



Игры в первой младшей группе по теме «МОЙ ДОМ»

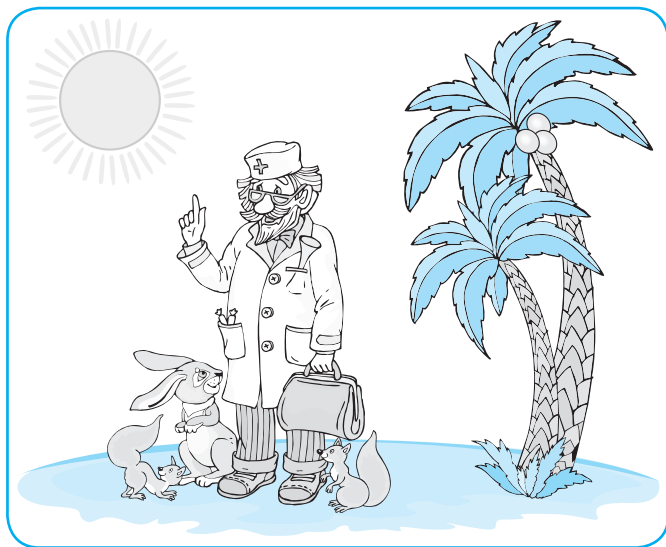
Игры в первой младшей группе

Виды игр	Первая неделя	Вторая неделя	Третья неделя
Сюжетные игры	«Доктор Айболит»	«В магазине»	«Покатаем машину»
Театрализованные игры	«Добрый доктор Айболит»	«Корзина с овощами»	«Грузовик»
Дидактические игры	«Поможем доктору Айболиту»	«Продукты питания»	«Для чего это нужно?»
Подвижные игры	«Зайныка»	«Вот сидит наш пёс Барбос»	«Большие ноги...»

Первая неделя

Сюжетная игра «Доктор Айболит»

Цель: побуждать детей к речевой активности (помочь запомнить и побуждать произносить слова, обозначающие лекарства, действия с ними);



побуждать самостоятельно применять знакомые игровые действия; развивать навыки общения, включать детей в систему социальных отношений.

Материал: белый халат для ребёнка-врача, игрушечный градусник (палочка, карандаш), игрушечный стетоскоп (трубочка, палочка), игрушечный или настоящий пластмассовый шприц (палочка), таблетки, витамины (из картона), микстура (флакон), флакон «с лекарством для обработки ран», кусок бинта (или белой ткани) — «бинт», «горчичники» (листы бумаги или кусочки ткани), игрушечные банки (или крышки от флаконов), баночки «с мазью», пипетки или палочки.

Ход игры

Воспитатель показывает на игрушки, сидящие на диване — зайку, куклу, мишку, ёжика — и говорит: «Какая очередь в больнице! Зверята, вы все заболели? Вы пришли сюда, чтобы вас полечил добрый доктор Айболит? Вот такой? (Воспитатель показывает иллюстрацию к книге К. Чуковского «Айболит».)

Добрый доктор Айболит —
Он под деревом сидит.
Приходи к нему лечиться
И корова, и волчица,
И жучок, и паучок,
И медведица.
Всех излечит, исцелит
Добрый доктор Айболит!

— Сейчас доктор уехал к больным зверятам, а в нашей больнице больше врачей нет. Что делать? Нам срочно нужен доктор! Настя, ты будешь доктором? Полечишь больных зверюшек? Надевай халат! Теперь ты — доктор. Зови больных в кабинет, говори: «Садитесь, больной. Что у вас болит?» (Воспитатель побуждает ребёнка проявить инициативу в качестве врача).

Воспитатель. Здравствуйте, доктор! Мой мишка заболел. Много мёду вчера съел. Мишке больно и неловко; всё болит: живот, головка. Полечите, пожалуйста моему мишке живот и головку. (*Воспитатель побуждает ребёнка дать мишке микстуру, таблетки, а также называть лекарства, действия с ними*).

Воспитатель. Что это, доктор, микстура? Что бы не болел живот? Как её пить? По ложечке каждый день? А это что? Таблетки? Чтобы не болела голова?..

