

Ранний возраст, развивающие игры.

1. Игры на развитие внимания
2. Игры на развитие памяти
3. Игры на развитие мышления
4. Игры на развитие сенсорной сферы
5. Игры на развитие речи
6. Игры на развитие волевых процессов
7. Игры на развитие воображения
8. Игры на развитие координации движений

1. Игры на развитие внимания:

Кто что услышит?

Цель: развитие слухового внимания; пополнение активного словаря; развитие фразовой речи.

Материал: ширма, различные звучащие предметы: звонок, молоточек, трещотка с камешками или горохом, труба, бубен и др.

Ход игры:

Взрослый за ширмой стучит молоточком, звенит в звонок и т.д. и предлагает отгадать, каким предметом произведён звук. Звуки должны быть ясными и контрастными, чтобы ребёнок мог их угадать.

Угадай, что надо делать?

Цель: развитие у детей умения переключать слуховое внимание; развитие координации движений, умения соотносить свои действия со звучанием бубна.

Материал: бубен, два флажка.

Ход игры:

У ребёнка в руках два флажка. Если взрослый громко звенит в бубен, ребёнок поднимает флажки вверх и машет ими, а если бубен звучит тихо – опускает флажки вниз.

Взрослый следит за правильной осанкой детей и точным выполнением движений. Чередовать громкое и тихое звучание бубна нужно не более 4-х раз, чтобы ребёнок мог легко выполнять упражнение.

Угадай, на чём играю?

Цель: развитие устойчивости слухового внимания, умения различать инструмент на слух по его звучанию.

Материал: музыкальные игрушки: барабан, гармоника, бубен, дудка и др., ширма.

Ход игры:

Взрослый поочерёдно показывает ребёнку музыкальные инструменты и спрашивает, как они называются. Если ребёнок не знает, взрослый называет инструменты и знакомит с их звучанием. Ребёнок слушает и рассматривает инструменты.

Когда взрослый убедится, что ребёнок усвоил названия инструментов и запомнил их звучание, игрушки убирают за ширму. Взрослый повторяет уже за ширмой игру на разных инструментах, а ребёнок по звуку пытается угадать, “чья песенка слышна”. Если ребёнок легко справляется с заданием, его можно усложнить.

Найди все одинаковые

Цель: развитие зрительного внимания (устойчивости, переключаемости, концентрации).

Материал: 5 таблиц в 16 клеток, где нарисованы картинки (не по порядку). Для детей 2 – 2,5 лет – две повторяющиеся картинки, для детей 2,5 – 3 лет – три повторяющиеся картинки в таблице.

Ход игры:

Взрослый говорит ребёнку “Вот здесь, на табличке, картинки. Посмотри и закрой все одинаковые (например, домики)”.

Найди такую же.

Цель: развитие зрительного внимания (устойчивости, переключаемости, концентрации).

Материал: 30-40 карточек с изображением знакомых ребёнку предметов, набор таких же картинок для взрослого.

Ход игры:

Ребёнку предлагают найти среди расположенных на столе карточек карточку с таким же изображением, какое ему показывают. Для этого ребёнка сначала спрашивают, что изображено на картинке, затем просят найти такую же картинку. Если ребёнок правильно выполняет задание, то обе карточки убирают.

Хлоп-хлоп.

Цель: Учить действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Материал: Цветовые карточки или цветные флажки.

Ход игры:

Педагог ставит перед собой подставку с двумя флажками разного цвета, например синего и голубого. Предлагает детям хлопать в ладоши, когда поднимает синий флажок, а с поднятием голубого флажка – положить руки на стол (показывает, как это сделать). Затем педагог попеременно поднимает флажки, то синий, то голубой, а дети производят соответствующие действия. В дальнейшем очередность в показе флажков меняется так, чтобы дети ориентировались только по цветовой сигнал.

Что изменилось, чего не стало.

Цель: развитие зрительного внимания (устойчивости, переключаемости, концентрации), памяти.

Материал: 4 картинки с изображением знакомых ребёнку предметов.

Ход игры:

Ребёнку предъявляются 4 картинки, которые он называет. Затем ребёнка просят отвернуться, а взрослый убирает одну из картинок и заменяет другой, либо меняет их местами. Просит ребёнка найти изменения.

Выбор по образцу (парные картинки)

Цель: развитие зрительного внимания (устойчивости, переключаемости, концентрации).

Материал: 6 пар одинаковых, предметных картинок.

Ход игры:

Перед ребёнком кладут две картинки. Точно такие же две картинки находятся в руках у взрослого. Взрослый соотносит их между собой, показывая, что у него и у ребёнка картинки одинаковые. Затем взрослый закрывает свои картинки, достаёт одну из них и, показывая её ребёнку, просит дать такую же. После того как ребёнок подал одну картинку, взрослый кладёт её на прежнее место перед ребёнком, просит дать вторую и т.д.

Кто внимательный?

Цель: развитие остроты слуха, умения правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым её произносят; развитие внимания и памяти, ориентировки в пространстве.

Материал: кукла, мишка, машинка.

Ход игры:

Ребёнок сидит на расстоянии 2-3 метра от взрослого, а на столе лежат игрушки. Взрослый предупреждает ребёнка: “Сейчас я буду давать тебе задания, говорить буду шёпотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы было слышно. Будь внимательным!” Затем предлагает задания:

- возьми мишку и посади в машину
- возьми мишку из машины
- посади в машину куклу
- покатай куклу в машине

Ребёнок должен услышать, понять и выполнить эти команды. Задания нужно давать краткие и простые, а произносить их тихо, но очень чётко.

Найди свою игрушку

Цель: Учить внимательно рассматривать игрушки, чтобы потом распознать свою игрушку среди других.

Материал: сюжетные игрушки разного назначения, имеющие различные свойства (цвет, величину, форму), по одной на каждого ребенка.

При первом проведении игры у всех детей должны быть игрушки, разные по своему назначению (например, машина, кукла, мишка, коляска, мячик). В дальнейшем они могут быть одинаковыми, но отличаться по отдельным признакам (например, две машины: одна большая, другая маленькая; две куклы: одна в красном, другая в желтом платье и т. п.).

Ход игры: (проводится с подгруппой из 4–6 детей).

Педагог раздает игрушки, записывает, кому какую дал, и помогает каждому начать играть с той игрушкой, которая ему досталась. Через некоторое время педагог собирает все игрушки, накрывает их салфеткой и предлагает всем найти свои игрушки. Дети по одному подходят к столу, ищут. Воспитатель либо одобряет действия ребенка: «Верно, у тебя была машина», либо говорит, что это не его игрушка, и спрашивает: «Чья она?» – затем помогает ребенку вспомнить, с какой игрушкой он играл. Дети разбирают игрушки, играют с ними.

Вновь педагог предупреждает, что скоро соберет игрушки и их надо будет опять искать, поэтому необходимо внимательно рассмотреть игрушки и запомнить. Игра повторяется.

Найди свое место

Цель: учить ориентироваться в пространстве, создавать эмоциональное отношение к игре.

Материал: Игрушки по числу детей (разные по предметному назначению или по величине, цвету), бубен или барабан.

Ход игры:

Участники игры рассаживаются на стулья, стоящие посреди комнаты. Каждому ребенку педагог дает какую-либо игрушку (кукла, мишка, собачка, кошка, погремушка, птичка, лошадка и др.) и показывает, как играть с ней (например, куклу и мишку можно укачивать, с собачкой и кошкой выполнять имитационные звуки «мяу», «ав-ав», птичку покормить с ладошки и т.п.). По сигналу барабана дети должны положить игрушки на стулья и побегать по комнате под звуки барабана (бубна). Когда звучание прекратится, им надо быстро прибежать к своим стульям и сесть. Чтобы найти свое место, ребенок должен опознать свою игрушку. Педагог следит за правильным выполнением действий, при необходимости помогает детям.

По мере усвоения игры во время бега детей можно переложить игрушки на другие стулья.

Найди свою половинку.

Цель: Продолжать учить ориентироваться на цветовой сигнал, действовать в соответствии с ним, рассказать о светофоре: красный цвет запрещает движение (стоп!), зеленый разрешает (иди!).

Материал: Картинки-половинки, изображающие предметы с разных сторон – спереди и сзади (кукла спереди и та же кукла со спины; мишка спереди и со спины; клоун спереди и со спины; дом спереди и сзади; портфель школьный спереди и сзади; шкаф спереди и сзади; матрешка спереди и сзади; телевизор спереди и сзади и др.). Целлофановые мешочки, бубен.

Ход игры: (проводится подгруппами из 6 детей).

Играющие сидят на стульях, расставленных в ряд. Педагог кладет на большой поднос мешочки с картинками и предлагает каждому взять по одному мешочку. По сигналу бубна дети разбегаются по комнате. С окончанием звучания останавливаются, педагог предлагает раскрыть мешочки, достать картинки и найти свою пару, чтобы сесть на стул рядом. Дети достают картинки и сличают их. Затем парами садятся на стулья, складывая картинки так, чтобы получилось единое двустороннее изображение.

Шагаем и танцуем

Цель: Различать звучание различных инструментов и действовать на каждое звучание по-разному: под барабан – шагать, под гармонь – танцевать.

Материал: Барабан, гармонь.

Ход игры:

1-й вариант. Дети стоят в ряд, повернувшись к педагогу. Он стоит около маленького стола, на нем лежат барабан и гармонь. Педагог объясняет детям, что под барабан надо маршировать, а под гармошку можно танцевать. Показывает, как это делать: берет в руки барабан, ударяет по нему и одновременно шагает на месте; берет гармонь, играет и приплясывает. Затем дети подражают действиям педагога: шагают под звуки барабана и пляшут под гармонь.

2-й вариант. Дети действуют уже не по подражанию педагогу, а самостоятельно. Педагог просит детей внимательно слушать: если он будет играть на барабанах, надо шагать, а если на гармонии, то нужно плясать; с окончанием звучания каждого инструмента следует прекращать движение. Перед звучанием того или иного инструмента педагог делает паузы. Если дети часто ошибаются или не знают, что надо делать, педагог вновь переходит к подражанию, т. е. сам марширует и пляшет с детьми точно по сигналам звучания барабана и гармонии.

3-й вариант. Игра проводится так же, как и во втором варианте, но дети стоят шеренгой спиной к педагогу и не видят, на чем играет педагог.

2. Игры на развитие памяти

Узнай и запомни

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

Материал: карточки с изображением 3 форм.

Ход игры:

Перед каждым ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы

бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно считает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

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

Запомни и найди

Цель: производить по представлению выбор форм, названных словом.

Материал: Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т.д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на большие карточки.

Ход игры:

Педагог раздает детям карты, они накрывают их листами бумаги. Педагог называет одну из форм, мысленно отсчитывает до 15, затем просит детей снять листы бумаги и показать на карточке нужную форму (не называет ее повторно). После этого показывает маленькую карточку-образец, дети проверяют свой выбор. «Правильно, это круг», – говорит педагог, вновь называя форму.

Найди похожую

Цель: Продолжать учить запоминать формы; мысленно по представлению сопоставлять объемную форму с плоскостной; закреплять названия «круглый», «квадратный», «овальный», «треугольный».

Материал: Объемные игрушки разной формы (шар, мяч, юла, неваляшка, часы настольные, телевизор и др.), плоскостные формы-образцы белого цвета (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник).

Ход игры:

Перед педагогом на столе разные игрушки. Он показывает их детям и накрывает салфеткой. Потом поднимает одну из геометрических форм, например круг. Дети 2–3 сек смотрят на него. Педагог закрывает круг бумагой, отсчитывает до 15, снимает салфетку с игрушки и просит одного из детей найти игрушку. Затем педагог открывает образец, сравнивает его с игрушкой: «Правильно, они похожи, мяч круглый». Если же выбор сделан неправильно, он говорит: «Нет, я показала круг, а зеркало овальное» – и вновь просит ребенка найти такую же форму, как образец. Ребенок, который правильно выбрал игрушку, уносит ее с собой.

Угадай, чего не стало

Цель: Продолжать учить детей называть геометрические формы (квадрат, овал, круг, прямоугольник, треугольник), запоминать их, оперировать образом форм в представлении.

Материал: Карточки с геометрическими формами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник – ромб), экран, наборное полотно.

