

Анастасия МАРШАЛАК,  
воспитатель,  
ГУО «Кревский учебно-педагогический комплекс  
ясли-сад — средняя школа»,  
Сморгонский район  
Гродненской области

РАБІЦЕ З НАМІ, РАБІЦЕ САМІ!

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

В настоящее время актуальным вопросом в дошкольных учреждениях стал вопрос о наполняемости групп детьми от 1 года до 3 лет. Всё больше и больше родителей стремятся к тому, чтобы их ребёнок стал посещать детский сад пораньше. А, как известно, такие малыши требуют особого внимания, и игры у них также особые.

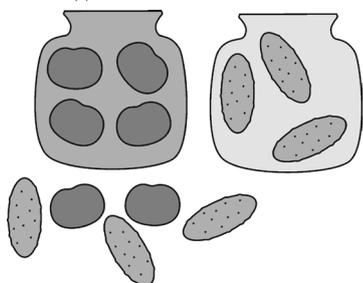
Автор предлагает серию игр, которые легко сделать своими руками.

### ТЕМА «ЦВЕТ».

#### «Соленья на зиму»

*Цель:* учить классифицировать предметы по цвету: огурцы — в зелёную банку, помидоры — в красную, сливы — в синюю и т.д.; закреплять названия овощей и фруктов.

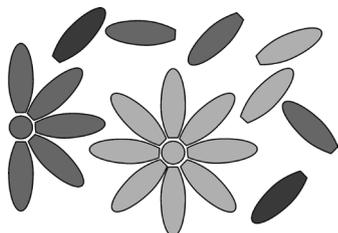
*Правила:* начинаем вводить по одному цвету: положи жёлтые груши в жёлтую банку, затем «маринуем» две банки и т.д.



#### «Цветок для мамы»

*Цель:* закреплять знания цветов, учить действовать по образцу; воспитывать желание делать приятное.

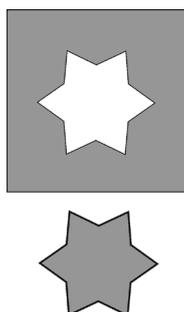
*Правила:* ребёнок должен собрать цветок так, чтобы цвет серединки соответствовал цвету лепестков. Разложить перед ним кружки-серединки и предлагать по одному лепестку: синий лепесток — к синей серединке, красный — к красной и т.д.



#### «Цветные трафареты»

*Цель:* учить подбирать силуэт к соответствующему по цвету трафарету (зелёная ёлочка живёт в зелёном домике, жёлтый банан — в жёлтом и т.д.); тренировать способ «наложения».

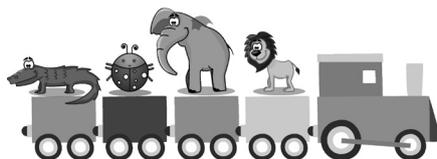
*Правила:* разложить все трафареты и показывать по одному силуэту, ребёнок сам устанавливает соответствие.



#### «Весёлый поезд»

*Цель:* закреплять названия животных, учить подбирать цвет вагона по окрасу животного.

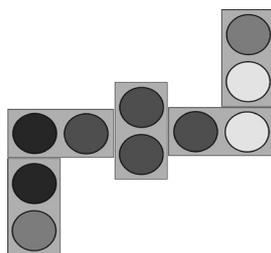
*Правила:* к паровозу цепляются вагоны, животные «ждут на перроне». «В зелёном вагоне поедет лягушка, потому что она зелёная. Где лягушка? Посади её в зелёный вагон. А вот приехал жёлтый вагон...»



«Домино» (для четырёх цветов достаточно 20 карточек)

*Цель:* знакомить с правилами игры в домино, закреплять названия цветов, учиться соотносить их.

*Правила:* ребёнок кладёт одну карточку, называет цвета фигур на ней, подбирает следующую подходящую по цвету, таким образом выстраивая змейку, дорожку и т.д.

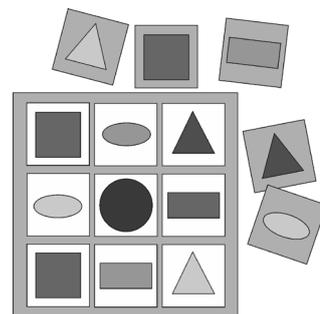


### ТЕМА «ФОРМА».

#### «Геометрическое лото»

*Цель:* знакомить с правилами игры в лото, закреплять названия геометрических фигур и цветов.

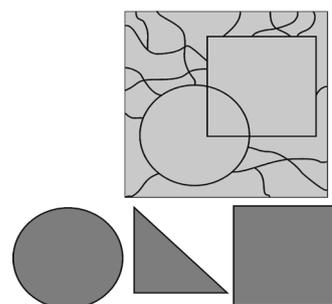
*Правила:* ребёнок подбирает фишку с одной фигурой, совпадающей с изображением на общей карточке.



