

Дидактические игры для детей 2-3 лет

*Подготовила воспитатель И младшей группы № 6
Жарихина Вера Николаевна*

Ребенок и окружающий мир

Игра «Что растет на огороде»

Дидактическая задача. Учить различать овощи по вкусу и по внешнему виду.

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

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

Ход игры

Воспитатель приносит в группу ежика и говорит: «Ежик вырастил 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, наощупь и определяли на вкус.

Игра «На нашем участке»

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

Игровая задача. Познакомить ежика с участком детского сада.

Игровое правило. Не перепутать названия предметов; придумать поручение (по подсказке воспитателя).

Игра проводится на прогулке.

Воспитатель «замечает» возле веранды ежика (игрушка) и сообщает об этом детям. Ребята обступают ежика, рассматривают его.

Педагог просит детей познакомить ежика с участком и показать все самое интересное вокруг. Дети по очереди берут ежика и показывают ему все, что хотят, называя предмет: веранда, горка, песочница, лесенка, качели и т.д. Ежик дает детям поручения: перенести ведро из песочницы на веранду, покачать на качелях куклу; потренировать мишку на перекладине, покопать лопаткой песок и сделать куличик. Он просит детей дать и ему поручения. В конце игры ежик дарит детям несколько яблок, которыми воспитатель угощает их на полдник.

Игра «Кто за ёлкой»

Дидактическая задача. Учить детей называть животных и выделять их характерные особенности.

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

Игровое правило. Звери не покажутся, если их назвали неверно.

Воспитатель показывает детям рисунок, на котором изображена елка, из-за которой высовываются хвосты зверей: лисы, зайца, волка. Сообщает, что звери

пришли к елке встречать Новый год и стали обсуждать, какие подарки приготовил для них Дед Мороз. Звери спрятались за елкой и спорят, какие у них будут подарки. Воспитатель просит детей отгадать, кто спрятался за елкой.

Дети вместе с воспитателем рассуждают и обнаруживают, что по хвостам можно узнать зверей. На предыдущих занятиях малыши уже познакомились с этими зверями и узнали их основные приметы: 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 елки (воспитатель выставляет игрушку на стол) и здоровается с детьми.

Развитие речи

Игра «Лошадка»

Дидактическая задача. Активизировать речь детей, совершенствовать понимание речи взрослого; учить звукоподражанию.

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 ребенок 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 гладят 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.

Игра «Зайчик и белка» («Кто и где?»)

Дидактическая задача. Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве; совершенствовать понимание речи взрослого; расширять словарь.

Игровая задача. Угадать, где находятся игрушки; правильно определить место, куда надо посадить игрушку.

Игровое правило. Не ошибаться в действиях.

Ход игры

Воспитатель подзывает детей к елочке, под которой сидит зайчик. Проводится дидактическая игра «Кто и где?»

Педагог спрашивает у детей: «Где сидит зайчик? (Под елочкой.) Затем показывает на белку на ветке и спрашивает: «Где сидит белочка?» (На елочке.) Потом сообщает, что белочка поскакала за грибами и спрашивает: «Где она теперь?» (За елочкой.)

Воспитатель. Вдруг зайка увидел волка и убежал. Далекo он от елочки или близко? Почему? Белочка увидела грибок под елкой и сорвала его. Далекo она от елки или близко? Почему?

Воспитатель показывает инсценировку:

Белочка по веткам скачет сверху вниз,

Белочка, за ветки лапками держись.

Зайка, зайнька косою, зайка прыгает босою,

Чтобы зайке не дрожать, надо тапочки связать.

Затем педагог вызывает детей по одному и предлагает выполнить действия с игрушками: птичка прыгнула на ветку, грибок растет под елочкой, матрешка стоит близко от домика, кукла сидит на диване и др. Белка и зайка стоят на столике, и при неверных действиях малышей отворачиваются.

Игра «Лисичка, пляши»

Дидактическая задача. Учить детей различать на слух звучание различных инструментов; подражать звучанию музыкальных инструментов. Развивать выразительность интонации голоса. Активизировать речь детей.

Игровая задача. Пригласить лисичку плясать; узнать, под какой инструмент она пляшет.

