**Апрель**

1 неделя

**Д/и «Весна-осень»**

*Задачи:* Учить сравнивать два времени года по характерным признакам.

*Ход игры:* В игре «Времена года» дети подбирают карточки с подходящими по смыслу картинками. Где закрепляют знания о временах года и сезонных изменениях.

**Д/и Часы здоровья**

*Задачи:*Закреплять знания у детей о вредных и полезных продуктах питания и видах деятельности.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает детям по очереди прокручивать стрелки на «часах здоровья», при этом периодически говорит: «Стоп».  Игрок останавливает стрелку на «часах здоровья», рассматривает изображение, на которое она направлена и рассуждает о полезности или вредности того, что находится на картинке.

**Д/и «Один - много»**

***Задачи*:** тренировать в образовании множественного числа и употреблении слов в родительном падеже; научить подбирать к cловам определения и слова, обозначающие действие; научить находить в словах первый звук, определять количество слогов и подбирать слова, сходные по звучанию.

*Ход игры:* **Воcпитатель**. Это шар. А это шары. Здесь много шаров. Какие шары? (Красные, синие, зеленые.) Как одним словом сказать, что все шары разного цвета? (Разноцветные.) Это мак. А это маки. В букете много маков. Какие они? (Красные.) Что еще бывает красным? Как вы понимаете выражение «Красная девица»? Где вы встречали такое выражение? В каких сказках? Отгадайте загадку: «Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает». Это лук. Какой он? (Желтый, сочный, горький, полезный.) В корзине много чего? (Лука.)

**П/и «Что вы делали»**

*Задачи:* определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток

Ход игры: Выносятся иллюстрации с частями суток. Дети сидят перед воспитателем. Воспитатель спрашивает – Что мы делаем утром? В обед? Вечером? Ночью?

**Д/и «Назови ласково»**

*Задачи:* учить подбирать слова в уменьшительно-ласкательной форме.

*Ход игры:* Выносятся карточки с изображением разных предметов. Воспитатель называет любой предмет и спрашивает детей – А как назвать его ласково?

**Д/и «Мозаика»**

*Задачи:* Развитие мелкой моторики, умение играть в группе, так и самостоятельно. Способствует развитию: наглядно-образного мышления, творческих способностей, памяти, внимания, форсированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы, восприятия.

**2 неделя**

**Д/и «Шнуровка»**

*Задачи:*развитие мелкой моторики, закрепление знаний о геометрических фигурах, о цвете.

*Ход игры:*детям предлагается найти одинаковые по форме, но разные по цвету фигуры, назвать их, определить цвет и с помощью шнурка соединить в пару.

**Д/и «Построй ракету»**

*Задачи:* развивать мышление, закрепить знание геометрических фигур

*Ход игры:* - Возьмите в руки прямоугольник и и найдите его место на изображении ракеты.

- Теперь выложите два квадрата и один треугольник. А сколько кругов? Два круга. Выложите их в виде окон-иллюминаторов. А теперь сосчитайте овалы. Сколько у вас овалов? Их три. Найдите и им место на нашей ракете.

**Д\и «Угадай, какой знак?»**

Задачи: учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения;

Ход игры: воспитатель показывает один из знаков и предлагает детям рассказать, что это за знак и для чего он нужен.

**Д/и «Где, спряталась матрешка»**

*Задачи:* закрепить названия растений в уголке природы, воспитывать любознательность

*Ход игры:* Вынести комнатные растения для свободного просмотра детям. Воспитатель прячет матрешку за цветком и просит сказать где находится матрешка. Дети должны назвать цветок.

**Д/и «Угадай, что изменилось?»**

***Задачи:*** развивать наблюдательность, память.

*Ход игры:* Водящий выставляет на полку фигуры в определенном порядке (животные, растения, геометрические фигуры и т.д.). Дети смотрят и запоминают. Затем звучит команда: «А сейчас все минуточку поспим». Дети закрывают глаза. В это время водящий меняет порядок расположения фигур. Звучат слова: «Проснулись! Что изменилось?» Дети смотрят внимательно и отвечают.

