**Лото «Времена года»:**

**Цель:** учить находить картинки, соответствующие определенному времени года.

**Оборудование:** 4 большие карточки, 24 фишки.

**Ход:** взрослый раздает детям большие карточки с изображением предметов, относящихся к одному из времен года, и кладет на стол фишки. Просит на картинки с предметами положить фишки с таким же изображением.

**«Голоса птиц»**

**Цель:** знакомить детей с пением птиц, учить различать голоса птиц, выполнять звукоподражание.

**Оборудование: картинки с изображением птиц (ворона, соловей, воробей, кукушка).**

**Ход:** Дети отвечают на вопросы взрослого, воспроизводя соответствующие звукоподражания - голоса птиц.

 Как подает голос ворона? (Она каркает: «Кар! Кар!»)   
Как поет соловей? (Соловей щелкает: «Тёх-Тёх»)   
Что делает воробей? (Воробей чирикает: «Чирик-Чирик!»)   
Что делает кукушка? (Кукушка  кукует: «Ку-ку! Ку-ку!)

**«Подбери пару»**

**Цель:** закреплять умение находить нужную геометрическую фигуру (круг, квадрат, треугольник).  
**Материал:** игрушка Заяц, коробочка с плоскостными геометрическими формами.  
**Ход игры:** Игровая ситуация: приходит в гости Зайка , приносит коробочку с геометрическими фигурами и просит детей рассказать, что это такое. Сначала воспитатель показывает каждую фигуру отдельно и просит детей сказать, что это за фигура, помогает в случае затруднения. Затем детям раздаются фигуры и педагог просит показать такую же фигуру, как у него.

**«Светофор»**

**Цель игры:**   
1. Закрепить представление детей о назначении светофора о его сигналах  
2. Закрепить представление детей о цвете «красный, желтый, зеленый»  
**Материал:** цветные картонные кружки «желтые, зеленые, красные», макет светофора.

**Ход игры:**

Воспитатель раздает детям кружки желтого, красного и зеленого цвета. Последовательно меняя цвет кружка. А дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал. Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.  
**Светофор**   
У любого перекрестка  
Нас встречает светофор  
И заводит очень просто  
С пешеходом разговор:  
Свет зеленый- проходи!   
Желтый - лучше подожди!  
Если свет зажжется красный -  
Значит,  
Двигаться опасно!  
Стой!  
Пускай пройдет трамвай,  
наберись терпенья.  
Изучай и уважай правила движенья.

**«Чудесный мешочек»**

**Цель:** нахождение знакомых предметов на ощупь.  
**Материал:** непрозрачный мешочек и предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и формы).  
**Ход игры:** В непрозрачном мешочке находятся предметы. Ребенку предлагается на ощупь, не заглядывая в мешочек, найти нужный предмет.

**«Шнуровка»**

**Цель:** развитие координации мелких движений руки  и зрительного контроля.

**Материал:** картонная карточка(можно в форме ботинка, баночки и т.д.) с дырочками и шнурок.

**Ход игры:** Воспитатель показывает шаблон. Посмотрите, дети, здесь по краям есть дырочки и привязан шнурок. Мы будем сегодня вышивать. Я шнурок вдеваю в каждую дырочку: то с одной стороны, то с другой. Посмотрите, какая получилась ровная дорожка. А теперь, вы ребята попробуйте. В качестве усложнения предложить вышивание крест-накрест.

**«Соберем пирамидку»**

**Цель:** упражнять детей в умении собирать пирамидку: снимать и нанизывать кольца. Учить детей находить одинаковые по величине предметы путем накладывания одного предмета на другой.

**Материал:** пирамидки из пяти колец

**«Подбери по цвету»**

**Цель:** закреплять у детей умение подбирать предметы по цвету.

**Материал:** у каждого ребенка карточка , разделенная на четыре клетки красного, синего, зелёного, жёлтого цветов, мелкие кубики тех же цветов.