Игровое правило. Отчетливо называть инструмент; выразительно подражать его звучанию.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу музыкальные инструменты (дудочку, ложки, колокольчик), называет их и просит детей повторить названия. Затем сообщает, что под игру этих инструментов любит плясать лисичка. Воспитатель играет поочередно на каждом инструменте и приглашает лисичку (игрушку): «Лисичка, спляши!» Лисичка пляшет. Воспитатель упражняет детей в звукоподражании (ду-ду-ду! тук-тук-тук! динь-динь-динь!).

Затем воспитатель убирает инструменты за ширму и просит детей позвать лисичку плясать. Музыкальный инструмент играет, воспитатель помогает детям обратиться к лисичке: «Лисичка, спляши под...». Ребенок продолжает: «Дудочку!» Если инструмент назван неправильно, то лисичка не выходит плясать.

Игра «Коровка, дай молочка»

Дидактическая задача. Совершенствовать интонационную выразительность речи; развивать мелкую моторику рук.

Игровая задача. Попросить молочка.

Игровое правило. Не ошибаться, чтобы не сердить коровку.

Ход игры

Воспитатель показывает детям игрушечную корову, которая «пасется на лугу». Предлагает ласково позвать корову: «Коровушка, буренушка, дай молочка».

Если дети зовут выразительно, то коровка отвечает: «Му-у-у! Молока кому-у-у!» Ребенок «подставляет горшочек» (ладошки) и выпивает молочко. Если ребенок не достаточно выразительно и ласково просит, то корова отвечает: «Му-у-у! Не пойму-у-у!» Тогда ребенок просит молока еще раз.

Вариант игры. Таким же образом воспитатель может предлагать детям обратиться к барашку за шерстью, к курочке за яичком, к гусю за перышком. Ребята, получив подарок от животного, показывают, что будут с ним делать: вязать носочки (круговые движения руками; катать яичко (ладошка о ладошку); рисовать (движения руки в воздухе)

Формирование элементарных математических представлений

Игра «Овощной магазин»

Дидактическая задача. Расширять представления 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 ежика.

Ход игры

Воспитатель приглашает детей в новый овощной магазин. На прилавке много товара: свекла, картошка, морковь, помидоры. Предлагает детям поработать в магазине продавцами. Директор магазина ежик приглашает продавцов и дает им задание: разложить товар по корзинам так, чтобы покупатели могли быстро его купить: отобрать в корзины овощи круглой формы. Если дети ошибаются, ежик сердито фыркает.

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.

Игровое правило. Выбрать строительный материал, который понравится собачке и кошке.

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 материал среди 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. Развивать представления о цвете и форме.

Игровая 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: зеленые и красные (пластины из строительного набора или листочки цветной бумаги). Лисичке сразу понравились коврики красного цвета, зайцу — зеленого. Дети должны отобрать коврики и погрузить их для лисички — на красную машину, для зайки — на зеленую.

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

Игра «Большие и маленькие мячики»

Дидактическая задача. Учить различать цвет и величину (большой — маленький); развивать чувство ритма; ритмично проговаривать слова.

Игровая задача. Подобрать мячики для кукол.

Игровое правило. Правильно подобрать мячи по цвету и величине.

Ход игры

Воспитатель дает детям рассмотреть мячики разных цветов (синие, зеленые, красные, желтые) и разной величины (большие и маленькие). Показывает, как они подпрыгивают, и ритмично приговаривает:

Прыг да прыг,
Все 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 куклам мячи. Дети отбирают мячи нужной величины (большой кукле — большой мяч, маленькой кукле — маленький мяч). Кукла Оля капризничает: ей нужен мяч желтого цвета, такой, как ее юбочка. Кукла Ира тоже сердится: ей нужен мяч красного цвета, такой, как ее бантик. Воспитатель предлагает ребятам успокоить кукол: подобрать им нужные мячи.

Нравственное воспитание

Игра «Едут машины»

Дидактическая задача. Развивать потребность в общении и взаимодействии, показывать пример правильного разрешения конфликта, формировать доброжелательные взаимоотношения.

Игровая задача. Соблюдать правила.

Игровое правило. Столкнувшись с партнером, следует извиниться и уступить дорогу, иначе не появится зеленый сигнал.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям поехать кататься на машине. Дети берут в руки воображаемый руль, дают сигнал: «Би-би!», и едут, подражая шуму машины: «Ж-ж-ж» — под соответствующую характеру игры музыку. Педагог поднимает красный кружок и громко сообщает: проезд закрыт. Дети ждут сигнала. Воспитатель поднимает зеленый кружок и сообщает: можно ехать. Дети едут дальше.