**Д/и «Собери картинку»**

*Задачи:*Формироват*ь* у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

*Оборудование:* Разрезные картинки из 4-х частей. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

*Ход игры:* 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

**Д/и «Скажи наоборот»**

*Задачи:* учить подбирать слова противоположные по значению, активизировать мыслительную деятельность детей, развивать речевой слух, воспитывать культуру общения

*Ход игры:* Выносятся карточки с изображением различных вещей и предметов. Воспитатель показывает карточку и говорит – шарф длинный, а наоборот? (широкий). Елочка высокая, а наоборот? (низкая). Чайник горячий, а мороженое какое? (холодное).

**3 неделя**

**Д/и «Магазин цветов»**

Задачи: учить описывать растения в группе, говорить название цветов

Ход игры: Дети с воспитателем идут в магазин цветов. Комнатные растения выложены для свободного просмотра детям. Ребенок, который покупает цветок, должен его описать правильно назвать.

**Д/и с мячом «Закончи предложение»**

*Задачи:*развивать образное мышление, речь.

*Ход игры:* Дети встают в круг. Воспитатель начинает говорить предложение и бросает мяч ребенку. Ребенок, который поймал мяч, заканчивает предложение, подобрав соответствующее слово и бросает мяч обратно.

*Воспитатель.* В аквариуме плавают... Кто плавает?

*Дети.* Рыбки.

*Рекомендуемые предложения:*

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова, правильно произносили звук [р], [р'] в словах. Ответы должны быть индивидуальные.

**Д/и «В чем ошибся художник?»**

***Задачи:*** знать особенности внешнего вида домашних животных; уметь дорисовывать недостающие части животного, называть их

Ход игры: Воспитатель рисует мелом на доске животных, с недостающими частями тела. Например собачку без ушей, лошадку без хвоста, Медвежонка без передних лапок.

**Д/и «Что лишнее»**

*Задачи:* развитие мышления, зрительного внимания, развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.

*Ход игры:* Детям предлагается рассмотреть изображенные на картинке предметы, назвать их, объяснить их назначение и найти лишний

ПР. Овощи и 1 фрукт, он лишний; птицы и 1 бабочка, она лишняя; цветы и 1 куст ягод, он лишний; три мальчика и 1 девочка, Воспитатель спрашивает –Кто здесь лишний? дикие животные и котенок кто лишний.

 **Д/и «Кого не стало?»**

*Задачи:* развивать знания о названии животных, активизировать словарь

 *Ход игры*: Воспитатель прикрепляет на доску карточки с изображением животных. Дети внимательно смотрят какие животные к нам пришли, затем закрывают глаза. Воспитатель убирает одну карточку. Просит детей открыть глаза и назвать кто убежал.

 **Д/и «Кто как кричит?»**

 *Задачи:* продолжать знакомить детей с дикими и домашними животными, учить правильно называть их; развивать знания о том, как они кричат; развивать артикуляционный аппарат через звукоподражание.

 *Ход игры:* Воспитатель выставляет на стол домик и различных животных. И рассказывает детям – Посмотрите кто то построил домик. Как вы думаете, в нем кто то живет? Правильно там живут животные. Сейчас они по очереди будут выходить из домика, а вы будете с ними здороваться так же как эти животные сами разговаривают

**Д/и «Опиши, я отгадаю»**

*Задачи:*закрепить обобщающие понятия «овощи» и «фрукты», научить выделять и называть признаки предмета.

*Оборудование*: овощи и фрукты.

*Ход игры*: Воспитатель предлагает детям из лежащих на столе овощей и фруктов выбрать один. Ребенок должен описать предмет, находящийся у него, а воспитатель отгадать, при этом он может задавать вопросы: какой по форме? Какого цвета? Есть ли ямки? И т.д.

*Усложнение:* один ребенок описывает, а дети угадывают, задавая вопросы.

**4 неделя**

**Д/и «Магазин игрушек»»**

*Задачи:*развивать воображение и речь.

*Ход игры*: Дети располагаются полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками.

*Воспитатель****.*** У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить правило: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам.

Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры.

Уважаемый продавец! Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети.

Продавец продает покупателю мяч.

Спасибо! Какой красивый мяч!

