

КАРТотека

игр по развитию речи

для первой младшей группы

«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

Карта №1

Цель: ориентироваться на род имени существительного при определении предмета по его признакам.

Материалы: заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец? (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)»

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это? (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты.

Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

«РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК»

Карта №2

Цель: развивать умение ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материалы: сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существительными среднего и женского рода, по числу детей.

Поставим на стол сундучок с картинками.

Предложим детям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом вопросы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поупражняться в образовании форм именительного падежа множественного числа существительных.

«ТЕРЕМОК»

Карта №3

Цель: ориентироваться на окончание глагола в прошедшем времени при согласовании его с существительным.

Материалы: деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим животных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто?

Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Никого нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим: лягушка *прискакала*, а зайка *прискакал*; лисичка *прибежала*, а волк *прибежал*.

«ГДЕ НАШИ РУЧКИ?»

Карта №4

Цель: упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

— Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки! (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки! - Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.) Вот наши ножки!

Игра повторяется 2—3 раза..

«ЛОТО»

Карта №5

Цель: упражняться в образовании форм множественного числа существительных (в именительном и родительном падежах).

Материалы: картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка — матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные.

Объясняем условия игры:

— Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро сказать об этом. Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть. Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке,

«ЧЕГО НЕ СТАЛО?»

Карта №6

Цель: упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Материалы: пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

Комментируем:

— Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим

высоко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п. Задания придумываем вместе с детьми.

«ПОРУЧЕНИЯ»

Карта №7

Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов *скакать*, *ехать*.

Материалы: грузовик, мышка, мишка.

Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой.

Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике?

Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!» (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?

Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

!)). «ПОТЕРЯЛИСЬ»

Карта №8

Цель: соотносить название животного с названием детеныша.

Материалы: игрушечный домик, животные (игрушки): утка и утенок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.

- Давайте посмотрим. *Кря-кря-кря* — кто это? Утка?

Достаем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Маленькая? Это, ребята, утенок. Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утенка. Поищи утку.

- А это чей голос — *пи-пи-пи*? Кто это? (Достаем цыпленка.) Кто мама у цыпленка? Как кудахчет курица? Как отзывается цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка.

Аналогичным образом обыгрываются остальные персонажи. Когда у всех малышей найдутся мамы, взрослых и детенышей сажают вместе. Пусть дети рассмотрят их, произнесут слова: *утка— утенок*,

курица — цыпленок и др. Затем животные уезжают на машине в гости к другим детям.

«ПРЯТКИ»

Карта №9

Цель: правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (*в, на, около, под, перед*).

Материалы: грузовик, мишка, мышка.

В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется.

Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим:

— Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться.

(Сажаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подскажите мишке!

Аналогичным образом дети отыскивают вместе с мишкой мышонка, который

прячется *под* машиной, *около* машины, *перед* машиной.

Игры и упражнения с грамматическим содержанием можно включать в сценарии коллективных занятий, а можно проводить по желанию детей с небольшими подгруппами в часы досуга. С детьми можно организовывать игры, с помощью которых они учились бы соотносить производящее и производное слова. Это делается на материале существительных, обозначающих животных и их

«ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА»

Карта №10

Цель: соотносить названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей животных.

Материалы: белка и лиса.

Объясним детям содержание игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята».

Встаньте в пары. Теперьстройтесь в две колонны.

Первая колонна — бельчата, вторая -- лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису). Если услышите

танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке. При команде «Опасно!» бегите домой к своим мамам. Выигрывает тот, кто скорее соберется.

Игра повторяется 3—4 раза.

Активизации наименований детенышей животных, соотносению с названиями взрослых животных способствуют также пластические этюды, упражнения.

Например, взрослый принимает на себя роль курицы-мамы, дети — роли цыплят. Курица с цыплятами гуляет по полянке. Все разгребает травку, ищут червячков,

детенышей. Формирование способов глагольного словообразования тесно связано с формообразованием. Оно осуществляется в подвижных играх, играх-драматизациях, специальных дидактических играх.

«ЧЕЙ ГОЛОС?»

Карта №11

Цель: различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Материалы: игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос слышали.

- *Му-у-у* — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)

Ква-ква — чей это грубый голос? А кто квакает тоненько?