Затем воспитатель сажает детей на стульчики и показывает с помощью игрушек инсценировку «Упрямы».

Две машины едут по мосту и неожиданно наталкиваются друг на друга. Один шофер (козлик) просит другого (барашка) уступить ему дорогу, но первый шофер не хочет уступать. Шоферы выходят на мостик, спорят, бодаются и падают в реку.

Воспитатель задает вопросы: «Что случилось с машинами? Кто вел эти машины? Как спорили барашек и козлик? Что случилось с ними потом?»

После инсценировки педагог снова приглашает детей покататься на машинах. Дети-«шоферы» должны не толкаться на дорогах, смотреть на светофор, слушать сигнал: стоять или ехать. Если «машины» сталкиваются, воспитатель показывает желтый кружок («спор»). Шоферы говорят друг другу: «Извините, проезжайте», и один уступает другому дорогу.

Воспитатель специально останавливает «машины», которые сталкиваются, и дает им возможность разрешить спор. После разрешения каждой спорной ситуации делает вывод: надо жить дружно, уступать друг другу.

Игра «Вежливый медвежонок»

Дидактическая задача. Формировать нравственные качества (вежливость, внимательность); учить проявлять заботу.

Игровая задача. Познакомиться с медвежонком Мишей.

Игровое правило. Внимательно слушать медвежонка и отвечать ему вежливо.

Ход игры

Воспитатель знакомит детей с медвежонком Мишей (показывает игрушку) и рассказывает о нем: «Миша любит встречать гостей. При встрече он говорит гостям „здравствуйте“, а когда они уходят, говорит „до свидания“. Когда гости хотят сесть, он подвигает им стул и говорит „пожалуйста, садитесь“. Когда в комнате становится жарко, он говорит гостю: „Вам не жарко? Открыть окно?“ Все называют Мишу вежливым медвежонком, и он очень этим гордится. С таким медвежонком все дружат, не ссорятся».

Затем дети подходят к медвежонку и по очереди беседуют с ним: здороваются, спрашивают о здоровье друг друга, просят садиться, расспрашивают и т.д. В конце игры-знакомства дети говорят медвежонку ласковые слова («Ты хороший», «Я тебя люблю», «Приходи еще»). Если слова, сказанные ребенком, нравятся медвежонку, он приветливо машет лапой, если не нравятся, наклоняет мордочку вниз (обижается). Затем дети «дарят» медвежонку песенку.

Игра «Обидчивый цветок»

Дидактическая задача. Учить выразить в словах, в интонации и в мимике ласку и внимательность.

Игровая задача. Помочь цветку расти красивым и крепким.

Игровое правило. Говорить цветку вежливые слова.

Ход игры

Воспитатель подводит детей к цветочному горшку, показывает цветок и сообщает: «Этот цветок такой красивый и большой, потому что его выращивала добрая хозяйка». Воспитатель демонстрирует детям, как действуют на цветок хорошие, ласковые слова: стебли расправляются, головка поднимается. Педагог говорит: «Этот цветок не выносит невнимательного, грубого обращения. Если к нему обращаться без ласковых слов, то он вянет».

Дети при поддержке воспитателя играют с цветком: говорят с ним, употребляя вежливые и ласковые слова. Цветок покачивается, «кивает». Если ребенок про такие слова забывает, то цветок начинает вянуть (вздыхать).

Игра «Мамины помощники»

Дидактическая задача. Учить проявлять заботу и внимание к маме.

Игровая задача. Помочь маме.

Игровое правило. Сказать (ясно и отчетливо), как нужно помогать маме, чтобы она была довольна.

Ход игры

Воспитатель спрашивает у детей, любят ли они своих мам. Затем спрашивает, кто как помогает маме, и предлагает рассказать об этом.

Проводится игра. На фланелеграфе расположена большая картинка, на которой изображены мама и дети. Воспитатель предлагает детям выбрать из лежащих на столе картинок те, которые показывают, как можно помочь маме: подмести пол, помыть посуду, убрать игрушки. Воспитатель обращается к ребенку: «Андрюша, скажи, как можно помочь маме?» Ребенок приносит картинку и объясняет, как можно помогать маме. (Мыть пол.) Воспитатель и дети рассматривают ее. Дети по очереди подходят к педагогу с выбранными картинками. В конце игры воспитатель показывает картинку: дети дарят маме пирог.