**Ход игры:** Воспитатель раздает детям карточки и кубики. Показывает и рассказывает детям: -Вот у меня красный кубик нарисован, я на него положу красный кубик, на синий кубик – синий, на зелёный кубик – зелёный, а на жёлтый кубик – желтый. После этого предлагает всё самостоятельно проделать  детям. Воспитатель спрашивает у детей какого цвета у них кубики.

**«Поможем кукле Кате одеться** **на прогулку»**

**Цель:** учить детей запоминать название одежды, обуви; последовательность одевания на прогулку.

**Материал:** кукла с комплектом одежды.

**Ход игры**: Воспитатель предлагает детям пойти погулять вместе с куклой Катей. И просит их помочь одеть ей одежду. (Одежда куклы по сезону). Рассказывает, какая погода на улице и подводит детей к самостоятельному подбору предметов одежды для прогулки. Дети достают одежду куклы из шкафчика.

**«Найди детёныша»**

**Цель:** учить находить детенышей домашних животных.

**Материал:** два вида картинок : мамы и их детеныши.

**Ход игры**: Дети с воспитателем рассматривают картинки домашних животных. Воспитатель просит назвать животных, спрашивает, как они кричат (корова мууу, кошечка мяу и т.п.). Потом раскладывает картинки с детёнышами. И спрашивает, а это кто? Если дети затрудняются ответить, то воспитатель поясняет детям, например: это мама корова, а это её детеныш, теленок. Аналогично рассматривают другие картинки.

**«Найди пару»**

**Цель:** способствовать развитию тактильного восприятия.  
**Материал:** маленькие полотняные мешочки, наполненные крупой – гречкой, рисом, манкой, фасолью, горохом, геркулесовыми хлопьями(каждой по 2).  
**Ход игры:** Малышу предлагается ощупать каждый мешочек. Задача ребенка в том, чтобы найти пару мешочку.

**«Узнай игрушку»**

**Цель:** учить находить названную игрушку в разном окружении, действовать с ней по словам взрослого (покатай, потанцуй)

**Ход игры**: Воспитатель прячет игрушку (мяч, куклу, погремушка) в группе. Перед тем, как спрятать игрушку все вместе разглядывают ее. Дети ищут игрушку по всей игровой комнате. Кто нашел, имеет право выполнить действия по словам взрослого.

Например: "Кукла Таня сбежала.

Катя, Катенька, найди (имя ребенка, которая водит игру)

Поискать ее нам надо,

С нашей куклой

Попляши (или покатай в коляске)

Ребенок выполняет действия с игрушкой, а дети хлопают в ладошки.

«**Большой, поменьше, маленький»**

**Цель:** Продолжать развивать умение различать геометрические фигуры по величине, развивать разговорную речь, мышление, память, умение различать основные цвета.  
**Ход игры:** Игра проводится с 2 детьми. Воспитатель показывает набор геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник) разных цветов, и предлагает показать сначала большую фигуру, поменьше, потом маленькую. Усложнить игру можно вопросами: «Покажи маленький треугольник красного цвета»; «Большой круг желтого цвета»; «Поменьше квадрат желтого цвета» и т.д. на усмотрение фантазии воспитателя.

**«Покажи такую же»**

**Цель:**Продолжать закреплять умение находить нужную геометрическую фигуру (круг, квадрат, треугольник), развивать мышление, разговорную речь умение называть цвет фигуры.  
**Ход игры:** Игра проводится с 2-3 чел., т.к. надо сосредоточить внимание детей. Приходит в гости Зайка и приносит коробочку с геометрическими фигурами, просит рассказать детей, что это такое. Сначала воспитатель отдельно показывает фигуру и ее цвет. Потом раздает наборы фигур детям и по своему показу просит показать ребенка, постоянно вовлекая его в речевую активность.

**«Красный, зеленый, желтый, синий»**

**Цель:**Учить различать, называть и показывать картинки по цвету предметов, развивать сенсорные способности детей.  
**Ход игры:**Занятие проводится с 5-6 чел. У каждого ребенка на столе изображение предметов (игрушки, цветы, одежда разных цветов). Воспитатель показывает или картинку определенного цвет или предмет такого же цвета. Ребенок должен показать свою картинку с таким же изображением и цветом.

