


Игры детей от 3 до 4 лет





ИГРЫ
С ПРЕДМЕТАМИ.

Первоклассник

Программное содержание. Закрепить знание о том, что нужно первокласснику для учебы в школе, воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность. Собирать предметы по сигналу.

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

После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу и что они сами себе будут собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру: выходят к столу двое играющих: по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Программное содержание. Учить отгадывать, что изменилось.

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.

Ход игры. Отгадывает, что изменилось тот, кому водящий бросает мяч.

Если отгадал, он становится водящим. Водящий делает за ширмой различные изменения в предметах, бросает мяч тому, кто будет отвечать.

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

Выбранный считалочкой ведущий предлагает посмотреть на стол с предметами и запомнить их. Затем закрыв ширмой предметы, что-то меняет. Убирает ширму, дети смотрят на предметы. Ведущий бросает мяч, тот отвечает.

Для чего нужен предмет?

Программное содержание. Учить рассказывать детей, как можно один и тот же предмет использовать в разных случаях.

★ Выигрывает тот, кто больше вспомнит вариантов применения одного и того же предмета, получает фишку.

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 найти в нашей комнате предметы и рассказать, зачем этот предмет нужен, как его можно использовать по – разному. (Предметы раскладываются в комнате так, чтобы их хорошо было видно). Каждый из играющих берет предмет, садится на свое место. По вызову воспитателя ребенок называет предмет, рассказывает, как им пользуются, что еще можно с его помощью делать. Все дети слушают, в случае необходимости дополняют ответ.

★ Данная игра приучает детей припоминать, извлекать из своего прошлого опыта необходимые знания.



СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Да - нет

Программное содержание. Учить отвечать на вопросы водящего словами «да» или «нет», угадывать предметы посредством вопросов, даваемых в логической последовательности, мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Ход игры. Воспитатель сообщает детям правила игры и объясняет название:

- Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет в нашей комнате мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами. Водящий выходит, потом заходит в комнату и спрашивает: «Этот предмет на полу?» – «Нет»- «На стене?»- «Нет» – «На потолке?» – «Да» – «Стеклянный? Похож на грушу?» – «Да» – «Лампочка» – «Да». Воспитатель учит логично ставить вопросы. Сначала, где находится предмет, а потом, какой он.

Похож – не похож.

Программное содержание. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию. Для сравнения предметов по представлению брать только два предмета, отмечать, как признаки сходства, так и различия.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок предлагает, говорит:
- Сегодня каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем похожи и расскажет нам, а мы отгадаем. Вспоминайте. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать. Получивший камешек загадывает загадку, например такую: «Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе». Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры

Отвечай быстро.

Программное содержание. Учить подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом, бросать мяч обратно можно только после того, как сказал нужное слово, закреплять умение детей классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, приучать их быстро думать и отвечать.

Ход игры. Воспитатель, держа в руках мяч, становится с детьми в круг и объясняет правила игры:

- Сейчас я назову какой – либо цвет и брошу кому –нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т.д.

«Зеленый» – говорит воспитатель и бросает мяч Вале. «Лист» – отвечает Валя и, сказав «голубой», бросает мяч Вите. «Небо», - отвечает Витя и говорит «желтый», бросив мяч следующему.

Основными признаками для классификации может быть не цвет, а качество предмета, форма.

Придумай предложение

Программное содержание. Учить передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

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 и предложение должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди камешек переходит от одного играющего к другому. Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

Игры для социально-коммуникативного развития

- Игры для социально-коммуникативного развития
- Игры, направленные на социально-коммуникативное развитие ребенка, имеют такие цели:
 - восприятие норм социального поведения;
 - развитие коммуникативных умений, навыков сотрудничества с другими детьми и взрослыми;
 - развитие эмпатии;
 - формирования чувства уважения и причастности к своей семье и коллективу сверстников;
 - формирование позитивного отношения к трудовой и творческой деятельности;
 - выработку навыков безопасного поведения.

