

Картотека дидактических игр во второй младшей группе

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

Игра «ОТГАДАЙ И НАЗОВИ»

Цель: классификация овощей и фруктов по их основным признакам и свойствам. Упражнять дошкольников в четком произношении фруктов: яблоко, груша, банан, слива, вишня и т. д.

Игровые правила: поочерёдно брать из корзинки предмет, узнавать его и называть.

Дидактический материал: корзина с настоящими фруктами и несколько овощей для сравнения обобщающих слов: овощи, фрукты.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках. Кукла Осень поочерёдно подносит к ним корзинку. Дети достают из корзинки предметы и называют их.

После того, как все фрукты будут в руках у детей, воспитатель предлагает положить их на большое блюдо и задаёт вопрос:

-Как можно назвать все эти предметы, одним словом? (фрукты)

-Какие вы ещё фрукты знаете, назовите? (ответы детей)

Игра « ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК? »

Цель: закреплять знания детей о том, где живут животные и люди.

Игровые правила: брать одну фигурку со стола и помещать в соответствующий домик, пояснить свои действия словами. Соблюдать очерёдность.

Дидактический материал: магнитная доска; магнитные фигурки животных, кукол, домики, деревья, кустики и т. д.

Ход игры

Дети поочерёдно берут со стола фигурки одного из гостей, и помещают в соответствующий домик на магнитной доске.

-Манечка и Ванечка живут в домике.

-Утка живёт у бабушки в сарайчике.

-Цыплята живут у бабушки в сарайчике.

-Зайка живёт в лесу в норке.

-Где живёт сорока? (в лесу на дереве)

Игра «УГАДАЙ ПО ВКУСУ»

Дидактическая задача: упражнять детей в различении овощей и фруктов по вкусовым качествам. Активизировать словарь: сладкий, солёный, горький и тд. Развивать память, сосредоточенность.

Игровые правила: узнавать фрукты и овощи с закрытыми глазами, не подглядывать.

Дидактический материал: кусочки фруктов: яблоко, груша, апельсин, кусочки овощей: огурец, капуста.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках. Воспитатель поочерёдно подходит к ребёнку и предлагает закрыть глаза и даёт кусочек фрукта: яблоко, грушу, апельсин. Просит на вкус определить фрукт и назвать его.

Воспитатель может неожиданно дать кусочек овоща: огурец, капусту или др., чтобы дети были достаточно внимательны.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Игра «КАКОЕ НАСЕКОМОЕ, НАЗОВИ»

Цель: формировать у детей понятие насекомое. Узнавать и называть представителей насекомых: муха, бабочка, стрекоза и т. д.

Игровые правила: начинать свои действия по сигналу воспитателя. Кто первый соберёт картинку, называет её.

Дидактический материал: карточки с изображением насекомых по количеству детей.

Ход игры

На столах перед детьми лежат разрезные картинки с изображением насекомых.

Дети должны собрать разрезные картинки, угадать насекомое и назвать его. Если дети затрудняются назвать насекомое, воспитатель помогает, загадывая загадки:

Всех жучков она милей
Спинка красная у ней.
А на ней кружочки
Чёрненькие точки. (божья коровка)

Игра « ГДЕ ЧЕЙ ХВОСТ? »

Цель: закрепить знания детей о частях тела животных.

Игровые правила: брать карточки по очереди и только те, которые подходят к основной картинке.

Дидактический материал: парные карточки с изображением животных и хвостов этих животных по количеству детей.

ХОД ИГРЫ

Детям воспитатель раздаёт карточки с изображением хвостов животных. На столе лежат карточки с изображением животных без хвостов. Дети поочерёдно берут со стола карточку и подбирают соответствующее животное: волк, лиса, медведь, белка, заяц и т. д.

Игра «КТО ЧТО ЕСТЬ? »

Цель: уточнять знания детей названий животных и то, чем они питаются. Развивать наблюдательность и внимание.

