

Речевое развитие

"Федорино горе"

Ход игры: воспитатель читает отрывок из стихотворения "Федорино горе".

Затем просит детей припомнить, какая посуда убежала от Федоры, и чего у неё теперь нет. Можно при этом рассматривать картинки с изображением посуды или использовать настоящую.

При повторном чтении стихотворения дети подсказывают слово.

Вся посуда разбежалась!

У Федоры не осталось

Ни бидона, ни бутылок,

Ни беззубых, грязных (вилок).

Нет покинутых сироток -

Чёрных, гнутых (сковородок).

Нет запачканных грязнуль -

Битых, ломанных (кастрюль).

Не видали близко люди

И осколков грязных (блюдец,

Убежавших от букашек

Много дней невытых (чашек,

Скрывшихся от тараканов

Мутных, треснувших (стаканов).

Как Федора ни смотрела,

Не нашла нигде (тарелок).

Скрылся от Федоры ножик,

Нет больших столовых (ложек).

Познавательное развитие

Ход игры: дети читают стихотворение и загибают поочередно пальчики в кулачек, после так же разгибают.

«Посчитаем»

Раз, два, три, четыре, пять-

Буду транспорт я считать.

Автобус, лодка и мопед,

Мотоцикл, велосипед,

Автомобиль и самолет, Корабль, поезд, вертолет.

Художественно эстетическое развитие

Ход игры: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

«Лови да бросай – цвета называй»

Педагог: - Дети: Красный - мак, огонь, флаг.

Оранжевый - апельсин, морковь, заря.

Жёлтый - цыплёнок, солнце, репа.

Зелёный - огурец, трава, лес.

Голубой - небо, лёд, незабудки.

Синий - колокольчик, море, небо.

Фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

Социально- коммуникативное развитие

«Где мы были, не скажем, а что делали, покажем»

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

– Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим при помощи считалочки, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернётся, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

– Что я делаю? – спрашивает он у детей.

– Дрова пилите.

– Давайте все будем пилить дрова.

Приглашают водящего.

– Где вы были? Что делали? – спрашивает он.

Дети отвечают хором:

– Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

– Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умыться, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. Если, отгадывая, ребёнок неправильно употребляют форму глагола, говорит, например, «танцуете», «рисуете», воспитатель добивается, чтобы все усвоили, как надо говорить правильно.

– Дети, что вы делаете? – спрашивает воспитатель. – Правильно сказал Вова: «Мы рисуем». Вова скажи правильно, что делают дети, – предлагает воспитатель.

– Они рисуют.

Физическое развитие

«Гуси и волк»

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!

-Га-га-га.

-Есть хотите?

-Да, да, да.

- Хлеба с маслом

- Нет, нет, нет

- А чего?

- Конфет, конфет

- Ну летите как хотите

- Нет, серый волк под горой! Не пускает нас домой.

- А вы летите как хотите, только крылья берегите

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится победителем

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк должен именно поймать а не коснуться.