Кому что нужно

- Цель: познакомить с основными характеристиками таких профессий, как доктор, парикмахер, пекарь; формировать позитивное отношение к трудовой деятельности.
- Для игры нужно подготовить предметы, необходимы для выполнения профессиональной деятельности (шприц, ножницы, расческа, миска и т.д.), а также детали соответствующих костюмов. Дети распределяются по ролям.
- Сначала с детьми нужно провести беседу о профессиях врача, парикмахера, пекаря (можно выбрать и другие). Необходимо выяснить, что малыши знают об их профессиональной деятельности. Можно спросить, у кого из детей родители имеют такие профессии.
- В ходе игры каждый ребенок сначала получает детали костюма. Он должен понять, какую профессию ему нужно представлять. Если дети затрудняются с ответом, ведущий им помогает.
- Далее проводится игра с предметами, которые сложены на столе. Детям нужно выбрать предмет, который необходим для их профессиональной деятельности. После этого можно предложить им показать, как этим предметом надо пользоваться.

Да или нет

- **Цель:** воспитывать бережное отношение к здоровью; учить управлять своим поведением, понимать какие поступки правильные.
- Дети становятся в круг. Учитель должен называть различные ситуации, а малышам нужно, если озвучено правильное поведение — хлопать в ладоши, если неправильное — топтать ногами.

С кем дружить

- **Цель:** учить детей понимать мимику людей; развивать эмпатию, воспитывать дружелюбие.
- На доске разместить изображения детей с разным выражением лица. Ребятам предлагается рассмотреть картинки и выбрать себе друга. Ведущий должен попросить их объяснить свой выбор.

Пускание корабликов

- **Цель:** развитие артикуляционного аппарата, формирование навыка длительного произношения звука [ф] на одном выдохе и многократного произношения звука [п] на одном выдохе; развивать умение сочетать произнесение звука с началом вдоха.
- Для игры нужно подготовить большую миску с водой, сигнальные флажки и несколько бумажных корабликов. Миску нужно поставить на маленький столик, а детей рассадить на стульчики полукругом вокруг стола.
- — Сегодня я предлагаю вам попутешествовать на корабликах. Мы с вами живем в... Отметим флажком наше местоположение. (Ведущий устанавливает флажок на одной стороне миски и располагает возле него один кораблик).
- — Куда бы вы хотели отправиться? (Дети называют любые города или страны, и педагог устанавливает другой флажок с противоположной стороны миски).
- — Нам дует попутный ветер. Он спокойный, но сильный. Попробуем симитировать его. Нужно сложить губы трубочкой и, не надувая щек на одном выдохе протяжно произнести звук [ф].
- — А теперь появился порывистый резкий ветер. Чтобы показать его нужно, на одном выдохе прерывисто произносить несколько раз звуки [п-п-п].
- Дети должны по очереди подходить к миске, назвать, куда они хотят отправиться и помочь кораблику добраться к месту назначения.

Светофор

- **Цель:** учить воспринимать на слух слова, находить речевые ошибки; правильно произносить слова.
- Дети получают два кружочка, которые обозначают сигналы светофора. Зеленый кружочек нужно показывать, если услышишь правильное произношение слова, красные — если неправильное.
- Далее ведущий показывает картинку предмета и произносит разные варианты его названия: альбом – айбом – авьбом; банан – банам – банан и т.д. Ребята после каждого слова поднимают соответствующий кружочек.
- Желательно перед проведением такой игры провести исследование в группе и определить, какие слова дети произносят неправильно. Затем включить эти слова в игру.

В лес за грибами

- **Цель:** формирование представлений о количественных отношениях между предметами «один — много».
- Для проведения игры необходимо подготовить изображение большой полянки, на которой расположено несколько фигурок грибочков. Детям нужно раздать корзинки.
- — Дети, мы пришли в лес на грибную полянку. Посмотрите, сколько здесь грибов? (Много).
- — А теперь каждый из вас сорвет по одному грибу. Ответьте мне по очереди, сколько грибов в вашей корзинке. Сколько у тебя, Витя? (У меня один гриб).
- Педагог должен спросить каждого ребенка.
- — Давайте сложим все грибы в мою корзинку. Сколько получилось у меня грибов? (Много). А у вас? (Ни одного).

Громко - тихо

- **Цель:** развить интонационную культуру речи, научить менять силу голоса.
- Для проведения игры нужно подготовить парные предметы разных размеров (большая и маленькая дудочки, уточки, машинки).
- Перед началом игры педагог проводит с детьми беседу.
- — Посмотрите, у меня в руках большая мама-утка. Она зовет своих деток и громко кричит «Кря-кря!». Повторите, как кричит мама-утка.
- Дети громко повторяют «Кря-кря!».
- — А теперь я держу утеночка. Он еще очень маленький и может только тихо говорить «Кря-кря!». Повторите, как он это делает.
- Дети тихо повторяют «Кря-кря!». Педагог должен следить, чтобы дети не переходили на шепот.
- После ознакомительной беседы можно перейти к самой игре. Педагог по очереди показывает то большую, то маленькую уточку, а дети должны самостоятельно произнести, как она крякает.
- Аналогично можно обыграть любую другую пару предметов.