Педагог и дети исполняют песенку «Пирожок» муз. Е. Тиличевой, сл. Е. Шмаковой:

Пирожок, пирожок
Испекли мы сами,
Пирожок, пирожок
Мы подарим маме.

Затем воспитатель хвалит детей и приглашает поплясать под веселую музыку.

Трудовое воспитание

Игра «Плакать не надо»

Дидактическая задача. Вызвать желание помочь другому.

Игровая задача. Помочь Филе и Хрюше.

Игровое правило. Не забывать сказать «пожалуйста».

Ход игры

Воспитатель заранее готовит предметную среду и вводит детей в игровую ситуацию: «Фили и Хрюша сидят, отвернувшись друг от друга. Они играли в машинки, возили на них кирпичики. Филина машинка сломалась, а Хрюша не дает ему играть со своей машинкой».

Воспитатель обращается к детям: «Давайте поможем Филе и Хрюше. Вы поможете Филе починить машинку?» Малыши берут молоточки и «чинят машину».

Молоточек застучал,
Застучал, застучал,
Саша Филе помогал,
Помогал, помогал.
Леша гайку подкрутил,
Подкрутил, подкрутил,
И машину починил,
Починил, да.

Воспитатель вовлекает всех детей в починку машины. Филя говорит «спасибо» каждому ребенку. Ребенок отвечает «пожалуйста». Воспитатель предлагает детям спеть песенку «Плакать не надо» (муз.Е. Тиличевой, сл. Е. Шмаковой):

Плакать не надо,
Слушаться нужно,
Будем играть мы
Дружно, дружно.

Игра «Ухаживаем за обувью»

Дидактическая задача. Обратить внимание детей на необходимость ухаживать за обувью; побуждать к взаимодействию в труде.

Игровая задача. Помочь кукле и мишке убрать обувь.

Игровое правило. Правильно расставить обувь на полке.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу стоптанный Башмачок, хозяин которого, мальчик Витя, неправильно с ним обращается: не моет, бросает на пол. Башмачок просит воспитателя найти ему нового хозяина. Педагог показывает на детей и говорит, что все они умеют ухаживать за своей обувью. Дети «ведут» Башмачок к своим шкафчикам, открывают их и показывают, как аккуратно расставлена их обувь (воспитатель заранее, специально для этой игры, после прогулки просит детей аккуратно поставить обувь). Башмачок радуется, хвалит детей и просит научить его хозяина, мальчика Витю, ухаживать за обувью.

Проводится игра «Поставим обувь на полку». Воспитатель ставит на один столик мишку, на другой — куклу. Возле каждого из них дощечки («полки»), на которые дети по одному будут ставить кукольную обувь: сапожки для мишки и туфельки для куклы (игрушечные или нарисованные). Башмачок хвалит детей за правильно выполненное задание.

Игра «Поручения»

Дидактическая задача. Учить действовать в соответствии с заданием, побуждать к самостоятельности.

Игровая задача. Убрать комнату.

Игровое правило. Убрать комнату чисто, аккуратно.

Ход игры

В гости к детям приходит киска (игрушка) и говорит: «Как чисто и уютно у вас в групповой комнате!» Воспитатель просит детей объяснить, как они убирают комнату, и приглашает киску помочь в уборке.

Проводится игра «Убери комнату». Воспитатель говорит: «Дети, в нашей комнате порядок? Где должны стоять машинки?» Дети отвечают: «В гараже». Воспитатель называет ребенка по имени и просит его поставить машинки в гараж. Ребенок говорит киске: «Машины в гараже». Киска находит, что еще не убрано в комнате и просит другого ребенка, например, поднять с пола кусочки бумаги и отнести в мусорное ведро.

Воспитатель предлагает дать поручения и киске: просит ее вытереть тряпочкой стол в кукольном уголке. Поручения даются каждому ребенку. Киска громко звонит в колокольчик и хвалит каждого ребенка за выполненное поручение. Киска показывает воспитателю, как чисто стало в комнате, и говорит:

Я поставлю в шкафчик миску,
Вытру крошки со стола,
Я — хозяйственная киска,
Тут порядок навела.

Игра «Две руки»

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

Игровая задача. Помочь киске и куклам правильно обуться.