Игровые правила: начинать подбирать карточки по сигналу воспитателя. Выполнять действия, не мешая друг другу.

Дидактический материал: карточки с изображением животных и того, чем они питаются, по количеству детей.

Ход игры

Перед детьми лежат карточки с изображением животных. Дети подбирают на столе у воспитателя для животных соответствующую картинку: для кошки молочко в миске, для собачки косточка, для свинки кашка, для козочки травка.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Игра «КАК ЗОВУТ ЧЛЕНОВ СЕМЬИ»

Цель: закреплять умение детей чётко называть всех членов своей семьи; развивать память, связную речь; воспитывать любовь к своей семье.

Ход игры

Дети стоят в кругу и по очереди называют членов своей семьи. Например: «Я живу с мамой Мариной, папой Димой, братом Женей. У меня есть бабушка Люда, бабушка Лена, дедушка Миша и дедушка Гена»

Игра «ДА ИЛИ НЕТ»

Цель: формировать у детей желание беречь своё здоровье и здоровье других детей; учить понимать, что можно делать, а что – нет.

Ход игры

Воспитатель: «Ребята, я буду вам называть ситуации, а вы, если так можно делать будете хлопать в ладоши, если нельзя, будете топать ногами. Например: можно играть с мячом на дороге; можно ровно сидеть за столом; во время еды разговаривать; не умываться утром; нельзя брать в руки острых предметов; нельзя играть со спичками; нужно мыть руки после возвращения с прогулки и т. д.

Игра «КОМПЛИМЕНТЫ»

Цель: учить детей говорить друг другу комплименты, развивать речь, мышление; воспитывать дружелюбие.

Ход игры

Дети встают в круг и берутся за руки. Воспитатель обращается к ребёнку, стоящему справа от неё: «Саша, ты сегодня такой вежливый!». Далее Саша обращается к ребёнку, которого он держит за руку справа. Если ребёнку трудно произнести комплимент, то ему помогают другие дети.

Картотека дидактических игр в средней группе

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

Игра «Как мы защитим свою крепость?»

Цель: Упражнять в узнавании по описанию предметов старины, нахождению и выкладыванию их на макете.

Игровые правила: Действовать по сигналу, согласовывать свои действия с текстом воспитателя.

Дидактический материал: макет с лесом, рекой, сторожевой крепостью, рвом вокруг крепости. Отдельно стоят предметы: колокол, пушки, стрелы. Фигурки защитников крепости: стрельцы, воротники, пушкари, сторожа и т.д.

Ход игры

Дети по ходу рассказа воспитателя выставляют на макете предметы.

- Если сторож видит опасность, начинает звонить в колокол. Стрельцы и пушкари занимают свое место у пушек и возле оконцев - бойниц в крепости. Воротники быстро закрывают ворота на засов и поднимают мост, чтобы враг не пробрался в крепость.

Игра «Найди свой домик»

Цель: Дифференцировать предметы по материалу изготовления: деревянная и металлическая.

Игровые правила: Правильно находить, отбирать и раскладывать предметы по своим домикам.

Дидактический материал: посуда металлическая и деревянная: ложки, вилки, стаканы. Вазы и т.д.

Ход игры

На столе расставлены и разложены разные предметы: ложки, стаканчики, вилки, разделочная доска, матрешка, пирамидка, машинка и т.д. Дети должны разделить все эти предметы на две группы: металлические и деревянные.

Игра «Найди ключик»

Цель: Закрепить знание детьми формы, цвета и величины геометрических фигур.

Игровые правила: Подбирать нужные геометрические фигуры по сигналу воспитателя.

Дидактический материал: плоскостные геометрические фигуры блоков Дьенеша, картонные заготовки замочных скважин.

Ход игры

Дети должны подобрать ключик-вкладыш, который подходит по цвету, форме и величине проему замочной скважины.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Игра «Что нужно пограничнику?»

