

## Ясельная группа

### Игра «Собери пирамидку»

Цель: формировать умение группировать по цвету, формировать простейшие приемы установления тождества; различать и называть цвета; умение составлять пирамидку из трех и пяти колец; развивать внимание, мышление.

Материал: вырезанные из линолеума разного по длине овалы «кольца» пирамидки, оклеенные с двух сторон цветной пленкой.

Ход игры: предложить ребенку рассмотреть «кольца» пирамидки. Какие «кольца» по размеру? Найдите самое большое «кольцо», самое маленькое. Как можно определить остальные «кольца» по размеру? (Наложением одного на другое). Собери пирамидку из трех колец. Собери пирамидку из пяти колец.



## Игра «Одноместная матрёшка»

Цель: побуждать детей открывать и закрывать игрушку, различать верхнюю и нижнюю части матрёшки, понимать слово «матрёшка», воспитывать интерес и наблюдательность.

Материал: игрушка в ярком сарафане.

Ход игры: спросить у ребенка, кто к нам пришел (ответ ребенка: Матрёшка). Какой у неё красивый сарафан. На голове у матрёшки есть глазки, вот они, посмотри, есть носик и ротик. Она хочет с тобой поиграть. Смотри, как она ходит: топ-топ-топ, бегаёт, танцует. Наша матрёшка раскрывается. Вот так (раскрыть матрёшку). Это верхняя часть у матрёшки: голова, а это – нижняя часть – красивый сарафан (показать). Теперь можно сложить матрёшку. Вот посмотри, как это надо делать. Ставим нижнюю часть-сарафан, а наверх – верхнюю часть. Видишь, у нас получилась целая матрёшка.

- Покажи, где у матрёшки сарафан? А где голова, платье? Открой матрёшку, теперь сложи. Возьми свою матрёшку в руки и покажи, как нужно ходить, бегать по дорожке. Ребенок играет с матрёшкой.

Мы матрёшки,

Мы матрёшки!

Вот такие крошки,

Как у нас, как у нас

Яркие платочки!



### Игра «Большой – маленький»

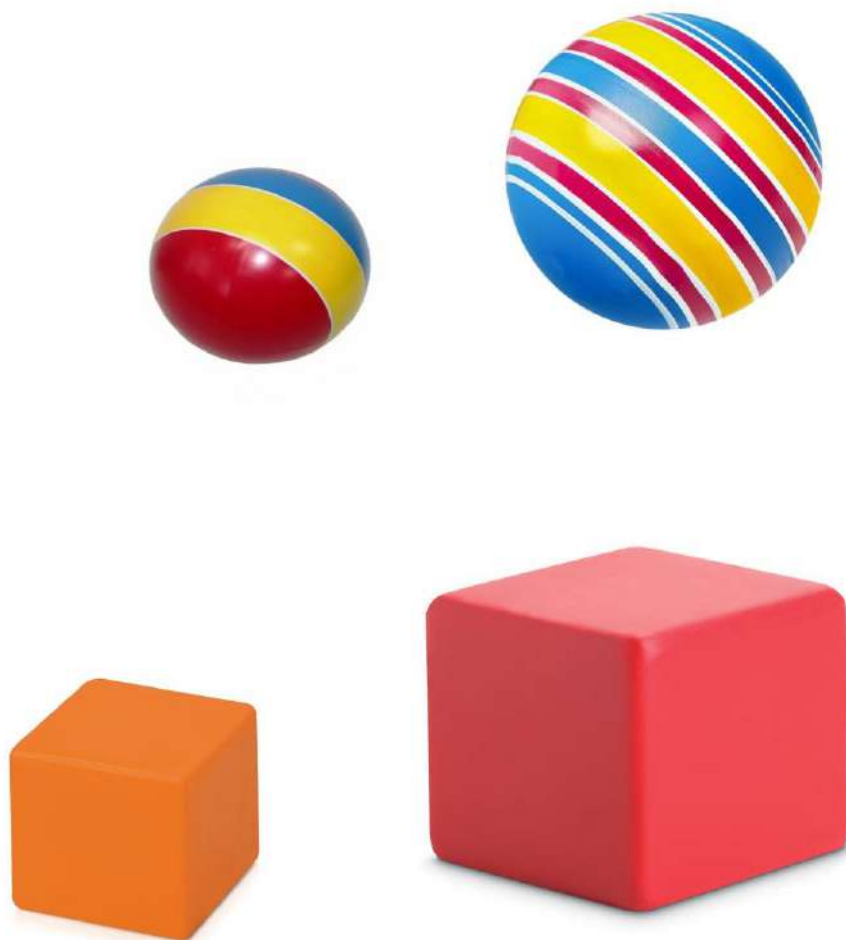
Цель: формировать понятия о величине: большой, маленький; фиксировать внимание ребенка на различии и тождестве однотипных предметов по величине; пополнять его пассивный словарь словами: большой, маленький.

Материал: большие и маленькие мячи и кубики.

Игровое правило: соотносить предметы по размеру.