Ход игры:

Педагог вставляет карточки в наборное полотно и просит назвать эти формы. Затем закрывает наборное полотно экраном, одну форму убирает. (Название ее дети должны хорошо знать.) Убирает экран. Спрашивает, какой формы нет. («Угадайте, что я спрятала».) Дети называют. При повторении игры расположение форм на наборном полотне меняется.

Запомни и назови.

Цель: Вспоминать нужный цвет по его названию, удерживая в памяти определенное время; учить сосредоточиваться на цели, которая отсрочена от инструкции.

Материал: Листы лото с четырьмя квадратами разного цвета. На каждом листе различное расположение квадратов, могут отсутствовать те или иные цвета (например, на одном – красный, оранжевый, желтый, зеленый; на другом – оранжевый, зеленый, красный, желтый; на третьем – голубой, синий, фиолетовый, зеленый и т. д.), маленькие карточки тех же цветов или покры-1аются квадраты на листах лото.

Ход игры:

Принцип организации и проведения игры остается прежним. После того как дети снимут чистые листы, они должны назвать цвет карточки, которую показал педагог.

Какого цвета нет?

Цель: Продолжать формировать интерес к игре с цветом, ориентировку на цвет; учить запоминать цвет, активизируя внимание; стимулировать активное употребление знакомых названий цветов.

Материал: Наборное полотно, крупные цветные карточки, лист белой бумаги.

Ход игры: Педагог располагает на доске наборное полотно и вставляет в него в случайном порядке четыре цветные карточки (названия цветов которые знакомы детям), просит назвать цвета. Затем закрывает полотно листом бумаги и незаметно забирает одну из карточек. Снимает бумагу и спрашивает, какого цвета нет. Игра повторяется, каждый раз педагог меняет местами цветные карточки.

В дальнейшем увеличивается количество карточек и их расцветка.

Бегите ко мне!

Цель: развитие слуховой и зрительной памяти; умения ориентироваться в пространстве; укрепление мышц туловища и ног, развитие двигательной активности.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках. Взрослый садится напротив детей, у противоположной стены. Он обращается к детям и говорит: “Бегите ко мне!”, - при этом манит их рукой. Когда прибегают дети, взрослый обнимает их и говорит: “Прибежали, прибежали! Ну, теперь бегите назад!”

Дети поворачиваются и бегут назад. Взрослый говорит им вслед: “Убегайте, убегайте!”

Дети садятся на стульчики. “Отдохнули? – спрашивает взрослый. – Ну, бегите опять ко мне, бегите, бегите! Кто быстрее?”

Найди снегурочку!

Цель: развитие внимания, памяти.

Ход игры:

Взрослый наряжает куклу Снегурочкой и прячет её на участке так, чтобы никто из детей не знал об этом. Во время прогулки взрослый говорит о том, что сегодня к ним в гости обещала прийти Снегурочка – она хочет поиграть и поплясать с детьми. Наверное, она уже пришла и спряталась, чтобы её поискали. Когда дети находят Снегурочку, они играют и с ней, водят хоровод.

Маленькие ножки бежали по дорожке

Цель: формирование правильной осанки; развитие зрительной и слуховой памяти, сообразительности, концентрации и устойчивости внимания, мышления (умения создать образы лёгкого и быстрого, медленного и тяжёлого движения); развитие у ребёнка умения согласовывать свои движения с действиями других.

Ход игры:

Ребёнок и взрослый садятся лицом к друг другу. Взрослый просит ребёнка показать свои ножки. Ребёнок поднимает ножки. Взрослый говорит: “Ножки у тебя маленькие, но бегают быстро. Покажи, как ножки бегают”. Ребёнок бежит и проговаривает:

Маленькие ножки бежали по дорожке.

Маленькие ножки бежали по дорожке.

Затем взрослый говорит, что у медведя ноги большие, идёт он медленно: “Большие ноги шли по дороге. Большие ноги шли по дороге”. Припевка повторяется несколько раз.

Ребёнок в соответствии со словами и ритмом припевки то бежит, то ходит, создавая образы то быстрой и лёгкой, то медленной и тяжёлой поступи.

Играем в прятки

Цель: развитие внимания, памяти; знакомство с некоторыми музыкальными инструментами.

Ход игры:

Один угол комнаты отгораживается яркой занавеской, чтобы там мог спрятаться ребёнок. Взрослый, предлагая ребёнку поиграть в прятки, прячется за шкаф, за занавеску и т.д., кричит “Ау!” Ребёнок находит взрослого то в одном, то в другом месте комнаты, затем взрослый предлагает прятаться ребёнку, а он будет его искать. Взрослый отворачивается и ждёт, пока ребёнок спрячется, после чего ходит по комнате, “безуспешно” разыскивая ребёнка, и поёт при этом:

Я по комнате хожу, Кати я не нахожу.

Ну, куда же мне идти, Где мне Катеньку найти?

Надо дудочку достать И на дудочке сыграть.

Все услышат, прибегут И со мной плясать пойдут!

Взрослый берёт дудочку (или любой другой инструмент) и играет. Ребёнок выбегает, и они вместе танцуют. Если ребёнок не устал, взрослый снова предлагает ему спрятаться и снова ищет его. Берёт в руки погремушку, встряхивает ею и поёт:

Погремушечка, звени,

Нашу Катю позови!

Ребёнок выбегает, взрослый даёт ему погремушку, ребёнок танцует с ней.

3. Игры на развитие мышления **Разложи игрушки в свои домики**

Цель: Продолжать учить вычленять основание группировки по образцу, менять основание группировки со сменой образцов, выделять нужные свойства в предмете, отвлекаясь от функционального назначения.

Материал: Настольный строительный материал (кирпичики) разного цвета, предметы разного цвета и коробочки разной формы (круглые, квадратные, прямоугольные, треугольные), игрушечный телевизор, кубики, шарики разных цветов, маленькие куколки в платьях разного цвета и т. д.

Ход игры: (проводится индивидуально).

Педагог выкладывает на столе из кирпичиков разного цвета 2–4 домика в форме квадратов. Затем раскладывает предметы разного цвета и формы и просит ребенка внимательно рассмотреть домики, подумать, какая игрушка в каком домике живет, и расставить их в свои домики. Если ребенок ошибается, педагог молча, не объясняя принцип группировки, перекладывает одну-две игрушки в нужные домики. В конце спрашивает: «Какие игрушки ты положил сюда. А сюда?», т. е. помогает ребенку осознать принцип группировки и зафиксировать его в слове.

После этого педагог предлагает ребенку разложить игрушки по-другому, так как будут уже другие домики. Из кирпичиков одного цвета строит домики разной формы (квадратный, треугольный и круглый). Снова нее игрушки и предметы перемешиваются и расставляются на столе в случайном порядке. Ребенок раскладывает их по домикам. Педагог при необходимости оказывает ему помощь, а в заключение вновь помогает осознать уже новый принцип группировки: «Правильно, сюда ты положил все круглое, сюда все квадратное, а здесь треугольное».

При повторном проведении игры сначала предлагается группировка по форме, потом по цвету, т. е. каждый раз меняется порядок выделения принципа для группировки предметов.

Принеси такие же

Цель: Выделять свойство в предметах, отвлекаясь от их функционального назначения; подбирать к одному образцу группу предметов, находить эти предметы в групповой комнате; определять словом принцип подбора.

Материал: Карточки с изображением разных форм разного цвета, игрушки и мелкие предметы разной формы и цвета.

Ход игры:

Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты предметы, разные по форме и цвету. Дети распределяются на три подгруппы и рассаживаются на стулья в разных местах комнаты. Педагог приглашает к себе по одному ребенку (ведущему) из каждой подгруппы и просит взять из коробки карточку, не показывая ее детям. Ребенок берет карточку, возвращается к своей подгруппе, показывает ее им так, чтобы не видела другая подгруппа. Все дети должны принести игрушки соответствующей формы или цвета. Если выбор производится по форме, то на карточке дается только контур формы, а если по цвету, то одна сторона карточки окрашена в соответствующий цвет. Дети приносят предметы и садятся с ними на стулья. Педагог спрашивает у каждой группы, какая карточка была у них. Дети отвечают (красный, желтый; квадратный, круглый), и ведущий показывает всем свою карточку.

Разложи картинки в свои конверты

Цель: Группировать предметы по разным свойствам (форме, цвету, величине); самостоятельно выделять принцип группировки, опираясь на образец; осмысливать и закреплять в слове результат своих действий.

Материал: Конверты с наклеенными или нарисованными геометрическими формами, разными по цвету и величине (например: круги желтого, красного, синего цвета, большие, средние и маленькие; треугольники, овалы, шестиугольники трех цветов и трех величин), картинки с изображением предметов разной формы, цвета, величины, подносики.

Ход игры:

1-й вариант (проводится со всеми детьми). Играющие сидят за столами. Перед каждым ребенком по три конверта (например, на одном наклеен треугольник, на другом – овал, на третьем – квадрат). У сидящего рядом не должны повторяться формы, т. е. конверты с другим сочетанием форм (например, круг, прямоугольник, квадрат). На подносе перед каждым ребенком несколько картинок, которые он должен разложить по конвертам (так, картинки с изображением пуговицы, арбуза, круглых часов надо положить в конверт с кругом и т. д.).

Когда картинки будут разложены по конвертам, педагог вызывает к наборному полотну одного из детей и просит его вложить в наборное полотно свои конверты, а под ними вставить картинки, изображения которых соответствуют данной форме. Ребенок объясняет, на основании чего он сделал такой выбор. При необходимости педагог помогает ему.

2-й вариант. Проводится так же, но картинки различаются по цвету, и на конвертах изображены круги разного цвета; на картинках предметы (шары воздушные, цветы, карандаши, ленточки, платочки) тех же цветов.

3-й вариант. Проводится так же, но признаком, по которому проводится группировка, становится величина (например, на конвертах изображены круги одного цвета, но разной величины – большой, средний, маленький; на картинках – большие, маленькие, средние машины, матрешки, колокольчики, мячи и др.).

Накормим куклу обедом

Цель: уточнить с детьми назначение посуды; научить называть и последовательно выполнять действия; закреплять желание заботиться о кукле. Упражнять в употреблении слов: горячая, сладкая.

Материал: кукла, игрушечные стол, стул, кухонная и столовая посуда.

Ход игры:

Взрослый говорит: “Скоро кукла Маша возвращается с прогулки, она долго играла и проголодалась, давайте приготовим ей кашу и компот”. Взрослый спрашивает ребёнка: “Какую посуду нужно взять? Зачем нужны кастрюля, тарелка, чашка?” (ребёнок отвечает).

Вместе с ребёнком взрослый готовит посуду (кастрюлю, нож, тарелки, хлебницу, чашку), потом наливает из ведёрка воду в кастрюлю и ставит её на плиту. Детям предлагается помыть фрукты, мелко “нарезать” их. Взрослый предупреждает, что вода уже кипит, и предлагает ребёнку высыпать из тарелки фрукты в кастрюлю. Затем мешает ложкой и говорит: “Теперь добавим сахар – будет вкусный, сладкий компот. Попробуем на вкус, накроем кастрюлю крышкой – и пусть ещё варится”.

Обращаясь к ребёнку, читает четверостишие:

Ах, как много разных дел!
Вот компотик закипел,
А теперь для куклы нашей
Мы наварим сладкой каши.

Отставляет кастрюлю с компотом в сторону и достаёт коробочку с крупой. Взрослый объясняет, что крупа называется “рис”, что рисовая каша очень вкусная, и кукла Маша будет довольна. Взрослый пересыпает крупу в тарелку, подходит к ребёнку

и показывает ему зёрна риса. Затем привлекает ребёнка к приготовлению каши, говоря: “Вода уже закипела, надо помыть крупу. Налей в маленькую кастрюльку воды и помой рис. Теперь насыпаем крупу в “кипящую” воду и варим кашу”. Помешивая ложкой кашу, взрослый приговаривает: “Да, да, да – каша будет хороша. Варим кашу не спеша”.

Оденем куклу после сна

Цель: научить воспроизводить 3-5 последовательных действий: одевать куклу, приводить в порядок постель, использовать предметы по назначению; способствовать переносу усвоенных действий в самостоятельные игры. Упражнять детей в употреблении предлогов (в, на, под).

Материал: кукла, игрушечная мебель, кукольная одежда, посуда, тазик, кувшинчик.

