

Ребенок и окружающий мир

Игра «Что растет на огороде»

Дидактическая задача. Развивать умение различать овощи по вкусу и по внешнему виду.

Игровая задача. Угадать, какие овощи ежик положит в суп.

Игровое правило. Доставать овощи и определять их по вкусу, рассмотрев их внешний вид и на ощупь.

Ход игры. Воспитатель приносит в группу ежика и говорит: «ежик вырастит на своем огороде урожай овощей. Ежик хороший повар. Он решил сварить суп. Порезал овощи, сложил в кастрюлю, а потом ему позвонили по телефону, и он отвлекся. Когда ежик вернулся, то не смог вспомнить, какие овощи он резал на дощечке. Помогите ежику узнать овощи для супа»

Воспитатель дает детям попробовать порезанные овощи: морковь, капусту, репу. Овощи можно сложить в глубокую чашку, чтобы дети брали овощ, не видя его, на ощупь и определяли на вкус.

Игра «На нашем участке»

Дидактическая задача. Развивать умение детей ориентироваться на участке детского сада, называть знакомые предметы, выполнять поручения.

Игровая задача. Познакомить ежика с участком детского сада.

Игровое правило. Не перепутать название предметов; придумать поручение (по подсказке воспитателя). Игра проводится на прогулке. Воспитатель «замечает» возле веранды ёжика (игрушка) и сообщает об этом детям. Ребята обступают ёжика, рассматривают его.

Педагог просит детей познакомить ежика с участком и показать всё самое интересное вокруг. Дети по очереди берут ёжика и показывают ему всё, что хотят, называя предмет: веранда, горка, песочница, лесенка, качели и т.д. Ёжик даёт детям

поручения: перенести ведро из песочницы на веранду, покачать на качелях куклу; потренировать мишку на перекладине, покопать лопатой песок и сделать куличик. Он просит детей и ему дать поручения. В конце игры ёжик дарит детям несколько яблок, которыми воспитатель угощает их на полдник.

Игра «Кто за ёлкой»

Дидактическая игра. Развивать умение детей называть животных и выделять их характерные особенности.

Игровая задача. Угадать, какие звери пришли встречать Новый год.

Игровое правило. Звери не покажутся, если их назвать не верно.

Воспитатель показывает детям рисунок, на котором изображена ёлка, из-за которой высовывается хвост зверей: лисы, зайца, волка. Сообщает, что звери пришли к ёлке встречать Новый год и стали обсуждать, какие подарки приготовил для них Дед Мороз. Звери спрятались за ёлкой и спорят, какие у них будут подарки. Воспитатель просит детей отгадать, кто спрятался за ёлкой.

Дети вместе с воспитателем рассуждают и обнаруживают, что по хвостам можно узнать зверей. На предыдущих занятиях дети уже познакомились с этими зверями и узнали их основные предметы: у кого короткий хвост, у кого длинный и пушистый и т. д. Дети отгадывают спрятавшихся зверей и называют их. Если зверя отгадали правильно, то он «выходит» из-за ёлки (воспитатель выставляет игрушку на стол) и здоровается с детьми.

Развитие речи

Игра «Лошадка»

Дидактическая задача. Активизировать речь детей, совершенствовать понимание речи взрослого; развивать звукоподражание.

Игровая задача. Поиграть с лошадкой, показать свои игрушки.

Игровое правило. Не ошибаться, называя игрушки; выполнять поручения.

Ход игры. Воспитатель приносит в группу лошадку (игрушка) и показывает, как она скачет.

Воспитатель: Я люблю свою лошадку,

Причешу ей шерстку гладко,

Гребешком приглажу хвостик,

И верхом поеду в гости. (А. Барто)

Лошадка поехала в гости (Звучит веселая музыка, лошадка скачет). Лошадка приехала к деткам в гости. Приехала к Саше (лошадка кивает ребенку). Приехала к Маше... Угостим лошадку? Чем будем кормить? Саша даст лошадке зерна (воспитатель показывает, затем ребёнок подражает воспитателю – подставляет ладошки с воображаемым зерном). Лена и Оля тоже дадут лошадке зерна... Лошадка очень довольна, говорит нам «спасибо». Как она кричит? «И-го-го!» Дети показывают, как кричит лошадка. Лошадка подходит к детям поочередно, кивает головой. Дети глядят лошадку, хлопают в ладошки; лошадка скачет.

Воспитатель заранее расставляет на столе несколько игрушек, затем предлагает детям показать лошадке свои игрушки. Дети показывают и называют игрушки. Если ребенок ошибается, то лошадка недовольно бьет копытом.

Воспитатель: Устала лошадка, ей пора спать. Покачай лошадку, Оля. Покачай лошадку, Женя. Все, она спит.

Формирование элементарных математических представлений.

Игра «Овощной магазин».

Дидактическая задача. Расширять представление о форме и величине; развивать навыки сравнения предметов.

Игровая задача. Быть хорошими продавцами, правильно отобрать овощи для покупателей.

Игровое правило. Не ошибаться при сортировке товара, не сердить директора ёжика.