— Доктор, а ещё у моего мишки болит лапа. Бегал на улице, баловался — и уколол лапу. (*Воспитатель побуждает ребёнка помазать мишке лапу мазью, забинтовать бинтом, сопровождая действия словами. Если ребёнок (доктор) не отвечает словами, воспитатель сам отвечает на свой вопрос, продолжая побуждать ребёнка к речевой активности*).

— Да, доктор? Это мазь? Нужно мазать лапу?)

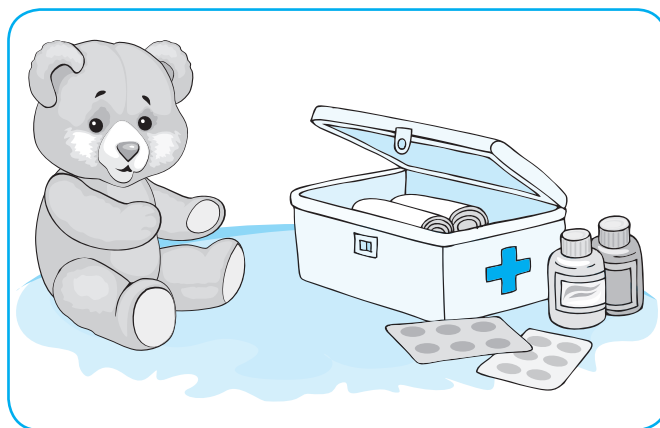
Перед «уходом из кабинета врача» воспитатель ещё раз повторяет названия всех лекарств, действий с ними, вопросительной интонацией побуждая ребёнка к диалогу.

Воспитатель. Доктор полечил моего мишку. Кто следующий к доктору? Заходите.

(Воспитатель «уводит мишку домой», укладывает в постель или сажает за стол, даёт лекарства, которые назначил врач, а потом быстро возвращается в «поликлинику», помогая детям общаться с «доктором», наводящими вопросами подсказывая детям, пришедшим с больными зверюшками, что болит у зверюшек, а «доктору» — что назначить. Например, пациентам: «Что болит у вашей собачки (кошечки, зайчика...)? Ушко? Лапка (хвостик, нос, глазки, головка, животик и т. д.)? Врачу: «Чем же полечить нос (глазки, ушки, животик, головку, лапу и т. д.)? Может быть, капли закапать? Мазью помазать?» Воспитатель не даёт детям готовых решений, ждёт, пока дети сами проявят инициативу, только в крайнем случае намекает, подсказывает, чтобы игра не разрушилась, а продолжалась.)

Можно советовать детям разнообразные действия и сюжеты:

- измерить температуру (игрушечным градусником, палочкой, карандашом);
- послушать игрушечным стетоскопом (трубочкой, палочкой);
- сделать укол (игрушечным или настоящим пластмассовым шприцем, палочкой, пальцами);
- дать таблетку, витамины (из картона) или микстуру (понарошку «налить» ложечкой «лекарство» из флакона);



- помазать ваткой ранку;
- сделать повязку, используя кусочек бинта, белой ткани;
- поставить горчичники (с помощью листочков бумаги, кусочков ткани), банки (можно использовать маленькие крышки от флаконов);
- осмотреть, полечить горло (пополоскать его из чашечки, помазать мазью);
- полечить ушко, нос (закапать лекарство пипеткой, побрызгать лекарством).

Для развития игры в дальнейшем эти и другие игровые действия можно включать в разные сюжеты. Например, взрослый от имени куклы жалуется, что у неё болит голова (ушко, животик, ножки...). Её нужно утешить, уложить в кровать, успокоить, спеть ей песенку; затем полечить куклу, вызвать по телефону врача, отвезти в больницу.

Можно устроить больничную палату для нескольких кукол, зверюшек и лечить их по очереди или организовать осмотр кукол в «кабинете» врача.

Дети могут по очереди лечить друг друга, воспитателя, куклу.

В ходе этих игр воспитатель может прочитать подходящие стихи, например: В. Берестов «Больная кукла», А. Барто «Бедный мишка заболел», «Зайка», «Мишка» и т. д.

