**МБДОУ НОВОИЛЬИНСКИЙ ДЕТСКИЙ САД «РОМАШКА»**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**ПО ТЕМАМ НЕДЕЛИ**

**НОВОИЛЬИНСК**

**2021- 2022г.г.**

**Дидактические игры на тему: «Посуда. Продукты питания»**

* **«Отгадай предмет по названиям его частей»**

Цель: активизация словаря, закрепление названий знакомых предметов.

Ход игры:

- дно, стенки, крышка, ручки (кастрюля)

- голова, туловище, лапы, крылья (птица)

* **«Что из чего сделано?»**

Цель: активизировать произношение прилагательных, согласовывать существительное и прилагательное в роде и числе

Ход игры:

Стакан из стекла – стеклянный

Нож из железа – железный

Чашка из фарфора – фарфоровая

Ваза из хрусталя – хрустальная

Ложка из дерева - …

Сковорода из чугуна -

* **«Какой? Какая? Какое?»**

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными по теме «Продукты питания»

Материал: предметные картинки с изображением продуктов питания.

Ход игры: ребенок выбирает предметную картинку, воспитатель задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Каша (какая?) – вкусная, горячая, манная…

Чай (какой ?) – сладкий, теплый, душистый….

Яблоко (какое ?) – кислое, круглое, румяное…

«Назови одним словом»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

стол, стул, диван, кровать – мебель

ложка, кастрюля, тарелка – посуда

автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – транспорт

малина, клубника, черника- ягоды

роза, ромашка, василек – цветы

**Дидактические игры на тему: «Профессии в детском саду»**

* **«Что кому»**

Дидактическая задача:Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Игровое правило:Называть профессию в соответствиис предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Ход игры:На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки.

Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток- он нужен столяру, плотнику).

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

Усложнение:Дети делятся на команды: одна называет орудия труда, а другая – профессии.

* **«Кто чем занимается»**
Цель. Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.
Ход игры. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар… (варит еду), врач… (лечит людей), учитель… (учит детей), строитель… (строит дома), художник… (рисует картины), пианист…(играет на пианино), писатель…(пишет книги), портниха…(шьет одежду), прачка…(стирает одежду), уборщица…(моет полы), продавец…(продает товар), фотограф…(фотографирует людей), воспитательница…(воспитывает детей), машинист…(ведет поезд), контролер…(проверяет билеты) и т.д.
**«Кто больше знает профессий»**
Цель. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).
Ход игры.
Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у …? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.)
Педагог называет и другие профессии — строителя, учителя, пастуха, сапожника, а дети называют действия.
* **«Профессии»**

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

 **Дидактические игры на тему: «Насекомые. Мир цветов»**

* **«Угадай растение по описанию»**

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.

Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.

Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

* **Игра – головоломка «Въетнамская игра»**

Задачи: формировать умение анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой.

Материал: круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один круг (7 частей). Используются все 7 частей. Плотно присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные силуэты животных, птиц, насекомых.

* **«Назови одним словом»**

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

* **«Назови одним словом»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

стол, стул, диван, кровать – мебель

ложка, кастрюля, тарелка – посуда

автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – транспорт

малина, клубника, черника- ягоды

роза, ромашка, василек – цветы

* **«Четвертый лишний».**

Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

1) заяц, еж, лиса, шмель;

2) трясогузка, паук, скворец, сорока;

3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;

4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;

5) пчела, стрекоза, енот, пчела;

6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;

7) таракан, муха, пчела, майский жук;

8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

9) лягушка, комар, жук, бабочка;

10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).

Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

 **Дидактические игры на тему: «Осень»**

* **«4 Времени года»**

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.

Осенью – то же самое.

Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.

Весной - см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

* **«Узнай по описанию»**

Цель: учить составлять описательные загадки о фруктах, ягодах, овощах, грибах.

Материал: предметные картинки с изображением фруктов, ягод, овощей, грибов.