Игровое правило. Не перепутать обувь.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу картинку, на которой изображен 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. Просит ребят помочь киске переобуться.

Надевает киска сапожки.
На левую ножку,
На правую ножку Надела киска сапожки.
Ходит киска в сапожках.
Красивы 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 должны не перепутать и правильно надеть ботинки.

Киска смотрит, как обуты куклы, и хвалит детей. Воспитатель говорит, что у ребят есть два помощника — две руки. Затем педагог инсценирует стихотворение.

Две руки

Два зеленых башмачка,
Два шнурка
И два носка.
И еще — две руки.
Для кого
Две руки?
Для того две руки,
Чтоб надеть носки,
Натянуть башмачки,
Завязать шнурки.
Г. Сапгир

Изобразительная деятельность

Игра «Наматываем клубок ниток и подберем клубки по цвету»

Дидактическая задача. Развивать слитные движения руки; восприятие цвета.

Игровая задача. Намотать клубок, наполнить корзинку клубками одного цвета.

Игровое правило. Не ошибаться при складывании клубков в корзину.

Ход игры

Воспитатель показывает на фланелеграфе картинки и рассказывает: «Жил у бабушки котенок. Он любил играть с клубками ниток. Сядет бабушка вязать шарфик — котенок тут как тут. Начинает прыгать, трогать клубок лапками: клубок и разматывается. Давайте поможем бабушке намотать клубок ниток».

Проводится дидактическое упражнение «Наматываем клубок ниток». Педагог показывает детям, как нужно «наматывать клубок» (взять пальцами карандаш и делать круговые движения на листе). Воспитатель подходит к каждому ребенку и, держа его за руку, рисует вместе с ним. Затем ребенок рисует самостоятельно.

Воспитатель предлагает детям сложить клубки в корзинку: приносит мячики красного и зеленого цвета («клубки») и просит ребят положить их в разные корзинки.

Игра «Пошел дождик»

Дидактическая задача. Учить связывать движения с художественным образом.

Игровая задача. Угадать и изобразить, какой бывает дождик.

Игровое правило. Отобразить характер дождя в рисунке.

Ход игры

Воспитатель включает музыку дождя (монотонную, немного грустную). Дети вместе с педагогом определяют музыкально-художественный образ: «грустный дождь».

Проводится дидактическое упражнение «Грустный дождик—веселый дождик». Воспитатель предлагает детям нарисовать грустный дождь (на столах перед ребятами лежат заготовки, представляющие собой лист, расчерченный в виде окна).

Ребята делают рисунок карандашом, следуя задаче образного характера: изобразить медленно идущий (редкий) дождь. Затем воспитатель включает музыку подвижного характера, и дети определяют новый музыкально-художественный образ: «веселый дождь». Педагог предлагает изобразить этот «веселый (частый) дождь». Затем проводится дидактическая игра «Пошел дождь», в которой надо определить, какой дождь пошел. Воспитатель включает музыку, и дети, вслушиваясь в музыкальный образ, отражают его в своих рисунках.

Игра «Украсим ковер для бабушки»

Дидактическая задача. Формировать умение рисовать ровными и слитными движениями (линиями); закреплять представления о форме.

Игровая задача. Украсить ковер для бабушки.

Игровое правило. Отбирать и рисовать только узоры в полоску для бабушкиного ковра.

Ход игры

Воспитатель «приводит» в группу куклу Катю и говорит: «Катя шьет ковер для своей любимой бабушки. Она хочет выбрать рисунок для ковра. Давайте подскажем ей, каким рисунком можно украсить ковер».

Воспитатель предлагает детям выполнить рисунок красками. На обычном листе дети рисуют разные узоры. Кукла Катя предупреждает детей о том, что ее бабушке больше всего нравятся ковры в полоску. Воспитатель предлагает детям украсить почти готовые ковры любимым бабушкиным узором — полосками (раздает детям листы бумаги, на которых изображены ковры (контур)). Дети рисуют узоры, потом дарят Катиной бабушке полосатые ковры.

Вариант игры. Воспитатель сообщает детям, что в магазин привезли разные ковры. Просит выбрать для бабушки ее любимый рисунок. Дети отбирают «ковры» из рисунков-заготовок, сделанных воспитателем (коврики в полоску и в горошек).

Игра «Нарядное деревце»

Дидактическая задача. Развивать чувство цвета, закреплять приемы рисования кистью (прикладывание).