Лягушка большая и квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные' игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы получить игрушку, ребенок должен правильно позвать ее («Лягушонок, иди ко мне!», «Утенок, иди ко мне

пьют водичку, чистят перышки. При команде «Опасно!» цыплята бегут под крыло к маме-курице.

«ДОМИКИ»

Карта №12

Цель: употреблять названия детенышей животных.

Материалы: поднос с игрушками: бельчатами, зайчатами, утятами, мышатами и др.— по количеству детей, строительный материал.

Вносим в комнату поднос с игрушками. Говорим, что дети должны построить для малышей домики. Каждый сначала должен решить, для кого он будет строить домик, и правильно попросить у взрослого: «Дайте мне, пожалуйста, утенка (бельчонка)».

В случае необходимости нужно подсказать слово целиком или только его начало и попросить малыша повторить название.

На ковре раскладываем строительный материал. Дети строят для своих животных домики, играют.

«БУДУТ НА ЗИМУ ДРОВА, ГУСИ» Карта №13

Цель: соотносить названия действий с собственными движениями.

Дети встают парами, лицом друг к другу, взяв друг друга за правую руку. Декламируют стихотворение, имитируя движения пильщиков (двигают сомкнутыми руками от одного к другому).

Мы сейчас бревно распилим. Пилим-пилим, пилим-пилим,
Раз-два! Раз-два! Будут на зиму дрова.

(Е. Благинина. Будут на зиму дрова.)

Далее дети вместе со взрослым декламируют стихотворение, сопровождая декламацию игрой пальцами рук.

— Где ладошки? Тут?

— Тут.

— На ладошке пруд?

— Пруд.

— Палец большой — Это гусь молодой. Указательный —
поймал. Средний — гуся ощипал,
Этот палец суп варил (сварил).

Самый меньший — печь топил (истопил).

Полетел гусь в рот,

А оттуда в живот...

Вот.

«ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ»

Карта №14

Цель: активизировать глагольную лексику, соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные движения (стирка белья, рисование и др.).

Водящий должен по движениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дрова».

При правильном ответе дети убегают, а водящий их догоняет. Пойманный становится водящим.

(Калмыкская народная песенка, пер. *Н. Гребнева*.)
На вопрос взрослого: «Где ладошки? Тут?»—дети протягивают руки вперед ладонями вверх. Далее они произносят текст вместе с ведущим, загибая пальцы в порядке, указанном в стихотворении (от большого к мизинцу). На последние три строки дети изображают полет руками, затем притрагиваются кистями рук к животу, а на слове «Вот» роняют руки вниз и свободно встряхивают ими.

«ДОБАВЬ СЛОВО» Карта №15

Цель: находить нужное по смыслу слово (глагол).

Материалы: кукла Гена.

Игра начинается с беседы о том, как дети помогают родителям, что умеют делать. Далее скажем детям, что к ним в гости пришел Гена. Он тоже любит помогать родным: бабушке, дедушке, папе, маме, братику и сестричке. А что именно умеет делать Гена, дети должны будут сейчас угадать.

Гена.

Я умею постель (глагол подбирают дети) убирать. Я умею пол ... (подметать). Я умею пыль ... (вытирать). Я умею посуду ... (мыть, полоскать). Я умею постель ... (застилать). Я умею цветы ... (поливать). Я помогаю стол ... (накрывать). Я помогаю тарелки ... (расставляя). Я помогаю вилки ... (раскладывая). Я помогаю крошки ... (сметать). Я помогаю комнату ... (убирать). При повторном

«МОЛЧАНКИ» Карта №16

Цель: образовывать глаголы приставочным способом.

Перед началом игры дети хором произносят:

Первенчики, червенчики.

Зазвенели бубенчики.

По свежей росе.

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок, Молчок!

(Русская народная песенка.) После слова «молчок» все должны замолчать и замереть. Воспитатель наблюдает за детьми. Если кто-то рассмеется, заговорит или пошевелится, то дает ведущему фант.

В конце игры дети выкупают фанты, выполняя действия по команде (залезь под стол и вылезти обратно; подпрыгни на месте два раза; выйди из комнаты и войди обратно;

проведении игры дети от хоровых высказываний переходят к индивидуальным. (Глагол называет тот, к кому непосредственно обратится Гена).

«КТО БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ НАЗОВЕТ» К №17

Цель: Активно использовать в речи глаголы, образовывать различные глагольные формы.

Материалы: Картинки: предметы одежды, самолет, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображенным на картинках.

Например:

Что можно сказать о самолете, что он делает? (Летит, гудит, взлетает, поднимается, садится...).

Что можно делать с одеждой? (Стирать, гладить, надевать, зашивать, чистить...).

Что можно сказать о дожде? (Идет, моросит, льет, капает, хлещет, шумит, стучит по крыше...)

Что можно сказать о снеге? (Идет, падает, кружится, летает, ложится, блестит, тает, переливается, скрипит...)

отодвинь стульчик и снова задвинь; выгляни в окошко; присядь и встань; подбрось мячик; перепрыгни через веревочку и т. п.).

«ЧЕЙ ГОЛОС?»

Карта №18

Цель: Образовывать глаголы от звукоподражательных слов.

Материалы: Игрушки: кошка, собачка, курочка, петушок, автомобиль.

В гости к детям приезжают на автомобиле игрушки. Взрослый показывает их (по одной), а дети называют.

— Кукареку! Кто это? (Петушок.) Как кукарекает петушок? (Кукареку.)

— Куд-куда, куд-куда! Кто это? (Курочка.) Как кудахчет курочка?

— Гав, гав, гав! Кто это? (Собачка.) Как лает собачка?

— Мяу, мяу! Кто это? (Кошка.) Как мяукает кошка?

— Гав, гав, гав! Чей это голос? (Собачки.) Что она делает? (Лает.)

Что можно делать с куклой? (Укладывать спать, кормить, катать в коляске, лечить, водить гулять, одевать, наряжать, купать...).

Что делает собака? (Лает, грызет кости, виляет хвостом, подпрыгивает, скулит, ходит, бегают, охраняет...).

Что можно сказать о солнце? (Светит, греет, восходит, заходит, печет, поднимается, опускается, сияет, улыбается, ласкает...).

«МАША ОБЕДАЕТ»

Карта №19

Цель: Образовывать глаголы от звукоподражательных слов.

Материалы: Кукольная комната со столом, накрытым скатертью, стульями; игрушки: собачка, кошка, курочка, кукла; кукольная посуда: чашка, миска, блюдце, черепушка (баночка или др.).

Обратимся к детям с такими словами: «Машенька пришла с прогулки (показываем куклу) и очень хочет есть, ей пора обедать». Разденем куклу и усадим за стол.

Будем читать стихотворение С. Капутикян «Маша обедает» и, используя игрушки, разыгрывать представление.

Час обеда подошел. Села Машенька за стол. (Появляется собачка.)

— Гав, гав, гав!

— Кто это к нам?

— Гав, гав, гав!

— Кто это там?

— Это я.

Ваш верный пес.

Ваш Арапка, черный нос.

День и ночь

— Мяу, мяу! Чей это голос? (Кошки.) Что кошка делает? (Мяукает.)

— Куд-куда, куд-куда! Чей это голос? (Курочки.) Что делает курочка? (Кудахчет.)

— Кукареку! Кто это? (Петушок.) Что делает петушок? (Кукарекает.)

— Куд-куда, куд-куда!

— Кто еще спешит сюда? Вошла курочка рябая. (Приходит курочка.)

— Як вам прямо из сарая Я не ела, не пила, Я яичко вам снесла. Не пора ли обедать?

Двери отперли,

(Кукла подходит к дверям и открывает их.)

И вот

Маша всех к столу зовет:

Пса Арапку, Кошку царапку. Курочку рябку.

(Игрушки проходят в комнату и садятся за стол.)

Никому отказа нет.

Подан каждому обед.

(Взрослый расставляет посуду.)

Собачке — в миске,

В блюдечке — киске,

Курочке-несушке

Пшено в черепушке,

А Машеньке — в тарелке,

В глубокой, не в мелкой.

Я дом стерег.
Наработался, продрог.
Не пора ли обедать? — Иди, Арапка, Мой свои лапки.
(Собачка моет лапки и подходит к дому.)
— Мяу. мяу!
— Кто ж теперь
К нам царапается в дверь? (Появляется кошка.) Это наша
кошка Мурка. Мурка — Серенькая шкурка.
— Я вам погреб стерегла. Всех мышей перевела. Крыс
прогнала из подвала. Наработалась, устала. Не пора ли
обедать? (Кошка садится у входа.)