Ход игры: воспитатель предлагает детям выбрать картинку и самостоятельно составить описательную загадку о том, что на ней изображено: «Есть ножка, шляпка, растет на пнях целыми семьями…»

* **«Съедобные – ядовитые»**

Цель: закреплять знания о съедобных и ядовитых грибах.

Материал: карточки с картинками грибов; корзинка.

Ход игры: воспитатель предлагает детям выбрать картинку, и определить какой это гриб, если съедобный положить в корзинку, если ядовитый оставить на столе.

* **«Когда это бывает»**

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание и находчивость, выдержку.

Материал: картинки по временам года.

Описание: Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времён года, для каждого времени года по 2-3 картинки. Воспитатель разъясняет правила игры, воспитатель раздаёт всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого она указала, внимательно рассматривает свою картинку и затем рассказывает о её содержимом. Затем опять крутят стрелку и тот на кого она указала угадывает время года.

* **«Какое время года?»**

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

 **Дидактические игры на тему: «Дикие и домашние животные»**

* **«Где живет?»**

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о среде обитания животных, фантастических героев

Игровое правило: Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Где живет медведь?

В: Где живет собака?

В: Где живет ромашка?

В: Где живет гвоздь?

В: Где живут вежливые слова?

В: А что значит хороший человек?

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?

В: Где живет зло?

В: В каких словах живет буква "А"?

В: Где живет слово?

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

В: Где живет грустная мелодия?

* **«Зоопарк»**

Цель: Расширять словарный запас детей на тему «Зоопарк». Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход игры: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово». За названные слова дети поощряются фишками. У кого фишек больше, тот и победитель.

* **Игра – головоломка «Въетнамская игра»**

Задачи: формировать умение анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой.

Материал: круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один круг (7 частей). Используются все 7 частей. Плотно присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные силуэты животных, птиц, насекомых.

* **«Кто где живет?»**

Цель:закреплять место обитания животных, упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Ход игры: воспитатель начинает предложение, а дети должны его закончить:

Лиса живёт в ….

Медведь зимует в… .

У волка в лесу…

Белка живёт в … .

Собачий дом - …

Свинья живет в ….

Птица вьет …..

У скворцов есть….

* **«Угадай звук»**

поднимите правую руку, если услышите в словах звук [c]:

слоненок, Зоя, санки, матрас, золото…

хлопните в ладоши 1 раз, если услышите звук [ч], 2 раза – звук [ц], вставайте, если услышите звук [c].

Цыпленок, стриж, цапля, щенок, чиж, сын.

Цапля важная носатая,

Целый день стоит, как статуя

Пес тоскует на цепи

А попробуй отцепи;

В небе коршун кружится

Третий час подряд

Но ему, разбойнику

Не украсть цыплят.

* **«Назови одним словом»**

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

 **Дидактические игры на тему: «Транспорт»**

* **«Назови одним словом»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

стол, стул, диван, кровать – мебель

ложка, кастрюля, тарелка – посуда

автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – транспорт

малина, клубника, черника- ягоды

роза, ромашка, василек – цветы

* **«Закончи предложение»**

Цель: упражнять в употреблении нужного слова в определенном падеже, чтобы предложение имело смысл.

Ход игры.Воспитатель называет слово и предлагает его изменить соответственно смыслу предложения:

Машина.

По дороге ехала грузовая ….

Колесо прокололось у ……

Домой я доберусь на …..

Мой папа – водитель ….

Мягкое сиденье в нашей ….

Предметы облегчающие тру людей

* **«Что было, если бы…?»**

Дидактическая задача: Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.

Игровое правило: Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И.Чуковского «Федорино горе»

- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры? (не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).

- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?

- А что было ба, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? (ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)

Дети сами придумывают загадки.

* **«Назови одним словом»**

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

**Дидактические игры на тему: «Деревья»**

* **«Угадай дерево по листу»**

Материал: карточки с листьями знакомых деревьев

Ход игры: воспитатель показывает карточки одну за другой и спрашивает, какому дереву этот лист принадлежит. Дает образец ответа:

- Этот лист березы

- Этот лист клена

* **«Отгадай растение»**

Цель: Развитие умения описывать деревья и кустарники и узнавать их по описанию.

