**СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ**

**Игра «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.

**Игра «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 — топать ногами.

**Игра «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.

**«Какое у меня настроение?»**

Дидактическая цель: Учить понимать эмоции и чувства, выражать их с помощью мимики и жестов. Воспитывать дружбу и заботу друг о друге.

Игровая цель: Доброжелательно относиться друг к другу.

Игровые действия: передача настроения мимикой.

Правила игры: Высказывается тот, кого назовет воспитатель

Ход игры: Воспитатель выдает детям зеркала. Показывает картинку. Просит высказаться по поводу настроения изображенного героя. Затем предлагает посмотреть в зеркало и нахмуриться как тучка, рассердиться как волк, изобразить испуганного зайчика, удивиться как малыш, улыбнуться как солнышко.

Результат: Тот, у кого получается более удачно, получает фишку.

**«Путешествие в сказку»**

Дидактическая цель: Учить детей понимать, какие чувства вызывают те или иные поступки. Как настроение может влиять на поведение. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Игровые задачи: отвечать по очереди, слушать ответы товарищей.

Игровые действия: поиск картинки, рассказ.

Ход игры: На столе разложены картинки. Воспитатель предлагает посмотреть на сказочных героев. Рассказать кто из них хитрый, капризный, злой, грустный, веселый, добрый. Обосновать свой ответ эпизодами из сказок.

Результат: За полный ответ дети хвалят ребенка.

**«Послушай, что скажу».**

Дидактическая цель: Дать понять детям, что слова влияют на настроение (слово огорчает, слово утешает). Учить понимать настроение других людей. Закрепить умение давать словесное определение каждому чувству.

Игровая цель: слушать ответы товарищей, не перебивать.

Игровое действие: поиск карточки.

Ход игры: воспитатель выставляет на столе картинки. Читает отрывок из произведения и предлагает детям найти соответствующую картинку. Объяснить свой выбор.

Результат: За правильный ответ дети получают фишки.

**«Давайте познакомимся!»**

Дидактическая задача: закреплять умение детей знакомиться, называть свое имя, употреблять в своей речи вежливые слова.

Игровая задача: Сказать кукле своё имя

Игровые действия: Подойти к кукле, поздороваться и назвать своё имя.

Правила игры: Подходить друг за другом

Ход игры: К детям «пришла в гости» новая кукла. Она желает познакомиться.

Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла. Давай познакомимся, меня зовут кукла Маша, а тебя? Очень приятно!». Дети по одному подходят к кукле и называют свое имя. Кто познакомился с куклой, то может знакомиться с детьми группы.

Результат: Все дети подошли к кукле и поздоровались.

**«Хорошо - плохо»**

Дидактическая задача: развивать представления детей о добрых и плохих поступках с опорой на сюжетные картинки; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать доброжелательность и чуткость у детей.

Игровая задача: Оценить поступок на картинке.

Игровые действия: Рассмотреть картинку, рассказать, что на ней изображено.

Правила игры: подходить друг за другом.

Ход игры: Дети играют в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети рассматривают картинку, описывают, что видят и оценивают поступок. Например, двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки куклу, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

Результат.

**«Комплементы»**

Дидактическая задача: учить детей говорить друг другу комплименты.

Игровая задача: Сказать другу комплимент

Игровые действия: Подобрать нужное слово.

Правила игры: Сказать комплимент другу.

Ход игры: Дети встают круг и берутся за руки. Воспитатель обращается к ребенку, стоящему справа от нее: «Саша, ты сегодня такой вежливый!». Далее Саша обращается к ребенку, которого он держит за руку справа. Если ребенку трудно произнести комплимент, то ему помогают другие дети.

Результат: Все дети скажут друг другу приятные слова.

**Речевое развитие**

**Игра «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.

**«Кто как кричит?»**

Дидактическая задача: соотносить название животного с названием детеныша.

Игровая задача: Найти маму детёныша животного

Игровое действие: дети берут детёныша, и ищут его маму.

Правила игры: Дети должны взять животного живущего в домике, узнать его по голосу, и найти его маму.

Ход: 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.

Результат:в ходе игры научаться соотносить название животного с названием детёныша.

**«Назови ласково»**

Дидактическая задача: Учить образовывать существительные с уменьшительно- ласкательным суффиксом.

Игровая задача: Образовывать ласковые слова.

