флажки, встать, взять флажки и помахать ими, затем бегом возвратиться обратно.

«Пробеги, как мышка, пройди, как мишка»

(игры с ползанием и лазаньем)

Дети располагаются у одной стены комнаты. Инструктор ставит перед ними две дуги: первая дуга высотой 50 см, за нею на расстоянии 2-3 м вторая, высотой 30-35 см. Инструктор вызывает одного ребенка и предлагает ему пройти под первой дугой на четвереньках, как мышка, т. е. опираясь на ступни ног и на ладони. Под второй дугой – пробежать, как мышка (на ладонях и коленях, затем вернуться на свое место).

«Наседка и цыплята»

(игры с ползанием и лазаньем)

Дети, изображающие цыплят, вместе с наседкой находятся за натянутой

между стульями на высоте 35-40 см веревкой. Это их дом. На противоположной стороне площадки сидит большая птица. Наседка зовет цыплят: «Ко-ко-ко». По ее зову цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют, ищут корм, приседают, наклоняются, перебегают с места на место. По сигналу инструктора «Большая птица летит!» птица ловит цыплят, а те убегают от нее и прячутся в домиках.

«Мыши в кладовой»

(игры с ползанием и лазаньем)

Дети стоят за стульями (скамейками) или сидят на них на одной стороне площадки – это мышки в норках. На противоположной стороне, на высоте 40-50 см, натянута веревка, за ней кладовая. В стороне от играющих сидит инструктор, исполняющий роль кошки. Когда кошка засыпает, мышки пробираются в кладовую, подлезая под веревку. В кладовой они находят себе лакомства, приседают, грызут сухари, перебегают с места на место, чтобы найти что-нибудь вкусное. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами.

Мыши убегают из кладовой (подлезают под веревку) и прячутся в норки (кошка не ловит мушей, она только делает вид, что хочет поймать их). Не поймав никого, кошка возвращается на место и засыпает. Игра продолжается.

«Подбрось – поймай»

(игры с бросанием и ловлей)

Один ребенок или несколько детей берут по мячу и встают на свободное место на площадке. Каждый подбрасывает мяч прямо над головой двумя руками и старается его поймать. Если ребенок не сможет поймать мяч, то поднимает его с пола и снова подбрасывает.

«Поймай – прокати»

(игры с бросанием и ловлей)

Напротив ребенка на расстоянии 1, 5-2 м от него стоит инструктор. Он бросает мяч ребенку, а тот ловит его и катит обратно к инструктору.

«Сбей булаву (кеглю)»

(игры с бросанием и ловлей)

На полу или земле чертят линию или кладут веревку. На расстоянии 1-1, 5 м от нее ставят две-три большие булавы (расстояние между ними 15-20 см).

Дети по очереди подходят к обозначенному месту, берут в руки лежащие рядом мячи и катят их, стараясь сбить булаву. Прокатив три мяча, ребенок собирает их и передает следующему играющему.

«Кто дальше бросит мяч (мешочек, снежок)»

(игры с бросанием и ловлей)

Дети стоят на одной стороне зала или площадки за начерченной линией или положенной веревкой. Все по сигналу инструктора бросают мячи вдаль.

Каждый должен заметить, куда упал его мяч. По сигналу инструктора дети бегут к своим мячам, останавливаются возле них, двумя руками поднимают мячи над головой. Инструктор отмечает тех, кто бросил мяч дальше всех.

После этого дети возвращаются обратно за линию.

«Попади в круг»

(игры с бросанием и ловлей)

Дети стоят по кругу на расстоянии двух-трех шагов от лежащего в центре большого обруча или круга диаметром 1-1,5 м. В руках у них мешочки с песком, по сигналу инструктора они бросают их в круг, по сигналу же подходят, поднимают мешочки и возвращаются на свои места.

Рекомендации. Инструктор по своему усмотрению может увеличивать или уменьшать расстояние, с которого дети бросают мешочки; их надо бросать поочередно правой и левой рукой.

«Брось через веревку»

(игры с бросанием и ловлей)

Дети располагаются на стульях вдоль одной стены зала. На высоте примерно 1 м от пола натягивается веревка. Веревку длиной 3 м с грузиками на концах можно повесить на спинки двух стульев для взрослых или на стойки для прыжков. На расстоянии 1,5 м перед веревкой кладется на пол шнур. Около него лежат один – два мяча диаметром 12-15 см. Один или двое детей подходят к шнуру, берут мячи и бросают их, пробегают под веревкой; догнав мячи, возвращаются обратно.