Театрализованная игра «Доктор Айболит»

Программные задачи: помочь детям активно помогать читать стихотворение, договаривать слова; учить находить выразительные средства в мимике, жестах; развивать инициативу в театрализованной игре, воображение; воспитывать доброту, заботу об окружающих.

Материал: магнитофон, кассеты (диски) с весёлой плясовой музыкой.

Ход игры

Воспитатель. Дети, вы когда-нибудь болели? А что у вас болело? (*Ответы детей.*)

— Кто вам помог? Кто полечил? Доктор?

— У меня тоже болела голова, и доктор меня вылечил. А потом болела нога, и доктор в больнице тоже меня вылечил — и всё прошло.

— Сейчас я хочу рассказать вам о докторе, который лечит не людей, а зверей. Хотите узнать о нём? Тогда слушайте.

Добрый доктор Айболит —

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица,

И жучок, и паучок,

И медведица.

Всех излечит, исцелит

Добрый доктор Айболит!

И пришла к Айболиту лиса:

«Ой, меня укусила оса!»

И пришёл к Айболиту барбос:

«Меня курица клюнула в нос!»

— Кого лечил доктор Айболит? (*Воспитатель снова читает стихотворение, дети отвечают, кто приходил лечиться: корова, волчица, жучок, червячок, медведица, лиса, барбос (нёс Барбос, т. е. собачка).*)

— Всех вылечил доктор Айболит?

— А теперь давайте сыграем. Мы покажем, кого и как лечил доктор Айболит! Хотите так поиграть?

— Тогда я превращаю вас в коров. Как вы думаете, что заболело у коровы? (*Нога, ухо, глаз, нос, хвост...*)

— Что она сказала доктору? (*Доктор, у меня болит...*)

— А как доктор её полечил? (Дети показывают пантомимой. Если они не догадываются, воспитатель помогает: подсказывает жестами, движениями, что и как лечит доктор.)

Затем так же «лечат» волчицу (например, ногу), жучка (например, крылья, лапки), червячка (например, ранка, которую надо помазать), медведицу.

Воспитатель побуждает детей проявлять фантазию. При необходимости помогает. Старается, чтобы его жесты были выразительны, чтобы детям хотелось их повторить, придумать свои.

Затем дети с воспитателем решают, куда укусила лису. Ей очень больно, надо помазать мазью.

Собачке можно помазать нос, забинтовать его (воображаемые действия.)

В конце игры, когда «вылечили» всех животных, воспитатель говорит: «Всех животных вылечили наши добрые доктора. Все звери рады, потому что они опять здоровы и у них ничего не болит! Они танцуют и поют:

«Слава, слава Айболиту,
Слава добрым докторам!»

— Как вы думаете, как танцевали звери?

В зависимости от подготовленности детей можно предложить всем детям показать, как танцевали выздоровевшие звери; если же дети более подготовлены, можно предложить им по очереди показать, как танцевала корова, как волчица, как жучок, как червячок, медведица, лиса, собачка.

Помочь детям более выразительно передавать характеры животных. Танцы животных каждого в отдельности можно изобразить при повторениях игры.

Можно включить плясовую музыку.

Дидактическая игра «Поможем доктору Айболиту»

Цель: формировать целостный образ предмета (машины), собирать разрезную картинку; выделять части и соединять их в целое; называть части собираемой игрушки, расположенные справа (вверху и внизу), слева (вверху и внизу); развивать мелкую моторику пальцев, память, внимание; воспитывать нравственные чувства: желание помогать другим.

Материал: две идентичные картинки с изображением машины (одна целая, другая разрезана на четыре части).

Ход игры

Воспитатель. Доктор Айболит приехал в лес лечить зайчика, но у него сломалась машина. Вот такая (*показать*). Поможем доктору Айболиту отремонтировать машину, чтобы он смог поехать в лес и полечить зайчика?

Попросить ребёнка починить машину (сблизить части, называя их: колесо, кузов, кабина).

Сначала можно собирать грузовую машину, а потом — скорую помощь.

Можно изменить место частей картинки: повернуть одну из частей картинки «вверх ногами»; развернуть части картинки относительно друг друга под разным углом.

Во время игры обращать внимание ребёнка на целую картинку, предлагать самому подумать, какую часть картинки куда положить.