Воспитатель предлагает любому из детей совершить следующую покупку.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

В течение игры роль продавца могут выполнять несколько детей поочередно.

**Д/и с мячом «Съедобное-несъедобное»**

Задачи: познакомить с новой игрой, развивать ловкость, внимание, мышление

Ход игры: дети сидят на скамеечке перед воспитателем. У воспитателя в руках мяч, он называет любой предмет, независимо от того съедобный он или нет. Если предмет несъедобный ребенок ладошками отбрасывает мяч. Если это предмет пищи, то ловит и возвращает воспитателю.

**Д/и «Найди предмет»**

*Задачи:*закрепить знания о геометрических формах; научить находить предметы определенной геометрической формы; научить правильно называть форму, цвет и сам предмет, согласовывая существительные и прилагательные в роде, числе и падеже; ориентироваться в пространстве; продолжать активизировать словарный запас детей; развивать внимание, наблюдательность.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть вокруг себя и найти предметы похожие: на круг, квадрат, треугольник.

Воспитатель предлагает ребенку, нашедшему предмет, назвать его, определить форму и цвет. За каждый правильный ответ воспитатель дает ребенку фишку.

В конце игры ребенок, набравший большее количество фишек, становится ведущим в подвижной игре «Ловишки».

**Д/и****Подскажи словечко**

*Задачи:*  развивать творческое мышление.

*Ведущий начинает фразу, а участники заканчивают ее.*

Ворона каркает, а воробей ...

Сова летает, а кролик ...

Корова ест сено, а мышка ...

Крот роет норки, а сорока ...

Петух кукарекает, а курица ...

Лягушка квакает, а лошадь ...

У коровы теленок, а у собаки ...

У медвежонка мама медведица, а у бельчонка ...

**Д/и** **Профессии**

*Задачи:***Закрепить** знания детей о том, что людям помогают в работе разные вещи, орудия труда; воспитывать интерес к труду взрослых, желание самим трудиться.

*Ход игры*. Игра проводится по типу «Лото». На больших картах изображены повар, врач, шофер, свинарка, на маленьких — предметы, необходимые в работе. Воспитатель уточняет знание детей о профессиях и орудиях их труда. Затем напоминает правила знакомой игры в лото. Если дети не играли в эту игру, правила следует разъяснить. Берут одну большую карту и рассматривают ее. Затем подбирают к ней соответствующие картинки, например, повару — кастрюлю, половники, мясорубку, чайник, противень, дуршлаг. Педагог помогает вопросами тем, кто затрудняется: «Что еще нужно врачу? Чем он измеряет температуру? Чем забинтовывает?», «Поищи внимательнее все предметы, которые нужны шоферу».

**Д/и** **Когда это бывает?**

*Задачи:*Закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость, выдержку.

*Ход игры:* Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времен года, для каждого времени года 2—3 картинки. Воспитатель показывает по очереди каждую картинку, просит детей рассказать, что на ней изображено и спрашивает – Когда это бывает?

**Д/и «Длинный – короткий»**

*Задачи:* Учить детей соотносить предметы путем наложения их друг на друга

*Ход игры:* Воспитатель приносит двух кукол и мишку. Мишка зовет кукол на праздник, но они никак не могут выбрать себе бантики для платьев. Кукла Ляля хочет надеть розовый бантик. Кукла Надя хочет надеть голубой бантик. Воспитатель предлагает детям помочь мишке нарядить кукол на праздник.

Дети видят, что бантик у Ляли плохо завязывается – его ленточка короче, чем ленточка у бантика Нади. Дети выясняют это путем наложения или приложения. Они ищут другой, такой же красивый бантик для куклы Ляли. Путем наложения или приложения дети находят новый бантик, который удобно завязывать; этот бантик такой же длины, как и бантик у Нади. Дети завязывают бантики куклам, Куклы и Мишка благодарят детей.

**Д/и «Проводим уборку»**

*Задачи:* Воспитывать аккуратное, бережное отношение к предметам и игрушкам, желание трудиться.