«Найди свое место»

(игры на ориентировку в пространстве)

Каждый играющий выбирает себе домик – место, где он может укрыться. В помещении это может быть стул, скамейка, куб; на участке можно нарисовать кружки. Дети находятся на своих местах. По сигналу инструктора выбегают на площадку, бегают легко в разных направлениях. По сигналу «Найди свое место!» возвращаются на свои места.

«Найди, что спрятано»

(игры на ориентировку в пространстве)

Дети стоят по кругу или в шеренге. Инструктор кладет на пол перед ними три – пять предметов (кубики, флажки, погремушки, мячи, кольца) и предлагает их запомнить. Затем играющие по сигналу инструктора поворачиваются спиной к центру круга или лицом к стене. Инструктор прячет один или два предмета и говорит: «Раз, два, три! Повернись и посмотри!». Дети поворачиваются лицом к предметам и, внимательно присматриваясь к ним, вспоминают, каких нет. Инструктор предлагает детям найти эти предметы в комнате. Когда предметы будут найдены, игра повторяется.

«Угадай, кто и где кричит»

(игры на ориентировку в пространстве)

Дети встают в круг спиной к центру. Инструктор стоит в кругу. Он назначает водящего, который тоже становится в середину круга. Кому-то из детей предлагают прокричать, подражая какому-либо домашнему животному или птице: кошке, собаке, петуху. Ребенку, стоящему в центре круга, надо отгадать, кто и где кричал.

«Найди свой цвет»

(игры на ориентировку в пространстве)

Инструктор раздает флажки трех-четырех цветов: красные, синие, желтые, зеленые. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определенных цветов. После слов инструктора «Идите гулять»

дети расходятся по площадке в разные стороны. Когда инструктор скажет: «Найди свой цвет», дети собираются у флажка соответствующего цвета. Рекомендации. Вместо флажков каждому ребенку можно дать квадратики, кружочки разного цвета, по которым они будут находить свой флаг.

Картотека сюжетно-ролевых игр для 2-й младшей группы.

Собираемся на прогулку

Цель: развивать у детей умение подбирать одежду для разного сезона, научить правильно называть элементы одежды, закреплять обобщенные понятия «одежда», «обувь», воспитывать заботливое отношение к окружающим.

Оборудование: куклы, одежда для всех периодов года (для лета, зимы, весны и осени, маленький шкафчик для одежды и стульчик.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: в гости к детям приходит новая кукла. Она знакомится с ними и хочет поиграть. Но ребята собираются на прогулку и предлагают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята предлагают ей свою помощь. Дети достают из шкафчика кукольную одежду, называют ее, выбирают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспитателя в правильной последовательности они одевают куклу. Затем дети одеваются сами и выходят вместе с куклой на прогулку. По возвращении с прогулки дети раздеваются сами и раздевают куклу в нужной последовательности, комментируя свои действия.

Магазин

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше

дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Игрушки у врача

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

День рождения Степашки.

Цель: расширить знания детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепить знания о столовых предметах, воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь, расширить словарный запас: ввести понятия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».

Оборудование: игрушки, которые могут прийти в гости к Степашке, столовые предметы – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюдца, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель сообщает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, предлагает пойти к нему в гости и поздравить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и поздравляют его. Степашка предлагает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью воспитателя сервируют стол. Необходимо обращать внимание на взаимоотношения между детьми в процессе игры.

Строим дом.

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Зоопарк

Цель: расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.

Оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Детский сад

Цель: расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных

ситуаций.

Парикмахерская

Цель: познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Оборудование: халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера – расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен и т.

д.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем

Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую.

В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

«Уложим кукол спать»

Цели: закрепить умение сравнивать два предмета по длине, ширине и высоте приемом приложения друг к другу, воспитывать доброжелательность.

Оборудование: 2 куклы, разные по росту, 2 кровати разной длины, 2 стула разной высоты, 2 простыни разной длины, 2 одеяла разной ширины.

Ход игры: В гости к детям приходят две куклы. Дети знакомятся с ними, играют, угощают их вкусным печеньем, чаем. Дети и не заметили, как пришла пора отдохнуть куклам. Их надо уложить в кровать. Так как эти куклы разные по росту, им надо правильно подобрать кровать и постель. Дети с помощью воспитателя выполняют это задание. Из коробочки они достают простыни, одеяло, сравнивают их и застилают постель, правильно укладывают кукол спать. Воспитатель следит за речью детей, акцентируя внимание на то, чтобы они правильно употребляли слова результата сравнения: «выше – ниже»; «шире – уже»; «длиннее – короче».