Игровые действия: образовывают слова

Правила игры: Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет первое слово, а ребёнок, возвращая мяч, называет второе.

Ход: Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет первое слово, а ребёнок, возвращая мяч, называет второе.

Результат. Образовывают слова с уменьшительно- ласкательным суффиксом

**«Где чей домик?»**

Дидактическая задача: закреплять знания детей о том, где живут животные и люди.

Игровое действие: брать одну фигурку со стола и помещать в соответствующий домик, пояснять свои действия словами. Соблюдать очерёдность.

Игровое действие: поиск нужного домика для фигурки.

Ход игры

Дети поочерёдно берут со стола фигурки одного из гостей, и помещают в соответствующий домик на магнитной доске.

-Сашенька и Машенька живут в домике.

-Утка живёт у бабушки в сарайчике.

-Цыплята живут у бабушки в сарайчике.

-Зайка живёт в лесу в норке.

-Где живёт сорока? *(в лесу на дереве)*

Результат: Закрепление знаний о диких и домашних животных.

**«Кто в домике живёт»**

Дидактическая задача: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать речевое дыхание детей.

Игровая задача: Узнавать маму и детёныша животного по голосу

Игровые действия: Сначала воспитатель показывает всех животных и их детёнышей, и показывает кто как звучит, потом прячет их в домике, и дети должны угадать что это за животного.

Правила игры: угадать детёныша или маму детёныша

Ход: (Воспитатель показывает картинку с изображением собаки). Кто это? Собака лает громко: «ав-ав». А это кто? (ответы детей) Щенок лает тихо (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). (Воспитатель показывает картинку с изображением кошки). Кто это? Кошка мяукает громко: «Мяу-мяу». А это кто? (ответы детей) котенок мяукает тихонечко.

Пошли зверюшки домой (картинки убираются за кубики). Отгадайте, кто в этом домике живет: «ав-ав» (произносится громко? (Ответы детей) Правильно, собака (показывает картинку). Как она лаяла? (ответы детей).

Отгадайте, кто в этом домике живет: «мяу-мяу» (произносит тихо? Как котенок мяукал?

Аналогично дети отгадывают, кто живет в других домиках и повторяют звукосочетания по нескольку раз.

Результат: соотносят животного и детёныша по звуку.

**Чего не стало?**

Дидактическая задача: Упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Игровая задача: Угадать спрятанный предмет.

Игровые действия: Запомнить все предметы и угадать предмет которого не стала.

Правила игры: Не подглядывать.

Ход: Воспитатель перед детьми выкладывает 3-4 предмета, и предлагает запомнить все предметы, лежащие на столе. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает один предмет. После этого дети открывают глаза, и должны угадать какого предмета не стало.

Результат. Угадывают выбранный предмет.

**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.

**Игра «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).

**Игра «Упакуй 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.

**Игра «Что где растет»**

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.

**Познавательное развитие:**

**Формирование элементарных математических представлений**

Дидактическая задача: Формировать у детей представления о целостном образе предмета, собрать картинку, разрезанную на 4 части.

Игровая задача: Начать действие по сигналу воспитателя. Кто первый соберёт картинку.

Игровые действия: Поиск нужных частей складывание целой картинки.

Правила игры: Начать собирать картинку вместе со всеми.

Ход: Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т. п.). Воспитатель просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания детям предлагаются для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые они сравнивают с изображением.

Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

Результат: Собранная целая картинка

**«Узнай форму предмета»**

Дидактическая задача: закреплять название геометрических фигур

Игровая задача: Забирать только те фигуры, которые есть у тебя на карточке.

Игровые действия: Поиск нужной фигуры

Правила игры: Первым закрыть все фигуры

Ход: У каждого ребенка карточка с геометрическими фигурами: круг, квадрат, треугольник. Воспитатель показывает маленький круг. Тот ребенок, у которого есть такая фигура, забирает маленький круг и кладет на свой.

Воспитатель показывает другую маленькую фигуру, и снова тот, у кого есть эта фигура, забирает ее себе.

И так до тех пор, пока не будут закрыты фигуры в ряду. Кто первый закроет все фигуры, тот и победитель.

Результат: Полностью закрытая карточка.

**«Один- много»**

Дидактическая задача: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много».

Игровая задача

Игровые действия

Правила игры

Ход

Результат.

**«Украсим коврик»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Игровая задача: правильно разместить круги на коврике.