«ПОДАРКИ»

Карта №20

Цель: Соотносить глагол с существительным.

Материалы: Кукла Оля, корзинка, дудочка, шапочка, конфета
(шоколадка), птичка, жук, рыбка, собачка.

Взрослый говорит детям, что у куклы Оли сегодня
день рождения. Она пришла с подарками, которые ей
подарили друзья. (Все подарки находятся в корзинке.)

— Вова подарил подарок, в который можно дудеть. Что
подарил Оле Вова?

После ответов детей дудочку вынимают из корзинки и
кладут на стол. Далее игра продолжается по мотивам
стихотворения Э. Мошковской «Какие бывают подарки».
Сопровождается действиями с игрушками.

— Коля подарил то, что можно надеть. Что можно надеть?

— Петя подарил вкусный подарок, который всем
нравится. Этот подарок можно съесть, а золотая бумажка
останется.

Карта №21

«У ДЯДЮШКИ ЯКОВА»(Русская народная игра)

Цель: Соотносить глагол с действием, которое он
обозначает.

Дети идут по кругу и декламируют:

У дядюшки Якова семеро детей.

Семеро, семеро веселых сыновей.

Они и пили, и ели.

Друг на друга все смотрели,

И все делали вот так.

И вот этак, и вот так.

— Саша подарил такой подарок, который может летать, сидеть в клетке и петь.
 — Витин подарок может ползать.
 — Толин подарок умеет плавать и грести плавниками.
 — Миша принес подарок, который хо-дит!
 Который хвостом виляет и лаает,
 И каждый этот подарок желает. — Теперь Оле хочется узнать, что дарят вам в день рождения родные и друзья, что вы делаете со своими подарками.

«ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО» Карта №22

Цель: Ориентировавшись на окончания глаголов, подбирать слова.

Материалы: Кукла Буратино.

Взрослый рассказывает, что Буратино хотел почитать детям стихи, но по дороге растерял все последние слова.

Предлагает помочь Буратино. Читает стихи, дети договаривают нужные слова.

Голосок твой так хорош — Очень сладко ты (поешь).
(С. Маршак.)

Зайка звонко барабанит, Он серьезным делом (занят).
(И. Токмакова.)

Телефон опять звонит, От него в ушах (звенит).
(А. Барто.)

Скачут побегайчики —
 Солнечные зайчики...

На последние две строчки круг останавливается, и ведущий, а затем и все играющие выполняют различные действия: дуют, барабанят, трубят, звонят в колокольчики, играют на гитаре, на гармошке и т. д. По окончании каждого действия ведущий спрашивает: «Что делали сыновья?» Дети отвечают, и игра продолжается.

«ПУТЕШЕСТВИЕ БУРАТИНО» Карта №23

Цель: Ориентироваться в значениях глаголов.

Материалы: Кукла Буратино.

Детям показывают Буратино и говорят, что этот Буратино — путешественник. Он путешествовал по многим детским садам. Сейчас Буратино расскажет о своих путешествиях, а они должны постараться отгадать, где, в каких комнатах детского сада он побывал и когда (зимой, летом, утром или вечером) это было.
 Зашел Буратино в комнату, где дети засучивают рукава намыливают руки, вытираются ...;
 расстегивают пуговицы, снимают одежду, складывают, надевают, застегивают ...;
 зевают, потягиваются, расстилают, заправляют, успокаиваются, отдыхают, спят...

Где же зайчики?

Ушли.

Вы нигде их не (нашли)?

(А. Бродский.)

Я рубашку сшила мишке, Я сошью ему штанишки. Надо к
ним карман (пришить) И платочек (положить).

(З. Александрова.)

В заключение дети могут сами почитать Буратино стихи.

«ОБЪЯСНИ БУРАТИНО» Карта №24

Цель: Строить высказывание из двух предложений,
связанных между собой по смыслу.

Буратино, называя предметы на картинках, ошибается. Дети
его исправляют, например: «Это репа. Она желтая».