Игровая задача. Нарядить деревце.

Игровое правило. Отбирать краски определенного цвета (красного; красного и желтого).

Ход игры

Воспитатель говорит детям: «Сегодня мы отправимся на прогулку в лес. В лесу много деревьев, осенью они очень красивы. (Звучит спокойная музыка.) Вспомните, как вы гуляли по парку, какие деревья видели.

Воспитатель «находит» нарисованные листья и спрашивает, какого они цвета. Потом показывает заготовку, вырезанную по форме дерева (однотонную), и говорит: «В лесу прошел дождь и смыл все краски. Надо нарядить деревья так, чтобы они стали снова красивыми». Дети используют обычные листы бумаги. Они берут краску на кисть и прикладывают ее всем ворсом к бумаге — получается листок. Воспитатель просит детей нарисовать листья красного цвета. Дети выбирают краску и рисуют листья на заготовках в форме деревьев.

Вариант игры. Дети по предложению взрослого («Нарисуйте листья только красного и желтого цвета») выбирают две краски и на одном дереве рисуют листья разных цветов.

Игра "Украсть варежки"

Дидактическая задача. Учить использовать разные техники нанесения краски в процессе оформления заготовки, закреплять представления о цвете.

Игровая задача. Нарисовать (выложить) узор.

Игровое правило. Украсить варежки Пятачка мозаикой красного цвета, варежки Кролика — мозаикой зеленого цвета.

Ход игры

В гости к детям приходит мишка (игрушка) и приносит свои варежки, которые ему совсем не нравятся.

Воспитатель показывает ребятам варежки (бумажные шаблоны без рисунка) и предлагает разрисовать их узорами, а потом подарить варежки мишке.

Дети украшают варежки пятнами, точками, линиями и показывают готовые варежки мишке. Ему очень нравятся варежки. Он говорит, что его друзья, Кролик и Пятачок, тоже хотят иметь такие варежки. Мишка просит украсить варежки для его друзей: для Пятачка — мозаикой красного цвета, для Кролика — мозаикой зеленого цвета.

Дети составляют узоры на двух больших варежках-основах (обведенный фишками контур варежки).

Конструирование

Игра «Построим дом для мишки и зайчика»

Дидактическая задача. Учить создавать постройки из различных строительных материалов; добавлять к постройкам соразмерные игрушки.

Игровая задача. Построить домики и дорожки для мишки и зайчика.

Игровое правило. Определить, где чей домик.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу большого мишку и маленького зайчика (игрушки) и предлагает построить для них домики. Дети вместе с педагогом рассматривают и анализируют строительный материал: кирпичики, призмы.

Затем воспитатель строит домик, объясняя способ конструирования. Показывает детям, что домик мишки такой же большой, как и он сам. Домик зайчика должен быть таким же маленьким, как сам зайчик.

Дети берут игрушки и ставят рядом с домиками. Мишка и заяк просят детей построить дорожки к домикам. Дети строят дорожки: широкую — к домику мишки, узкую — к домику зайки.

Игра «Лесенка для белочки»

Дидактическая задача. Учить строить по образцу, использовать игрушки для дополнения, обыгрывать постройки.

Игровая задача. Построить лесенку для белочки.

Игровое правило. Построить лесенку так, чтобы белочке было удобно прыгать.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу белочку и показывает детям, как высоко она прыгает. Педагог спрашивает у белочки, где ей еще хочется поскакать. Белочка говорит о своем желании на ухо воспитателю. Педагог строит лесенку, а дети угадывают, что это такое. Воспитатель сообщает детям, что белочка просила построить лесенку: ей хочется по ней поскакать, ведь в лесу лесенок нет. Показывает, как белочка скачет по ступенькам. Затем просит детей построить еще одну лесенку для белочки (по образцу, с помощью воспитателя).

Дети вместе с воспитателем строят лесенки. Затем педагог показывает, как белочка скачет по ступенькам каждой лесенки. Белочка благодарит детей.

Музыкальное воспитание

Игра «Гром и дождик»

Дидактическая задача. Развивать тембровый и динамический слух, учить различать звук большого и малого бубнов.

Игровая задача. Определить, что звучит: гром или дождик.

Игровое правило. Слушать музыку; начинать действие (прятаться, прыгать) в соответствии с музыкальным образом.