Ход игры:

Взрослый говорит ребёнку, что кукла Машенька проснулась и сказала: “С добрым утром!” Он сначала сам показывает, как одеть куклу, затем ребёнок пытается сделать это сам. Куклу причёсывают, усаживают за стол, ребёнок приводит в порядок её постель. Затем куклу “поят” чаем, а она, позавтракав, благодарит ребёнка.

Чего не хватает?

Цель: Обратить внимание на то, что при отсутствии какой-либо части целое нарушается; уточнять представление о предметах, о соотношении частей.

Материал: Сборно-разборные игрушки (игрушки, у которых можно снимать отдельные детали), картинки с изображением предметов, у которых отсутствуют существенные или характерные детали.

Ход игры:

1-й вариант. Педагог ставит на стол сборно-разборную игрушку без какой-либо важной и легко выделяемой части (например, дом без крыши или машину без колес) и просит сказать, целая ли это игрушка. Если дети говорят, что нет, спрашивает, чего в ней не хватает. После ответа или в случае затруднений достаёт коробку с деталями. В ней, кроме нужных, имеются и другие детали. Педагог предлагает кому-либо найти в коробке то, чего не хватает. Вместе с ребёнком окончательно собирает игрушку.

2-й вариант. Педагог размещает на доске крупное аппликативное изображение какого-либо предмета, просит внимательно рассмотреть, чего не хватает в изображении, что еще надо наклеить. По мере того как дети называют недостающие части, педагог их наклеивает. Когда работа завершена, нужно рассмотреть ее с детьми, раскрывая целое и анализируя детали, составляющие это целое.

3-й вариант. Педагог раздает детям предметные картинки по одной на каждого и просит рассмотреть, чего в них не хватает. Затем дети поочередно встают, показывают свои картинки и рассказывают, каких деталей не хватает в предметах, изображенных на их картинках.

Кто рассказывает?

Цель: закрепление умения ребёнка различать овощи и фрукты по внешнему виду; развитие слухового внимания.

Материал: фрукты и овощи на подносе (яблоко, огурец, морковь и др.)

Ход игры:

Дети берут с подноса по одному предмету и называют его: “У меня яблоко! У меня морковка! У меня большой огурец! А у меня маленький огурец!” Взрослый подсказывает, что маленький огурец можно назвать “огурчик”, и дети повторяют новое слово.

Взрослый ставит одного из детей рядом с собой и спиной к остальным. Фрукты и овощи лежат на подносе. Кто-нибудь из детей подходит к столу, берёт с подноса фрукт или овощ и говорит: “Я взял и держу в руке яблоко”. Затем кладёт его на поднос и возвращается на место. “Угадай, кто держал в руке яблоко и сказал тебе об этом”, - говорит взрослый. Если ребёнок узнаёт по голосу, кто сказал, то все хлопают в ладоши и узанный занимает место водящего. Если ребёнок ошибается, то водит ещё раз.

Сделай то, что я скажу

Цель: формирование умения различать противоположные по значению действия; умения дослушивать задание до конца, осмысливать его и выполнять соответствующие действия.

Материал: кубики, 2 матрёшки, 2 куклы в платьях разного цвета, тазик с водой, кровать, машина.

Ход игры:

Взрослый строит лесенку из кубиков. У её основания и на верхней ступени ставит по матрёшке (можно взять любые другие небольшие фигурки). Затем взрослый просит ребёнка:

“Помоги матрёшке спуститься с лесенки!” Если ребёнок всё делает правильно, его хвалят и просят рассказать, как матрёшка спускалась с лесенки (прыг-прыг-прыг). Ребёнку предлагаются следующие задания:

- “Попроси водичку умыть куклу в красном платье”. Ребёнок находит куклу и умывает её водой из тазика, приговаривая: “Водичка, водичка, умой кукле личико!”
- “Помоги матрёшке подняться по лесенке”. Взрослый учит ребёнка сопровождать подъём матрёшки словами: вверх, верх...и наверху).
- “Куклу в зелёном платье уложи в кровать и укачай”. Ребёнок и взрослый вместе напевают: “А-а, а-а, люли, дети все уснули”.
- “Матрёшку, которая стоит на лесенке, покатай на машине”. Ребёнок катает и приговаривает: “Вперёд – назад, вперёд – назад”.

Можно придумать другие задания. Если ребёнок отвлекается и не дослушивает до конца задание, его повторяют ещё раз.

Кто что делает?

Цель: учить ребёнка внимательно рассматривать картинку и называть изображённые на ней предметы и их качества, выполнять действия, которые он видит на картинке; развитие игровых навыков.

Материал: картинки с изображением одного действия, легко поддающиеся пониманию: мальчик играет на барабане, медвежонок прижал к себе бочонок с мёдом, мальчик из лейки поливает цветы, девочка причёсывает куклу, малыш катает шарик и др.; игрушки и предметы, изображённые на картинках: барабан, бочонок, щётка, лейка, кукла, расчёска, шарик.

Ход игры:

Ребёнок выбирает картинку и рассказывает о том, что на ней изображено. Затем он идёт к столу с игрушками и предметами, находит нужный и воспроизводит действие, изображённое на картинке, например, стучит в барабан.

4. Игры на развитие сенсорной сферы

Клоуны

Цель: Различать более близкие по звучанию инструменты, осуществляя выбор из двух – трех инструментов; развивать слухо-зрительное восприятие.

Материал: Детские музыкальные инструменты (гармонь, металлофон, пианино), знакомые детям клоуны Ловкий и Неловкий.

Ход игры:

На столе у педагога металлофон, гармонь, детское пианино (рояль). Приходят клоуны, рассматривают инструменты. Ловкий рассказывает Неловкому, как они называются, и одновременно демонстрирует их звучание. Потом Ловкий предлагает поиграть.

Неловкий: А как?

Ловкий: Я буду играть. Ты угадаешь, на чем я играю: на металлофоне, пианино или гармонии.

Неловкий: А мне ребята помогут. (Обращаясь к детям) Поможете?

Дети: Да!

Неловкий встает спиной к Ловкому, Ловкий играет на одном из инструментов.

Неловкий: Все! (поворачивается). Вот этот? (Указывает на другой инструмент).

Дети: Нет!

Неловкий: Этот? (Указывает правильно).

Дети: Да!

Неловкий (Ловкому): Вот! Видишь, мы угадали – ты играл на этом.

Ловкий: А как он называется?

Неловкий: (спрашивает у детей) Как он называется? (Дети называют инструмент).

Игра повторяется 3–4 раза. При этом Ловкий может два раза подряд играть на одном и том же инструменте. Этот момент клоуны обыгрывают: вначале Неловкий путается, затем называет правильно. Потом отгадывает Ловкий. Он выполняет задание всегда правильно.

Найди свой стул

Цель: Учить воспринимать плоскостную форму, осуществлять выбор по образцу, проверять его с помощью наложения; продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении

Материал: Парные плоскостные картонные или пластмассовые формы одного цвета (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, шестигранники, трапеции и др.) по числу детей.

Ход игры: (проводится сначала с подгруппами из 2-3 детей, затем количество участников увеличивается до 5-6).

Педагог кладет на своем столе три плоскостные формы, например, круг, квадрат и треугольник. Вызывает троих детей и каждому дает по одной форме. Затем поднимает одну из форм и спрашивает: "У кого такая?" Ребенок, у которого есть такая форма, подходит к столу, и педагог проверяет правильность выбора, помогая ему наложить свою форму на форму-образец и обвести их по контуру, уточняет совпадение краев. Ребенок садится на стул, а педагог поднимает другую форму. Выходит другой ребенок и так же проверяет результат. После этого начинается сама игра: педагог расставляет на некотором расстоянии три стула, дети по удару в барабан или бубен разбегаются по комнате, держа формы. Педагог раскладывает на стулья формы-образцы и предлагает детям найти свои места. Ребенок должен сесть на тот стул, на котором лежит такая же, как и у него, форма. Правильность своего

выбора он проверяет путем наложения и обведения формы по контуру. Педагог помогает каждому это выполнить. Затем игра проводится с другими детьми, у которых другие формы.

По мере усвоения детьми правил игры момент наложения формы на образец можно опустить.

Найди свою пару

Цель: Учить воспринимать плоскостную форму, осуществлять выбор по образцу, проверять его с помощью наложения; продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении

Материал: Два одинаковых комплекта одного цвета геометрических форм по числу детей.

Ход игры:

Педагог распределяет детей на две подгруппы и размещает их на противоположных сторонах комнаты. Детям каждой подгруппы раздают по одной форме из комплекта. По сигналу педагога дети идут друг к другу и каждый ищет свою пару, т. е. берет за руку того, у кого такая же форма. Свой выбор они проверяют путем наложения карточек друг на друга и обведения формы по контуру. Парами дети маршируют по комнате и проходят через условные воротца.

Бегите ко мне

Цель: Продолжать учить выбору формы по образцу, сделать ее значимым для действия признаком; развивать внимание детей, умение действовать по сигналу,

Материал: Флажки одного цвета, но разной формы (квадратные, прямоугольные и треугольные) по числу детей.

Ход игры:

Детям раздают флажки: одним – квадратные, Другим – треугольные, третьим – прямоугольные. Они разбегаются по группе под удары в бубен. С прекращением звучания педагог поднимает один из флажков, и те, у кого флажки такой же формы, подбегают к нему. Затем дети снова разбегаются под звуки бубна. Игра возобновляется, но педагог поднимает другой флажок. Необходимо варьировать очередность в показе флажков, чтобы дети не ориентировались на порядок их предъявления; сигналом должна служить форма флажков.

Найди ключ для мишки (зайки, куклы, собачки, кошки и др.)

Цель: Продолжать учить выбору формы по образцу, сделать ее значимым для действия признаком; развивать внимание детей, умение действовать по сигналу.

Материал: Листы картона с изображениями домиков по числу детей. На каждом листе изображены два домика (на двери одного нарисована собачка с квадратиком в зубах, на двери другого – мишка с треугольником в лапах и т. п.), картонные трафареты животных, мелкие геометрические формы.

Ход игры (проводится вначале как индивидуальное занятие, а затем со всей группой детей). Перед ребенком на столе раскладывают карту с изображением домиков, трафареты двух животных и поднос с мелкими геометрическими формами. Педагог предлагает ребенку рассмотреть животных, назвать их и угадать, в каком домике они живут. Взрослый берет мишку и спрашивает: «Как ты думаешь, где его дом?» Вместе с ребенком находит дом мишки и говорит: «Домик заперт. Видишь, какой замок. Помоги мишке найти такой же формы ключ». (Показывает на геометрическую форму в лапах мишки.) Ребенок берет с подносика треугольник. «Молодец, ты правильно нашел ключ – тут изображен треугольник и ты взял его», – говорит педагог. Надо отметить, что геометрическая форма называется только тогда, когда ребенок произвел выбор ее. Затем он находит ключ к домику собаки.

Если игра проводится со всеми детьми, то материал одновременно раздается всем детям, так как им уже знакомы ход игры и ее задачи. В этом случае дети действуют самостоятельно, а педагог проверяет результат у каждого ребенка.

Лото (нахождение формы)

Цель: Продолжать учить выбору формы по образцу, сделать ее значимым для действия признаком; развивать внимание детей, умение действовать по сигналу,

Материал: Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной – круг, квадрат, треугольник; на другой – круг, овал, квадрат; на третьей – квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п.), набор мелких карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

Ход игры:

Каждому ребенку педагог дает большую карточку, а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например круг, и спрашивает: "У кого такая?" (Форма не называется.) Те, у кого на карточках есть круг, поднимают руки, и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: "Молодцы, у меня круг и у вас круг". Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако при оценке ответа детей он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно.

По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6-9 форм.

В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.

У кого такое?

Цель: Закреплять знание названий форм, предусмотренных программой, осуществлять выбор форм по ее названию

Материал: Карточки с изображением трех одноцветных форм, набор мелких карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

Ход игры:

Педагог раздает детям карты с изображением геометрических форм, названия которых детям знакомы (круг, квадрат, прямоугольник, овал, треугольник). Педагог не показывает маленькую карточку, а только называет форму: «У кого круг (квадрат, овал, прямоугольник, треугольник)?» Дети поднимают руки, педагог дает каждому из них соответствующую маленькую карточку. Ребенок сам проверяет правильность ответа путем сопоставления образца со своей картой. Только после этого педагог оценивает результат.