Что где растёт

- **Цель:** учить группировать предметы на овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку.
- Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов.
- Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

Собери капельки в стакан

- **Цель:** научить разбираться в цветах и их оттенках; учить соотносить предметы по цвету.
- Для игры нужно подготовить стаканчики и картинки разноцветных капель.
- Педагог обращается к детям:
- **Я положу в этот стаканчик капельку синего цвета. Давайте наполним стакан. Добавьте свои капельки такого же цвета.**
- **У каждого ребенка должен быть набор из капелек всех нужных цветов.**

Узнай и дорисуй

- **Цель:** развивать у детей чувство симметрии; учить точно передавать форму предмета, штриховать.
- Для игры необходимо сделать карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов: цветок, солнышко, листочек и т.д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.

Угадай подарок

- **Цель:** формировать понятие «большой», «маленький», «толстый», «тонкий»; учить соотносить предметы по размеру.
- Ведущий предлагает детям пойти на День рождения к Машеньке. Для этого им нужно купить подарок. Каждый выбирает куклу (на картинках изображены куклы разные по размеру и толщине).
- Теперь нужно подарок упаковать, а для этого детям нужно «купить» пакет, который будет соответствовать размеру куклы. При этом каждый 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.

Красиво - некрасиво

- **Цель:** учить выявлять нарушения в композиции рисунка, его цветовой гамме, формировать эстетический вкус.
- Детям предлагаются разные картинки. Они должны определить, в какой цветовой гамме выполнен каждый рисунок, а затем найти и назвать предмет, который разукрашен в неподходящий цвет и нарушает общую композицию.
- — Ребята, посмотрите на рисунок. Что вы здесь видите?
- — Какой цвет преобладает? Какие цвета похожи на него?
- — Какой предмет выделяется по цвету, кажется здесь лишним?
- Такую игру можно проводить фронтально или разделить детей на группы.

Качели

- **Цель:** учить выполнять различные ритмичные движения; развитие координации и равновесия.
- Ведущий предлагает детям повторять за ним строчки стихотворения и выполнять соответствующие движения.
- Все лето качели
- Качались и пели,
- И мы на качелях
- На небо летели.
- (Дети начинают качать руками вперед-назад, в приседании слегка пружиня ноги в коленях).
- Настали осенние дни.
- Качели остались одни.
- (Уменьшают интенсивность движений и постепенно останавливаются).
- Лежат на качелях
- Два желтых листка.
- И ветер качели
- Качает слегка.
- (Снова потихоньку начинают двигать руками).

Музыкальный стульчик

- **Цель:** формировать навыки двигательной деятельности, учить бегать по кругу, развивать внимательность, учить действовать по сигналу.
- Для начала игры нужно по центру комнаты поставить в круг несколько стульчиков (на один меньше, чем количество участников). Дети должны стать в кружок вокруг стульев. Воспитатель включает музыку.
- Пока звучит музыка, дети бегают по кругу. Как только музыка остановится, каждый должен сесть на отдельный стульчик. Одному ребенку стульчика не хватит. Он выходит из игры и стульчик убирается. Дальше игра повторяется. Так продолжается до тех пор, пока не останется один ребенок.

На прогулке

- **Цель:** разучить физические упражнения в движении, профилактика плоскостопия.
- Перед началом игры дети выстраиваются в колонну. Воспитатель сообщает им, что они отправляются на прогулку, и просит их слушать его рассказ и повторять все движения.
- — Мы идем по тропинке (дети идут друг за другом).
- — Нам надо перейти через лужу (идут на пяточках).
- — Подошли к яблоньке и хотим попробовать ее яблочки. Дотянитесь до них (идут на носочках).
- — Надо перепрыгнуть через ручей (прыгают).
- — Повстречали медвежонка, покажите, как он ходит (идут на внешней стороне стопы).
- Ведущий может предлагать разные варианты движений. Для одного сеанса игры детям озвучивается не более пяти разных заданий.
- Реализация всех пяти образовательных областей обеспечивает комплексный подход к развитию ребенка. Во второй младшей группе такая работа должна планироваться и проводиться с учетом возрастных особенностей детей 3-4 лет. При проведении игр необходимо добиваться создания атмосферы, способствующей эмоциональному благополучию ребенка и формированию у него позитивного отношения к себе, окружающим и к познавательной деятельности.