Дидактический материал: Карточки с изображением различных деревьев и кустарников.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям карточки с изображением деревьев и кустарников. Дети никому не показывают свои карточки. Воспитатель предлагает одному ребенку описать, что изображено на его картинке, или загадать загадку. Другие дети должны отгадать, что нарисовано на картинке.

Например: Это дерево. У него белая кора с чёрными полосками. Ветви свисают вниз. Весной на них набухают липкие почки и появляются серёжки. Это дерево считают символом России. (Берёза).

У меня длинней иголки,

Чем у ёлки.

Очень прямо я расту,

В высоту.

Если я не на опушке,

Ветви только на макушке. (Сосна).

* **Дидактическая игра «С какого дерева листок?»**

Цель: умение различать и называть листья знакомых деревьев.

Дидактический материал: Карточки с изображением 4 видов деревьев и 4 листьев, соответствующих этим деревьям.

Ход игры: Предложить ребёнку соединить листочки с деревьями соответствующего вида и назвать их.

**Дидактические игры на тему: «Осень»**

* **«Какое время года?»**

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

**Дидактические игры на тему: «Весна»**

* **«Какое время года?»**

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

* **Игра «Приметы весны»**

Цель: уточнить представления детей о приметах весны, активизировать словарь по теме.

Предлагаются детям картинки с изображением весенних явлений. (светит солнце, весенний лес, подснежники в лесу, таяние снега, прилет птиц и т. д.).

Вы внимательно посмотрели и послушали о приметах весны, а теперь попробуйте сказать, без чего не может быть весны.

3. Игра « Без чего не может быть весны?»

Цель: упражнять в подборе существительных и в правильном согласовании слов.

Весна не может быть без … (яркого солнца).

Весна не может быть без …(луж).

Весна не может быть без… (ручейков).

Весна не может быть без… (грозы).

Весна не может быть без…(майских жуков).

Весна не может быть без…(проталин).

Весна не может быть без…(капели).

Весна не может быть без…(подснежников).

 И т.д.

* **Игра «Назови словечко»**

Цель: актуализация словаря. Формировать умение  подбирать слова-признаки, согласовывать существительное с прилагательными.

У логопеда в руках желтые полоски. Он приглашает детей выйти и встать вокруг желтого круга.

Л: *Перед нами солнышко. Чтобы оно засияло и стало греть, нам нужно сделать лучики. Каждый из вас возьмет у меня по одному лучику и положит на солнышко, сказав о том , какая бывает весна, например : теплая, ласковая…*

* **Игра «С кем или с чем дружит весна?»**

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

Выставляются  картинки: снеговик, солнышко, птицы, насекомые, снег, подснежники и предлагает детям сказать, с кем или с чем дружит весна.

Например, *весна дружит с птицами, потому что весной птицы прилетают из теплых стран. Весна не дружит со снеговиком, потому что весной он тает.*

**Дидактические игры на тему: «Зима»**

* **«Какое время года?»**

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

* **«Собери снеговика».**

Цели: Развитие зрительного внимания, пространственных представлений. Совершенствование фразовой речи.

У каждого ребенка по 3 круга разного размера (большой, средний и маленький). Дети по образцу или по представлению собирают из них снеговика. Рассказывают , каких деталей не хватает, описывают их.

* **«Наоборот».**

Цели: Развитие слухового внимания, логического внимания. Активизация словаря- закрепление в речи слов- антонимов.

Педагог произносит логически неправильную фразу, дети опровергают ее. Например, снег черный (нет, белый), снеговик горячий (нет, холодный), деревья с листочками (нет, голые), солнце греет (нет, светит), птички поют (нет, мерзнут), медведь гуляет по лесу (нет, спит в берлоге).