Подвижная игра «Зайнъка»

Цель: обучать детей простым танцевальным движениям.

Ход игры

Воспитатель «превращает» детей в зайчиков. Дети надевают шапочки, встают в круг, один ребёнок — в центре. Дети двигаются по кругу в соответствии со словами песенки:

Вышли дети на лужок,
Заглянули под кусток,
Увидали зайчика,
Поманили пальчиком.

(Дети прикладывают правую ладошку к глазам, «всматриваются». «Зайчик» сидит в центре на корточках, дети манят его пальчиком).

Зайка, зайка, попляши,
Твои лапки хороши.
Стал наш зайнъка плясать,
Малых деток забавлять.

(Дети хлопают в ладоши, «зайка» пляшет).

Вместе с зайчиком скорей
Мы попляшем веселей.

(Все дети пляшут, а зайчик — в центре круга).

Игру можно повторить 2-3 раза с новыми зайчиками.

Вторая неделя

Сюжетная игра «В магазине»

Цель: закреплять название овощей и фруктов, учить узнавать и называть овощи и фрукты; побуждать к ролевым диалогам; упражнять в употреблении слов «здравствуйте», «пожалуйста», «спасибо», «до свидания»; развивать внимание, память; воспитывать дружелюбие, вежливость.

Материал: муляжи овощей и фруктов (картофель, капуста, морковь, лук, свёкла, огурец, помидор; апельсины, яблоки, груши, виноград, лимоны, бананы, арбуз), игрушечный телефон.

Ход игры

Воспитатель (берёт сумку и говорит, не обращаясь к детям). Пойду я в магазин. Надо купить продукты. Мне нужны овощи для овощного супа. Сначала я позвоню в магазин, узнаю, есть ли там овощи. (Воспитатель берёт телефон и «звонит».)

Воспитатель. Алло! Это магазин? У вас есть овощи? Какие? Мне нужны картофель, капуста,

морковь, горох, лук, свёкла. Есть? Хорошо. Спасибо. Сейчас я приду к вам в магазин. (Воспитатель идёт в другую часть комнаты).

Воспитатель. Вот и магазин. В магазине очередь. Что продают? Фрукты? Вот кукла Маша. Маша, что ты хочешь купить? Яблоки? Я встану в очередь за тобой. Кто у нас продавец? (Воспитатель обращается к девочке). Наташа, ты сегодня продавец? Мы с Машей пришли в твой магазин.

Покупатель (воспитатель). Здравствуйте!

Продавец (ребёнок). Здравствуйте! Что вы хотите купить?

Покупатель. Я хочу сварить овощной суп. Мне нужны овощи. (Воспитатель перечисляет овощи по одному, давая ребёнку возможность найти нужный овощ). Дайте мне, пожалуйста, картофель.

Продавец. Вот, возьмите, пожалуйста.

Покупатель. Спасибо! Дайте мне, пожалуйста, капусту. (Воспитатель ждёт, пока ребёнок найдёт нужный овощ). Ещё дайте мне, пожалуйста, морковь (лук, свёклу). (Воспитатель каждый раз ждёт, пока ребёнок справится с заданием, благодарит).

Покупатель. Мне нужны ещё фрукты. У вас есть апельсины?

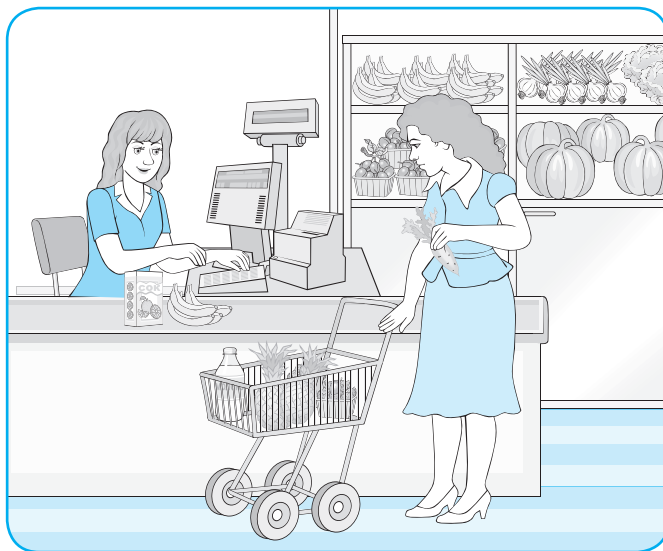
Продавец. Есть.