Цель: Закрепить у детей знание о профессиях пограничник, защитник Родины. Развитие мелкой моторики и памяти. Упражнять детей в правильном назывании предметов, уточнять их назначение.

Игровые правила: Приступить к действиям с разрезными картинками только после сигнала. Кто быстрее соберет картинку, тот и начинает о ней рассказывать.

Дидактический материал: разрезные картинки с изображением предметов: каска, ружье, автомат, пистолет, бинокль, котелок, кружка и т.д.

Ход игры

На столе разрезные картинки, дети должны собрать их и объяснить, для чего этот предмет нужен пограничнику (каска, ружье, автомат, пистолет, бинокль, котелок, кружка и т.д.)

- Что изображено на твоей картинке? (бинокль)

- Зачем нужен этот предмет пограничнику? (следить за границей) и т.д.

Игра «Собери картинку»

Цель: Систематизировать знания детей о профессии людей, работающих на транспорте.

Игровые правила: Взять только один конверт и собрать картинку по сигналу воспитателя. Кто первый соберет картинку, тот и называет ее.

Дидактический материал: конверты с разрезными картинками. Виды транспорта: самолет, вертолет, поезд, машина, автобус. Профессии: летчик, машинист, шофер, капитан и т.д.

Ход игры

Дети и воспитатель берут по одному конвертику, садятся за стол и собирают картинки.

- Андрюша, что изображено на твоей картинке? (самолет)

- У кого из детей такая же картинка? (дети показывают картинки и поясняют)

- Как называют того, кто управляет самолетом? (летчик)

- Наташа, кто изображен на твоей картинке? (летчик)

- Как ты догадалась? (ответы детей обсуждаются: у летчиков есть шлем, очки и т.д.)

- Ребята, у кого на картинке тоже изображен летчик? (дети показывают картинки и поясняют)

- Марина, что изображено на твоей картинке? (вертолет)

- У кого из детей такие же картинки? (дети показывают картинки и поясняют)

Игра «Разложи по порядку»

Цель: Закрепить знания детей о временах года.

Игровые правила: Подбирать карточки с приметами времен года в соответствии со стихотворным текстом.

Дидактический материал: карточки с изображением разных времен года по количеству детей. Стихи о временах года. Магнитная доска.

Ход игры

Дети слушают текст и выбирают соответствующую по цвету карточку и затем по просьбе воспитателя выкладывают на магнитной доске цветовое изображение времен года по порядку.

- Она приходит в декабре,
Когда деревья стоят в серебре?
(зима - синяя карточка)

- Зеленое платье она надела,
И все вокруг вдруг зазеленело?
(весна - зеленая карточка)

- В венке из солнечного света
Вслед за Весной приходит... ?
(лето - красная карточка)

- Платье желтое набросив,
Тихо к нам приходит... ?
(осень - желтая карточка)

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Игра «Зеркало»

Цель: развивать речевую и двигательную активность.

Ход игры

Дети становятся в круг. Выбранный при помощи считалочки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,
Друг за другом,
Эй, ребята, не зевать!
Что нам Вовочка покажет,
Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

Игра «Кем я могу быть, если буду жить в деревне?»

Цель: Упражнять детей в составлении маленьких описательных рассказов о том, кем бы они могли работать, если будут жить в деревне. Развивать память, речь, наблюдательность, внимание, терпеливость.

Игровые правила: Соблюдать очередность. Начинать со слов: «Если я буду жить в деревне, то я буду ...». Начинать свой рассказ после сигнала воспитателя.

Ход игры

Дети выбирают себе профессию и рассказывают о ней по образцу воспитателя: «Если я буду жить в деревне, то я буду землепашцем. Землепашец пашет землю. Он готовит землю к посадке зерна. Надо пахать землю хорошо. Если земля будет вспахана хорошо, будет и хороший урожай зерна.»