«Катя заболела»

Цели: разнообразить ролевое участие детей в игре с куклой; способствовать обогащению сюжета детских игр; развивать речь детей и обогащать словарный запас; помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре; воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

Материал и оборудование: шпатель, фонендоскоп, градусник, лекарства (используются предметы заместители); сумка доктора, халат, колпак (в 2-3 экземплярах).

Ход игры: Воспитатель сообщает детям, что её дочка заболела.

- Надо уложить Катю в постель и вызвать доктора. Я сама буду доктором. У меня есть халат, колпак и инструменты.

-Вова, а ты хочешь быть доктором?

-Вот тебе тоже халат, колпак и инструменты. Давай вместе лечить кукол, начнём с моей дочки Кати. Давай послушаем её. Что для этого нужно? (трубка.)

-Слышишь, как бьётся Катино сердечко: "Тук-тук-тук"?

-Дыши, Катя. Теперь ты, Вова, попроси Катю глубоко дышать.

-Сейчас поставим Кате градусник. Вот так. Теперь посмотрим её горло. Где же ложечка?

-Катя, скажи: «А-а-а».

-Видишь, Вова, горло у Кати красное и температура высокая. Дадим ей лекарство.

-Теперь Катя пусть поспит.

«Построим куклам дом»

Цели: учить подбирать игрушки и атрибуты для игры, объединяться по двое-трое для самостоятельных игр; продолжать развивать интерес к играм с куклами и строительным материалом; развивать речь детей и обогащать словарный запас; помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре; воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

Материал и оборудование: Набор строительного материала: кубики, кирпичики, пластины; куклы разных размеров; образные игрушки (заяц, мишка, белочка, лисичка и т.д.).

Ход игры: Воспитатель обращается к детям:

-К нам в гости пришла кукла Света. Она говорит, что ей негде жить. Давайте построим для Светы дом. Кто хочет построить дом?

Воспитатель сажает куклу на ковёр.

-Из чего будем строить дом? (из кирпичиков).

-Как мы поставим кирпичики? (узкой стороной).

-Это будут стены дома, а как сделать крышу? (надо положить кирпичик сверху на стены).

Если кукла высокая, то воспитатель показывает, как построить высокий дом.

-Теперь надо сделать двери, чтобы в доме было тепло.

При этом можно поставить один или два кирпичика независимо от величины построенного дома.

В процессе строительства дома воспитатель привлекает к работе и других, заинтересовавшихся игрой детей: одному предлагает сделать забор, другому - дорожку к дому и т. д. Поощряет совместные игры детей.

«Профессии»

Цели: развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, помочь создать игровую обстановку; обогащать словарный запас, закреплять звукопроизношение; формировать у детей умение использовать строительный напольный материал, разнообразно действовать с ним; закрепить ранее полученные знания о труде врача, продавца, парикмахера; воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

Ход игры: Воспитатель:

Строим кровати, стул, кран для мытья рук, накрываем стол. Кубики носим по одному, никому не мешая. Доктор, парикмахер и продавец идут на свою

работу. А остальные ребятки заботятся о своих детках. (Помогаю развернуть игру, наладить взаимоотношения между теми, кто выбрал определенные роли, помогаю реализовать в игре впечатления, полученные детьми ранее.)

Проходит определенное время игры.

Воспитатель:

В нашем городке наступил вечер, рабочий день закончился, закрывается больница, парикмахерская, магазин. Все убираем на место.

Все ребятки справились, скажите, кем сегодня ты был, Ваня? Как ты заботился о своем сыночке? Куда с ним ходил? Даша, а ты чем кормила свою дочку? Юля, на какую кроватьку ты спать положила доченьку? Каким доктором был Кирилл? Парикмахер? Продавец?

«Больница»

Цели: продолжать знакомить детей с профессиями врач и медсестра; вызвать интерес к профессиям медицинских работников; развивать речь детей и обогащать словарный запас; помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре; воспитывать чуткое и внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Оборудование: медицинские карточки по количеству детей, игрушечный фонендоскоп, шпатель, зеркало ЛОРа, градусник, зелёнка, стол, 2 белых халата для врача и медсестры, 2 белых шапочки, вата, бинт, шприц.

Ход игры: Воспитатель-врач разыгрывает диалог с зайкой- пациентом (ребенок).

В р а ч. Больница открывается. Я — врач. Кто пришел ко мне на прием?

Пациент-зайчик (жалобно). Я - доктор.

В р а ч. Садитесь, больной. Что у вас болит?