пляшут, поют, слушают, приглашают, притопывают,
кружатся, кланяются...;
маршируют, подлезают, приседают, пролезают, сгибаются,
разгибаются, спрыгивают, строятся

Был Буратино в детском саду, когда дети:

приходят, здороваются, раздеваются, переобуваются,

заходят в группу ... (когда это бывает?);

раскладывают, раздают, обедают, благодарят ...;

одеваются, прощаются, уходят ... ;

купаются, загорают, собирают ягоды, ходят босиком ... ;

лепят снежную бабу, катаются на санках, мерзнут

Затем дети показывают Буратино помещения детского
сада. Буратино спрашивает, что они делают в этих
комнатах.

«КТО ПОЗВАЛ?»

Карта №25

Цель: Составлять элементарное описание, содержащее
название объекта и одного из его признаков.

У детей в руках игрушки. Один ребенок водящий.
Каждый игрок по очереди должен окликнуть водящего.
Водящий называет окликнувшего и 'говорит, что у того в
руках, например: «Это Дима. У Димы коричневый
мишка».

Игру можно проводить и без игрушек. При этом водящий
ребенок должен назвать какую-либо деталь или детали
внешнего вида позвавшего ребенка. Например: «Это
Света. У Светы розовое платье и красный бант».

«У КОГО КТО?» Карта №26 Цель: Составлять описание игрушки вместе со взрослым или другим ребенком. Взрослый и ребенок составляют описания разных животных. Начинает взрослый. — У меня утенок. Ребенок называет свою игрушку — Ау меня цыпленок. — Утенок желтый. — И цыпленок желтый. — У утенка большие красные лапы. — А у цыпленка лапки маленькие... И т. д. Сначала берутся игрушки, похожие друг на друга внешне, отличающиеся незначительным количеством признаков. Затем можно использовать совсем разные игрушки. Например: лягушонка и гусенка, медведя и зайца, курочку и козлика.	«ТЕРЕМОК» Карта №27 Цель: Составлять описание игрушек. Каждый ребенок выбирает для себя игрушку в образе какого-нибудь животного. Все животные по очереди приходят к теремку и просят впустить их. Взрослый берет на себя роль животного, первым поселившегося в теремке. Он просит детей описать животных. Описание является условием для того, чтобы попасть в теремок, например: Ребенок. Кто-кто в теремочке живет? Взрослый. Я — мышка-норушка. А ты кто? Ребенок. Я—лягушка-квакушка. Взрослый. А ты какая? Расскажи про себя. Ребенок. Я зеленая. Сама маленькая, а глаза большие. Люблю плавать, хорошо прыгаю. В начале инсценировки взрослый может дать образец описания внешнего вида от имени своего героя: «Я—серенькая, маленькая, с длинным хвостом, люблю грызть корки. Кто я? Угадай!» В теремок могут приходить разные животные.
«Определи на ощупь». Карта №28 Цель: Развитие тактильной, произвольной памяти; внимания, наблюдательности. Ведущий предлагает одному из детей закрыть глаза и взять из коробки овощ, и, не открывая глаз — на ощупь, определить, какой это овощ. Если ребенок ошибается, то кладет овощ на место, в коробку, а сам возвращается к другим детям. А если ответ верен, то ведущий спрашивает у детей: «Что вы можете рассказать про этот овощ?».	«Чего не стало?» Карта №29 Цель: Развитие зрительной памяти. На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант — с исчезновением двух и более игрушек).

«Найди пропавшую игрушку».**Карта №30**

Цель: развитие у ребенка памяти и внимания, умения сосредотачиваться.

Материалом для игры служат 5-6 игрушек одного плана - пластмассовые фигурки, резиновые игрушки, машинки и т.д.

На столе перед ребенком выстраиваются в ряд игрушки.

Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, а затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый

прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. Если ответ правильный, то играющие меняются ролями.

В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек, то можно начинать игру с 3-4, постепенно увеличивая их число.

«Запомни свой дом»**Карта №31**

Цель: развитие моторно - слуховой памяти.

В зале каждый ребенок запоминает „свой дом". Например, у одного ребенка это дом — угол, у другого — стул, у третьего — окно двери, у четвертого — центр зала и т. д. Затем все дети собираются в группу около воспитателя и ждут команды. По команде воспитателя „Дом!" они разбегаются по своим домикам.

Примечание: Команду воспитателя можно заменить включением какой-либо ритмичной музыки