Найди форму в предмете

Цель: Учить выбирать объемные формы по плоскостному образцу, отвлекаясь от функционального назначения предмета.

Материал: Крупные рисунки с контурным изображением разных предметов (Чебурашка, елка с игрушками, дом и т.п.), конверты с различными геометрическими формами по числу детей.

Ход игры:

Педагог показывает детям один из рисунков, например Чебурашку, и сравнивает части его тела с какой-либо геометрической формой: «Головка у него круглая. Вот такая. (Достает из конверта круг.) Туловище овальное. Вот такое. (Достает из конверта овал.) Уши круглые. Вот такие. (Достает из конверта 2 круга. Все формы раскладывает на листе под изображением чебурашки.) Теперь я дам каждому картинку и конверт с

формами. Вы возьмете из него такие формы, на какие похож рисунок на картинке. Все формы положите под картинку». Педагог раздает детям картинки и конверты с геометрическими формами, оказывает детям необходимую помощь.

Чудесный мешочек.

Цель: Учить выбирать предметы по образцу на ощупь, развивать внимание, формировать эмоционально-положительное отношение к игре.

Материал: Мешочек из непрозрачной ткани с завязкой, парные предметы.

Ход игры:

1-й вариант (образец дается зрительно). Перед педагогом на столе лежат два комплекта совершенно одинаковых игрушек – два мяча, две куклы, две игрушечные тарелки, два утенка и т. п. Педагог берет пару предметов, рассматривает их с детьми и называет, обращая внимание в основном на то, что предметы одинаковые. А потом опускает один из них в мешочек. Так же и с другой парой предметов. Остальные лежащие на столе предметы накрывает салфеткой или закрывает экраном. Дети по очереди подходят к педагогу. Он достает из-под салфетки один из предметов, предлагает ребенку на него посмотреть, не беря в руки, а затем найти такой же в мешочке. Ребенок на ощупь достает нужный предмет, сравнивает его с образцом. Если выбор сделан верно, педагог говорит: «Миша правильно угадал. На столе утенок, и он достал из мешочка утенка». При повторном проведении игры в мешочек можно опустить три, затем, четыре, пять предметов.

2-й вариант (изменяется способ подачи образца – дается не зрительно, а зрительно-тактильно). Ребенок не только рассматривает игрушку-образец, но и ощупывает ее под руководством педагога. Игра проводится так же, как и в первом варианте.

3-й вариант (образец ребенок не видит, а лишь ощупывает). Педагог опускает предметы в мешочек за экраном, т.е., дети не видят, какие предметы находятся в мешочке. Педагог достает из-под салфетки предмет-образец и дает ребенку его ощупать за экраном, потом найти такой же в мешочке. Когда предмет вынут из мешочка, педагог показывает всем детям образец и они сравнивают их. Если предмет найден верно, то действия ребенка поощряются. Если же он допустил ошибку, то предмет снова опускается в мешочек, ребенок ощупывает другой образец и отыскивает его пару в мешочке.

Во всех трех вариантах игра проводится с резко различными предметами, а потом по мере овладения тактильно-двигательным выбором используются более сходные по форме предметы.

Платья и бантики

Цель: учить детей сличать цвета по образцу, делать выбор по названию цвета, называть цвета.

Материал: цветочки и лепестки 4-х цветов: красный, синий, жёлтый, зелёный.

Ход игры:

Взрослый предлагает следующие задания:

- Положи к каждому цветочку подходящий по цвету лепесток;
- Покажи, где красный (синий, жёлтый, зелёный) лепесток?;
- Назови, какого цвета этот цветок?

Геометрические фигуры

Цель: учить детей сличать формы по образцу, делать выбор по названию формы, называть формы.

Материал: круг (шарик), квадрат (кубик), прямоугольник (кирпичик), треугольник (крыша) по 2 набора из 4-х основных цветов.

Ход игры:

Взрослый предлагает следующие задания: Дай такую же (форма и цвет совпадают); покажи, где кубик?; назови форму.

Разбор и складывание матрёшки

Материал: в 2,5 года – двусоставная матрёшка, в 3 – 3,5 – трёх- и четырёхсоставную матрёшку

Ход игры: ребёнку предлагают раскрыть, разобрать и собрать сначала двусоставную матрёшку, затем с большим числом элементов. Возможен показ взрослым.

Спрячь игрушки

Цель: Учить ориентироваться на величину предметов, соотносить действия рук с величиной предметов, пользоваться пробами при выполнении задания.

Материал: Зайчики, мишки (игрушки большие и маленькие), коробки двух размеров по числу детей.

Ход игры: Педагог раздает детям по две коробки с крышками (двух размеров) и по две игрушки – большую и маленькую. Просит детей спрятать игрушки в коробочки и закрыть крышками. Обращает внимание на то, что, если крышка не закроется, значит, игрушка не подходит для этой коробки – ее надо спрятать в другую, а то придет волк и увидит зайчика. Таким образом он побуждает детей пробовать.

Матрешки

Цель: Познакомить детей с принципом складывания матрешки (маленькая прячется в большую); вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушке.

Материал: Матрешки 3–6-местные по числу детей.

Ход игры:

Педагог раздает детям 3-местные матрешки (пять элементов – четыре половинки и одна целая матрешка) и предлагает спрятать всех матрешек в одну, большую. Если у кого из детей остается лишняя половинка, предлагает снова раскрыть матрешку и постараться правильно сложить матрешек, помогает ребенку разложить части на столе так, чтобы элементы одной величины не находились рядом.

Когда дети научатся складывать 3-местную матрешку, им дают 4–6-местные. Желательно, чтобы расцветка матрешек была разнообразной, с разным орнаментом, чтобы по возможности ребенку давалась каждый раз новая матрешка, иначе он не будет учитывать величину, а просто запомнит последовательность складывания рисунка-узора на матрешке.

Цветные кубики

Цель: Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не такой»; действовать по подражанию.

Материал: Крупные пластмассовые кубики по два каждого цвета (красные, желтые, белые, синие, голубые, зеленые).

Ход игры: (проводится индивидуально с каждым ребенком).

Взрослый расставляет перед собой и ребенком по 3–4 парных кубика, обращая внимание ребенка на их одинаковость: «Тебе такой, мне такой, тебе такой, мне такой...» Затем предлагает построить красивые одноцветные башни, показывает, как это делать. Момент постройки обыгрывает: берет сначала свой красный кубик, вставит на желтый и тут же выражает недовольство («не такой»), переставляет на красный, проводит по кубикам рукой сверху вниз, подчеркивая их однородность. Таким же образом устанавливает другие кубики. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Ребенок строит башни 2–3 раза. По окончании, педагог хвалит его.

Найди цветик для бабочки

Цель: познакомить с названиями некоторых цветов (красный, синий, желтый, белый).

Материал: Четыре крупных выполненных из картона цветка (красный, синий, желтый, белый) – для наборного полотна; 4 плоскостные фигурки бабочек такой же окраски, как и цветы, сомасштабные им; такие же, но меньших размеров трафареты с изображением цветов и бабочек по числу детей (на каждого ребенка, по 2-3 цветка и по 2-3 бабочки); по числу детей конверты (в них вкладывается весь раздаточный материал); наборное полотно.

Ход игры:

Педагог расставляет на наборном полотне цветы четырех цветов и показывает бабочек, объясняет, что бабочки хотят найти свои цветы – сесть на такой цветок, чтобы их было не видно и никто не смог их поймать. Нужно помочь бабочкам спрятаться. Педагог рассматривает бабочек, обращая внимание детей на то, что цвет бабочки и цветка совпадают («такой же»), бабочку не видно – она спряталась. Затем дети достают из конвертов бабочек и цветы и выполняют задание. У каждого ребенка вначале по две пары объектов. В дальнейшем количество пар увеличивается.

В конце занятия педагог подводит итог, называет цвета и показывает их: «Желтая бабочка села на желтый цветок, синяя бабочка села на синий цветок и т. д. Они спрятались, их не видно».

Помоги Незнайке собрать букеты

Цель: Осуществлять выбор цвета по образцу и проверять его примериванием; продолжать различать цвета («такой», «не такой»); знакомить с названиями цветов (не требуя от детей их повторения); формировать положительное эмоциональное отношение к игре с игрушками; ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.

Материал: Кукла-мальчик Незнайка, цветы разной окраски, подставки для цветов.

Ход игры: (проводится подгруппами не более 6 детей).

К детям приходит Незнайка с большим букетом цветов, спрашивает, красивые ли они, и просит помочь разделить их на букеты для подарка друзьям. Незнайка достает один цветок и говорит, что один букет хочет сделать вот такой (например, синий). По его просьбе выходит один ребенок и выбирает из большого букета синие цветы. Затем Незнайка выбирает оранжевый цветок, и другой ребенок подбирает оранжевые цветы. У Незнайки остаются только красные цветы. «У меня все цветы одинаковые, красные», – говорит Незнайка. Педагог обращает внимание детей, что у всех теперь букеты с одинаковыми цветами: в одном – синие, в другом – оранжевые. Все букеты красивые. Незнайка благодарит детей, забирает букеты и уходит.

По мере освоения игры выбор цвета осуществляется не из трех наименований, а из шести. В игре могут участвовать все дети.

Спрячь мышку от кошки.

Цель: Продолжать учить различению цветов, подбирать одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой; учить ориентироваться на цвет как на значимый признак; закреплять эмоционально-положительное отношение к игре; продолжать знакомить с названиями цветов.

Материал: Плоскостные домики из картона, окрашенные в разные цвета (основные) или обклеенные цветной бумагой, с прорезями для дверей; с обратной стороны домиков (к основной части) приклеиваются сверху и снизу картонные рейки так, чтобы между ними перемещалась (в виде задвижки) полоска картона с

наклеенными дверями тех же цветов, что и домики; игрушечная кошка и плоскостные изображения мышек.

Ход игры:

Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе разложены три-четыре домика разных цветов и на некотором расстоянии вперемешку двери к ним. Появляется мышка, она пищит и просит спрятать ее от кошки. Педагог прячет мышку в один из домиков и объясняет, что надо закрыть дверь, а то кошка найдет мышку. Обыгрывает этот момент: берет одну из дверей (цвет не подходит) и прикладывает к домику. Затем ищет дверь такого же цвета, как дом. Наконец находит дверь нужного цвета, закрывает мышку и обращает внимание на то, что двери не видно: она слилась с домиком. Выбегает кошка, бежит вокруг домика, ищет мышку, но не находит. Появляется другая мышка. Ее прячет ребенок. Игра повторяется.

В конце педагог говорит, что дети хорошо спрятали мышек, правильно подобрал двери к домикам – все домики и двери одинаковые.

При повторном проведении игры используются домики другого цвета. Можно применять в окраске домиков незнакомые детям цвета и оттенки. Дома располагаются не в ряд, а в случайном порядке.

Бегите ко мне

Цель: Продолжать учить осуществлять выбор цвета по образцу, действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Материал: Флажки трех цветов, бубен.

Ход игры:

Педагог раздает детям флажки трех цветов. По сигналу бубна они разбегаются по комнате. Педагог говорит: «Бегите ко мне» – и поднимает красный флажок. Дети с красными флажками подбегают к педагогу и поднимают их вверх. Игра повторяется. Все вновь разбегаются. Педагог поднимает флажок другого цвета или сразу два флажка, например белый и красный. Дети с такими же флажками подбегают к нему и поднимают их вверх. В конце игры педагог поднимает все три флажка и дети подбегают к нему.

Найди свою пару

Цель: Продолжать учить осуществлять выбор цвета по образцу, действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Материал: Парные флажки разного цвета (например, два красных, два оранжевых, два желтых и т.д.), бубен.

Ход игры:

Педагог раздает детям флажки – по одному каждому ребенку. По сигналу бубна дети разбегаются по комнате, затем по другому сигналу педагога останавливаются и ищут каждый свою пару – ребенка, у которого флажок такого же цвета. Дети с одинаковыми флажками берутся за руки, пары встают друг за другом и под удары в бубен маршируют по комнате.

По мере усвоения игры задание усложняется: когда дети пройдут парами по комнате, они снова разбегаются, а педагог подходит к ним и поочередно меняет флажки. Дети должны найти новые пары, ориентируясь на другой цвет флажка.