*Ход игры:* Воспитатель просит помочь Незнайке, он не умеет убирать комнату. Дети рассказывают, как они сами заботятся обо всем, что есть в групповой комнате: протирают полки в шкафах, удирают на место игрушки, выбрасывают мусор в корзину. Незнайка хочет все это запомнить, и воспитатель предлагает поиграть.

Проводится игра «Убери на место». На карточках изображены предметы, которые надо убрать на место, то есть подобрать к ним другие карточки, на которых изображено то место, куда надо этот предмет убрать: игрушки на полки, книжки в шкаф, карандаши в коробки.

Дети рассматривают карточки, объясняют, что на них нарисовано, потом подбирают подходящий предмет.

**Май**

**1 неделя**

**Д/и «Чей малыш»**

*Задачи:* Развивать знания о животных и их детенышах, развивать любознательность, внимание, память

*Ход игры:* В коробке парные картинки животных и их детенышей. Ребенок берет карточку с изображением любого животного, называет его, и подбирает карточку с детенышем этого животного. Также называет его. В эту игру можно играть нескольким детям. В детском сау можно играть со всей группой. Дети садятся на стульчики перед воспитателем. Воспитатель показывает карточку животного испрашивает – Кто это? Дети отвечают. Затем воспитатель спрашивает – Как зовут его детеныша?

**Д/и** **Профессии**

*Задачи:*Закрепить знания детей о том, что людям помогают в работе разные вещи, орудия труда; воспитывать интерес к труду взрослых, желание самим трудиться.

*Ход игры*. Игра проводится по типу «Лото». На больших картах изображены повар, врач, шофер, свинарка, на маленьких — предметы, необходимые в работе. Воспитатель уточняет знание детей о профессиях и орудиях их труда. Затем напоминает правила знакомой игры в лото. Если дети не играли в эту игру, правила следует разъяснить. Берут одну большую карту и рассматривают ее. Затем подбирают к ней соответствующие картинки, например, повару — кастрюлю, половники, мясорубку, чайник, противень, дуршлаг. Педагог помогает вопросами тем, кто затрудняется: «Что еще нужно врачу? Чем он измеряет температуру? Чем забинтовывает?», «Поищи внимательнее все предметы, которые нужны шоферу».

**Д/и «Найди предмет по описанию»**

*Задачи:* Развивать наблюдательность, логическое мышление, активизировать речь детей, пополнять словарный запас

*Ход игры:* На стол выкладываются разнообразные игрушки. Воспитатель описывает одну из игрушек, дети должны отгадать ее по описанию. Так описывается несколько игрушек по очереди. Затем воспитатель вызывает сначала наиболее активного ребенка или ребенка по желанию, который описывает игрушку. Дети ее отгадывают. Постепенно все дети принимают участие в описании игрушки.

В этой игре можно использовать разные геометрические фигуры (шар, кубик, треугольник, кирпичик), макеты овощей и фруктов, макеты животных, предметы посуды, предметы одежды.

**Д/и «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»**

Задачи: учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

Ход игры: Организуя игру, воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Посадив ребят полукругом, так чтобы все предметы были им хорошо видны, взрослый проводит краткую беседу. Затем просит нескольких малышей повторить названия предметов, ответить для чего они нужны.

-Сейчас мы поиграем. Тот кого я вызову, должен отгадать, что я положу в мешочек. Маша, посмотри внимательно на те предметы, которые лежат на столе. Запомнила? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. Опусти руку в мешочек. Что там лежит? (Ответ ребёнка) Ты правильно назвала предмет. Так могут вызываться и другие дети.

В порядке усложнения игры предлагается другое правило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из детей не знает о них. Вызванный ребёнок, опустив руку в мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если дети по описанию узнают игрушку.

**Д/и** **Когда это бывает?**

*Задачи:*Закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость, выдержку.

*Ход игры:* Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времен года, для каждого времени года 2—3 картинки. Воспитатель показывает по очереди каждую картинку, просит детей рассказать, что на ней изображено и спрашивает – Когда это бывает?

**Д/и** «**Угадай, кто позвал»**

*Задачи:* Развивать фонематический слух, учить различать голоса по тембру, воспитывать слуховое внимание, продолжать учить ходить по кругу, играть соблюдая правила

*Ход игры:* Дети вместе с воспитателем встают в круг. Считалочкой выбирается водящий и становится в середину. Дети с воспитателем идут по кругу и поют:

Алеша, ты сейчас в лесу.