Пациент. У меня кашель, болят ушки.

Врач. Давайте я вас послушаю. Дышите глубже. (Слушает больного трубкой.)

Вы сильно кашляете. Покажите уши. Уши воспалились. А теперь надо измерить температуру. Возьмите градусник. Температура высокая. Вам надо пить лекарство. Вот это. (дает флакон.) Наливайте в ложечку и пейте каждый день. Вы поняли?

Пациент. Да. Я буду пить лекарство, как вы велели. Спасибо, доктор. До свидания.

«Купание куклы»

Цели: учить объединять игры единым сюжетом: сначала куклу надо раздеть, выкупать, одеть, уложить спать, правильно называть предметы и их назначение; закреплять разнообразные игровые действия; развивать игровые умения и навыки; обогащать словарный запас; воспитывать уважительное отношение к друг другу и бережное отношение к игрушкам.

Оборудование: ванночка, мыло (кирпичик), мыльница, полотенце, ковшик (все предметы в 2-3 экземплярах); кукла Катя (у неё «испачканы» руки).

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к кукле, спрашивает:

Ах ты, девочка чумазая,
Где ты руки так измазала?
Затем говорит детям.

-Кукла Катя испачкалась. Надо её выкупать. Что нам для этого нужно? Когда мытьё куклы закончено, воспитатель предлагает Эле вытереть её полотенцем.

-Кукла стала чистой.

Затем куклу одевают и укладывают спать.

Игру можно повторить 2-3 раза с привлечением детей, у которых низкий уровень игровых умений и навыков.

Картотека дидактические игр по экологии для 2-й младшей группы.

«Где спрятался зайчик!»

Цель: описать, назвать, растения по характерным признакам и из связи с окружающей средой. Составлять описательные загадки и отгадывать загадки о растениях.

Правила игры: назвать растение можно только после описания какого-либо признака поочередно.

Ход игры:

Игру проводят в парке, в лесу, в сквере. Из группы детей выбирают водящего, остальные делятся на две подгруппы. Водящий прячет зайчика под какое-либо растение (Дерево, кустарник) так, чтобы остальные дети не видели, куда спрятана игрушка. Затем водящий описывает растение (если затрудняется, то воспитатель помогает). Какая группа догадается быстрее, под каким растением зайчик, та идет его искать. Например, игрушка спрятана под дубом. Ведущий задает 1-й подгруппе загадку: «Это дерево, у него крепкий, могучий ствол» (Ответы детей 1-й подгруппы), 2-й подгруппе: «Листья у этого дерева осенью становятся коричневыми» (Отвечают дети 2-й подгруппы). И

т.д.

Загадки-описания идут, пока не догадается одна из подгрупп.

«Где растёт?»

Цель: учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад (имитация – картинки сада и огорода). Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

Ход игры:

Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим картинкам. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора.

После этого объявляется команда-победительница. Игра продолжается с другими командами.

«Наши друзья»

Цель: Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

Материал: карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры:

Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

«Цветочный магазин»

Цель: закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Научить группировать растения по виду.

Материал: можно использовать карточки от ботанического лото, комнатные растения можно брать настоящие, но не очень крупные.

Ход игры:

Выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.

«Почтальон принес посылку»

Цель: Формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, грибах и т.д., учить описывать и узнавать предметы по описанию.

Материал: предметы (муляжи). Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик. Можно использовать загадки.

Ход игры:

Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте. Детям предлагается описать, что находится в их пакетике по описанию или с помощью загадки.

«Съедобное – не съедобное»

Цель: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах.

Развивать память, координацию

Материал: Мяч.

Ход игры:

Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит. Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным

«Чудесный мешочек»

Цель: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Материал: Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

Ход игры:

Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

«Что сначала, что потом?»

Цель: Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных).

Материал: Карточки с разным порядком степени зрелости 3 – 4 – 5 карточек на каждый предмет (например: зеленый, маленький помидор, бурый и красный), порядком роста (семечко, росток, росток более высокий, взрослое растение).

Ход игры:

Детям раздаются карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку.

Магазин «Семена»

Цель: Развивать и закреплять знания детей о семенах разных растений. Учить группировать растения по виду, по месту произрастания.

Материал: Вывеска «Семена». На прилавке, в разных коробках с моделями: дерево, цветок, овощ, фрукт, в прозрачных мешочках, находятся разные семена с картинкой этого растения.