Найди свое место

Цель: Продолжать учить осуществлять выбор цвета по образцу, действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Материал: Парные цветные карточки (количество цветов соответствует количеству играющих), стулья по количеству детей, бубен.

Ход игры: Дети сидят на стульях, расставленных в ряд. Педагог раздает им карточки, и они под бубен разбегаются по комнате. Педагог раскладывает на стулья другой комплект таких же цветowych карточек, которые есть у детей. По сигналу дети бегут к тем стульям, на которых лежат карточки такие же, как у них. Педагог проверяет правильность выбора.

Подарим куклам бусы

Цель: Учить выполнять чередование цветов по образцу, развивать целенаправленность и внимание при выполнении задания.

Материал: Куклы, мишки, зайки по числу детей, крупные бусы двух цветов, леска или тонкая проволока для нанизывания бус, подносики по числу детей.

Ход игры: Педагог показывает детям бусы из 6–8 крупных бусин, чередующихся по цвету (например, красные и синие или белые и голубые). При рассматривании помогает детям определить, что бусы состоят из бусин (шариков) двух цветов, которые ритмично чередуются. Затем достает куклу и надевает на нее бусы. Кукла радуется, благодарит, говорит, что она стала нарядная, красивая. Педагог раздает всем играющим другие игрушки и предлагает детям сделать такие же бусы и подарить их куклам, зверьям. Каждому ребенку дают поднос с бусинами двух цветов, леску или проволоку. Педагог еще раз просит рассмотреть готовые бусы и сделать точно такие же. Дети выполняют задание. Педагог по необходимости помогает им, указывая на ошибки и сопоставляя с образцом. Когда бусы нанизаны, дети надевают их на кукол, педагог помогает завязать бусы. Куклы благодарят детей.

Лото (узнавание цвета).

Цель: Продолжать выбирать цвет по образцу; учить воспринимать и определять не только резко различные, но и близкие цвета и оттенки; закреплять знание названий основных цветов.

Материал: Листы лото с четырьмя квадратами разного цвета. На каждом листе различное расположение квадратов, могут отсутствовать те или иные цвета (например, на одном – красный, оранжевый, желтый, зеленый; на другом – оранжевый, зеленый, красный, желтый; на третьем – голубой, синий, фиолетовый, зеленый и т. д.), маленькие карточки тех же цветов или покры-1аются квадраты на листах лото.

Ход игры: Детям раздают лото. Педагог поднимает по одной маленькой карточке и спрашивает: «У кого такая?» Всем, правильно опознавшим цвет, раздают маленькие карточки, ими накрываются соответствующие по цвету квадраты. Тому, кто неверно опознал цвет, также дают маленькую карточку, и он путем непосредственного соотнесения (приложения) проверяет результат. Только после этого можно спросить ребенка, правильно ли он выбрал цвет. Тем, кто сделал правильный выбор, тоже следует время от времени предлагать проверить свой выбор приложением, иначе вопрос «Правильно ли ты выбрал?» они будут воспринимать как указание на ошибку и подлинное соотнесение цветов не будет осуществляться. В конце педагог обобщает результат игры.

При повторном проведении игры каждому ребенку дают 2–3 больших листа. Один и тот же цвет может повторяться в них два или даже три раза, т.е. ребенок должен просить у педагога еще одну или две маленькие карточки.

Узнай и назови.

Цель: Продолжать соединять представление о цвете со словом-названием, учить производить выбор цвета по слову.

Материал: Листы лото с четырьмя квадратами разного цвета. На каждом листе различное расположение квадратов, могут отсутствовать те или иные цвета (например,

на одном – красный, оранжевый, желтый, зеленый; на другом – оранжевый, зеленый, красный, желтый; на третьем – голубой, синий, фиолетовый, зеленый и т. д.), маленькие карточки тех же цветов или покры-1аются квадраты на листах лото.

Ход игры: Педагог раздает детям большие карты лото, а за тем спрашивает, не показывая маленькой карточки: «У кого синяя карточка (красная, желтая, оранжевая, черная и др.)?» Тем, кто отвечает: «У меня», педагог дает маленькие карточки и побуждает самостоятельно проверить правильность выбора. Игра проводится до тех пор, пока все карты лото не будут накрыты маленькими карточками. В конце игры педагог обращает внимание детей на их ошибки, но обязательно дает общую положительную оценку их действиям в игре.

«Почтовый ящик» (А.А.Венгер, Г.Л.Выгодская, Э.И.Леонгард)

Материал: деревянный ящик или пластмассовая коробка с пятью прорезями – полукруглой, треугольной, прямоугольной, квадратной, шестиугольной и десять объёмных геометрических фигур.

Ход игры: Взрослый берёт одну фигуру и бросает в соответствующую прорезь. Предлагает ребёнку бросить остальные. При необходимости взрослый оказывает помощь.

Воздушные шары

Ход игры: Детям раздаются кружки (шары) и полоски (ниточки) разного цвета, где необходимо к кружку определённого цвета подобрать полоску такого же цвета.

Найди цветочки и звёздочки

Ход игры: Перед детьми в произвольном порядке раскладываются цветочки и звёздочки разного цвета. Детям необходимо отобрать в одну сторону цветочки, а в другую – звёздочки и затем сосчитать их.

Капельки

Ход игры: Перед ребёнком на столе лежат 2 стаканчика, в которые необходимо разложить капельки разного цвета: в один стакан – одного цвета, в другой стакан – другого и т.д. Затем необходимо сосчитать количество капель в стакане.

Вкладыши

Материал: 7 цилиндрических или квадратных чашек (вкладышей) разного размера 4 основных цветов.

Ход игры: Ребёнку предлагают ровно собрать “вкладыши”, вставить формы одна в другую с учётом величины.

Какой мяч больше?

Материал: большие и маленькие мячи, произвольно перемешанные.

Ход игры: Взрослый стоит на расстоянии 3-5 метров от ребёнка и просит принести ему самый большой мяч. Ребёнок выбирает мяч и подаёт его взрослому. Если он не ошибся и принёс большой мяч, то его хвалят. Если ребёнок приносит маленький мячик, взрослый объясняет и показывает разницу, давая ребёнку подержать большой и маленький мяч. Рукой ребёнка взрослый обводит по окружности большого и маленького мяча, говоря при этом, большой это или маленький мяч. Мячи снова произвольно перемешивают, и игра повторяется, но ребёнка просят принести уже самый маленький мяч.

Большие и маленькие

Цель: учить ребёнка чередовать предметы по величине, развитие зрительной системы.

Материал: 4 больших бусины (диаметр равен 2 сантиметрам), 4 маленьких (1 см); бусинки одинаковой формы и цвета; тонкие шнуры или толстые нити с навощенными или предварительно опущенными в клей концами; кукла и корзиночка.

Ход игры: Взрослый показывает ребёнку красивую куклу, рассказывает, что она пришла к нему в гости и что-то принесла в корзиночке. Взрослый сажает куклу на стол и, вынимая из корзиночки коробочку, показывает ребёнку, что там лежат большие и маленькие бусинки и нитка. Сказав, что кукла просит сделать для неё красивые бусы, взрослый обращает внимание ребёнка на то, что бусы можно нанизывать по-разному. Сначала взрослый берёт большую бусину и нанизывает её на нитку, затем маленькую, потом снова большую. Взрослый предлагает ребёнку собрать для куклы бусы, нанизывая поочерёдно большие и маленькие бусинки. Затем кукле показывают, какие получились бусы.

Если чередовать бусы наоборот, т.е. сначала брать маленькую, а затем большую, ребёнку труднее справиться с заданием, потому что его в первую очередь привлекают большие бусины.

Взрослый следит за тем, как ребёнок нанизывает бусины, помогает ему продевать нитку в отверстие бусинки. Если у того не получается, напоминает о чередовании разных бусин: “Сначала большая бусинка, потом маленькая, снова большая и маленькая. Не торопись, смотри внимательнее!”.

Во время самостоятельной игры ребёнку дают различные шнуры и предметы для нанизывания (например, кольца от пирамидок). Можно использовать и катушки, а вместо шнуров прыгалки со снятой с одной стороны рукояткой.

Круг, квадрат

Цель: научить ребёнка чередовать предметы по форме.

Материал: по 5 картонных кругов и квадратов одного цвета.

Ход игры: Взрослый показывает 5 кругов и 5 квадратов, произвольно перемешанных на столе. Он говорит, что у него есть разные фигурки: “Вот такая – это квадрат, и такая – это круг”. Показав квадраты, говорит, что будет класть их в одну сторону, а другие фигурки (круги) – в другую.

Затем взрослый спрашивает у ребёнка: “Где у нас лежит такая фигурка? Куда мы её положили?” Накладывая круг на круг, взрослый показывает, что эти фигуры одинаковые.

Затем предлагает ребёнку самому раскладывать фигуры. Взрослый показывает, в какой стороне лежат одни фигурки (квадраты), в какой – другие (круги), и предлагает ребёнку из общего материала выбрать любую фигурку и положить её к таким же кругам или квадратам. Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, взрослый просит ребёнка наложить свою фигурку на другую.

Найди палочку

Цель: учить детей выбирать предметы двух заданных цветов из 4-х возможных; закреплять умение группировать предметы по цвету.

Материал: палочки 8 цветов: все цвета радуги, чёрный, белый.

Ход игры:

Ребёнку дают произвольно перемешать палочки 4-х цветов и предлагают взять себе палочку любого цвета и найти такую же. Когда ребёнок отберёт палочку, он выбирает ещё одну, затем – все оставшиеся такого же цвета.

После выполнения задания ребёнку предлагают сортировать палочки других цветов (например, если в первом случае ребёнку давали палочки красного, синего, жёлтого и

белого цветов, то в следующий раз он занимается с зелёными, синими, белыми и фиолетовыми палочками).

Особенность этой игры в том, что ребёнок выбирает палочки того цвета, который ему больше нравится. Если ребёнку понравилась игра, можно предложить выбрать другие цветовые сочетания.

5. Игры на развитие речи

Позови

Цель: Формировать у детей предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Дети сидят за столами. Педагог рассматривает с ними новый яркий мяч. Вызывает одного ребенка и предлагает ему поиграть вместе с мячом – покатать его друг другу. Затем говорит: «Я играла с Колей. Коля, с кем ты хочешь играть? Позови». Мальчик зовет товарища: «Вова, иди». Через некоторое время Коля садится, теперь Вова зовет друга.

Передай колокольчик

Цель: Формировать у детей предпосылки к деловому общению другу по имени, учить звать друг друга по имени, предлагая выполнить действие.

Материал: Колокольчик.

Ход игры:

Дети сидят на стульях полукругом. В середину встает педагог с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Кого я позову, тот тоже будет звонить в колокольчик. Таня, иди, возьми колокольчик». Девочка звонит в колокольчик и зовет следующего, называя его по имени. Если некоторые дети еще не могут произносить имена, они могут пользоваться указательным жестом.

Зайка

Цель: Вызывать у детей потребность в эмоциональном общении; учить согласовывать свои действия с действиями товарищей; называть друг друга по имени; оказывать предпочтение одному из товарищей.

Материал:

Ход игры:

Дети, взявшись за руки, вместе с педагогом ходят по кругу. Один ребенок – «зайка», он сидит в кругу на стуле – «спит». Педагог поет песенку: «Зайка, зайка, что с тобой? Ты сидишь, совсем больной, Ты не хочешь поиграть, с нами вместе поплясать. Зайка, зайка, попляши и друтого отыщи».

На слова «зайка, зайка, попляши...» дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Зайка» встает и выбирает на свою роль другого, ребенка, называя его по имени, а сам встает в круг.

Помоги

Цель: Вызывать потребность в деловом общении; учить использовать в общении простейшие слова и выражения («дай», «на», «дай это», «не это», «подержи», «возьми», «возьми это»), а также жесты (указательный); учить при общении называть друг друга по имени.

Материал: Кукла (мишка), кукольная мебель, посуда, расческа, одежда.