Покупатель. Дайте мне, пожалуйста, один апельсин.

Продавец. Вот, пожалуйста. (Ребёнок даёт апельсин).

Покупатель. А ещё мне нужен виноград. Виноград у вас есть?

Продавец. Вот, пожалуйста.



Покупатель. Спасибо! Моя дочка будет довольна. Она любит апельсины и виноград. Сколько стоят овощи и фрукты? Я должна заплатить три рубля?

Продавец. Да, три рубля.

Покупатель. Вот возьмите. (*Воспитатель даёт ребёнку три бумажные карточки, считая каждую из них, по одной кладёт на стол продавца.*) Правильно? Три рубля? Давайте ещё раз посчитаем, чтобы не ошибиться. Один, два, три. Спасибо! До свидания!

Продавец. До свидания!

Детей следует побуждать к ролевым диалогам: здороваться, спрашивать, какие продукты есть в магазине, сколько стоит товар, благодарить за покупку, звонить в магазин и выяснять, есть ли в нём нужный товар (яблоки, платье, зайчик...), прощаться. За отсутствующим товаром продавец может поехать на машине в игровой уголок.

Старшим детям можно предложить объединить несколько сюжетов, например, принеся продукты домой, ребёнок начинает готовить обед. Принеся из магазина овощи, можно предложить малышу сварить из них суп и прочитать стихотворение:

ОВОЩИ

Хозяйка однажды с базара пришла,
Хозяйка с базара домой принесла

Картошку,

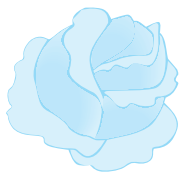
Капусту,

Морковку,

Горох,

Петрушку и свёклу.

Ох!



Вот овощи спор завели на столе —
Кто лучше, вкусней и нужней на земле:

Картошка?

Капуста?

Морковка?

Горох?

Петрушка иль свёкла?

Ох!



Хозяйка тем временем ножик взяла
И ножиком этим крошить начала
Картошку,

Капусту,

Морковку,

Горох,

Петрушку и свёклу.

Ох!



Накрытые крышкой, в душном горшке
Кипели, кипели в крутом кипятке

Картошка,

Капуста,

Морковка,

Горох,

Петрушка и свёкла.

Ох!

И суп овощной оказался неплох!

Ю. Тувим

Театрализованная игра «Корзина с овощами»

Цель: формировать у детей живой интерес к театрализованной игре, желание участвовать в общем действии; развивать внимание; воспитывать добрые чувства друг к другу.

Материал: шапочки с изображением овощей (морковь, свёкла, капуста, лук, помидор, огурец), картинки с их изображением; платок.

Ход игры

Воспитатель раскладывает на столе шапочки-маски с изображением овощей: «Дети, посмотрите, что я вам сегодня принесла. Что это? (*Дети перечисляют: морковь, свёкла, капуста, лук, помидор, огурец*). А как можно назвать всё это одним словом?» (*Овощи*)

— Сегодня мы поиграем с вами в игру «Корзина с овощами». Послушайте:

Бабушка с рынка тихонько идёт.
Бабушка с рынка корзинку несёт.
Внукам морковку, свёклу, капусту,
Лук, помидор, смешной огурец.
Бабушка овощи все вынимает,
Моет и внуков своих угощает:
Ване — морковку,
Даше — капусту,
Роме — огурчик,
Поле — свёклу.
Бабушка овощи всем раздала,
Рада подаркам вся детвора.

(По ходу рассказа показывать соответствующие картинки.)

— А сейчас я превращу вас в овощи. (Воспитатель надевает детям шапочки с изображением овощей, «бабушке» — платок. По ходу чтения стихотворения помочь названным «овощам» выйти вперёд. Последующие «овощи» подходят и берут предыдущих за руку — получается большая «корзина».)