Игровые действия: положить большие кубики и большие мячики в большую корзинку, а маленькие - в маленькую.

Ход игры: взрослый фиксирует внимание ребенка на различии и тождестве однотипных предметов по величине. Предлагает положить большие кубики и большие мячики в большую корзинку, а маленькие - в маленькую. Взрослый демонстрирует действия, ребенок за ним повторяет. Затем ребенок играет самостоятельно.



## Игра « Потрогай и угадай»

Цель: определять на ощупь и называть знакомые предметы по форме.

Материал: используются предметы, которые знакомые ребенку. Шарик, кубик, кирпичик и т.д.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку положить руки за спину, показывает мешочек с игрушками. Дает в руки по очереди игрушки (ребенок не видит, что это за игрушка). Затем предлагает узнать на ощупь, что именно в руках. Просит ребенка назвать игрушку. Потом показывает её. Повторить игру несколько раз.



### Игра «Подбери перышко»

Цель: учить ребенка различать и называть красный, желтый, зеленый цвета.

Материалы: картинки птиц без хвостиков (красные, желтые, зеленые) перья из двухсторонней цветной бумаги (красные, желтые, зеленые)

Ход игры: предложить ребенку подобрать птичкам перышки, красной птичке – красные, желтой – желтые, зеленой – зеленые. Усложнять, игру добавляя большее количество цветов.



## Игра «Чей хвост?»

Цель: развивать познавательный интерес; учить правильно называть животных, части тела животного, узнавать известных зверей по неполному изображению (без хвоста).

Материал: плоскостное изображение животных без хвоста, отдельно изображение хвостов.

Ход игры: взрослый рассматривает с ребенком изображения животных. Беседует с ребенком, уточняет, каких животных он видел, чего не хватает зверям (хвоста). Затем предлагает ребенку подобрать каждому животному свой хвост. После того как все хвосты положены в соответствии с животными, ребенок вместе со взрослым проверяет, нет ли ошибки.

Советы взрослому. Во время игры взрослому необходимо называть наиболее характерные признаки животного (лиса – рыжая плутовка с большим, пушистым хвостом, заяц – серенький, длинные ушки, маленький хвост и т.п.).

Усложнение. Оставить хвост, а изображение нужного животного убрать. Например, оставить хвост петушка, а самого петушка убрать. Это даст ребёнку возможность логически мыслить, понять, что хвост петуха никому не подходит значит, не хватает изображения петуха.



## Вторая младшая группа

### Игра «Три медведя»

Цель: упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

Материал: у взрослого силуэты трех медведей, у ребенка комплект игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

Ход игры: взрослый дает ребенку комплект предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и т.д. Затем рассказывает: «Жили-были три медведя. Как их звали? (Ребенок называет). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он по размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давай устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. Есть ли у тебя кровать, стул, и т.д. для Михаиле Ивановича? (Ребенок ставит предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть ли у тебя кровать, стул и т.д. для Мишутки? (Ребенок устраивает ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давай отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним? Кто последний? (Взрослый помогает ребенку вспомнить соответствующие фрагменты сказки).



## Игра «Спрячем и найдем»

Цель: учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

Материал: разные игрушки.

Ход игры:

1-й вариант. Взрослый показывает ребенку яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с ребенком обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым ты смотришь книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрягать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Взрослый проводит несложную подвижную игру, например «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке».

В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда ребенок научится находить игрушку, расположенную на уровне глаз, ее прячет взрослый сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

2-й вариант. Игрушку прячет ребенок, а находит ее взрослый, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Ребенок должен освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, взрослый называет направление, в котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т.п.





## **Игра «Разрезные картинки»**

Цель: формировать у ребенка представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

Материал: разрезные картинки из 4-х частей. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

Ход игр: перед ребенком лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т.п.). Взрослый просит ребенка сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания ребенку предлагается для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые он сравнивает с изображением.



### Игра «Упакуй подарок»

Цель: формировать понятие «большой», «маленький», «толстый», «тонкий»; учить соотносить предметы по размеру.

Материалы: картинки кукол разного размера

Ход игры: взрослый предлагает ребенку пойти на День рождения к Машеньке. Для этого им нужно купить подарок. Ребенок выбирает куклу (на картинках изображены куклы разные по размеру и толщине).

Теперь нужно подарок упаковать, а для этого ребенку нужно «купить» пакет, который будет соответствовать размеру куклы. При этом ребенок должен объяснить свой выбор упаковки: «Я купил этот пакет, потому что моя кукла...».

После этой игры можно обсудить, как нужно правильно вручать и принимать подарки.



## Игра «Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Материал: кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т.д.; картинки, на которых показаны действия ребенка в разное время суток.

Ход игры: взрослый при помощи куклы производит различные действия, по которым ребенок должен определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т.д. Затем взрослый называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Взрослый читает отрывок из стихотворения Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала

Ребенок укладывает куклу спать и говорит, когда это бывает. Взрослый показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с ребенком располагает их в порядке следования действий суток. Ребенок раскладывают свои картинки в соответствии с картинками взрослого.