Ход игры:

1-й вариант (проводится парами). Педагог показывает детям кровать, на которой спит кукла, и говорит, что сейчас они ее разбудят, оденут, причешут и покормят. Предлагает детям рассмотреть все предметы, которые понадобятся кукле, они находятся на столе. Здесь же на столе стоит кукольная мебель (кровать, стол, стул). Педагог говорит: «Одевать куклу и причесывать ее будет Наташа, а Миша будет помогать – подавать все, что попросит Наташа». Дети вместе с педагогом рассматривают приготовленные предметы, называют их. После этого Миша садится за стол рядом с разложенными предметами, а Наташа поднимает куклу, сама определяет порядок

одевания платья, туфель, просит Мишу подать тот или иной предмет, называя его. Просьба может быть выражена словом «дай» и указательным жестом. Миша приносит ей каждый из предметов по одному. Если Наташе трудно одной надеть кукле платье или тапочки и т. д., то она просит помочь Мишу, говоря: «Миша, помоги», «Миша, поддержи», «Иди сюда». Возможно употребление простых слов и выражений и даже простых голосовых реакций, чтобы привлечь внимание Миши и попросить у него помощи.

После того как кукла будет одета и причесана, роли меняются – кормит куклу Миша, а Наташа помогает ему, по его просьбе подает посуду по предмету. Педагог подводит итог – дети работали дружно, помогали друг другу: «Миша дал Наташе платье, туфли, расческу, а Наташа одела и причесала куклу. Наташа дала Мише тарелку, ложку, чашку и конфеты, а Миша, накормил куклу и напоил ее чаем». Кукла благодарит детей.

2-й вариант. Проводится так же, но берут другую куклу или мишку. На этот раз детей побуждают называть предметы, которые они просят: «Дай платье», «Дай туфли» и т. д. Но при этом нужно учитывать возможности каждого ребенка и не завышать требования, не нарушать общение, и не превращать игру в занятие по заучиванию слов.

Чего не хватает?

Цель: Продолжать учить деловому общению, обращаться с просьбой к взрослому; учитывая определенный уровень развития речи у детей, вводить выражение «дайте, пожалуйста», благодарить за оказанную помощь («спасибо») или допускать употребление указательного жеста.

Материал: Из картона выполнены отдельно части предметов: машина (кузов, мотор, кабина и два колеса), дом (два этажа, окна, двери, крыша), паровоз (корпус, труба, три колеса) и т.д.

Ход игры:

Дети сидят за столами. Педагог раздает конверты с набором частей предметов – каждому ребенку один предмет. Во всех конвертах не хватает по одной детали. Они находятся у педагога. Он просит детей сложить из частей целый предмет. Дети складывают изображения, обнаруживают отсутствие необходимой детали (колеса, крыши и т. д.) и обращаются к взрослому. Педагог объясняет, что у него есть какие-то части предметов, которые выпали из конвертов, и он не знает, кому какую дать. Каждый называет педагога по имени и отчеству и говорит: «Галина Ивановна, дайте мне, пожалуйста, колесо для машины» или «крышу для дома» и т. д. Педагог раздает недостающие детали, и дети завершают изображения.

Найди свою пару (С кем играть?)

Цель: Продолжать учить деловому общению, обращаться друг к другу по имени, играть вместе.

Материал: Шарик и желобок, кукла и коляска, грузовая машина и кубик, плита, кастрюля и сковорода, кегли и шары.

Ход игры:

Педагог вместе с детьми рассматривает игрушки и показывает (напоминает), как нужно с ними играть – сажает куклу в коляску и катает; ставит воротца и прокатывает шарик; нагружает кубики в машину; ставит кегли и сбивает их шаром. Потом прячет каждую игрушку в коробочку, перемешивает их и раздает детям. Они открывают коробочки, рассматривают свою игрушку и ищут партнера по игре, обращаясь к нему с предложением: «Коля, давай поиграем вместе». Дети самостоятельно договариваются

об очередности выполнения действий с игрушками в совместной игре. Педагог только в крайних случаях помогает им.

Водичка

Цель: развитие речевого дыхания (произнесения звука на одном выдохе, протяжно); формирование правильного произношения звука “с”.

Материал: кран с водой, картинка с изображением умывающихся людей.

Ход игры:

Взрослый открывает кран с водой и обращает внимание ребёнка на то, как “поёт” текущая из крана вода (с-с-с). Затем показывает картинку с изображением умывающихся детей и читает потешку:

Водичка, водичка,
Умой моё личико,
Чтобы глазки блестели,
Чтобы щёчки краснели,
Чтоб смеялся роток,
Чтоб кусался зубок!

Взрослый вместе с ребёнком повторяет потешку 3-4 раза и в заключение игры предлагает ему “спеть” песенку водички. Ребёнок поёт “длинную песенку”, т.е. произносит звук “с” протяжно.

Стоит домик

Цель: развитие речевого аппарата, закрепление произношения звуков в звукоподражательных словах. Дальнейшее обучение ребёнка умению различать по внешнему виду и “голосу” животных, птиц и правильно называть их.

Материал: игрушечный домик, кукла, игрушечные гусь, утка, индюк, собака или картинка с их изображением.

Ход игры:

Взрослый показывает ребёнку игрушки и рассказывает: “Вот домик. В нём живёт маленькая Оленька. (показывает куклу). Мимо идут гуси и кричат: га-га-га! Идём плавать и нырять!”.

“Как и что они кричат?” (ребёнок повторяет).

“Не ходите плавать и нырять, оставайтесь со мной! – просит гусей Оленька, но гуси уходят. Мимо утки идут, переваливаются, тихонько переговариваются: кряк-кряк-кряк! Идём плавать и нырять!”

“Как и о чём переговариваются утки?” (ребёнок повторяет).

“Не ходите плавать и нырять, поиграйте со мной! – просит уточек Оленька, но утки её не понимают”.

“Тут индюк появился. Я буду с тобой играть! – сказал он Оленьке, но девочка индюка испугалась, играть с ним отказалась. Индюк очень рассердился и закричал: бал-бал-бал! Какая глупая девочка! Бал-бал-бал! – и ушёл!”.

“Что кричал сердитый индюк?” (ребёнок повторяет).

“Грустно Оленьке одной. Вдруг совсем рядом залаял щенок: тяф-тяф-тяф! Давай с тобой играть, маленькая девочка! Оленька обрадовалась. Они в прятки поиграли и в салочки. Устали, сели рядышком, и щенок решил остаться у Оленьки насовсем”.

Чей одуванчик улетит дальше?

Цель: развитие у ребёнка умения длительно и плавно выдыхать воздух через рот, активизация мышц губ.

Ход игры: Занятие проводится на воздухе, где есть одуванчики. Взрослый предлагает ребёнку подуть на цветок так, чтобы слетели все пушинки. Ребёнок может это сделать, дунув на цветок 3-4 раза.

Пузырь

Цель: развитие речевого дыхания и звукового аппарата.

Ход игры:

Дети встают тесным кругом и “надувают пузырь”: наклонив голову вниз, дуют в кулачки, составленные “трубочкой” (один на один).

При каждом раздувании все делают шаг назад, выпрямляются, набирают воздух, затем снова наклоняются и произносят ф-ф-ф, выдувая воздух в свою “трубочку”. Так повторяется 3-4 раза.

Затем дети берутся за руки и двигаются назад, расширяя круг и приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,

Оставайся такой, да не лопайся!

Образуется большой растянутый круг. Ведущий дотрагивается до соединения рук и говорит: “Воздух, выходи!”. Все дети сбегаются к центру и произносят звук т-с-с-с-с, изображая выходящий воздух. Затем игра возобновляется.

Паровоз

Цель: развитие речевого дыхания.

Материал: игрушечный паровозик или картинка с изображением паровоза.

Ход игры:

Взрослый показывает ребёнку паровозик или картинку, напоминает, как паровоз гудит (протяжно произносит звук “у”), и предлагает также протяжно и громко повторить этот звук.

Взрослый следит, чтобы при воспроизведении звука “у” ребёнок складывал губы “трубочкой”. В конце игры ребёнок и взрослый идут по комнате “паровозиком”, и ребёнок громко подражает гудку паровоза. Взрослый читает стихотворение:

Загудел паровоз

И вагончики повёз.

Чох-чих, чу-чууу!

Я далёко укачу-ууу!

Капитаны

Цель: развитие умения сочетать произнесение звука с началом выдоха, чередование длительного, плавного и сильного выдоха; развитие умения длительно произносить звук “ф” на одном выдохе и многократно произносить звук “п” (п-п-п) на одном выдохе. Активизация мышц губ.

Материал: таз с водой и бумажные кораблики.

Ход игры:

На столе стоит таз с водой, где плавает бумажный кораблик. Ребёнок сидит на стульчике и дует на кораблик, произнося звук “ф” или “п”. Взрослый предлагает ребёнку “покататься на кораблике” из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Взрослый поясняет ребёнку, что для того, чтобы кораблик двигался, нужно дунуть на него, не торопясь, сложив губы как для произнесения звука “ф”.

Можно дуть просто – вытягивая губы трубочкой, но, не надувая щёки. Кораблик при ровном “ветре” двигается плавно и уверенно плывёт к цели.

“Но вот налетает порывистый ветер, - говорит взрослый, - он дует неровно – п-п-п”. Ребёнок повторяет и стремится пригнать кораблик к определённом месту.

Взрослый следит за тем, чтобы при произнесении звука “ф” ребёнок не надувал щёки; звук “п” произносил на одном выдохе 2-3 раза и тоже не надувал при этом щёки.

Заканчивая игру, ребёнок и взрослый вместе поют:

Ветер-ветерок, натяни парусок!

Кораблик гони до Томи-реки!

Снежинки

Цель: развитие речевого дыхания, формирование умения делать плавный и длительный выдох (не добирая воздух).

Материал: несколько рыхлых кусочков ваты.

Ход игры:

Взрослый показывает кусочек ваты и говорит детям: “На улице сегодня чудесная погода. Падают снежок! Оля оделась и пошла гулять. Большая и красивая снежинка опустилась на Олину варежку. Оля подула на неё (дует на кусочек ваты) – и снежинка полетела. А ты хочешь подуть на снежинку?”

Взрослый даёт ребёнку небольшие рыхлые кусочки ваты и показывает, как надо дуть. Упражнение выполняется 2-3 раза.

Мышка

Цель: формирование правильного и отчётливого произношения звука “п” (“пъ”), отчётливого произношения слов; воспитание звуковой культуры речи.

Материал: игрушечная мышка.

Ход игры:

Раздаётся писк “пи-пи-пи”, взрослый говорит, что прибежала мышка, предлагает её поискать. Ребёнок заглядывает под стул. Появляется игрушечная мышка, спрашивает: “Дети, кот ушёл? – и просит, - Вы его не зовите, я кота боюсь!”

Взрослый предлагает пропитать, как мышка, ребёнок повторяет. “Мышонок любит играть в прятки, - говорит взрослый. – Сейчас я спрячу его в ладошке и спрошу: где мышонок? А он ответит мне: пи-пи-пи!”.

Ребёнок пищит за мышонка, которого прячут 4-5 раз. Затем мышонка угощают крошками сыра, а он благодарит: “Спасибо, очень вкусный был сыр. Я сыр очень люблю. А вы что любите есть? Вы, наверное, очень любите суп? Давайте скажем: уп-уп – мы любим суп!”.

Взрослый дважды повторяет чистоговорку, затем ребёнок повторяет её самостоятельно:

Мышка, мышка, на горошку,
Вылей воду на дорожку!

Барабан

Цель: продолжение формирования правильного и отчётливого произношения звука “б” (“бъ”); обучение регулированию силы голоса.

Материал: игрушечный барабан.

Ход игры:

Взрослый показывает барабан, барабанит, сопровождая свои действия словами: “Бам-бам-бам!” Так поёт барабан. Затем спрашивает у ребёнка, как поёт барабан. Ребёнок сначала вместе со взрослым, а затем один воспроизводит нужные звукосочетания. Сначала с произвольной громкостью, затем, по заданию взрослого, громко или тихо.

Взрослый добивается, чтобы ребёнок правильно и чётко произносил звук “б” (“бъ”), а звукоподражания – громко и тихо.

Отгадай, кто к нам пришёл

Цель: формирование чёткого произношения звуков “м”, “п”, “б” (“мъ”, “пъ”, “бъ”), обучение отчётливому и внятному произношению отдельных звукосочетаний; развитие способности воспринимать различные звуки, различать на слух близкие по звучанию звукоподражания, дифференцировать громкость их произношения; закрепление в речи ребёнка названий отдельных предметов, животных, птиц.