«Бабушка» ведёт «овощи» за собой, «моет» их и «раздаёт» внукам — подводит к детям, которые не попали в число «овощей».

Игру повторить, сделав «овощами» тех детей, которые ими ещё не были. Играть можно до тех пор, пока детям будет интересно.

Дидактическая игра «Продукты питания»

Цель: расширять представления детей о продуктах (хлебо-булочные изделия, молочные продукты, мясные); развивать память, внимание; воспитывать аккуратность во время игры с картинками, желание участвовать в совместной со взрослым деятельности, любознательность.

Материал: картины с изображением хлебо-булочных изделий, молочных продуктов, мясных.

Ход игры

Взрослый предлагает ребёнку посмотреть, какие продукты продаются в магазине (каждый раз используются продукты только одного отдела: хлебного, молочного, мясного), затем предлагает взять понравившуюся картинку («купить продукт у продавца»), назвать её. Если ребёнок не называет, взрослый помогает.

Подвижная игра «Вот сидит наш пёс Барбос»

Цель: развивать внимание, ловкость, быстроту.

Ход игры

Воспитатель сидит на стуле, в руках у него игрушечная собачка, которая «спит». Дети сидят на коврик (стульчиках). Воспитатель говорит:

Вот сидит наш пёс Барбос,
В лапы спрятал чёрный нос.
Ну, Барбос, скорей вставай
И Наташу догоняй!

Ребёнок, имя которого назвал воспитатель, встаёт и убегает от собачки. Воспитатель с собачкой бегут за ребёнком и говорят: «Гав-гав!» Пойманный ребёнок садится на место, и игра повторяется, пока собачка не поиграет с каждым ребёнком.

При повторении игру можно изменить: дети сидят на одной стороне комнаты на стульчиках, на противоположной стороне, на стуле — воспитатель (сначала с собачкой, а потом без неё). Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, встаёт и догоняет детей, говоря: «Гав-гав!» Позднее на роль собачки можно выбрать активного ребёнка.

Третья неделя

Сюжетно-ролевая игра «Покатаем машину»

Цель: учить создавать постройки из строительного материала; развивать самостоятельность, фантазию, обыгрывать постройки; воспитывать аккуратность, настойчивость.

Материал: машины, кирпичики (для гаража), цилиндры (деревья), кубики, бруски для построек.

Ход игры

Воспитатель берёт маленькую машинку и говорит ребёнку: «Смотри, какая машинка. Давай её покажем?» Если ребёнок соглашается, взрослый и малыш по очереди катают машину друг другу. (Если машина заводная, взрослый заводит её вместе с ребёнком). Игру можно сопровождать стихами, например:

Качу,
Лечу
Во весь опор.
Я сам — шофёр.
И сам — мотор.
Нажимаю
На педаль —
И машина
Мчится вдаль!

Воспитатель побуждает детей сопровождать свои действия звукоподражаниями («би-би», «ту-ту», «др-р-р»), словами («поехали», «приехали», «стоп»).

Если же ребёнок уже играет машиной, воспитатель спрашивает, что делает ребёнок, куда едет его машина. Если ребёнок затрудняется ответить,

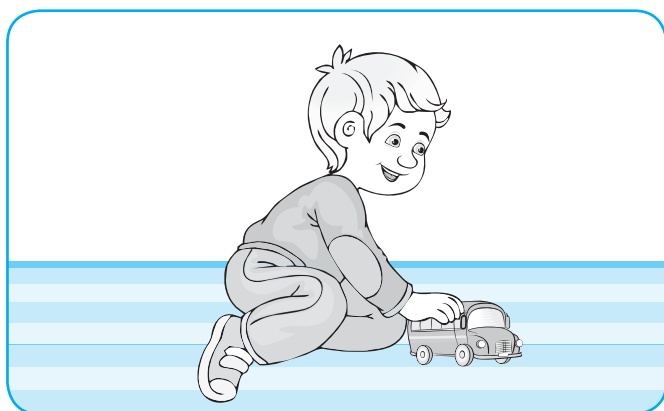
воспитатель подсказывает ему: машина едет по городу, потом в гараж. Воспитатель с помощью показа, советов помогает ребёнку разнообразить игровые действия: катать машину туда-обратно, везти её с поворотами, препятствиями (объезжая их), к конкретному месту, объекту. Помогает ребёнку ощутить себя водителем, который может планировать свои действия. («Я поеду в гараж», «Мне надо на дачу»). Воспитатель может сказать ребёнку или группе играющих детей: «Хорошо ездит твоя машина, но, по-моему, она немного запылилась. У меня есть шланг, можно полить её водой, помыть. Машина любит, когда её моют, ухаживают за ней. Тебе нужна тряпочка или мочалка? Намочи тряпочку, протри дверцы, кузов, стёкла. Машина высохла, засияла. Вот какой у неё заботливый водитель!»