Ход игры

Воспитатель показывает на фланелеграфе картинки: темные нахмуренные тучи и веселый дождик (облачко и солнце) и рассказывает: «В лесу за кустиком живет зайка (показывает игрушку). Однажды он вышел погулять и вдруг услышал: что-то гремит. (Воспитатель громко играет на большом бубне.) Зайка бросился за куст. (Убирает зайку.) Гром еще немного погромел. (Звучит большой бубен.) Затем гром стих. Зайка услышал, что листочки зашелестели, поднял мордочку — это был тихий дождь. (Звучит малый бубен.) Зайке понравился тихий дождь, он стал весело прыгать».

Проводится игра «Гром и дождик».

Под звуки большого бубна («гром») дети-«зайчики» прячутся «за кустик» — садятся на корточки. Под звуки малого бубна («дождик») — прыгают, как зайчики.

При повторном проведении игры воспитатель приглашает детей поиграть на музыкальных инструментах: одна группа детей играет на больших бубнах, другая — на малых. Педагог в это время показывает действия игрушки зайки (зайка прячется, зайка прыгает).

Игра «Кто в домике?»

Дидактическая задача. Развивать звуковысотный и тембровый слух; воспитывать внимание, музыкальную память.

Игровая задача. Определить, кто из зверей где живет.

Игровое правило. Не называть обитателя домика до начала звучания музыкального отрывка.

Ход игры

Воспитатель приносит домик (дом из картона с прорезями для окон) и говорит: «Звери построили дом. В нем поселились жильцы. Внизу живет Михайло Потапыч. (Звучит музыкальное произведение В. Ребикова «Медведь», в окне показывается медведь.) Наверху живет птичка Чиви. (Звучит музыкальное произведение Г. Фрида «Птички», в окне показывается птичка.) Обитатели домика часто уходят по своим делам. Вот и сейчас кто-то ушел, а кто-то остался дома. Догадайтесь, кто сегодня остался в домике».

Воспитатель предлагает детям определить на основе прослушанной музыки, кто в домике — медведь или птичка. Если дети отгадывают, то в окне появляется этот обитатель домика.

При повторном проведении игры дети садятся за спинки стульчиков («в домик»). Под музыкальный образ «медведь» они встают и двигаются, как мишки; под музыкальный образ «птичка» они встают и «машут крылышками». Под музыкальный образ «медведь» дети встают и рычат, как мишки; под музыкальный образ «птички» встают и поют, как птички: «чив-чив».

Игра «Солнышко и дождик»

Дидактическая задача. Развивать восприятие контрастных настроений в музыке, учить различать образный характер музыки.

Игровая задача. Угадать погоду.

Игровое правило. Соотносить движение с музыкальным образом.

Ход игры

Воспитатель включает музыку и в соответствии с ней показывает на фланелеграфе картинки («солнышко» или «дождик»), сопровождая показ рассказом: «На полянку выглянуло солнышко, дети вышли гулять. (Звучит музыкальный образ

«солнышко».) Вдруг появилась тучка, закапал дождик, дети побежали прятаться. (Звучит музыкальный образ «дождик».) Осенью погода может часто меняться. Если погода хорошая, то можно спокойно ходить, радоваться солнышку. Если погода хмурится, пошел дождь, то всем надо бежать под зонт».

Воспитатель включает музыку, и дети в соответствии с ее музыкальным образом спокойно гуляют или бегут к воспитателю под большой зонт.

При повторном использовании игры воспитатель приносит собачку Аву и говорит детям, что она умеет угадывать погоду: если светит солнышко, то Ава прыгает и громко лает; если идет дождик, то Ава прячется в будку. Предлагает детям проверить, как Ава угадывает погоду. Звучит музыкальный отрывок и собачка «угадывает» погоду: она может правильно реагировать на музыку («угадывать») или «ошибаться». Дети подсказывают собачке, что ей надо делать — радоваться или прятаться.

Игра «Идем—бежим»

Дидактическая задача. Развивать чувство ритма и темпа, учить различать долгие и короткие звуки.

Игровая задача. Хлопать большому слону и маленькому слоненку.