Игровые действия: Украшать коврик.

Правила игры: Большие кружочки разместить с в углы, маленькие по середине.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, к нам в гости пришел мишка. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте мы ему поможем украсить коврики. Чем мы их будем украшать? (кругами) Какого цвета круги? По величине они одинаковые или разные? Куда вы положите большие круги? (в углы) Куда вы положите маленькие круги? (посредине) Какого они цвета? Мишке очень понравились ваши коврики, он теперь подарит эти коврики своим друзьям».

Результат: Правильно украшенный коврик

**«Закрой двери в домиках».**

Дидактическая задача: формировать умение сравнивать предмет, соизмеряя его с другим по заданному признаку (величине).

Игровая задача: Найти нужную по ширине полоску.

Игровые действия: Подбирание по ширине нужной полоски.

Правила игры: Закрыть все двери в домиках.

Ход: Для каждого ребенка вырезают из бумаги (картона) домик с прямоугольной прорезью для двери. Ребенку дают две двери, одна из которых точно закрывает прорезь в домике, другая намного уже. В домике живут звери. Дети должны закрыть дверь подбирая нужную по ширине полоску.

Результат. Правильно закрытые двери.

**«Угости мышек чаем»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Игровая задача: Подобрать правильно предметы по величине.

Игровые действия: Подбирание нужных по величине предметов.

Ход: Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто к нам пришел в гости, серые мышки. Посмотрите, они принесли с собой угощение. Посмотрите, мышки одинаковые по величине или разные? Давайте мы их угостим чаем. Что для этого нужно? Сначала мы возьмем чашки. Какая эта чашка по величине, большая или маленькая? Какой мышке мы ее отдадим?» Затем сравниваем по величине блюдца, конфеты, печенье, яблоки и груши и сопоставляем их с величиной мышек. Предлагаем детям напоить мышек и угостить их фруктами.

Результат: Мышки получили угощение.

**«Подбери дорожки к домикам»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по длине, активизировать в речи детей слова «длинный, короткий».

Игровая задача: Найти нужную дорожку.

Игровые действия: Сравнивать длинные короткие дорожки.

Правила игры: Подрать правильную дорожку.

Ход: рассказываем детям о том, что зверюшки построили себе домики, но не успели построить к ним дорожки. Посмотрите, вот домики зайки и лисички. Найдите дорожки к их домикам. Какую дорожку вы сделаете зайчику, длинную или короткую? Какую дорожку вы положите к домику лисы? Далее подбираем дорожки к домикам других зверюшек.

Результат: Правильно подобранные дорожки.

**«Сбор урожая»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Игровая задача: Разложить овощи в нужные корзинки.

Игровые действия: Подбирать овощи в нужную корзинку.

Правила игры: В большую корзинку складывать большие овощи, в маленькую маленькие.

Ход: Воспитатель рассказывает о том, что зайка вырастил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста). Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее положим?» В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

Результат: Правильно собранные корзинки.

**«В гости»**

Дидактическая задача: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький, длинный, короткий».

Игровая задача: Сравнить овощи по величине.

Игровые действия: Сравнивание овощей по величине.

Ход: Воспитатель рассказывает: «Жили – были в лесу два зайчика и решили они пойти в гости со своим угощением. Они собрали с огорода морковки, огурчики и картошку. Посмотрите, ребята, зайчики одинаковые по величине или разные? Чем отличаются овощи? Положите их рядом и посмотрите, какие из них длиннее, а какие короче. Проведите пальчиками по овощам. Какие овощи вы отдадите большому зайчику? Какие- маленькому? Зайчики очень рады, что вы им помогли».

Результат: Каждый зайчик получил правильное угощение.

**«Найди предмет»**

Дидактическая задача: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Игровая задача: Начать искать предмет, когда подкатиться обруч.

Игровые действия: Поиск нужного предмета

Правила игры: Правильно соотнести предметы и обручи.

Ход: Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном – геометрические формы, на втором - предметы. Педагог рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, педагог показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Затем взрослый катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут подобраны к образцам.

Результат: Подобранные все предметы по образцу.

**«Три квадрата»**

Дидактическая задача: научить детей соотносить по величине

три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький».

Игровая задача: Построить башню

Игровые действия: Соотносить по величине квадратики.

Правила игры: Строить башню сверху вниз, с самого большого до самого маленького.