* **«Что зимой бывает».**

Цели: Развитие представление о приметах зимы. Совершенствование связной речи.

Игра проводится с использованием настольной игры «Времена года».Дети подбирают к большой карте, на которой изображена зима, маленькие карточки с приметами этого времени года

«Снежинки»

Цели: Развитие сильного направленного выдоха. Закрепление в речи предлога На.

У каждого ребенка бумажная или пластмассовая снежинка. Детям предлагается подуть на снежинку так, чтобы она попала на заданный предмет на сюжетной картинке, подуть и рассказать, куда присела снежинка отдохнуть.

* **«Что прячется за сугробом»**

Цели: Развитие зрительного внимания . Активизация словаря по теме.

Из картона вырезан сугроб. Воспитатель прячет за ним силуэтное изображение какого-либо предмета (санки, снежинка, солнышко, дерево, шапка, рукавичка, шарф, лыжи, коньки), показывает детям из-за сугроба часть предмета, они догадываются, что это за предмет.

«Когда это бывает».

Цели: Учить детей называть времена года по их признакам.

Развивать мышление, память, внимание.

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

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

- Снег на полях,

Лед на реках

Вьюга гуляет,

Когда это бывает? ( Зимой)

- Сошли снега, шумит вода,

Земля уже цветами полна.

Растет травка молодая,

Все мертвое оживает,

Когда это бывает? (Весной).

- Солнце печет, липа цветет,

Вишня поспевает,

Когда это бывает? (Летом)

- Голые поля, мокнет земля,

Дождь поливает, когда это бывает? (Осенью)

**Дидактические игры на тему: «Я в мире человек»**

* **«Давайте познакомимся!»**

Цель: закреплять умение детей знакомиться, называть свое имя, употреблять в своей речи вежливые слова.

Материал: кукла.

Ход игры

К детям «пришла в гости» новая кукла. Она желает познакомиться.

Воспитатель. Давай познакомимся, меня зовут Анна Александровна, а тебя? Очень приятно!

Дети по очереди подходят к кукле и знакомятся. Кто познакомился с куклой, то может знакомиться с детьми группы.

* **«Кто главный?»**

Цель: учить детей называть членов своей семьи; подводить к пониманию, что в мире главные - и дети, и взрослые; воспитывать любовь и уважение к своей семье.

Материал: «Семейное дерево»; иллюстрации с изображением того, что делает мама, папа, бабушка, дедушка, ребенок.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям по очереди назвать членов своей семьи и назвать: кто чем занимается, кто что делает в семье. Если ребенку трудно назвать, кто что делает в семье, то ему в этом помогут иллюстрации. Дети называют, кто главный в семье и почему они так считают. В конце игры следует определить, что главные в мире все - и дети, и взрослые.

* **«Девочка заболела».**

Цель: совершенствовать знания детей о труде врача; воспитывать чуткость, желание помогать больному.

Материал: кукла, кровать, телефон, кукла-врач.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям прислушаться, ведь кто-то плачет.

Воспитатель. Возможно, кто-то из вас? Нет, это кукла Настенька плачет. Как вы думаете почему? (Воспитатель касается рукой лица куклы.)

Настенька заболела. Что нужно делать? Так, отнести нашу куклу в кроватку. Как помочь кукле? Кого необходимо вызвать? (Воспитатель вызывает по игрушечному телефону врача.)

«Появляется кукла-доктор», которая «слушает больную куклу», «смотрит горло», «назначает постельный режим и лечебный чай».

Воспитатель. Дети, какое настроение у куклы? Какое настроение будет, когда она выздоровеет? (Дети мимикой показывают настроение.)

* **«Оцени поступок».**

Цель: с помощью сюжетных картинок развивать представления детей о добрых и плохих поступках; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать чуткость, доброжелательность.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры

Дети работают в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети должны рассмотреть картинку, описать, что видят и оценить поступок. Например: двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки мяч, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

**Дидактические игры на тему: «Одежда. Обувь»**

* **«Чья, чей, чьи, чье?»** (употребление притяжательных местоимений).