Мы зовем тебя –Ау.

Ну-ка глазки закрывай, не робей.

Кто позвал тебя узнай поскорей.

Педагог молча дотрагивается до одного из детей, который произносит:

 – Алеша, ау. Ребенок –водящий поворачивается и называет имя (как он думает) говорившего. Если ребенок отгадывает того, кто его позвал, то дети меняются местами и игра продолжается. Если ребенок не угадывает, то опять поворачивается спиной и угадывает голос следующего ребенка.

**2 неделя**

**Д/и «Один - много»**

***Задачи:*** Тренировать в образовании множественного числа

*Ход игры:* Это настольная игра с парными картинками. Дети берут картинку с изображением одного предмета и подбирают к ней картинку с такими же несколькими предметами. При этом они должны назвать что изображено и в каком количестве. Можно играть со всей группой. Дети садятся перед воспитателем на стульчики или за столы. Воспитатель показывает карточку с изображением одного предмета и спрашивает: - Что вы видите? Например кукла. Показывает карточки с изображением кукол и спрашивает: - Что теперь вы видите? Дети отвечают: - Куклы.

**Н/и «Пазлы по мотивам русских народных сказок»**

«Репка», «Теремок», «Лисичка и серый волк», «Гуси – лебеди», «Сестрица Аленушка и братец Иванушка», «Двое из ларца», «Курочка ряба»

Задачи: развивать мелкую моторику рук, логическое мышление, внимание, усидчивость.

**Д/и «Найди предмет»**

*Задачи:*закрепить знания о геометрических формах; научить находить предметы определенной геометрической формы; научить правильно называть форму, цвет и сам предмет, согласовывая существительные и прилагательные в роде, числе и падеже; ориентироваться в пространстве; продолжать активизировать словарный запас детей; развивать внимание, наблюдательность.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть вокруг себя и найти предметы похожие: на круг, квадрат, треугольник.

Воспитатель предлагает ребенку, нашедшему предмет, назвать его, определить форму и цвет. За каждый правильный ответ воспитатель дает ребенку фишку.

В конце игры ребенок, набравший большее количество фишек, становится ведущим в подвижной игре «Ловишки».

**Д/и «Гнездо, улей, нора»**

Задачи: Развивать знания о жизни животных, где кто живет, учить правильно называть жилище животного

Ход игры: В коробке карточки с изображением жилища животного и отдельная карточки с изображением самих животных. К каждому жилищу ребенок выкладывает животного, который там живет. Можно играть со всей группой. Воспитатель показывает животное и спрашивает кто это и как называется его домик.

 **Д/и «Чего не стало?»**

*Задачи:* развивать память, внимание, активизировать словарь детей

 *Ход игры*: Воспитатель прикрепляет на доску карточки с изображением фруктов (овощей, предметов одежды, посуды, игрушек, предметов мебели, геометрические фигуры) Дети внимательно смотрят, что выложил воспитатель, затем закрывают глаза. Воспитатель убирает одну карточку. Просит детей открыть глаза и назвать чего не стало.

 **Д/и «Продуктовый магазин»**

*Задачи:* Развивать здания об овощах и фруктах, о предметах рукотворного мира и сделанных природой, развивать речевой аппарат

*Ход игры*: Дети с воспитателем идут в продуктовый магазин. Ребенок, который хочет что то купить, должен описать этот предмет так, чтобы продавец понял, что ему нужно.

**Д/и «Скажи наоборот»**

*Задачи:* учить подбирать слова противоположные по значению, активизировать мыслительную деятельность детей, развивать речевой слух, воспитывать культуру общения

*Ход игры:* Выносятся карточки с изображением различных вещей и предметов. Воспитатель показывает карточку и говорит – шарф длинный, а наоборот? (широкий). Елочка высокая, а наоборот? (низкая). Чайник горячий, а мороженое какое? (холодное).

**3 неделя**

**Д/и «Театр настроения»**

*Задачи:* учить детей по схеме узнавать эмоциональное состояние и изображать его с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

*Оборудование:* картинки со схематическим изображением эмоций.