Ход игры:

Воспитатель предлагает открыть магазин по продаже семян. В магазине оборудуют четыре отдела. Выбирают продавцов в каждый отдел семян. По ходу игры дети-покупатели подходят к продавцам и называют свою профессию: цветовод, огородник, овощевод, лесник. За тем просят продать семена описанного ими растения и способа их выращивания (по одному в ямку, по одному в бороздку, «щепотью», рассадой).

«Все по домам!»

Цель: Формировать и закреплять знания детей разных растений (деревьев, кустов), по форме их листьев (по плодам, семенам). Закреплять правила поведения в лесу, в парке.

Материал: Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).

Ход игры:

Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводится желательно осенью (когда уже есть семена и плоды),

можно летом (только по форме листьев). Воспитатель предлагает отправиться в поход. Детям раздаются листья (плоды, семена) разных растений (кустов, деревьев). Дети делятся на отряды. Воспитатель предлагает представить, что у каждого отряда стоит палатка под каким-либо деревом или кустом. Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Пошел дождь. Все по домам!», дети бегут к своим «палаткам». Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.

«Собери грибы в лукошко»

Цель: Развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора в лесу.

Материал: Плоскостные лукошки, модель, обозначающая лес, фланелеграф, карточки с грибами (съедобными, не съедобными).

Ход игры:

Детям раздаются карточки с грибами. Задача детей назвать свой гриб, описать его, где его можно найти (под березой, в еловом лесу, на поляне, на пеньке и т.д.), какой он: съедобный положить в «лукошко», не съедобный оставить в лесу (объяснить почему).

«С какой ветки детки»

Цель: Развивать и закреплять знания детей о деревьях, их семенах и листьях. Закреплять правила поведения в лесу, в парке.

Материал: Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).

Ход игры:

Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке).

Игра проводится желательнее осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по форме листьев). Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Все детки на ветки!», дети бегут к своим деревьям или кустам. Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.

«Когда это бывает?»

Цель: Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года.

Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.

Ход игры:

Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты.

«Угадай по описанию»

Цель: Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.). Развивать память, речь.

Материал: Карточки с разнообразными видами животных, рыб, птиц, насекомых, по числу участников или больше.

Ход игры:

Карточки раздаются детям. Их задача не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.

«Рассели животных по домам»

Цель: Развивать и закреплять знания детей о местах проживания животных, названиях их жилищ. Развивать речь.

Материал: Фланелеграф, разные природные зоны земли (иллюстрации).

Маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д.

Ход игры:

На фланелеграфе расположены разные природные зоны земли. У детей маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д. Задача детей назвать свое животное, где оно живет, и поставить около нужной природной зона на фланелеграф.

«Путешествие под водой»

Цель: Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема.

Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.

Ход игры:

Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема.

Или игра проводится по типу лото.

«Четвертый лишний»

Цель: Уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

Материал: карточки с разнообразными объектами.

Ход игры:

Выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.

Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

«Соберем урожай»

Цель: Развивать и закреплять знания детей об овощах, фруктах и ягодах. Их месте произрастания (сад, огород, грядка, дерево, куст, в земле, на земле).

Материал: Корзинки с моделями: овощи, фрукты и ягоды (одна корзинка).

Муляжи овощей, фруктов и ягод, или карточки от лото с овощами и фруктами.

Ход игры:

В определенных местах группы ставятся картинки с огородом и садом, где расположены муляжи или карточки. Детей можно разделить на две команды

огородники и садоводы. По сигналу ведущего команды собирают урожай в свою корзинку с моделью. Условие: можно переносить только по одному предмету.

«Овощехранилище»

Цель: Развивать и закреплять знания детей о внешних признаках и особенностях овощей и фруктов, их внешних признака для хранения и заготовок, способах их заготовления.

Материал: Плоскостное изображение банки для засолки и компотов, бочки для закваски, ящики для хранения, морозильная камера. Наборы маленьких карточек с овощами, фруктами и ягодами.

Ход игры:

У каждого ребенка набор маленьких карточек с овощами, фруктами и ягодами. Детей разделить на команды (в зависимости от количества детей). Каждая команда делает свои «заготовки», из своих овощей, фруктов и ягод.

Или из общего количества маленьких карточек команды (солит, квасит, складывают для хранения) выбирают, для каких заготовок нужны те или иные овощи, фрукты и ягоды.

«Зоопарк»

Цель: Формировать и расширять представления детей о питании домашних и диких животных (птицы, животные), воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

Материал: карточки разных животных, птиц, насекомых, продукты питания, овощи и фрукты.

Ход игры:

Детям предлагается покормить животных в зоопарке. Игра проходит по типу лото. Ведущий показывает карточки с продуктами питания, насекомыми.

Игрок, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного или птицы.