«Если я буду жить в деревне, я буду дояркой. Доярка доит коров. Коровы дают нам молоко. Из молока можно сделать кефир, йогурт, сметану, творог. Взрослые и дети очень любят молоко и творожные сырки» и т.д.

Игра «Что сажают в огороде?»

Цель: Учить детей классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Игровое правило. Отвечать на вопросы водящего нужно только словами «да» или «нет».

Ход игры

Воспитатель спрашивает:

— Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «нет». Кто ошибется, тот проигрывает.

Воспитатель начинает:

— Морковь.

Если кто-то поспешил и ответит неправильно, воспитатель может сказать: «Поспелиши, людей насмешиши. Будь внимателен!» Так же можно провести игры: «Накроем стол для гостей» (воспитатель называет столовую посуду), «Посадим сад», «Мебель», «Одежда» и др.

Картотека дидактических игр в старшей группе

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

Игра «Чудесный мешочек»

Цель: развивать осязательное восприятие, учить выделять признаки предмета по структуре, поверхности, группировать предметы по материалу, из которого они сделаны. (металл, дерево, пластмасса). Активизировать словарь; воспитывать наблюдательность, умение чётко выполнять правила игры.

Игровое правило: класть предмет можно только на тот поднос, который сделан из того же материала, что и предмет.

Материалы: чудесный мешочек, предметы, сделанные из разного материала.

Правила игры: нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать из чего он сделан, и рассказать о нём так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его

Игра «Кто что слышит?»

Цель: развивать слуховое внимание, умение обозначать словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит); развивать сообразительность, выдержку.

Игровое правило: показывать предмет можно только после того, как дети правильно назовут и предмет, и звуки, которые он издаёт.

Материалы: предметы, издающие звуки: колокольчик, книга, дудочка, ножницы, вода.

Правила игры: за ширму приглашается ребёнок, который играет на дудочке или шуршит книгой. Дети, услышав звук, отгадывают, что звучало, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с звучащим предметом в руках.

Игра «Магазин»

Цель: учить устанавливать величинные отношения множеств, использовать в речи слова, обозначающие величину предметов. Выполнять движения по их словесному обозначению. Продолжать учить ребёнка рассуждать; развивать внимание.

Игровое правило: дети выполняют только те действия, о которых говорит педагог.

Игровые действия: в игре следует использовать только настоящие продукты, чтобы дети почувствовали «лёгкое» и «тяжёлое».

Материалы: хозяйственная сумка, продукты.

Правила игры: дети вместе с педагогом идут в «магазин» и словами обозначают то, что они купили

Пример: я купила в овощном магазине помидор, огурец и положила овощи в сумку. Моя сумка стала тяжёлая, я пришла домой, выложила из тяжёлой сумки овощи и моя сумка стала лёгкая.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Игра «Что лишнее?»

Цель: учить замечать ошибки в использовании предметов; развивать наблюдательность, чувство юмора, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания об орудиях труда.

Игровые правила: закрывать картонкой только лишнюю картинку. Выигрывает тот, кто первым обнаружит ненужный предмет.

Материалы: карточки с профессиями, предметные картинки с орудиями труда.

Ход игры

В больших квадратах люди разных профессий, в клеточках необходимые им для работы предметы и орудия труда, среди них, те которые им не нужны. Ребёнок должен заметить и закрыть картонкой ненужный предмет.

Игра «Когда это бывает?»

Цель: закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении картинки с частями суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: по слову, которое произносит педагог, показывать карточку и объяснить, почему он её поднял.

Материалы: сюжетные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных картинок.

Ход игры

Дети выбирают себе по картинке, на слово «утро», должны поднять и объяснить, почему он её поднял.

Игра «Домино»

Цель: закреплять знания о домашних и диких животных, отмечать особенности животных, продолжать воспитывать умение играть вместе, подчиняться правилам игры.

Игровые правила: выигрывает тот, кто первый закончит подбор картинок, положит их по правилу: собака к собаке, медведь к медведю – и ни разу не ошибиться.