#### «Полёт в космос»

*Цель:* учить различать фигуры среди других объектов, закреплять названия геометрических фигур, знакомить с понятием «пара».

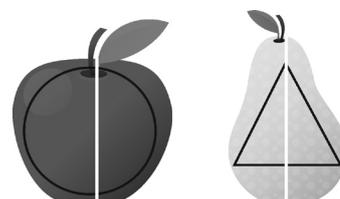
*Правила:* если ребёнок узнал фигуру на карточке, он обводит её пальчиком и накладывает на неё соответствующий шаблон.



#### «Овощные фигуры»

*Цель:* закреплять названия геометрических фигур и овощей, учить складывать овощ из двух элементов.

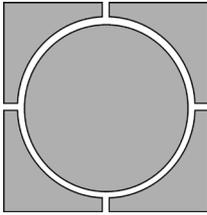
*Правила:* ребёнок находит элементы овоща и угадывает фигуру, которая получилась при складывании.



### «Геометрические рамки»

*Цель:* закреплять названия геометрических фигур, учить подбирать элементы по цвету и форме, развивать конструктивные навыки.

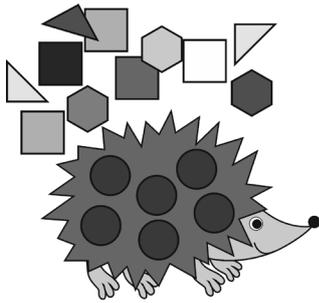
*Правила:* ребёнок находит фигуру, подбирает по цвету элементы рамки и составляет композицию «Геометрическая фигура в рамке».



### «Необычная находка»

*Цель:* закреплять названия геометрических фигур, учить их группировать.

*Правила:* ребёнок классифицирует фигуры: ёжик несёт домой только квадраты или только зелёные фигуры и т.п.



## ТЕМА «ВЕЛИЧИНА».

### «Помоги зайчику собрать морковку»

*Цель:* учить складывать элементы предмета по величине; воспитывать желание помогать другим.

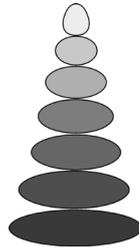
*Правила:* показать ребёнку настоящую морковь, рассказать о её форме, разложить детали игры, начать собирать морковь с её носика.



### «Собери пирамидку»

*Цель:* учить выкладывать элементы предмета в порядке возрастания, закреплять названия цветов.

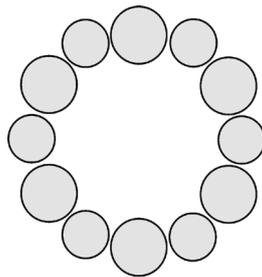
*Правила:* ребёнок ищет самую большую деталь, называет (сам или взрослый) её цвет, затем ищет самую большую деталь из оставшихся и старается уложить её на предыдущую и т.д.



### «Бусы»

*Цель:* учить отличать понятия «большой» — «маленький», «больше» — «меньше»; закреплять названия геометрических фигур, цветов, учить собирать бусы, соблюдая определённую последовательность.

*Правила:* предложить ребёнку две бусинки: «Какая бусинка большая, а какая — маленькая? Положи сразу большую бусинку, а затем маленькую. Сейчас опять нужно положить большую. Найди большую бусинку» и т.д.



### «Строим дом»

*Цель:* учить отличать понятия «большой» — «маленький», «больше» — «меньше»; закреплять названия геометрических фигур; развивать конструктивные навыки.

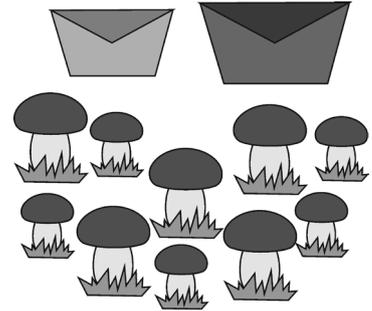
*Правила:* показать готовый дом, рассказать обо всех его элементах, предложить построить два дома: большой — для медведя, потому что медведь большой, а маленький — для зайчика, т.к. он маленький. Найти две одинаковые по цвету детали: «Это крыша. Большая крыша для домика медведя, а маленькая — для домика зайчика» и т.д.



### «Собираем урожай»

*Цель:* закреплять понятия «большой» — «маленький», учить отличать предметы по величине, «собирать» (вкладывать) грибы в корзинку.

*Правила:* разложить все грибы, показать две корзинки, обратить внимание на их размер. Объяснить, что большие грибы нужно собирать в большую корзинку, а маленькие — в маленькую (показать, что большой гриб не влезет в маленькую «корзинку», а маленький — вывалится из большой).



Для удобства каждую игру можно сложить в отдельный конвертик, а каждый блок — в отдельную коробку.



Успех любой игры заключается в проговаривании и чётком назывании цвета, формы, величины, а также в желании и расположенности взрослого и ребёнка.