*Ход игры:* На столе картинкой вниз выложить схематические изображения эмоций. Воспитатель берет карточку и изображает его с помощью мимики. Дети отгадывают какое эмоциональное состояние изобразил воспитатель. Затем игра усложняется. Предложить детям по очереди брать любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка — узнать эмоциональное состояние, изобразить его с помощью мимики, пантомимики и голосовых интонаций.  Остальные дети — зрители — должны угадать, какие эмоции изображает ребенок, что происходит в его мини-сценке.

**Д/и «Слушай мою команду»**

*Задачи:* Научить менять направление движения, держа строй.

*Ход игры:* Воспитатель приносит барабан и трубу и предлагает поиграть в солдатский поход. По команде командира(воспитателя) солдаты идут строем друг за другом. Как только подает сигнал барабан, солдаты идут по направлению к барабану. Как только сигнал подает труба, идут к трубе.

Вариант игры. Солдаты могут по ходу марша менять тактику: по команде присесть, уходить в укрытие, передвигаться ползком.

**Д/и «Кто на чем ездит?»**

*Задачи:* Учить детей группировать транспорт

*Оборудование:* Одинаковые наборы картинок для фланелеграфа и индивидуальные комплекты карточек: с видами транспорта и с изображением зверей в одежде, соответствующей их профессии.

*Ход игры:* Воспитатель приносит игрушки: зайку, волка, мишку, лису – и рассаживает их на столе. Сообщает детям, что каждый герой ждет свою машину, которая задержалась в гараже. На фланелеграфе выкладываются все карточки с изображением транспорта. Воспитатель показывает детям одну игрушку и предлагает определить на чем поедет это герой. Дети высказывают предположения и воспитатель прикладывает карточку с изображением героев к той или иной машине. Если дети определяют транспорт неверно, то герой отказывается в него садиться.

**Д/и «Птицы, летите!»**

*Задачи:* Учить детей понимать обобщающие слова, играть, соблюдая правила

*Ход игры:* Воспитатель приносит картинку, на которой изображены птицы и звери, сидящие в клетке. Педагог говорит: «Злой Дуремар поймал синичку, снегиря, волка и лису. Посадил их в клетку и не выпускает. Буратино (показывает игрушку) хочет спасти всех обитателей клетки. Он не знает, как к ним обратиться, чтобы звери и птицы могли покинуть клетку как можно скорее».

Дети должны помочь определить кто и каким образом покидает клетку и четко сказать: «бегите», «летите» Кому, как надо сказать? (Синичку и снегиря назвать общим словом «птицы», волка и лису – «звери».) Время идет и пока Дуремар не вернулся, надо выпускать обитателей клетки. Если персонажей назвали обобщающим словом правильно, то обитатели покидают клетку.

В конце дети играют в обитателей клетки. Буратино (ребенок) кричит: «Птицы, летите!» - и птицы улетают из клетки. Затем: «Звери, бегите!» - и звери убегают.

**Д/и Часы здоровья**

*Задачи:*Закреплять знания у детей о вредных и полезных продуктах питания и видах деятельности.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает детям по очереди прокручивать стрелки на «часах здоровья», при этом периодически говорит: «Стоп».  Игрок останавливает стрелку на «часах здоровья», рассматривает изображение, на которое она направлена и рассуждает о полезности или вредности того, что находится на картинке.  Количество игроков 8-10 человек.

**Д/и «Что лишнее»**

*Задачи:* развитие мышления, зрительного внимания, развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.

*Ход игры:* Детям предлагается рассмотреть изображенные на картинке предметы, назвать их, объяснить их назначение и найти лишний

ПР. Овощи и 1 фрукт, он лишний; птицы и 1 бабочка, она лишняя; цветы и 1 куст ягод, он лишний; три мальчика и 1 девочка, Воспитатель спрашивает –Кто здесь лишний? дикие животные и котенок кто лишний.

**Д/и с мячом «Закончи предложение»**

*Задачи:*развивать образное мышление, речь.