Это чья шапка? — Моя.

Это чьи перчатки? — Мои.

Это чей шарф? — Мой.

Это чье пальто? — Мое.

* **«Мой, моя, моё»**

Подобрать как можно больше предметов к местоимениям:

моя — шапка ...;

мой — шарф ...;

мои — сапоги ... .

* **«Один — много»**(употребление множественного числа существительных):

перчатка — ...; носок — ....шарф — шарфы; шапка — ...;

* **«Подбери признак».**

Кофта (какая?) — красная, теплая, вязанная, шерстяная, нарядная ... .

Сапоги (какие?) — коричневы, новые, резиновые, красивые ... .

Шарф (какой?) — ....

Пальто (какое?) — .

* **«Найди лишний предмет»**

Перед вами на картинке разная одежда, но один предмет — не одежда. Накройте этот лишний предмет ладонью. Что вы накрыли? Почему? Чайник (мячик) — не одежда.

**Дидактические игры на тему: «Космос»**

* **«Изобрази созвездие»**

Задачи:

-учить детей изображать созвездие на плоскости;

-развивать мышление, творческое воображение, память;

-развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал:

 листы черной или синей бумаги, звездочки из желтого картона.

Варианты игры:

Вариант № 1

Дети изображают созвездие по образцу.

Вариант № 2

Дети изображают то или иное созвездие по памяти.

* **«Космос»**

 Задачи:

-учить детей плоскостному конструированию по образцу;

-развивать мышление, творческое воображение, память;

-развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал:

12 больших карточек с изображением какого-нибудь предмета (ракета, солнце, инопланетянин и др.) игеометрические фигуры разного цвета.

Варианты игры:

Вариант №1

Дети накладывают детали на образец.

Вариант № 2

Дети конструируют, глядя на образец.

Вариант № 3

Дети конструируют по памяти.

* **«Собери предметы из геометрических фигур»**

 Задачи:

-закреплять знания детей о геометрических фигурах;

-учить детей конструировать по образцу и по памяти;

-развивать мышление, воображение, память;

-развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал:

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

Варианты игры:

Вариант № 1

Дети конструируют предмет по образцу.

Вариант № 2

Дети конструируют предмет по памяти.

* **«Устрани пробоину»**

Задачи:

-закреплять знания детей о геометрических фигурах;

-развивать мышление, воображение;

-развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал:

Ракеты из картона с прорезями, с «пробоинами», геометрические фигуры: круги, треугольники, трапеции, прямоугольники.

Ход игры:

Воспитатель: -Ребята, наши ракеты столкнулись с потоком метеоритов и они повредили их. Сейчас вы все инженеры-конструкторы. Нам необходимо отремонтировать наши космические корабли.

-Какого цвета наша ракета?

(Перед детьми ракета с пробоинами в виде геометрических фигур. На подносе геометрические фигуры. Дети накладывают и определяют те пробоины, которые подходят для ремонта.)

-А сейчас назовите те фигуры, которые вам понадобились для ремонта (дети называют).

* **«День, ночь – сутки прочь !»**

Задачи:

 - формировать у детей элементарные представления о смене дня и ночи;

-дать детям понятие о том, что Солнце восходит рано утром на Востоке, днем поднимается на небосклоне, вечером опускается на Западе и уходит за горизонт. Ночью видны звезды и Луна. Луна находится в разных фазах: молодой месяц, возрастающая Луна, полная Луна, убывающая Луна; вместе день и ночь называют сутками;

-воспитывать интерес к окружающему миру;

-формировать познавательно-исследовательский интерес и расширять кругозор;

-побуждать детей к активному речевому общению.

Актуальность игры:

-игровое пособие позволит ребенку раскрыть свой потенциал, использовать анализаторы организма:

1.Слуховой: слушает и запоминает задание педагога;

2. Зрительный: находит зрительно «Восход Солнца», «Небосклон», «Закат Солнца»;

3. Тактильный: ребенок самостоятельно удерживает макет «Солнца», «Луны», передвигает его по дуге.

