

Картотека

*дидактических игр
по образовательным областям
в старшей группе*

Речевое
развитие

**«Какое слово
заблудилось?»».**

Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.
Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу, выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».

Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.

«Шутка».

Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,

Сходите, взгляните – увидите сами:

Собака садится играть на гармошке,

Ныряют в аквариум рыжие кошки,

Носки начинают вязать канарейки,

Цветы малышей поливают из лейки,

Старик на окошке лежит, загорает,

А внучкина бабушка в куклы играет.

А рыбы читают веселые книжки,

Отняв потихонечку их у мальчишки.

Речевое развитие

«Что слышно?»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Описание: Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком.

Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

Речевое
развитие

**«Слушай
звуки!»**

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: фортепьяно или аудиозапись.

Описание: Каждый ребенок выполняет движения в соответствии с услышанными звуками: низкий звук — становится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу), высокий звук — становится в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук)

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай звуки!» и узнаем, кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно. Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание). Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно, то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями). Давайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так. Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя» (показ с комментариями). Давайте мы все примем эту позу «тополя». Будьте внимательны! Начинаем играть».

Примечание. Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп.

Речевое развитие

«Узнай по голосу-1».

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание: Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».

Речевое развитие

«Узнай по голосу-2».

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай».

По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени.

Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».

Речевое развитие

«Испорченный телефон».

Цель: развитие слухового внимания.

Описание. Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».

Речевое развитие

«Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

Речевое развитие

«Кто знает, пусть дальше считает».

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Описание: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше». Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

Речевое развитие

«Слушай хлопки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего. Один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

Речевое развитие

Игры на восприятие звука.

Для детей с 4 лет

- Дать представление о громком и тихом звуке, шепоте, шуршании, скрипе, пiske, звоне, шелесте и др.
- Научить слышать разные шумы, прислушиваться.
- Игры на подражание звукам: как поют птички, кричат животные. шумят машины...

Речевое развитие

«Слово
заблудилось».
Для детей с 5 лет

Ведущий произносит рифмованные и нерифмованные фразы, в которых используется неподходящие по смыслу слова. Дети слушают внимательно и подсказывают нужное слово.

- На полу из плошки молоко пьет ложка (кошка),
- На полянке у дубочка собрала кусочки дочка (грибочки).
- Вкусная сварилась Маша. Где большая плошка наша. (каша, ложка).
- На дворе большой мороз, отморозить можно хвост, (нос).
- «Испеки мне утюжок!» - просит бабушку крючок, (пирожок, внучок)

Познавательное развитие

«Описываем различные свойства предметов».

Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.

Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.

"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

Познавательное развитие

«Съедобное — несъедобное».

(с мячом).

Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.

Оборудование: список названий предметов.

Описание. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.

Инструкция: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».

Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...

Познавательное развитие

«По новым местам».

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений. **Оборудование:** заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню

Познавательное развитие

Знакомимся с
признаками предметов
с помощью загадок.

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет».

«Спереди - пяточок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка».

«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

Познавательное развитие

«Сравнение предметов».

1). Сравнить предметы между собой, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

- подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
- фигуры, отличающиеся двумя признаками;
- тремя признаками (подбери непохожие).

2). "Сравнение слов".

Для сравнения даем пары слов:

- муха и бабочка;
- дом и избушка;
- стол и стулья;
- книга и тетрадь;
- вода и молоко;
- топор и молоток;
- пианино и скрипка.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи - муха и бабочка или нет?

Чем

они похожи? А чем отличаются друг от друга?

Познавательное развитие

Игра

Приготовить 15 различных предметов.

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

Отобрать:

- металлические предметы,
- съедобные,
- тяжелые,
- мягкие,
- белые,
- круглые,
- длинные,
- деревянные,
- маленькие,
- прямоугольные,
- которые можно повесить за нитку.

Познавательное развитие

«Запомни свое место».

Дети располагаются определенным образом по периметру зала (например, в одном углу, у окна, у мяча на полу и т.д.) и запоминают свое место. Включается музыкальный фрагмент, дети свободно бегают по залу. Во время паузы они должны как можно быстрее:

- а) вернуться на свое место;
- б) занять место на одну позицию вперед при движении по часовой стрелке.

При большом количестве детей или если дети испытывают трудности в запоминании места и последовательности передвижения, можно объединить их в пары (дополнительно проставляется акцент на взаимопомощь и согласованность действий)

Социально-коммуникативное развитие

Игра «Что мы знаем о Васе?»

Играют 2-5 команд по 3-10 человек в каждой. От каждой команды вызывается по одному человеку. Назовем его условно Васей. Ведущий читает вопросы, а команды должны как можно точнее на них отвечать. Ответы пишут на листочках и сдают ведущему (команда сдает свой ответ, Вася сдает свой ответ, а ведущий сравнивает). Вопросы могут быть такими: дата рождения Васи, как зовут Васину маму, кто лучший друг Васи, что Вася сегодня съел на завтрак? и т.д. Каждая команда отвечает на вопросы о своем игроке. За правильный ответ команде даются очки. Выигрывает та команда, которая набрала больше всех очков

Социально-коммуникативное развитие

«Западня»

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую сторону. По сигналу руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно руководитель подаёт следующую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз. Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попавшими в западню. Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется

**Социально-коммуник
ативное развитие**

**Игра «Запомни
внешность»**

Игра полезна для группы, где все мало знакомы. Играют 4-15 человек. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника. Например: сколько пуговиц у твоего напарника на кофте, какого цвета шнурки на ботинках? и т.д. Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

Социально-коммуникативное развитие

Игра «Салат»

Хотя эта игра очень простая, но она может стать вашей любимой. Стоит сыграть в нее один раз и вам понравится! Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один остается в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берет себе тоже название фрукта). Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово «салат», то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.