Воспитатель предлагает ребёнку (детям): «А теперь машину нужно отправить в гараж. Давай построим для машины гараж».

Гараж строят из кирпичиков. Где у нас кирпичики?» Воспитатель наблюдает, как ребёнок строит гараж, при необходимости помогает ему, хвалит. Затем он может спросить: «А где у гаража ворота, чтобы машина могла проехать?» Ребёнок строит ворота, а воспитатель помогает ему и одобрительно замечает: «Вот теперь можно ехать. Ту-ту, поехали. Осторожно проезжаем через ворота и въезжаем в гараж».

Воспитатель. Гараж для машины готов. Посмотри, машина не сломалась? Может быть, её надо отремонтировать? Подкрутить гайки, поменять колёса? Ну вот, наша машина чистая и отремонтированная! Теперь на ней можно катать и кукол, и зайчиков, и мишек, и всех, кто захочет прокатиться! А можно и кирпичи на стройку возить, дома строить! Можно теперь делать всё! Вот какие мы молодцы!

(Можно развить сюжет игры, например, предложить отправиться на машине в лес (деревья могут обозначать цилиндры на краю стола), построить



мост для машины или соорудить горку из кубиков и брусков. Постройки желательны некоторое время оставлять нетронутыми. Ребёнок может потерять интерес к игре, но через некоторое время, увидев постройку, снова вернётся к ней.)

Театрализованная игра «Грузовик»

Цель: учить внимательно слушать стихотворение, активно помогать взрослому читать стихотворение; учить чётко произносить слова, сочетая движения с речью; учить реагировать на цветовые сигналы (красный, зелёный); развивать быстроту реакции; развивать внимание, фантазию; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Материал: игрушечная грузовая машина, кот (по размеру кузова), игрушка (или картинка), «светофор» (красный, жёлтый, зелёный), красный и зелёный круги с ручками («светофор» для подвижной игры).

Ход игры

Воспитатель. Дети, знаете, что случилось однажды с ребятами и с котом? Дети играли с грузовиком и решили прокатить на нём кота. Хотите узнать, что из этого получилось?

Нет, напрасно мы решили
Прокатить кота в машине.
Кот кататься не привык,
Опрокинул грузовик.

— Что решили сделать дети? (*Прокатить кота в машине.*)

— Кот привык кататься на машине? (*Кот кататься не привык.*)

— Что сделал кот? (*Опрокинул грузовик.*)
(*Воспитатель читает стихотворение, дети помогают.*)

— А сейчас мы не только расскажем, но и покажем, что случилось с котом! Хотите попробовать? (Можно предложить детям поиграть парами: рассказать стихотворение с помощью воспитателя и показать сценку, один ребёнок катит грузовик, другой, предварительно посадив кота в грузовик, опрокидывает машину. Если у детей не получается парами, играют по одному.)

— Действительно, кот не привык кататься. А вот люди часто ездят на машинах.

Хотите покататься на машинах? Тогда берите «рули» — и поехали! (*Дети берут воображаемые рули, изображают, как ездят на машинах: медленно, быстро, с поворотами...*)

— Дети, нажмите ногой на тормоз, остановите свои машины. Дело в том, что мы с вами ездили по одной дороге, а сейчас поедem в город. Там много разных дорог, очень много машин, людей. Чтобы никто никого не поранил, надо соблюдать правила.

— На дорогах стоят светофоры (*показ игрушки или картинки*). А у нас будет такой светофор (*показать два отдельных сигнала: красный и зелёный — большие круги с ручками*).