Материал:

10 комплектов состоящих из 2-х карточек, обозначающих «день» и «ночь», макеты «солнца», «луны», «месяца».

Варианты игры:

Вариант№1

У каждого ребенка в одной руке макет неба, в другой макет солнца. Ребенок вставляет макет солнца в прорезь и передвигает его по дуге, находя восход, продвигает к небосклону, а затем к линиигоризонта, внимательно слушая инструкции педагога.

Вариант № 2

Ночным светилом является Луна, когда наступает ночь, на небе появляется Луна. Дети меняют макет дневного неба на звездное и вставляют макет луны. День и ночь – сутки прочь!Ночью видны звезды и Луна; Луна находится в разных фазах: молодой месяц, возрастающая Луна, убывающая Луна. Слушая инструкции педагога, дети вставляют макет молодого месяца, полной Луны, убывающей Луны.

Дети могут играть  как с педагогом, так и самостоятельно.

**Дидактические игры на тему: «Перелетные птицы»**

* **«Кого выводят птицы?» или «У кого кто?»**

Цель: формирование представлений детей называть птенцов перелетных птиц в Р.п. мн.числа

Журавли – журавлят
Грачи – грачат
Скворцы -…
Гуси -…
Утки -…
Грачи -…
Соловьи -…, (лебеди, кукушки, жаворонки)

* **«Кто лишний?»**

Цель: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам, находить лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Сорока, ворона, воробей, ласточка.
Жук, бабочка, птенец.

Скворец, соловей, грач, голубь.

Курица, журавль, лебедь, кукушка.

* **«Исправь ошибку»**

Цель: формирование умения устанавливать правильную последовательность слов в предложении
Червяк клевал скворца.
Песня спела соловья.
Мохнатая гусеница съела кукушку.

Д/и «Кто больше назовет перелетных птиц?»

Цель: формирование умения называть перелетных птиц

* **«Кто за кем летит?»**

Цель: упражнять детей в употреблении предлога «За»

Грач - трясогузка – жаворонок – скворец – болотные птицы – кукушка – ласточка – соловей.

* **«Чья семья?»**

- у грача - грачиная семья.

- у скворца … скворчиная.

- у гуся … гусиная.

- у утки … утиная.

- у журавля … журавлиная.

- у лебедя … лебединая.

* **«Что умеют делать птицы?»**

Цель: упражнять детей в употреблении в речи слов – действий

- Дети, давайте вспомним, что могут делать птицы (они что делают? ходят, клюют, взлетают, летают, выводят, прыгают, вьют, кормят, ухаживают, высиживают, поют…).

* **«Один - много»**

Цель: упражнять в образовании множественного числа имен существительных в И.п. и Р.падежах.
Грач — грачи — грачей,
птица — птицы — птиц,
стриж — стрижи — стрижей,
аист — аисты — аистов,
жаворонок — жаворонки — жаворонков,
скворец — скворцы — скворцов,
трясогузка — трясогузки — трясогузок,
журавль — журавли — журавлей,
гусь — гуси — гусей,
утка — утки — уток,
селезень — селезни — селезней,
ласточка — ласточки — ласточек,
соловей — соловьи — соловьев,
лебедь — лебеди — лебедей,
кукушка — кукушки — кукушек,
гнездо — гнезда — гнезд,
яйцо — яйца — яиц,
птенец — птенцы — птенцов.

* **«Чьи перья?», «Чьи крылья?»**

Цель: формирование умения называть притяжательные прилагательные

Перья журавля (чьи?) – журавлинные.

Перья грача (чьи?) - …

Крылья лебедя (чьи?) - …

Крылья дикой утки (чьи?) - …

* **«Называй и сосчитай»**

Цель: упражнять детей в порядковом счёте от одного до пяти. Согласовывать числительные с существительным.

