

Дидактические игры

Д/и «Покажи, что назову»

Цель: закрепить знание частей тела и лица; формировать умение показывать нужную часть тела или лица по словесной инструкции.

Ход игры: педагог просит ребенка показать по очереди части тела и лица на себе. Как вариант усложнения – показать определенную часть тела или лица на кукле или другой игрушке.

Д/и «Одежда для мальчика и девочки»

Цель: закрепить название предметов одежды; формировать умение различать одежду для куклы-мальчика и куклы-девочки, опираясь на прическу кукол.

Материал: кукла Аня, кукла Ваня, рубашка, платье, шорты.

Ход игры: педагог просит ребенка одеть кукол в соответствии с их половой принадлежностью – Ваню в одежду для мальчика, а Аню – в одежду для девочки.

Д/и «Подбери игрушки для кукол»

Цель: закрепить в речи детей название игрушек; формировать умение различать игрушки для мальчиков и игрушки для девочек.

Материал: кукла Аня, кукла Ваня, машина, коляска.

Ход игры: педагог говорит детям, что к ним в гости пришли кукла Аня и кукла Ваня; рассказывает, что у него есть коляска и машина. Просит угадать, кто хочет покататься на коляске, а кто на машине. Затем ребенок катает кукол по очереди.

Д/и «Одень кукол»

Цель: закрепить в речи название предметов одежды (платье, платочек); закрепить знание желтого и красного цвета; формировать умение надевать и снимать названный предмет одежды.

Материал: куклы в платьях, платочках и с бантами красного и желтого цветов; красная и желтая коробочка.

Ход игры: педагог говорит, что к детям в гости пришли куклы и принесли свои платочки. Куклам надо помочь найти свой платочек. Затем педагог просит снять с кукол одежду и положить в коробочку, соответствующую по цвету. Затем дети одевают кукол, ориентируясь на словесную инструкцию педагога.

Д/и «Подбери чашку к блюду»

Цель: закрепить знание основных цветов; закрепить название предметов посуды (чашка, блюдце, чайная ложка).

Материал: чашки, блюдца и ложки основных цветов.

Ход игры: педагог говорит, что сегодня к детям в гости пришла кукла Аня и принесла с собой посуду. Но пока кукла ее несла, посуда вся перепуталась. Педагог просит детей помочь кукле правильно поставить посуду для подружки куклы.

Д/и «Построй кровать для большой и маленькой матрешки»

Цель: фиксировать внимание ребенка на величине предметов и ее словесном обозначении (большой – маленький); закреплять умение создавать постройку (кровать) из различного строительного материала.

Материал: большая и маленькая матрешки, конструктор различной величины.

Ход игры: педагог говорит, что у него есть матрешки, которые очень устали и хотят лечь отдыхать, но для этого им нужно построить кровати. Педагог обращает внимание на величину матрешек – большой матрешке нужна большая кровать, а маленькой – маленькая.

Д/и «Постели кровать для куклы»

Цель: уточнить цепочку игровых действий (положить матрац на кровать, застелить простыней, положить подушку, положить куклу головой на подушку, накрыть одеялом).

Материал: кукла-голыш, кровать, матрац, простынь, подушка, одеяло.

Ход игры: педагог говорит, что кукла-малышка устала и ее нужно положить спать, но для этого надо постелить ей кровать. Ребенок застилает кровать для куклы, опираясь на словесную инструкцию педагога.

Д/и «Моем руки кукле Ане»

Цель: формировать умение выполнять последовательно цепочку игровых действий (намочить руки, намылить руки, смыть мыло водой, вытереть руки полотенцем).

Материал: тазик, мыло, кукла, полотенце.

Ход игры: педагог говорит, что кукла Аня играла и испачкала ручки, теперь ей надо помочь их вымыть. Ребенок помогает кукле вымыть руки, ориентируясь на словесную инструкцию педагога.

Д/и «Можно ездить или нет»

Цель: закрепить знание видов транспорта; побуждать называть их в процессе игры.

Материал: предметные картинки с изображением различного транспорта и другими предметами.

Ход игры: педагог по очереди показывает детям картинки, просит назвать, что на них изображено, и можно ли на нем ездить.

Д/и «Кукла Аня заболела»

Цель: формировать умение брать на себя роль мамы; закрепить знание цепочки игровых действий.

Материал: кукла с завязанным горлом, телефон, градусник, кровать для куклы.

Ход игры: педагог предлагает ребенку стать мамой куклы Ани. Педагог обращает внимание ребенка, что у Ани завязано горло. Ребенок, опираясь на словесные инструкции взрослого, проигрывает цепочку действий: меряет Ане температуру, жалеет ее, укладывает в кровать и вызывает по телефону врача.