Материал: игрушки, использовавшиеся на предыдущих занятиях (корова, коза, кошка, мышка, курица, барабан, звонок) или картинки.

Ход игры:

Взрослый показывает игрушку-корову (или картинку) и предлагает вспомнить, как она мычит. Ребёнок произносит звукосочетание.

“А как блеет коза?” - спрашивает взрослый, показывая соответствующую игрушку. Ребёнок произносит: “Ме-е”.

Затем взрослый предлагает ему помяукать, как котята, пропищать, как мышата, вспомнить, как гудит машина, как стучит барабан. Взрослый следит, чтобы ребёнок чётко и правильно произносил звуки, отчётливо, правильно и достаточно громко выговаривал звукоподражания. Далее взрослый предлагает ребёнку отгадывать по звукоподражаниям животных и предметы:

- Му-у-у, му-у-у... Кто это мычит?
- Мяу-мяу... Кто это к нам пришёл?
- Кто подошёл к Кате и сказал: «Ме-е-е, ме-е-е?»
- А кто это спрятался от Кати и пищит: «Пи-пи-пи?»
- Ко-ко-ко... Кто это остановился рядом с Катей?
- Ква-ква-ква... А это кто?
- Ку-ку, ку-ку!... А это чей голос?
- Тик-так, тик-так... Что это?

Взрослый произносит и другие звукоподражания (“га-га-га”, “ав-ав” и т.д.), а ребёнок отгадывает, чей голос он слышит. Меняя высоту голоса, взрослый просит определить, какая мышка пищит: большая или маленькая (машина и т.д.).

Взрослый добивается, чтобы дети внимательно слушали, точно и правильно называли животных, к которым относятся те или иные звукосочетания, чтобы по громкости голоса определяли, взрослое это животное или детёныш, каковы размеры предмета.

Вариант:

Взрослый предлагает ребёнку подражать знакомым звукам, например, “Как звонит звонок? – Динь, динь!”, “Как крикает утка? – кря-кря-кря!” и т.п.

6. Игры на развитие волевых процессов

Погладь мишку

Цель: воспитание дисциплины, развитие устойчивого внимания; формирование правильной осанки, укрепление стоп – упражнение в беге по наклонной плоскости; развитие ловкости, быстроты реакции и движений, чувства равновесия, координации зрения и слуха.

Материал: игрушечный мишка, доска, высокий кубик или табуреточка.

Ход игры:

Ребёнок стоит перед взрослым, который делает горку из длинной доски, положенной одним концом на высокий кубик или любое другое возвышение. Наверх горки взрослый сажает мишку и говорит ребёнку: “Много нашей детворы ходит к Мишеньке с горы”.

Ребёнок по доске поднимается на горку, гладит мишку, затем сбегает вниз и садится отдохнуть. Упражнение повторяется несколько раз.

Можно поиграть с мишкой по-другому. Взрослый произносит: “Мы к медведю подбежим, зарычит – мы убежим”. Ребёнок бежит к медведю, а по сигналу “р-р-р!” быстро убегает.

Повторяют игру 3-4 раза. Взрослый предлагает ребёнку подойти тихо, чтобы медведь не услышал.

Ниточка наматывается

Цель: развитие умения действовать согласованно.

Материал: катушка с нитками.

Ход игры:

Детям показывают катушку и объясняют, как на неё наматывают нитки. Малышам предлагают изобразить, как это происходит. Все берутся за руки: тот, кто стоит первым, будет выполнять роль “катушки”. Он стоит в середине комнаты и крепко держит за руку второго малыша, а тот, в свою очередь, третьего и т.д. Получилась “ниточка”.

Взрослый, взяв за руку последнего малыша, ведёт всех по кругу до тех пор, пока вся “нитка” не наматается на “катушку”. Малыши двигаются приставным шагом и приговаривают: “Ниточка, ниточка наматывается!”. Потом “ниточка” разматывается, дети идут назад, не отпуская рук, повторяя считалку:

Ниточка, иголочка, ти-ти, улети.

Обратно ко мне прилети!

Дождик

Цель: обучение выполнению движений в соответствии со словами песенки.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках или на коврик, взрослый читает стихотворение:

Дождик, дождик, ты не лей,

Наших деток пожалей:

Сидят дома деточки,

Словно птицы в клеточке.

Дети сидят, положив ладошки под щёчку.

Солнышко, солнышко,

Посвети немножечко!

Выйдут детки погулять,

Станут бегать и играть!

Дети встают на ножки, хлопают в ладошки, играют.

Снежок

Цель: развитие умения действовать согласованно.

Ход игры: Дети стоят кружком, держась за руки, выполняя движения по тексту:

Выпал беленький снежок,
Собираемся в кружок.
Мы потопаем, мы потопаем! (топают ножками)
Будем весело плясать,
Будем ручки согревать.
Мы похлопаем, мы похлопаем! (хлопают в ладоши)
Будем прыгать веселей, (прыгают на месте)
Чтобы было потеплей.
Мы попрыгаем, мы попрыгаем!

Как цапля

Цель: развитие игровых навыков, координации движений.

Материал: картинка с изображением цапли, ободки на головки с нарисованными цаплями.

Ход игры: Взрослый показывает картинку и беседует с детьми:

- Кто это?
- Цапля.
- Покажи, где у цапли ноги. Какие они?
- Длинные.
- Где у цапли шея? Какая она?
- Длинная-длинная.
- А клюв какой?
- Длинный, острый.

На головку ребёнка надевают ободок и говорят, что теперь он – цапля, очень красивая птица. Ребёнок встаёт и идёт за взрослым по кругу медленно, высоко поднимая ноги, как цапля. Потом читают отрывок их стихотворения П.Воронько “Почему цапля стоит на одной ноге”:

Цапля ногу поднимает,
Ничего не понимает.
И весь день среди раки
На одной ноге стоит.

Ребёнок стоит то на одной, то на другой ноге, затем снова ходит по кругу, высоко поднимая ноги и опускаясь на носочки. Это удаётся не сразу и не всем. Но самое главное – побудить ребёнка двигаться.

Наши детки на полу

Цель: развитие чувства ритма, умения начинать и заканчивать движение по команде взрослого.

Ход игры: Дети ходят по кругу под песню взрослого, выполняя движения по тексту:

Наши детки на полу (дети идут группой), ножками затопали.
Посмотрите, хороши, наши детки-малыши!
Ходят детки ножками, новыми сапожками.
(ходят, высоко поднимая ноги, при слове «стоп» – останавливаются)
Топа-топа-топа-топ, топа-топа-топа-стоп!
Впереди далёкий путь, деткам нужно отдохнуть (отдыхают).
Топа-топа-топа-топ, топа-топа-топа-стоп!
А потом пойдём опять мы по комнате гулять.
(снова идут группой и опять останавливаются при слове «стоп»)
Топа-топа-топа-топ, топа-топа-топа-стоп!

7. Игры на развитие воображения

Утёнок, гусёнок и цыплёнок

Цель: развитие воображения и произвольного внимания; учить различать домашних птиц; закреплять правильное звукопроизношение.

Материал: игрушечные утёнок, гусёнок, цыплёнок.

Ход игры:

Взрослый говорит: “Сейчас я познакомлю вас с гостями. Это утёнок Кряк. У него широкий клюв, как красная лопатка. Сам он толстенький, ходит вперевалочку, крикает: кряк-кряк-кряк!”. Затем взрослый предлагает ребёнку рассказать, какой утёнок (ребёнок рассказывает про утёнка и воспроизводит его голос).

“А это гусёнок Вилли. У него длинная-длинная шея и красные лапы. Он умеет говорить: га-га-га!”. Затем взрослый предлагает ребёнку рассказать, какой гусёнок (ребёнок рассказывает про гусёнка и воспроизводит его голос).

“А это цыплёнок Цып. Он маленький, жёлтенький и пушистый. Умеет пищать: пи-пи-пи!”. Затем взрослый предлагает ребёнку рассказать, какой цыплёнок (ребёнок рассказывает про цыплёнка и воспроизводит его голос).

Взрослый зовёт птиц: “Теги-теги-теги” (гусёнка), “ути-ути!” (утёнка), “цыпа-цыпа!” (цыплёнка). Затем просит ребёнка самому их позвать. Ребёнок подзывает утёнка, гусёнка, цыплёнка и “кормит” их хлебными крошками.

В заключении взрослый читает рассказ К.Ушинского “Гуси”:

Вышла хозяйшка и манит гусей домой: “Теги-теги-теги! Гуси белые, гуси серые, ступайте домой!”. А гуси шеи длинные вытянули, носы раскрывают: “Га-га-га! Не хотим мы домой идти!”. Видит хозяйшка, что добром от гусей ничего не добьёшься: взяла длинную хвостину и погнала их домой.

Воронята

Цель: развитие воображения, способности к подражанию, внимания.

Ход игры:

Дети – “воронята” сидят на стульях, расставленных полукругом. Дети “спят” (закрывают глаза, наклонив головку на руки со сложенными ладошками). Взрослый говорит:

Воронята крепко спят, все по гнёздышкам сидят.

А проснутся на заре, будут каркать во дворе.

“Воронята” просыпаются, машут крыльями, кричат “кар-кар-кар”, затем “летают” (бегают) по комнате, размахивая разведёнными в стороны руками-“крыльями”. Во время “полёта воронят” взрослый поёт:

Полетели, полетели, воронята полетели, кар! (2 раза)

Вышла тётя на дорожку, воронятам сыплет крошки.

Выходит на середину и “сыплет” из чашки воображаемые крошки. Дети садятся на стульчики, а взрослый продолжает:

Воронята прилетали,

Всё до крошки поклевали (2 раза).

Тук-тук-тук, тук-тук-тук, -

Клювами стучали (2 раза).

Дети подбегают к тому месту, где “насыпаны крошки”, садятся на корточки и “клюют” (стучат пальчиками об пол). Взрослый говорит:

Тузик по двору гулял,

Вороняток испугал!

Он берёт игрушечную собаку, “лает” и догоняет убегающих детей. В дальнейшем “сыплют крошки” и изображают собачку сами дети.

Зайка

Цель: развитие воображения; формирование правильной артикуляции; развитие умения понимать инструкции; обучение прыжкам на обеих ногах.

Ход игры:

Дети становятся в круг, взрослый – в центре. Он говорит и показывает движения:

Зайка серенький сидит и ушами шевелит.

Вот так, вот так он ушами шевелит!

(взрослый подносит пальцы к голове, шевелит ими, поворачиваясь вправо и влево; дети подражают его движениям и повторяют за ним слова).

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.

Вот так, вот так надо лапочки погреть!

(взрослый и дети хлопают в ладоши и повторяют две последние строчки).

Зайке холодно стоять, надо зайке поскакать.

Вот так, вот так надо зайке поскакать!

(все прыгают на одном месте, повторяя последнюю строчку).

Зайку волк испугал!

Зайка тут же убежал!

(взрослый рычит, дети разбегаются врассыпную).

Игра с собачкой

Цель: развитие воображения; расширение словарного запаса; приобретение навыков простой сюжетной игры.

Ход игры: Взрослый держит в руках игрушечную собаку и говорит:

Гав-гав! Кто там?

Это пёсик в гости к нам.

Я собачку ставлю на пол.

Дай, собачка, Пете лапу!

Затем идёт с собачкой к кому-нибудь из детей и отдаёт её. Ребёнок держит собачку за лапу, а взрослый просит покормить её. Собачке приносят мисочку с воображаемой едой. Собачка ест суп и лает: “гав-гав-гав!” Взрослый говорит ребёнку: “Это собачка говорит тебе спасибо!”

Какая игрушка?

Цель: развитие воображения, мышления.

Материал: приготовить несколько листков бумаги, с нарисованными на них фигурками. На каждом листе одна фигурка, похожая сразу на несколько игрушек.

Ход игры:

Попросите ребёнка назвать как можно больше предметов. Если ответы односложные, то задайте наводящие вопросы и попросите описать игрушку поподробнее.

Камушки на берегу

Цель: развитие воображения, фантазии, речи.

Материал: надо нарисовать морской берег (это может быть просто полоска жёлтого цвета – песок и полоска синего цвета – вода). На берегу – несколько нарисованных камешков (5-6) разной формы.