Скворец. Аист. Ласточка. Кукушка. Соловей.

* **«Улетели птицы»**

Цель: упражнять в словоизменении, в употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

Нет (кого?) — нет лебедя, утки…

Нет (кого?) — нет лебедей, уток и т.д и т.п.

* **«Назови одним словом»**

Цель: формирование умения образовывать сложные слова

У аиста ноги длинные, поэтому его называют длинноногим.

У соловья звонкий голос, поэтому его называют … (звонкоголосым).

У кукушки хвост длинный, поэтому её называют …. (длиннохвостой).

У журавля длинный клюв, поэтому его называют … (длинноклювый).

У аиста острый клюв, поэтому его называют… (остроклювым).

У цапли узкая голова, поэтому ее называют … (узкоголовая).

У скворца прямой хвост, поэтому его называют … (прямохвостым).

У жаворонка короткий клюв, поэтому его называют … (короткоклювым).

У дикого гуся красный клюв, поэтому его называют … (красноклювый).

**Дидактические игры на тему: «Книги»**

* **«Живые картинки».**

Цель: развитие воображения.

Дети без слов, используя мимику и жесты, показывают эпизод из знакомого произведения, изображают какого- то персонажа.

* **«Изобрази пословицу».**

Цель: учить детей пользоваться пословицами, понимать их содержание, изображать без слов.

Дети, используя помощь педагога, отображают жестами содержание пословиц.

Без труда не выловишь и рыбку из пруда.

Слово- не воробей, вылетит- не поймаешь.

Любишь кататься- люби и саночки возить.

* **«Спой вместе с героем».**

Цель: вспомнить знакомых детям героев; передавать в песне характер персонажа, меняя тембр, силу голоса.

Дети вспоминают, какие песни пели герои разных произведений.

Какую песню пела коза козлятам?

Что пел Колобок Зайцу, Волку, Медведю, Лисе?

Вспомните песенку хитрой лисички- сестрички.

Используя диск с записью, спеть с детьми песенку Красной Шапочки, Золушки, Чебурашки и т.п.

* **«Я- волшебник».**

Цель: вспомнить содержание знакомых сказок.

Дети вспоминают, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок и к каким результатам это приводило?

С помощью каких слов можно было сварить в горшочке вкусную кашу?

(«Раз, два, три, горшочек, вари!»)

Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио?

(«Крекс, фекс, пекс»)

С помощью каких слов можно было вызвать Сивку- бурку?

(«Сивка- бурка, вещий каурка, встань передо мной как лист перед травой»)

* **«Угадай сказку».**

Цель: учить называть произведение, услышав отрывок из него.

По отрывку из произведения дети отгадывают, о каком герое идет речь.

Позже ребенок берет на себя роль персонажа и ведет рассказ о герое от первого лица.

* **«Волшебный сундучок».**

Цель: учить детей называть произведение, ориентируясь на предмет из него.

Используется сундучок, в котором находятся предметы, которые встречаются в разных сказках.

* **«Карнавал героев сказок».**

Цель: развитие у детей творческих способностей.

Дети в течении дня из подручного материала готовят элементы сказочных костюмов, вечером проводится представление «Кто ты, маска?»

* **«Измени окончание сказки».**

Цель: развитие воображения, обогащение словаря.

Дети рассматривают иллюстрации к знакомому произведению, представляют себя на месте главного героя и изменяют окончание сказки.

* **«Вопрос- ответ».**

Цель: учить детей формулировать вопрос; отвечать на вопросы по содержанию произведения.

Дети делятся на две команды. Педагог задаёт вопросы по содержанию знакомых произведений, дети отвечают на вопросы. Позже сами придумывают вопросы для соперников.

* **«Изобрази чувства героя».**

Цель: учить детей различать эмоции, определять причины их возникновения.

Предложить детям вспомнить героев с разным эмоциональным состоянием: веселый, грустный, злой, обиженный, серьёзный, радостный и т. д. и изобразить это состояние.