Материалы: настольная игра «Домино»

Ход игры

Играют 4 – 6 детей, кто первый положит последнюю карточку, тот и побеждает.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Игра «Так бывает или нет»

Цель: развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Игровые правила: кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

Ход игры

Педагог может рассказать что-нибудь неправильное, например:
«Летом, когда солнце светит ярко, мы вышли и слепили из снега снеговика».

Игра «Добавь слово»

Цель: упражнять в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе; развивать ориентацию в пространстве.

Игровые правила: отвечает только тот, ком педагог бросит мяч.

Игровые действия: дети ищут правильные слова, обозначающие разные расположения предметов в пространстве. Тот, кто поймал мяч, должен быстро дополнить предложение нужным словом.

Ход игры

Дети стоят по кругу, педагог бросает мяч ребёнку и спрашивает, где стоит стол?
Или шкаф? Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: Стол стоит позади меня.

Игра «Найди ошибку»

Цель: учить отчётливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры

Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

Картотека дидактических игр в подготовительной группе

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

Игра «Первоклассник»

Цель: Закреплять знание детей о том, что нужно первокласснику для учебы в школе; воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило: Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие: Соревнование — кто быстрее соберет в портфель все необходимое для школы.

Ход игры: На столе у воспитателя лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др.

Выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей. В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо все складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнял эти правила в игре.

Игра «Что изменилось?»

Цель: Воспитывать у детей наблюдательность, умение замечать незначительные, малозаметные изменения, произошедшие с предметами: заменили бантик на косичке у куклы, поменяли туфли, расстегнули пуговицу, подняли правую (левую) руку; объяснять связно, что изменилось.

Игровые правила: Отгадывает, что изменилось, тот, кому водящий бросает мяч. Если отгадал правильно, он становится водящим.

Игровые действия: Водящий делает за ширмой различные изменения в предметах; бросает мяч тому, кто будет отвечать.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Игра вам знакома. Но в этой игре, — предупреждает воспитатель детей, — надо быть особенно внимательным: изменения будут очень незаметными, вы все-таки постараитесь их заметить и назвать. Первого ведущего выберем считалочкой, а потом ведущим будет тот, кто правильно отгадал, что изменилось. Отгадывает тот, кому ведущий бросит мяч. Поэтому будьте все готовы быстро и правильно отвечать».

Выбранный считалочкой ведущий предлагает внимательно посмотреть на стол с предметами и запомнить их. Затем, закрыв ширмой предметы (или предложив всем детям закрыть глаза), что-то изменяет в одежде, в расположении частей тела (поднята рука, повернута голова куклы и др.). Затем он убирает ширму и дает возмож-

ность детям внимательно посмотреть на предметы. Все готовы?» — спрашивает он у ребят и бросает мяч кому-нибудь из них. Тот ловит его и отвечает. Если ответ правильный, он становится ведущим.

Изменение надо делать одно, чтобы игра проходила более динамично и большее число детей активно играли. Если же поймавший мяч не ответил, он платит фант, а в конце игры или на прогулке фанты отыгрываются.

Игра «Для чего нужен предмет?»

Цель: Развивать у детей сообразительность, активность и самостоятельность мышления; закреплять знание детей о назначении предметов обихода, инструментов, орудий труда; воспитывать бережное отношение к ним.

Игровые правила: Рассказы детей о том, как можно один и тот же предмет использовать в разных случаях, обстоятельствах. Выигрывает тот, кто больше вспомнит вариантов применения одного и того же предмета. Он получает фишку.

Игровые действия: Поиск предметов, соревнование.

Ход игры. Воспитатель начинает игру с краткой вступительной беседы о предметах, как человек ими пользуется, как они помогают людям в жизни, в труде, как надо бережно к ним относиться.