Ход игры. Воспитатель приглашает детей в новый овощной магазин. На прилавке много товара: свекла, картошка, морковь, помидоры. Предлагаем детям поработать в магазине продавцами. Директор магазина ёжик приглашает продавцов и даёт им задание: разложить товар по корзинам так, чтобы покупатели могли быстро его купить: отобрать в корзину овощи круглой формы.

Вариант игры. Можно предложить детям развозить овощи с овощной базы на машинах по детским садам, магазинам (отбирать овощи только красного цвета; упаковывать овощи большей и меньшей величины).

Игра «Строим дом»

Дидактическая задача. Развивать представления детей о форме; учить соотносить количество (один - много)

Игровая задача. Построить домики для собачки и кошки.

Ход игры. Воспитатель приносит в группу собачку и кошку (игрушки), сообщает, что эти животные хотят построить домики, и предлагает детям помочь в строительстве: «собачка хочет домик из кирпичиков, кошка - из кубиков. Надо ехать в магазин строительных материалов. В магазине много товара».

Дети выбирают нужный товар из кирпичиков, кубиков и шаров; нагружают товар в машину и везут, потом строят домики: из кирпичиков - собачке, из кубиков - кошке.

В ходе игры воспитатель спрашивает у детей: «Сколько кубиков в машине?» (много.)

Снова спрашивает, когда кубики выгрузили, и остался один кубик: «Сколько теперь стало кубиков?» (один.)

Дети строят домики самостоятельно. Показывают собачке и кошке их домики. Животные радуются и весело пляшут.

Игра «Разные кружки для зайца и лисы»

Дидактическая задача. Отобрать коврики для зайца и лисы.

Игровое правило. Правильно отобрать коврики и погрузить на машины соответствующих цветов.

Ход игры. Воспитатель приносит два домика и говорит детям, что один домик для лисы, другой для зайца. Звери делают в домиках ремонт, купили мебель, а на пол решили постелить новые коврики. Предлагает детям помочь зверьям выбрать коврики – лиса и заяц любят коврики, похожие на кружки. Воспитатель показывает коврики: зелёные и красные (пластины из строительного набора или листочки из цветной бумаги). Лисички - сразу понравились коврики красного цвета, зайцу - зелёного. Дети должны отобрать коврики и погрузить их для лисички – на красную машину, для зайки на зелёную.

Вариант игры. Предложить детям отобрать коврики большие и маленькие одного цвета; разных цветов.

Игра «Большие и маленькие мячики»

Дидактическая задача. Развивать умение различать цвет и величину (большой - маленький); развивать чувства ритма; ритмично проговаривать слова.

Игровая задача. Подобрать мячики для кукол.

Игровое право. Правильно подобрать мячи по цвету и величине.

Ход игры. Воспитатель даёт детям рассмотреть мячи разных цветов (синие, зеленые, красные, жёлтые) и разной величины (большие и маленькие). Показывает, как они прыгают, и ритмично приговаривает:

Прыг да прыг,
Всё прыг да прыг,
Спать наш мячик
Не привык.

Воспитатель выносит две куклы - большую и маленькую - и говорит: «Большая кукла Оля ищет для себя мячик. Маленькая кукла Ира тоже хочет поиграть с мячом». Предлагает детям подобрать детям мячи нужной величины (большой кукле – большой мяч, маленькой кукле – маленький мяч). Кукла Оля капризничает: ей нужен мяч жёлтого цвета, такой, как ее юбочка. Кукла Ира тоже сердится: ей нужен мяч красного цвета, такой, как её бантик. Воспитатель предлагает ребятам успокоить кукол: подобрать им нужные мячи.

Игра « Две руки»

Дидактическая задача. Развивать умение детей понимать словесную инструкцию; вовлекать в совместную трудовую деятельность.

Игровая задача. Помочь киске и куклам правильно обуться.

Игровое правило. Не перепутать правило.

Ход игры.

Воспитатель приносит в группу картинку, на которой изображён плачущий мальчик, и говорит: « Этот мальчик не хочет обуваться сам». Спрашивает у детей, умеют ли они обуваться самостоятельно. Потом показывает им Киску (игрушку), которая обувалась самостоятельно и перепутала левый и правый сапожки. Приносит ребятам помочь киске переобуться.

Надевает киски сапожки.

На левую ножку,

На правую ножку Надела киске сапожки.

Ходит киска в сапожках.

Красивые у киски ножки:

На левой ножке,

На правой ножке Надеты у киски сапожки.

Педагог предлагает детям поиграть в игру «Надень сапожок». Дети надевают куклам обувь. При этом они не должны не перепутать и правильно одеть ботинки.

Киска смотрит, как обуты куклы, и хвалит детей.

Воспитатель говорит, что у тебя есть два помощника - две руки. Затем педагог инсценировать стихотворения.

Две руки

Два зелёных башмака,

Два шнурка

И два носка.

И еще - две руки.

Для кого
Две руки?
Для кого две руки,
Чтоб надеть носки,
Натянуть башмачки,
Завязать шнурки.
Г .Сапгир.