**2-я младшая группа.**

**Игры на развитие речи.**

**ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

Цель: Ориентироваться на род имени существительного при опре­делении предмета по его признакам.

Оборудование: Заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Ход игры:

Воспитатель: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец?  (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это?  (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты.

Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

**РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК**

Цель: Учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материал: Сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существи­тельными среднего и женского рода, по числу детей.

Ход игры: На столе стоит сундучок с картинками. Предложим детям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом вопросы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поупражняться в образовании форм именительного падежа множественного числа существительных.

**ТЕРЕМОК**

Цель: Ориентироваться на окончание глагола в прошедшем време­ни при согласовании его с существительным.

Материал: Деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, ля­гушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Ход игры: Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим живот­ных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Нико­го нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зай­ка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

**ЧЕГО НЕ СТАЛО?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и ма­ленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Ход игры: Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. На­зывают их. Выставляют на столе.

Комментируем:

—  Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

—  Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамид­ки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

**ГДЕ НАШИ РУЧКИ?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

—   Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки!  (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки! - Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.) Вот наши

ножки!

Игра повторяется 2—3 раза.

**Лото**

Цель: Упражняться в образовании форм множественного числа су­ществительных  (в именительном и родительном падежах).

Материал: Картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка — матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Ход игры: Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные. Объясняем условия игры:

—  Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро ска­зать об этом. Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть.

Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим   (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке, вы­соко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п. Задания придумываем вместе с детьми.

**ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклоне­ния глаголов скакать, ехать.

Материал: Грузовик, мышка, мишка.

Ход игры: Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!»  (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?

Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

**ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Называть детенышей животных.

Материал: Игрушки: бельчонок и котенок.

Ход игры: Подражаем мяуканью кошки. Спрашиваем у детей: «Кто это мяукает? Где?» Выходим вместе с ними в соседнюю комнату. - Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем малень­кие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок. Животные хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает. Бельчонок, по­скачи! Вот как скачет! А котенка можно попросить: котенок, спой! Вот как поет котенок! Кого вы хотите попросить? О чем?

После игры животные прощаются с детьми и уходят (уезжают).

**«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.

**Игры на познавательное развитие.**

**«Угадай, что делать»**

**Цель.** Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитывать у детей умение переключать слуховое внимание.

*Оборудование*. На каждого играющего по 2 флажка.

*Ход:* Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Воспиатель начинает звенеть бубном. Если бубен звенит громко, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

**«Лишний предмет».**

**Цель:** учить детей определять лишний предмет по цвету; развивать зрительную память, мышление.

*Оборудование:* красные треугольники и квадраты разного размера; синие круги разного размера.

*Ход игры*

Воспитатель выставляет геометрические фигуры на наборное полотно, а дети их называют. Затем воспитатель предлагает детям назвать лишний предмет и объяснить, почему он лишний.

**Игры на социально-коммуникативное развитие.**

**«Давайте познакомимся!»**

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

Оборудование: кукла.

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

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

**«Да или нет».**

**Цель***:* формировать у детей желание беречь свое здоровье и здоровье других детей; учить понимать: что можно делать, а что - нет.

*Ход игры*

Воспитатель: «Ребята, я буду вам называть ситуации, а вы, если так можно делать, будете хлопать в ладоши, если нельзя, будете топать ногами. Например, можно играть с мячом на дороге; можно ровно сидеть за столом; во время еды можно разговаривать; не умываться утром; нельзя брать в руки острых предметов; нельзя играть со спичками; нужно мыть руки после возвращения с прогулки и т. д.

**«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.

**Игры на художественно-эстетическое  развитие.**

**«Найди друзей среди красок »**

 Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

 Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети  находят предметы в группе, на одежде, которые отвечают определенному цвету.

**«Кто не спит?»**

Цель: Упражнять в умении  детей распознавать характер музыки и отражать это в движении.

Ход игры.  В кукольном уголке все куклы легли спать, только кукла Катя не спит. Она не может уснуть. Что делать? (Обращается к ребенку.) Оля, это твоя дочка не спит? Знаешь, как ей помочь? Обычно мамы поют своим детям колыбельную. Как надо петь? «Баю-баю», – вот так, тихо и нежно. (Девочка поет колыбельную.) Смотри, Оля, твоя дочка уснула. Колыбельная песня помогла кукле Кате уснуть. Дети, посмотрите, спят ли ваши любимые куклы? Не спят? Тогда нужно их приласкать и песенку спеть, как это сделала Оля. Дети берут кукол на руки и поют им колыбельные.

**«Тепло и холодно»**

Цель: закрепить знания детей о цветах, познакомить с теплой и холодной гаммой.

Материал: иллюстрации или парные картинки с изображением различных персонажей, например, «Цыпленок и снеговик», «Аленький цветочек и снежинка»

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть одну пару картинок и подобрать слова-эпитеты к каждому персонажу. Например: «Цыпленок какой? — Желтый, маленький, пушистый, теплый». Педагог выделяет ключевое слово «теплый». «Снеговик какой?» — выделяет ключевое слово «холодный». Затем воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Тепло и холодно». Произносит слово «теплый», а дети должны назвать все предметы, которые, на их взгляд, соответствуют этому понятию. Затем точно так же дети играют со словом «холодный».

**«Игрушки пляшут»**

Цель: Развивать у детей представление о ритме, упражнять в умении запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: набор мелких игрушек по числу играющих детей.

Ход игры: 1вариант Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.

Воспитатель:  Собрались игрушки поплясать,

                          Но не знают как, с чего начать.

                          Вышел заинька вперёд

                          Всем пример он подаёт

Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача детей повторить заданный рисунок. Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей группе играющих детей, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

 2 вариант Воспитатель играет с подгруппой детей, но ритмический рисунок задаёт каждому индивидуально, по очереди, предлагая остальным детям оценить правильность выполнения задания.

 3 вариант Дети стоят в кругу. Воспитатель: Собрались ребятки поплясать

   Но не знают как, с чего начать!

   Я притопну раз! Я прихлопну раз!

   Посмотрите на меня,

   Дружно делайте, как я!

Воспитатель хлопает в ладоши, или выполняет притопы. Дети повторяют заданный ритм. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

**«Угадай-ка время год»**

Цель: Закрепить знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени года.

Ход игры. Воспитатель подходит к детям с игрушкой в руках и говорит, что к ним пришел Незнайка и рассказал, что забыл, какие есть времена года. Он просит, чтоб мы помогли ему вспомнить. Воспитатель спрашивает у детей какое сейчас время года, а как можно узнать то или иное время года. Затем выслушивает ответы, хвалит, если у них возникли затруднения, наводящими вопросами напоминает что характерно для каждого сезона. Незнайка говорит спасибо и уходит, а педагог приглашает детей поиграть в игру « Угадай-ка». Дети располагаются полукругом на паласе, а воспитатель показывает им картины и просит назвать изображенное время года.

**«Подбери краски, которые использовал художник в своей картине»**

 Цель:  в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: картинки с изображением пейзажа, цветные полоски.

Ход  игры: каждый играющий получает картинку с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его картинке.