— Сейчас мы поиграем в такую игру, где вам надо будет найти в нашей комнате различные предметы и рассказать, зачем этот предмет нужен, как его можно использовать по-разному. (Предметы, инструменты, орудия труда — игрушки — раскладываются в разных местах комнаты так, чтобы их хорошо было видно.)

Каждый из играющих, взяв предмет, садится на свое место. По вызову воспитателя ребенок называет предмет, рассказывает, как им пользуются, припоминает, что еще можно с его помощью делать. Все дети слушают и дополняют в случае необходимости ответ. Например, ребенок взял ведерко. Он может рассказать так: «Это ведро. Оно нужно для того, чтобы в нем носить воду, поливать огород, в ведре можно переносить и песок, а доярки в ведре носят молоко». Или: «Это шланг. Из него поливают цветы, огород, дорожки. Через шланг можно перепрыгнуть, как через веревочку». Или: «Это веревка. Она нужна, чтобы ею привязывать, связывать что-то, на ней можно повесить качели, белье. Через веревочку можно скакать, сделать круг и делать всем вместе упражнения». Безусловно, не все эти возможности использования предметов дети сразу вспоминают. Но данная игра приучает их припоминать, извлекать из своего прошлого опыта необходимые знания, активно мыслить.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Игра «Виды спорта»

Цель: Учить детей подбирать соответствующий инвентарь и экипировку для спортсменов.

Материалы: Набор карточек с изображениями спортсменов и их экипировки.

Ход игры

Воспитатель показывает инвентарь, а дети называют, что это, ищут такую картинку у себя и кладут её на изображение спортсмена, которому этот атрибут принадлежит.

Игра «Животные разных стран»

Цель: Повторить названия животных и мест их обитания; обогащать словарный запас; развивать логику.

Материалы: Набор карточек с изображениями диких и домашних животных и карточки с названиями областей, в которых они обитают; загадки о животных.

Ход игры

На столе раскладываются картинки животных. Воспитатель загадывает загадку, а ребёнок должен догадаться, о ком идёт речь, найти это изображение, выбрав его из многообразия представленных его вниманию картинок, и положить на карточку с названием той местности, в которой зверь обитает.

Игра «Овощи и фрукты»

Цель: Формировать у детей представления об овощах и фруктах, о том, где они растут; закрепить названия овощей и фруктов; обогащать и развивать словарный запас.

Материалы: Макет дерева и грядки; фигурки овощей и фруктов.

Ход игры

Ребёнок берёт фрукт или овощ, называет его, определяет, где он растёт (фрукт или овощ) и прикрепляет его по месту произрастания (на кроне дерева или на грядке).

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Игра «Придумай предложение»

Цель: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило: Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Игровое действие: Передача камешка.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

— Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему.

Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагаёт загадывающий. Так по очереди (по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

Игра «Скажи по-другому»

Цель: Учить детей подбирать синоним — слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

«Большой», — предлагает воспитатель. Дети называют слова: «Огромный, крупный, громадный, гигантский».

«Красивый». — «Пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый». — «Сырой, влажный». И т. д.

Готовясь к проведению игры, воспитатель заранее подбирает слова, имеющие ряд синонимов. Эти слова лучше записать, чтобы долго не припоминать, так как игра проходит в быстром темпе.

Воспитатель может по аналогии с этой игрой разработать другие игры, например: он называет какое-нибудь существительное, а дети подбирают к нему подходящие эпитеты. Так, к слову море дети подбирают эпитеты «спокойное, бурное, тихое, лазурное, грозное, штормовое, красивое, южное». Ребенка, который вспомнит больше слов, нужно похвалить.

Игра «Подбери слово»

Цель: Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить». Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т. д.». «Штопать?» — «Носки, чулки, варежки, шарф». — «Завязывать?» — «Шнурки, веревочку, шарф, завязки». — «Надвигать?» — «Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, буденовку». — «Надеть?» — «Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».

Воспитатель называет заранее намеченные им слова. Дети дают ответы, подбирая слова, подходящие по смыслу.