Социально-коммуникативное развитие

Игра «Звонящий»

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим

Социально-коммуникативное развитие

Упражнение «Нити дружбы»

Участники наматывают нить на палец, после чего говорят, что они больше всего любят и как обычно отдыхают, затем бросают клубок другому человеку. В результате в центре образуется «паутина», «сеть», «связующая нить», которая объединяет всех участников. Следующий этап – участники сматывают нить в обратном порядке и задают любой вопрос. Дошкольникам можно предложить сначала говорить о своих трудностях и недостатках (что трудно дается или с какими своими чертами характера хотел бы расстаться), а в обратную сторону о том, что нравится в том человеке, которому бросают клубок, или за что ему благодарен на другом ее конце.

Социально-коммуникативное развитие

Упражнение
«Доброта»

Ведущий. В каждом из нас в той или иной степени развито чувство доброты, доброе отношение к людям. Что вы можете сказать доброго и хорошего о сверстниках, учителях, родителях? У вас есть 5 минут для того, чтобы подготовиться к рассказу. Вы самостоятельно выбираете человека, желательно, чтобы он был знаком другим участникам или присутствовал в группе. Ваш рассказ должен быть кратким и конкретным, при этом нужно подчеркнуть, что вы цените в каждом из тех, о ком рассказываете

Социально-коммуникативное развитие

Упражнение
«Волшебная
подушечка»

Для выполнения данного упражнения потребуется небольшая яркая подушечка. Участники сидят в кругу. Ведущий. У нас есть волшебная подушечка. Каждый по кругу может взять ее в руки, прижать к самому сердцу и сесть на нее, загадав заветное желание. Оно может быть любым. Наберитесь смелости, чтобы рассказать нам о нем. Участники группы всегда поймут и поддержат. Тот, у кого в руках окажется подушечка, будет всегда начинать рассказ словами: «Я хочу...» Все остальные будут внимательно слушать, не говоря ни слова. После выполнения упражнения задаются вопросы: трудно ли было поделиться с группой своим желанием, может, у кого-то в процессе работы возникли еще более важные желания и он хочет рассказать нам о них, кто может выполнить желания, родители, учителя, одноклассники или кто-то еще?

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие**
**Игра «На что похожи
облака?»»**

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.
Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

Художественно-эстетиче

ское развитие

Игра

**«Портрет
заговорил».**

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе

**Социально-коммуникативное и
Художественно-эстетическое развитие**
Игра
«Угадай настроение».

Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.
Ход. Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие
Игра.
«Отгадай и обойди».**

Цель. Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.

Ход. Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола

Художественно-эстетическое развитие

Игра

«Найди недостаток в портрете».

Цель. Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.

Ход. Детям раздаются изображения одного и того же лица с разными недостатками (нет ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей). Педагог предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.

Познавательное и
Художественно-эстетическое развитие
Игра
« Составь натюрморт».

Цель. Закрепить знания детей о натюрмортах.

Ход.

1 задание. Детям раздаются плоскостные изображения неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.

2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки, а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе

Художественно-эстетическое развитие

Игра.

«Художники – реставраторы».

Цель. Продолжить знакомство детей с разными жанрами живописи и работой художников.

Ход. Дети восстанавливают разрезанную на несколько частей репродукцию картины или иллюстрацию (по количеству детей). По окончании работы называют её жанр.

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие
Игра «Волны».**

Ход. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые. Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие
Игра.
«Игра Шторм».**

Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей.

Ход. Воспитатель говорит: «Беда тому кораблю, который окажется во время шторма в море: огромные волны грозят перевернуть его, ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм – одно удовольствие: они резвятся, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами.

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие**
Игра
«Чего не стало?».

Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.

Ход. Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.

Социально-коммуникативное развитие

Игра

«Найди эмоцию».

Цель. Учить выделять картины по настроению.

Воспитатель раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет разные по настроению репродукции картин, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают глядя на картину

Социально-коммуникативное и художественно-эстетическое развитие
Игра – упражнение
« Опиши соседа»

Цель. Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.
Ход. Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие**

**Игра
«Найди в природе
яркие и блёклые цвета»**

Цель: Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.

Педагог предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях

**Познавательное и
Художественно-эстетиче
ское развитие**
Игра по картине
«Иду, вижу,
рассказываю сам себе».

Цель. Погружение в сюжет картины. Ощущение её деталей как частей целой композиции.

Ход. Начать можно так: Иду я вижу в картине «Рожь» ...Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины.