

Игровое упражнение «Угадай по описанию».

Цель. Воспитывать у детей умение учитывать названные признаки предмета; развивать наблюдательность.

ОПИСАНИЕ. У воспитателя на столе стоят пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия (растение цветущее и не цветущее, с крупными и мелкими листьями, с листьями гладкими и шероховатыми). Воспитатель, поочередно обращаясь к каждому ребёнку, даёт словесное описание растения, а ребёнок находит его среди остальных. (Например: это растение цветёт, а у него большие листья, а у этого растения толстый стебель.)

Игровое упражнение «В зимней столовой».

Цель. Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

Материал. Силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель закрепляет силуэт птицы на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать её и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

Игровое упражнение «Да или нет».

Цель. Закрепить знания о частях тела котёнка и какие звуки он издаёт.

Материал. Игрушечный котёнок.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель просит показать, где у котёнка нос, глаза, хвост и т.д. Дети показывают. После этого воспитатель предлагает малышам отвечать словами «да» или «нет» на такие вопросы:

- Есть ли у котёнка нос?
- Есть ли котёнка уши?
- Есть ли у котёнка рога? И т.д.

Игровое упражнение «Какая это птица».

Цель. Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить чётко произносить звук «Р».

Материал. Красочные изображения птиц.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает у детей, кто так кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют её на панно. Например:

- Кто кричит «кар-кар»? подойди, Оля, покажи эту птицу.
- Все покричим, как ворона.
- Кто кричит «чирик-чирик»?
- Покричим, как воробей.

Игровое упражнение «Воробушки и автомобиль».

Цель. Развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии со словами воспитателя.

Материал. Игрушечный руль.

ОПИСАНИЕ. ВОСПИТАТЕЛЬ, ОБРАЩАЯСЬ К ДЕТЯМ, ГОВОРИТ: «Посмотрите, какой у меня руль. Я буду автомобилем, а вы – птичками. Вы будете летать и прыгать на полянке».

Прилетели птички,
Птички-невелички,
Весело скакали,
Зёрнышки клевали.

Дети-птички летают и прыгают – садятся на корточки, стучат пальчиками об пол. Воспитатель поворачивает в руках руль, гудит и приговаривает: «Автомобиль по улице бежит, пытит, спешит, гудок гудит: «Тра-та-та, берегись, посторонись».

Игровое упражнение «Угадай, что в руке».

Цель. Учить узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Материал. Муляжи овощей и фруктов.

Игровое действие. Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Игровое правило. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

ОПИСАНИЕ. Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям овощи и фрукты. Затем показывает

один из овощей, фруктов. Дети, которые определили у себя такой же овощ или фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю.

Игровое упражнение «Угадай, чей хвост».

Цель. Развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

Материал. Вырезанные из картона изображения мордочек и хвостов различных животных.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» и подобрать для него подходящий хвост.

Игровое упражнение

«Кто быстрее найдёт берёзу, клён, сосну».

Цель. Найти дерево по названию.

Правило. Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!»

ОПИСАНИЕ. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит детей подбежать к нему. Например:

- Кто быстрее найдёт берёзу?
- Раз, два, три – к берёзе беги!

Дети должны найти дерево и подбежать к любой из берёз, растущих на участке, где проводится игра.

Игровое упражнение «Вороны».

Цель. Развитие слухового внимания, умения двигаться в соответствии с произносимыми словами; упражнять в правильном произношении звука «Р»; учить говорить то громко, то тихо.

ОПИСАНИЕ. Дети-вороны стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит воспитатель нараспев. Слова «кар-кар-кар» произносят все дети.

Вот под ёлкой зелёной
скачут весело вороны:

Дети бегают по комнате, размахивая руками, как крыльями.

«Кар-кар-кар!» (громко)
Целый день они кричали,
Спать ребятам не давали:

*Дети громко произносят, повторяя
за воспитателем.*

«Кар-кар-кар!» (громко)
Только к ночи умолкают
И все вместе засыпают:

То же.

«Кар-кар-кар!» (тихо)
,

*Дети тихо произносят. Садятся на кор-
точки руки под щеку – засыпают.*

Игра проводится после наблюдения за вороной.

Игровое упражнение «Воробышки и кот».

Цели. Учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увёртываясь от ловящего, быстро убегать, находить своё место. Приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкаться.

ОПИСАНИЕ. Дети становятся на высокие скамеечки или кубики (высотой 10-12 см), положенные на пол в одной стороне площадки или комнаты, - это воробышки на крыше. В другой стороне площадки, подальше от детей, сидит хитрый кот – он спит. «Воробышки вылетают на дорогу!» - говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеек, разлетаются в разные стороны. Просыпается кот – он потягивается, - произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробышков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробышков кот отводит к себе в дом.

Указания к проведению. Скамеечки и кубики следует раскладывать подальше один от другого, чтобы детям было удобно стоять и спрыгивать, не мешая друг другу. Воспитатель следит за тем, чтобы дети, спрыгивая, приземлялись мягко, показывает, как это надо делать.

Игровое упражнение «Лохматый пёс».

Цели. Учить детей двигаться в соответствии с текстом стихотворения, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаться.

ОПИСАНИЕ. Дети стоят на одной стороне зала или площадки. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображая пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смиренно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдём к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет?

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пёс гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пёс возвращается на своё место и опять ложится на коврик.

Указания к проведению. Пространство между псом и детьми должно быть большим. Воспитатель следит за тем, чтобы дети не трогали пса при приближении к нему и не толкали друг друга, убегая от него.

Игровое упражнение «Птички в гнёздышках».

Цели. Учить детей ходить и бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга. Приучать их действовать быстро, по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

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

Указания к проведению. Воспитатель следит за тем, чтобы дети-птички действовали по сигналу, улетали от гнёздышка как можно дальше и возвращались бы только в своё гнёздышко.

Для гнёздышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на улице это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточках. Воспитатель учит детей быть внимательными во время бега, уступать место бегущему навстречу, чтобы не столкнуться.

Игровое упражнение «Уточка».

Цели. Закрепить знания о повадках утки. Учить имитировать движения утят.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель показывает игрушки – большую уточку и маленьких утят, рассматривают их с детьми, рассказывает о том, что уточки любят плавать. Впереди всегда плавает уточка, а за ней утята. Читает стихотворение про уточку:

Уточка луговая, серая, полевая,
Где ты ночку ночевала?
Под кустиком, под берёзкой.
Сама, утя, хожу, сама, утя, поплыву,
Детей своих поведу.

После этих слов детки-утята встают за уточкой в колонну и, переваливаясь с ноги на ногу, плывут по комнате.

Лото с элементами моделирования

«Кто во что одет».

Цель. Закреплять умение детей систематизировать животных по покрову тела (перья, чешуя, шерсть). Формировать навык пользования моделями.

Материал. Большие карты с изображением моделей покрова тела животных, картинки животных.

ОПИСАНИЕ. Ведущий раздаёт детям большие карты с изображением моделей покрова тела животного (перо, чешуя, шерсть). Затем ведущий достаёт по одной маленькой картинке с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают ими пустые квадраты в соответствии с моделью на своей карте. Тот, кто первым закроет все свои квадраты на своей карте, выигрывает.

Лото с элементами моделирования

«Кто где живёт».

Цель. Закреплять умение детей систематизировать животных по среде обитания. Формировать навык пользования моделями.

Материал.

Большие карты с изображением разных сред обитания животных, картинки с изображением животных.

ОПИСАНИЕ. Ведущий раздаёт всем игрокам большие карты с изображением моделей различных сред обитания животных (воздух, вода, земля). Затем поочерёдно достаёт маленькие картинки с изображением зверей, птиц, рыб, насекомых и предлагает их детям. Дети закрывают пустые квадраты маленькими картинками в соответствии с моделью на своей карте. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

Лото с элементами моделирования

«Кто как двигается».

Цель. Закрепить умение детей систематизировать животных по способу передвижения (ноги, крылья, плавники). Формировать навык пользования моделями.

Материал. Большие карты с изображением моделей способов передвижения животных, картинки животных.

ОПИСАНИЕ. Ведущий раздаёт большие карты с изображением моделей органов движения животных (ноги, крылья, плавники). Затем он поочерёдно достаёт маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с моделью на большой карте. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

В данную игру одновременно может играть подгруппа детей из трёх человек. Для этого рекомендуется подбирать картинки с изображением птиц, рыб, зверей, которые хорошо знакомы малышам.

Ботаническое лото с элементами моделирования

«Овощи и фрукты».

Цель. Закреплять умение детей различать и называть овощи и фрукты.

Материал. Две большие карты с изображением фрукта и овоща, картинки овощей и фруктов.

ОПИСАНИЕ. Ведущий раздаёт детям большие карты. На одной карте в середине изображён фрукт, на другой – овощ. Затем поочерёдно достаёт маленькие картинки с изображением различных овощей и фруктов. Дети хором называют овощ либо фрукт и закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с изображением. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

В данной игре в роли ведущего выступает воспитатель, однако в конце года, когда дети хорошо освоят, эту роль можно предлагать и ребёнку.

При проведении игры рекомендуется подбирать картинки с хорошо знакомыми детям изображениями овощей и фруктов.