— Правила такие: когда на светофоре горит зелёный свет (*поднять вверх зелёный кружок*), все машины могут ехать. Когда горит красный свет (*поднять вверх красный кружок, а зелёный спрятать за спину*), все машины должны остановиться и стоять.

— Запомнили правила? Готовы ехать?

(Воспитатель поднимает вверх зелёный сигнал светофора, говорит: «Зелёный свет! Поехали!» Дети «ездыт» (бегут) друг за другом, держа в руках воображаемые рули. Через некоторое время воспитатель поднимает вверх красный сигнал светофора, говорит: «Красный свет. Остановились!» Далее сигналы светофора чередуются без словесного сопровождения (если дети смогут реагировать только на световой сигнал).)

— Да, дети. В городе много машин. Надо ездить строго по правилам, чтобы никто ни с кем не столкнулся и чтобы не было аварии.

— А сейчас мы с вами поедem все на одной машине за город, в лес, к речке. Хотите? Тогда садитесь в грузовик. Я буду шофёром, а вы — пассажирами.

Дети с воспитателем поют песню:

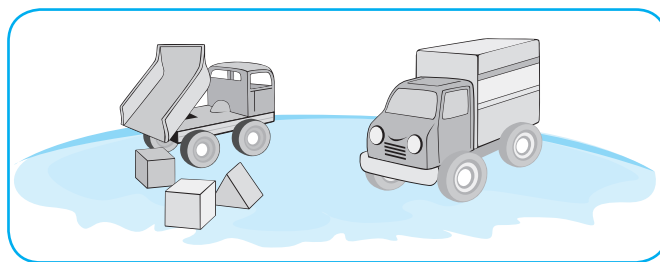
В машине, в машине шофёр сидит.
Машина, машина идёт, гудит:
«Би-би-би, би-би-би!»
В машине, в машине детей полно.
Поехали дети, глядят в окно.
«Би-би-би, би-би-би!»
Вот поле, вот речка. Вот лес густой.
Приехали дети. Машина, стой!

— Дети, выходите из машины, мы приехали в лес. Здесь можно собирать грибы, ягоды, потом поплавать в речке, отдохнуть.

Пантомима: импровизации детей. При необходимости — с помощью воспитателя.

Дидактическая игра «Для чего это нужно?»

Цель: активизировать словарь за счёт слов «руль», «колесо», «сиденье», «едет», «сидит», «управляет», «водитель»; учить использовать в речи



сложноподчинённые предложения; развивать умение устанавливать причинно-следственные связи; развивать внимание, мышление; воспитывать бережное отношение к игрушкам.

Материал: муфточка, детали машины (руль, колесо, сиденье).

Ход игры

Взрослый рассказывает о том, что с автомобилем (да и со всеми игрушками) надо играть аккуратно, иначе автомобиль не сможет ездить. Водитель управляет автомобилем очень аккуратно. Затем взрослый показывает, как просунуть обе руки в муфточку, потрогать руками и на ощупь определить, что за деталь автомобиля там находится, потом достать её и показать, рассказать, для чего она нужна. (Например: «Сиденье нужно для того, чтобы на нём сидеть (чтобы на нём сидел водитель (шофёр))». «Колесо нужно для того, чтобы машина ехала. Без колёс машина не поедет...» «Руль нужен для того, чтобы управлять машиной (чтобы водитель управлял машиной)).»)

Взрослый побуждает детей назвать деталь до того момента, когда ребёнок её достанет.

Подвижная игра «Большие ноги...»

Цель: учить детей ходить в соответствии со стихотворным ритмом бегать на носочках; развивать внимание.

Ход игры

Воспитатель говорит детям, что сейчас они пойдут «гулять» по дорожке, читает стихотворение:

Большие ноги
Шли по дороге:
То-о-п, то-о-п, то-о-п.

(Дети идут в ритм произносимых строк.)

Маленькие ножки
Бежали по дорожке:
Топ-топ-топ! Топ-топ-топ! Топ!
Топ-топ-топ! Топ-топ-топ! Топ!

(Бегут на носочках.)

Игру можно повторить 2–3 раза.