*Ход игры:* Дети встают в круг. Воспитатель начинает говорить предложение и бросает мяч ребенку. Ребенок, который поймал мяч, заканчивает предложение, подобрав соответствующее слово и бросает мяч обратно.

*Воспитатель.* В аквариуме плавают... Кто плавает?

*Дети.* Рыбки.

*Рекомендуемые предложения:*

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова, правильно произносили звук [р], [р'] в словах. Ответы должны быть индивидуальные.

**4 неделя**

**Д/и «Выложи солнышко»**

*Задачи:* Развивать знания о русских народных сказках, моторику рук, внимание, логическое мышление, память

*Ход игры:* Это настольная игра. В коробке находится солнце с изображенными на нем героями русских народных сказок. И лучики с сюжетами этих сказок. Дети выкладывают лучики с сюжетами подходящие к героям.

**Д/и «Шнуровка»**

*Задачи:*Развивать логическое мышление, мелкую моторику рук, закреплять знания о животном и растительном мире

*Ход игры:*Детям предлагается найти какой-либо предмет и подобрать к нему карточку с дополнением. Во всех карточках и предметах готовые дырочки для шнуровки. Эту карточку надо шнурком привязать к предмету. Получается сюжет. Например ваза с цветами, ежик с грибочком, дуб с желудями и т.д.

 **Д/и «Что изменилось»**

 *Задачи:* развивать внимание, память

 *Ход игры*: Воспитатель прикрепляет на доску карточки с изображением фруктов (овощей, предметов одежды, посуды, игрушек, предметов мебели, геометрические фигуры) Дети внимательно смотрят, что выложил воспитатель, затем закрывают глаза. Воспитатель меняет местами карточки, просит детей открыть глаза и сказать, что изменилось. Можно использовать макеты и играть за столом или на полу.

**Д/и с мячом «Съедобное-несъедобное»**

Задачи: познакомить с новой игрой, развивать ловкость, внимание, мышление

Ход игры: дети сидят на скамеечке перед воспитателем. У воспитателя в руках мяч, он называет любой предмет, независимо от того съедобный он или нет. Если предмет несъедобный ребенок ладошками отбрасывает мяч. Если это предмет пищи, то ловит и возвращает воспитателю.

**Июнь**

**«Подбери нужное слово».**

Цель: развивать образное мышление, речь.

Воспитатель начинает произносить фразу, а детям предлагает ее закончить, подобрав соответствующее слово.

Воспитатель. В аквариуме плавают... Кто плавает?

Дети. Рыбки.

Рекомендуемые предложения:

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова. Ответы должны быть индивидуальные.

Занятие проводится в быстром темпе.

**«Дождик».**

Цели: учить различать скорость произнесения слов, в данном случае звукоподражания кап-кап-кап, а также произносить отчетливо в разном темпе: медленно, умеренно, быстро.

Воспитатель. Капельки стучат по крыше. (Произносит кап- кап-кап в умеренном темпе.)

Дети повторяют.

Когда дождь только начинается, капли его падают редко и стучат по-другому (произносит кап... кап... медленно и слегка растягивая, с паузами).

Дети повторяют.

Если идет сильный дождь, то капли стучат по крыше так (произносит в ускоренном темпе).

Когда малыши научатся различать скорость произнесения и произносить это звукосочетание в заданном темпе, воспитатель предлагает им на слух определить, какой идет дождь и произносит кап-кап-кап в различном темпе. Это повторяется 3—4 раза.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети были внимательны и точно определяли на слух скорость произнесения звукосочетания, а также

правильно произносили его в заданном темпе.

**«Когда это бывает?»**

Цель: учить детей называть времена года по их признакам; развивать мышление, память, внимание.

Материал: картинки с временами года, загадки о временах года.

**Ход игры**

Воспитатель загадывает детям загадки о временах года, дети их отгадывают, находят соответствующие времени года на картинках и выставляют их на мольберт.

Снег на полях,

Лед на реках

Вьюга гуляет,

Когда это бывает? (Зимой)

Сошли снега, шумит вода,

Земля уже цветами полна.