Игровое правило. Не перепутать, кто идет: большой слон или маленький слоненок.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу слона (игрушку), говорит, что этот слон выступает в цирке, и предлагает его рассмотреть (большие уши, большие ноги, длинный хобот, красивая попона). Показывает, как слон умеет кивать головой, просить еду (слон поднимается на задние ноги), танцевать (слон кружится, тяжело переступая). Педагог говорит: «Зрители хлопают, а слон ходит по арене цирка и кланяется. (Дети хлопают в ладоши.) В цирке выступает и маленький слоненок. (Воспитатель показывает игрушку-слоненка.) У него поменьше уши, поменьше ноги, короче хвост, поменьше красивая попона. Маленький слоненок, как и его папа, умеет кивать головой, просить еду, танцевать, ходить под аплодисменты зрителей и кланяться».

Воспитатель ставит игрушки на стол и просит детей похлопать большому слону и маленькому слоненку, приговаривая:

Больш-ши-е но-ги идут по до-ро-ге,

Больш-ши-е но-ги идут по до-ро-ге.

(Дети тяжело и медленно хлопают под выразительное слово воспитателя, который ритмично декламирует и водит слона.)

Ма-лень-ки-е нож-кибе-жа-ли по до-рож-ке,

Ма-лень-ки-е нож-кибе-жа-ли по до-рож-ке.

(Дети легко и живо хлопают под выразительное слово воспитателя, который ритмично декламирует и водит слоненка.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям сыграть в большого слона и маленького слоненка. Дети стоят и хлопают, приговаривая: «Большие ноги идут по дороге...», соблюдая выразительность интонации и движений (тяжелые и легкие хлопки). Дети двигаются, как большой слон и как маленький слоненок, приговаривая: «Большие ноги идут по дороге...»

Игра «Долгий — короткий»

Дидактическая задача. Развивать представления о длительности звука; учить показывать длительность звука через движение, интонацию голоса.

Игровая задача. Показать, как стучит барабан, как играет дудочка.

Игровое правило. Слушать музыку и выполнять соответствующие ее характеру движения.

Ход игры

Воспитатель приносит дудочку и барабан и рассказывает детям историю: «В саду под яблонькой стоял барабан. Щенок подбежал поближе, понюхал барабан и улегся рядом. Он было уже совсем уснул, как вдруг услышал: „Бум!“ Щенок оглянулся — никого! — и снова уснул. Вдруг он опять слышит: „Бум! Бум!“ Щенок подумал: „Кто это так стучит?“ и пошел искать. Он обошел вокруг яблони и никого не нашел. Тогда он снова прилег. Тут кто-то заиграл: „Ду-у-у!“ „Это дудочка“, — догадался щенок. Он однажды видел, как пастушок играет на дудочке. Дудочка поет протяжно, звучит долго: „Ду- у-у!“ Щенок снова уснул. Вдруг опять: бум! Щенок вскочил и хотел покусать того, кто ему мешает спать. И тут он увидел, как яблоко упало с дерева и ударилось о барабан: бум! „Вот кто мне спать мешает!“ — понял щенок. А яблоки падали и ударялись о барабан: бум! бум! бум! (Демонстрирует стук яблока с помощью мячика.) Что услышал щенок в саду? Как падали яблоки? (Бум!) Как играла дудочка?» (Ду-у-у!)

Воспитатель берет маленький мячик и ударяет им о барабан — вот как стучали яблоки. Потом играет на дудочке — вот как играл в саду пастушок. Затем задает детям вопросы: «Когда падали яблоки, они стучали коротко или долго? Как они стучали? (Дети показывают резкое движение рукой вниз и произносят коротко: «Бум!») Когда играла дудочка, как она играла, коротко или долго? Как она играла? (Дети имитируют игру на дудочке и поют, долго тянут звук: «Ду-у-у!»)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям «отправиться в сад». Он показывает на яблони и просит ребят послушать, как падают яблочки (имитирует стук с помощью барабанных палочек). Под спокойную музыку дети гуляют, под отрывистую — останавливаются и ударяют кулачком по воображаемому барабану: «Бум! Бум!» Игра повторяется 2 раза.

Затем воспитатель предлагает послушать, как заиграл за рекой пастушок (протяжно играет на дудочке). Дети под спокойную музыку гуляют, под звук дудочки останавливаются и имитируют игру на ней, протяжно поют: «Ду-у-у!»

После игры воспитатель снова задает вопросы: «Как падали яблоки в саду? (Бум!Бум!)Как играла дудочка? (Ду-у-у!) Когда падали яблоки, как они стучали, коротко или долго? Когда играла дудочка, как она играла, коротко или долго?»