**«Громко – тихо»**

**Цель:** Развивать умение менять силу голоса: говорить то громко, то тихо.

**Оборудование:** Большая и маленькая собачки или другие игрушки.

**Ход:** Воспитатель показывает двух собачек и говорит: «Большая собачка лает громко: «Ав-ав». Как лает большая собачка? (ребенок повторяет громко). А маленькая собачка лает тихо: «Ав-ав». Как лает маленькая собачка? (ребенок повторяет тихо)».

**«Курочка и цыплята»**

**Цель:** Развивать звукоподражание, ориентировку в пространстве.

**Оборудование:** Шапочки курочки и цыплят (по количеству детей)

**Ход:** Воспитатель изображает курочку, а дети цыплят. «Курочка» с «цыплятами» ходят по лужайке и «клюют зернышки» (стучат пальцами об пол).

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать,

А за ней ребятки,

Желтые цыплятки.

Ко-ко-ко да ко-ко-ко,

Не ходите далеко,

Лапками гребите,

Зернышки ищите!

(Т. Волгина)

Важно добиваться, чтобы дети подговаривали за воспитателем, отчетливо произносили звукосочетания «ко-ко-ко».

**«Гав-гав»**

**Цель:** Закреплять произношение звуков по подражанию.

**Оборудование:** Картинки с изображением щенка, коня, теленка, цыпленка, козленка.

**Ход:** Воспитатель сопровождает чтение стихотворения показом картинок с изображением животных и птиц.

«Гав! Гав!» – на заре,

«Гав! Гав!» – на дворе.

На дворе щенок бежал,

А в конюшне конь заржал.

Он сердился: «Ты чего

Спать мешаешь? И-го-го!»

И сказал теленок: «Му!»

Спать мешает он ему.

И сказал теленок: «Пи!

Ты, щенок, еще поспи!»

А козленок: «Ме!» да «Ме!»,

«Подремать не дали мне».

А щенок все «Гав!» да «Гав!»,

У него веселый нрав!

И веселый этот нрав

Называется «Гав – гав!»

(по Т. Волгиной)

Важно добиваться, чтобы дети отчетливо произносили звукосочетания, подражая голосам животных.

**«Чего не стало»**

**Цель:** Развивать зрительное внимание и память, активизировать словарь.

**Оборудование:** Игрушки

**Ход:** Воспитатель выставляет на столе 4 игрушки. Ребенок называет их. Затем ребенок закрывает глаза, воспитатель прячет 1 игрушку. Ребенок должен отгадать, какой игрушки не стало. Игру повторяют 3-4 раза.

**«Кто так кричит?»**

**Цель:** Научить детей узнавать животных по звукоподражанию, закрепить и активизировать словарь по теме.

**Оборудование:** Игрушки или картинки домашних животных.

**Ход:** Дети сидят за столом или на ковре, перед ними – игрушки или картинки домашних животных. Воспитатель предлагает им узнать, кто так кричит. Например: «Кто кричит «мяу»? Правильно, кошка». Затем воспитатель предлагает ребенку найти игрушку кошки или картинку с ее изображением. Игра продолжается.

**«Найди дерево»**

**Цель:** закрепление названий и признаков деревьев; совершенствование движений в природных условиях, ориентирование в пространстве. Материал: поощрительные фишки, листья, плоды, веточки деревьев.

***Правила игры:***

1. Заранее оговаривается движение, используемое в игре.

2. Поощрительную фишку получает только тот, кто не только добежал до дерева, но и первым обхватил его.

**Ход игры:** Воспитатель называет дерево (ель, березу и др.), предлагает найти, добежать (дойти, допрыгать) до него и обхватить руками. Используются элементы соревнования: кто быстрее найдет «свое» дерево? Варианты игры: дети бегут к тому дереву, веточку, лист или плод которого показывает воспитатель; детям предлагается найти такой же лист на земле и с ним бежать к нужному дереву и т. д. Правильно выполнивший задание получает поощрительную фишку. Победителем считается тот, у кого окажется большее количество фишек.