Растет травка молодая,

Все мертвое оживает,

Когда это бывает? (Весной)

Солнце печет, липа цветет,

Вишня поспевает,

Когда это бывает? (Летом)

Голые поля, мокнет земля,

Дождь поливает, когда это бывает? (Осенью)

2 неделя

**«Один — много».**

Цели: тренировать в образовании множественного числа и употреблении слов в родительном падеже; научить подбирать к cловам определения и слова, обозначающие действие; научить находить в словах первый звук, определять количество слогов и подбирать слова, сходные по звучанию.

Оборудование: карточки с картинками одного предмета и нескольких предметов.

Воcпитатель: Это шар. А это шары. Здесь много шаров. Какие шары? (Красные, синие, зеленые.) Как одним словом сказать, что все шары разного цвета? (Разноцветные.) Это мак. А это маки. В букете много маков. Какие они? (Красные.) Что еще бывает красным? Как вы понимаете выражение «Красная девица»? Где вы встречали такое выражение? В каких сказках? Отгадайте загадку: «Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает». Это лук. Какой он? (Желтый, сочный, горький, полезный.) В корзине много чего? (Лука.)

**«Оденем куклу на прогулку».**

Цель: закреплять знания детей об одежде, формировать умение детей одевать куклу соответственно сезону года, погоде, систематизировать представления детей о здоровье, развивать у детей внимание, память, логическое мышление.

Материал: бумажная кукла с различной одеждой

Ход игры:   воспитатель говорит, что кукла собирается на прогулку, но не знает, что ей одеть, сейчас зима и на улице очень холодно (различные ситуации).

Дети «одевают» куклу и объясняют свой выбор.

3 неделя

**«Один — много».**

Цели: тренировать в образовании множественного числа и употреблении слов в родительном падеже; научить подбирать к cловам определения и слова, обозначающие действие; научить находить в словах первый звук, определять количество слогов и подбирать слова, сходные по звучанию.

Оборудование: карточки с картинками одного предмета и нескольких предметов.

Воcпитатель: Это шар. А это шары. Здесь много шаров. Какие шары? (Красные, синие, зеленые.) Как одним словом сказать, что все шары разного цвета? (Разноцветные.) Это мак. А это маки. В букете много маков. Какие они? (Красные.) Что еще бывает красным? Как вы понимаете выражение «Красная девица»? Где вы встречали такое выражение? В каких сказках? Отгадайте загадку: «Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает». Это лук. Какой он? (Желтый, сочный, горький, полезный.) В корзине много чего? (Лука.)

**«Оденем куклу на прогулку».**

Цель: закреплять знания детей об одежде, формировать умение детей одевать куклу соответственно сезону года, погоде, систематизировать представления детей о здоровье, развивать у детей внимание, память, логическое мышление.

Материал: бумажная кукла с различной одеждой

Ход игры:   воспитатель говорит, что кукла собирается на прогулку, но не знает, что ей одеть, сейчас зима и на улице очень холодно (различные ситуации).

Дети «одевают» куклу и объясняют свой выбор.

4 неделя

**«Узнай и назови овощи».**

**Цель**: закрепить названия фруктов, овощей, формировать умения узнавать их по описанию воспитателя

**Ход игры:** воспитатель описывает какой-либо овощ (фрукт), а дети должны назвать этот овощ (фрукт).

**«Правила гигиены».**

**Цель**: закреплять культурно-гигиенические навыки (умывание, одевание, чистка зубов, причёсывание, купание), формировать умения показывать эти движения при помощи мимики и жеста и отгадывать по показу.

**Ход игры:** Воспитатель просит  детей при помощи мимики и жестов показать, как они умываются (одеваются, чистят зубы и т.д.), соблюдая последовательность выполнения данных навыков. Или воспитатель показывает при помощи мимики и жестов, что он делает, а дети отгадывают.

**«Таня простудилась».**

**Цель:** способствовать  формированию навыка пользования носовым платком, закреплять знание о том, что при чихании и кашле нужно прикрывать рот носовым платком, а если кто-то находится рядом, отворачиваться

Материал:  носовой платок

**Ход игры:** воспитатель спрашивает: зачем людям нужен носовой платок?

И затем предлагает детям различные ситуации, которые проигрываются вместе с малышами:

- Что нужно сделать, если ты хочешь чихнуть? И т.д.