Игры для познавательного развития детей второй младшей группы

- Целью игр, направленных на познавательное развитие ребенка, является:
- развитие интересов, познавательной активности и мотивации, любознательности;
- формирование навыков познавательной деятельности;
- формирование представлений ребенка о себе и других людях, об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях между ними;
- ознакомление с понятиями «Отечество», «родина», основными социокультурными ценностями и традициями своего народа.

Картотека игр для художественно-эстетического развития

- Игры для художественно-эстетического развития проводятся для:
- закладывания предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусств;
- формирования эстетического отношения к природе и окружающему миру;
- реализации самостоятельной творческой деятельности.

Игры, способствующие физическому развитию

- Игры, способствующие физическому развитию, нацелены на:
- формирование у детей навыков двигательной деятельности;
- развитие координации, равновесия, моторики рук и гибкости;
- правильное формирование опорно-двигательного аппарата;
- обучение правильному выполнению основных спортивных движений;
- формирование навыков здорового образа жизни.

Игры для речевого развития детей 3-4 лет

- Игры для речевого развития направлены на достижение таких целей:
 - научить ребенка пользоваться речью как средством общения;
 - увеличение словарного запаса;
 - развитие фонематического слуха;
 - ознакомление с основами звуковой и интонационной культурой речи;
 - развитие речевого творчества;
 - ознакомление с образцами детской литературы.

Картотека игр по экологии

Где спрятался зайчик

- **Цель:** Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

- **Материал:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры:

- Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

- Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

Цветочный магазин

- **Цель:** закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Научить группировать растения по виду.
-
- **Материал:** можно использовать карточки от ботанического лото, комнатные растения можно брать настоящие, но не очень крупные.
-
- **Ход игры:**
 - Выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.
-

Где растёт

- **Цель:** учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.
- **Ход игры:**
- Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим картинкам. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора.
- После этого объявляется команда-победительница. Игра продолжается с другими командами.

Наши друзья

- **Цель:** Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

- **Материал:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры:

- Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.
- Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

Почтальон принес посылку

- **Цель:** Формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, грибах и т.д., учить описывать и узнавать предметы по описанию.

- **Материал:** предметы (муляжи). Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик. Можно использовать загадки.

- **Ход игры:**

- Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте. Детям предлагается описать, что находится в их пакетике по описанию или с помощью загадки.

Чудесный мешочек

- **Цель:** Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.
- **Материал:** Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.
- **Ход игры:**
Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

Что сначала, что потом

- **Цель:** Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных).
-
- **Материал:** Карточки с разным порядком степени зрелости 3 – 4 – 5 карточек на каждый предмет (например: зеленый, маленький помидор, бурый и красный), порядком роста (семечко, росток, росток более высокий, взрослое растение).
- **Ход игры:**
- Детям раздаются карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку.

Съедобное - несъедобное

- Цель: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.
- Материал: Мяч.
- Ход игры:
- Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.
- Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

С какой ветки детки

- **Цель:** Развивать и закреплять знания детей о деревьях, их семенах и листьях. Закреплять правила поведения в лесу, в парке.
- **Материал:** Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).
- **Ход игры:**
- **Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводится желательно осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по форме листьев). Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Все детки на ветки!», дети бегут к своим деревьям или кустам. Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.**

Собери грибы в лукошко

- **Цель:** Развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора в лесу.
- **Материал:** Плоскостные лукошки, модель, обозначающая лес, фланелеграф, карточки с грибами (съедобными, не съедобными).
- **Ход игры:**
- Детям раздаются карточки с грибами. Задача детей назвать свой гриб, описать его, где его можно найти (под березой, в еловом лесу, на поляне, на пеньке и т.д.), какой он: съедобный положить в «лукошко», не съедобный оставить в лесу (объяснить почему).

Когда это бывает

- **Цель:** Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.
- **Материал:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года. Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.
- **Ход игры:**
- Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты.

Угадай по описанию

- Цель: Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.). Развивать память, речь.
- Материал: Карточки с разнообразными видами животных, рыб, птиц, насекомых, по числу участников или больше.

Ход игры:

- Карточки раздаются детям. Их задача не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.