Ход игры:

По берегу только что прошёл волшебник и превратил всё в камешки. Надо их “расколдовать”. Ребёнок с помощью взрослого придумывает разные варианты.

8. Игры на развитие координации движений

Куда девался мяч (кукольный театр)

Цель: следить за передвижением предмета в пространстве; учить понимать несложный сюжет, продолжать развивать эмоциональное отношение к игре с игрушками.

Материал: Игрушечная кошка, мяч, две корзинки.

Ход игры:

Детей рассаживают полукругом около стола педагога, По обеим сторонам стола на пол ставят две корзины. Педагог достает мяч, кладет его на стол. Затем достает кошку, она как бы прыгает на стол снизу, смотрит на мяч, подбегает к нему и толкает его лапой, катя по столу. Затем нечаянно сталкивает мяч со стола в одну из корзин, останавливается, оглядывается, ищет мяч, просит детей помочь. Воспитатель предлагает кому-либо найти мяч.

Игра повторяется 2-3 раза. При этом не следует поочередно сталкивать мяч то в одну, то в другую корзину, а надо сначала два раза в одну, затем один раз в другую или наоборот, для того чтобы дети при поиске мяча не ориентировались на очередность, а внимательно следили за его перемещением по столу.

Прокати шарики

Цель: Развивать зрительно-двигательную координацию, закреплять хватание щепотью, развивать соотносящие действия.

Материал: Желоб для скатывания, цветные шарики в коробке, корзина.

Ход игры:

Педагог показывает, как брать шарики щепотью и класть их на верхний конец желоба. Обращает внимание, что шарик катится по желобу в корзину. Затем по подражанию дети по одному повторяют действия педагога. Остальные следят, как катится шарик. Каждый ребенок прокатывает 2-3 шарика.

Посадим грибы

Цель: Учить совмещать предмет с отверстием (соотносящие действия); действовать целенаправленно, последовательно: слева направо, не пропуская отверстия держать предмет щепотью; действовать ведущей рукой, придерживая коробку другой рукой.

Материал: Столик (или коробка) с отверстиями, грибы (диаметр ножки гриба соответствует диаметру отверстия).

Ход игры:

Педагог берет гриб одной рукой и показывает, как вставлять его в отверстие. При этом другой рукой придерживает столик. Затем дети действуют по подражанию. Если они затрудняются, то используются совместные действия педагога и ребенка.

Цветная горка

Цель: Развивать внимание, целенаправленные действия, учить соотносить отверстие шарика со стержнем.

Материал: Цветная (однотонная) горка, небольшие подносики по числу детей.

Ход игры:

Педагог снимает все шарики со стержней и просит детей выполнить те же действия. Педагог берет в руки один шарик, рассматривает его и обращает внимание на отверстие. Дети находят отверстие в своих шариках. Педагог указывает на стержень и говорит: «Я сейчас надену шарик на эту палочку», и выполняет действие. Затем он просит малышей надеть все шарики на палки. Дети выполняют действия по подражанию. При нанизывании педагог следит за тем, чтобы ребенок действовал обеими руками: одной рукой придерживал горку за основание, а другой (ведущей) брал

и нанизывал шарики. Если он затрудняется совместить шарик со стержнем (зрительные или моторные нарушения), педагог вначале помогает ему, применяя совместные действия или жесты.

Пирамидки

Цель: Учить соотносить отверстия колец со стержнем, развивая зрительно-двигательную координацию при действии двумя руками; формировать целенаправленность действий и устойчивость внимания.

Материал: Пирамидки разной величины и формы.

Ход игры:

1-й вариант. Детям раздаются пирамидки из 4–5 колец с колпачками. Педагог разбирает свою пирамидку и предлагает детям сделать то же. Затем обращает внимание на дырочки в колечках и показывает, как надеть их на стержень. Дети действуют по подражанию: одной рукой придерживают основание пирамидки, другой (ведущей) берут колечки. Кольца нанизываются в любом порядке. При затруднениях педагог помогает, используя совместные действия и указательный жест. При повторении игры положение рук меняется: ребенок придерживает стержень ведущей рукой, а другой нанизывает кольца.

2-й вариант. Детям дают две пирамидки: одна – с толстым и другая – с тонким стержнем. Кольца обеих пирамидок снимают и другая – с тонким стержнем. Кольца обеих пирамидок снимают и перемешивают. Дети должны правильно соотнести отверстия колец с нужным стержнем. Педагог учит производить выбор путем проб, каждый раз соотнося размер отверстия с толщиной стержня.

3-й вариант. Изменяется материал. Детям предлагают пирамидки с составными кольцами разной величины.

Закрой коробочки

Цель: Учить выполнять соотносящие действия, развивать точность движения рук, зрительно-двигательную координацию, согласованность действий обеих рук; формировать целенаправленное внимание, учить действовать путем проб; обращать внимание на свойства предметов (форму, величину), объясняя, что соотнесение этим признакам является условием успешного выполнения действия.

Материал: По две коробки с плотно прикрывающимися крышками (круглой и квадратной) на каждого ребенка.

Ход игры:

Педагог раздает каждому по две коробки и снимает крышки со своих коробок, просит детей сделать так же. Затем кладет крышки так, чтобы они не лежали рядом со своими коробками. Педагог помогает детям сделать правильный выбор: обводит по контуру крышки и отверстия коробочек, учит примерять крышку к коробке. Когда ребенок закроет коробку, педагог говорит: «Правильно, ты закрыл круглую коробочку круглой крышкой». И т. д.

При повторном проведении игры количество коробок увеличивают до 3.

Покатай матрешек

Цель: Упражнять в соотносящих действиях; продолжать развивать совместные движения обеих рук; формировать внимание и целенаправленные действия; создавать положительное отношение к сюжетным игрушкам.

Материал: Грузовая машина, матрешки (двухместные) на каждого ребенка.

Ход игры:

Каждому ребенку дают по четыре половинки матрешки. Педагог складывает свою матрешку, показывает ее детям, любит ее, говорит, какая она красивая. Затем сажает матрешку в машину, катает ее, подвозит машину к столам детей и спрашивает:

«А ваши матрешки хотят покататься?» Предлагает детям собрать своих матрешек и покатать их. Дети собирают матрешек и играют с ними, сажают их в машину. Педагог катает их, а затем прощается с детьми и увозит машину.

Поезд

Цель: Продолжать развивать движения пальцев, хватание щепотью и указательный тип хватания; развивать координацию при выполнении одновременных одинаковых действий обеими руками; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Материал: Элементы пластмассового конструктора.

Ход игры:

Педагог предлагает детям построить поезд, раздает элементы цепочки из конструктора. Количество элементов увеличивается по мере усвоения игры (сначала 4-5 элементов, затем 10-15). Педагог говорит, что красный элемент – это паровоз, а желтые – вагончики, и соединяет элементы в цепочку. Педагог, фиксируя свои действия на каждом моменте, сначала показывает, что делает одна рука, затем – обе руки. Дети подражают педагогу. Когда все поезда будут готовы, педагог говорит: «Поехали на прогулку» – и передвигает свой поезд по столу, приговаривая «чу-чу». Дети повторяют.

Заборчик

Цель: Продолжать учить правильно брать отдельные предметы и группы мелких предметов; развивать координацию обеих рук; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Материал: Готовые маленькие домики из конструкторов, маленькие игрушечные котята.

Ход игры:

Педагог раздает детям домики и говорит, что в них живут маленькие котята, вокруг их дома нужно построить заборы, чтобы в дом не забежала собака. Строит забор последовательно, соединяя элементы конструктора. Затем раздает элементы и дети также строят заборы. Взрослый оказывает им необходимую помощь. Когда постройка закончена, педагог берет одного котёнка и обыгрывает постройку (вводит котенка во двор, тот как бы осматривает дом и т.п.). После этого раздает детям котят и они играют с игрушками.

Гирлянды для елки

Цель: Развивать соотносящие действия, координацию действий обеих рук, эмоциональное отношение к результату своей деятельности.

Материал: Цветная проволока, катушки (пластмассовые), окрашенные в яркие цвета.

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола. Педагог показывает красивые цветные катушки и говорит, что они сделают гирлянды для елки. Первые две катушки надевает педагог, показывая медленно детям, как это надо делать. Дети по очереди подходят к педагогу и надевают по две катушки каждый. Гирлянда обязательно вешается на елку.

Зайка

Цель: Развивать соотносящие действия, координацию действий обеих рук.

Ход игры:

Дети выполняют движения, согласно тексту стихотворения: имитируют ходьбу, приседания, показывают – как ест зайчик.

Зайка шел, Зайка шел и капусту нашел,
Сел, поел, опять пошел.

Зайка шел, зайка шел и морковку нашел,
Сел, поел опять пошел.

Игра с зайкой

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Дети, вслед за воспитателем, выполняют движения, согласно тексту стихотворения: ходьба, приседания, плясовые движения, хлопки.

Вышли дети на лужок, заглянули под кусток,
Увидали зайчика, поманили пальчиком:
“Зайка, зайка, попляши, твои лапки хороши!”
Стал наш зайнышка плясать, малых деток забавлять.

Птички

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

“Летать” по комнате, размахивая руками, как крыльями, приседать, стучать пальчиками об пол:

Прилетели птички,
Птички – невелички,
Все летали, все летали,
Крыльями махали.
На дорожку прилетали,
Зернышки клевали.

Самолёты

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Вращение перед грудью согнутыми в локтях руками, руки в стороны, затем наклоны в стороны, приседания, руки к коленям, руки в стороны с ритмичными наклонами в стороны.

Самолеты загудели, самолеты полетели.
На полянку тихо сели, да и снова полетели.

Гриб

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Имитировать движения грибника: идти, нагибаться и класть грибы в кузовок.

Саша шел – шел – шел, белый гриб нашел,
Раз – грибок, два – грибок, три – грибок,
Положил их в кузовок.

Петушок

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Делать шаги с раскачиванием в стороны, руки держать за спиной. Дальше делать круговые движения руками, приседать, грозить пальчиком, делать наклоны вперед.

Шел по берегу петух,
Поскользнулся, в речку бух!

Будет знать петух, что впредь
Надо под ноги смотреть

Поезд

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Руки согнуты в локтях, синхронные вращательные движения обеими руками. Шаг в сторону – притоп, вращать руками, имитируя движения колес.

Поезд мчится и свистит
И колесами стучит.
Я стучу, стучу, стучу,
Всех до дачи докачу.
Чу-чу, чу-чу, всех до дачи докачу.

Гуси

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Взмахи руками, приседания. Затем ходьба на носках, наклоны, бег на месте.

Гуси серые летели, на лужайке тихо сели,
Походили, поклевали, потом быстро побежали.

Кузнечики

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Делать движения плечами, прыгать, приседать, прислушиваться и опять прыгать.

Поднимайте плечики, прыгайте, кузнечики.
Прыг-скок, прыг-скок, стоп, сели.

Кот

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Делать шаги с высоким подъемом ног, присесть, руки к коленям, встать, повернуться вокруг своей оси. Руки в стороны.

Вот идет черный кот, притаился, мышек ждет.
Мышка норку обойдет и к коту не подойдет.

Едем, едем

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Ноги вместе, подскоки на месте. Ода нога впереди, на другой – подскоки.

Чики-чики, чикалочки, едет гусь на палочке.
Уточка на дудочке, петушок на будочке,
Зайчик – на тачке, мальчик – на собачке.

Часы

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

Дети выполняют наклоны туловища вправо – влево, по тексту:

Тик-так, тик-так – все часы идут вот так: тик-так.

Налево – раз, направо – раз, мы тоже можем так, тик-так, тик-так.

Дорожка

Цель: Продолжать развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Ход игры:

При произнесении стихотворения дети выполняют: наклоны туловища влево, вправо, шаг на месте, прыжки, приседания.

По ровненькой дорожке,
Шагают наши ножки.
По пням, по кочкам, по камушкам,
по камушкам, в ямку – бух!

Левая и правая.

Цель: Продолжать предметов; развивать координацию; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре. Формировать знание согитальных направлений.

Ход игры:

Дети повторяют за воспитателем движения по тексту:

Левая и правая – строят города,
Левая и правая – водят поезда.
Левая и правая, могут шить и штопать,
Левая и правая, могут громко хлопать.
День прошел, и ночь пришла – ручки так устали,
Левая и правая – спят под одеялом.