Ход: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие. Далее В. предлагает детям построит из квадратов башни. Показывает, как это делается: помещает на фланелеграфе снизу-вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах».

Результат. Построить башню.

**Познавательное развитие:**

**Окружающий мир**

Дидактическая задача: формировать у детей понятие насекомое. Узнавать и называть представителей насекомых: муха, бабочка, стрекоза и т. д.

Игровые правила: начинать свои действия по сигналу воспитателя. Кто первый соберёт картинку, называет её.

Игровое действие: поиск нужных частей, складывание целой картины.

Ход игры: На столах перед детьми лежат разрезные картинки с изображением насекомых. Дети должны собрать разрезные картинки, угадать насекомое и назвать его. Если дети затрудняются назвать насекомое, воспитатель помогает, загадывая загадки:

Всех жучков она милей

Спинка красная у неё.

А на ней кружочки

Чёрненькие точки. *(божья коровка)*

У неё четыре крыла,

Тело тонкое, словно стрела,

И большие, большие глаза.

Называют её… *(стрекоза)*

Сок цветов душистых пьёт.

Дарит нам и воск и мёд.

Людям всем она мила,

А зовут её… *(пчела)*

Чок, чок, чок!

Прилетел к нам в сад… *(жучок)*

Результат: дети должны угадать всех животных.

**«Где чей хвост?»**

Дидактическая задача: закрепить знания детей о частях тела животных.

Игровые правила: брать карточки по очереди и только те, которые подходят к основной картинке.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

Ход игры: Детям воспитатель раздаёт карточки с изображением хвостов животных. На столе лежат карточки с изображением животных без хвостов. Дети поочерёдно берут со стола карточку и подбирают соответствующее животное: волк, лиса, медведь, белка, заяц и т. д.

Результат: Игрокам нужно найти все части тела животного.

**«Четвёртый лишний».**

Дидактическая задача: дифференцировать домашних и диких животных по их основным признакам.

Игровые правила: накрыть фишкой только то животное, которое на карточке лишнее.

Игровое действие: найти на карточке животное и закрыть его фишкой.

Ход игры: Дети сидят за столом. Перед ними лежат карточки, разделённые на четыре клеточки. В трёх клеточках изображены дикие или домашние животные. В четвёртой клеточке изображён фрукт или овощ. Дети должны найти лишний предмет и закрыть его фишкой. Посмотрите внимательно на карточку и закройте фишкой лишний предмет.

Результат: закрыть правильно лишний предмет.

**«Кто что ест?»**

Дидактическая задача: уточнять знания детей названий животных и то, чем они питаются. Развивать наблюдательность и внимание.

Игровые правила: начинать подбирать карточки по сигналу воспитателя. Выполнять действия, не мешая друг другу.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

Ход игры: Перед детьми лежат карточки с изображением животных. Дети подбирают на столе у воспитателя для животных с соответствующей картинкой: для кошки молочко в миске, для собачки косточка, для свинки кашка, для козочки травка.

Результат: Правильно подобранные картинки.

**«Где растет?»**

Дидактическая задача: учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя

Игровая задача: Действовать по сигналу.

Игровые действия: Разобрать муляжи на овощи и фрукты.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад

Ход: Среди детей делятся на две команды: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинками. Та команда, которая первой закончила работу, выигрывает.

Результат: Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

**«Съедобное – не съедобное»**

Дидактическая задача: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах.

Игровая задача: Поймать мяч только тогда, когда ведущий называет съедобное.

Игровые действия: Ловить мяч, когда съедобное.

Ход: Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Результат: Выигрывает тот, кто больше всего правильно поймал мяч.

**«Чудесный мешочек»**

Дидактическая цель: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Игровая задача: Угадать предмет в мешочке.

Игровые действия: Угадывание предмета в мешочке.

Ход: Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

Результат: Кто больше угадал предметов

**«Когда это бывает?»**

Дидактическая задача: Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

Игровая задача: Первым закрыть свою карту

Игровые действия: Найти свою карточку. Объяснить почему она нужна тебе.

Правила игры:

Ход: 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. Результат: Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

**«Угадай по описанию»**

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.).

Игровая задача: Правильно описать предмет.

Игровые действия: описывать свою карточку.

Ход: Карточки раздаются детям. Их задача, не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке.

Результат: Правильно описанная карточка.

**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.

**Игра «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.

**Игра «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.

**Игра «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.