*Дидактические игры*

*1.ФЭМП*

**«Угадай, где?»**

**Цель:** развивать умение определять пространственные направления от себя.

**Материал:** игрушки или предметы по усмотрению родителя

**Ход игры:** Взрослый прячет игрушку, а ребенок должен её найти, следуя указаниям взрослого. **Например:** «Тебе нужно найти игрушку. Сначала сделай два шага вперед, поверни направо сделай три шага вперед… и т. д. »

**«Когда ты это делаешь?»**

**Цель:** закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

**Ход игры:** Взрослый изображает какое — нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?». Если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть и ребёнок.

**«Путешествие по комнате»**

**Цель:** учить находить предметы разной формы.

**Ход игры:** Взрослый начинает рассказ. «Однажды к мальчику прилетел Карлсон.

-Ах, какая красивая комната, - воскликнул он.

 - Сколько тут интересных вещей! Я такого никогда не видел».

-Давай я тебе все покажу и расскажу, - ответил мальчик и повел Карлсона по комнате.

«Вот это стол» - начал он. «А какой он формы?» - тут же спросил Карлсон.

Тогда мальчик стал очень подробно рассказывать все про каждую вещь. А теперь попробуй ты так же, как тот мальчик, рассказать Карлсону все-все про свою комнату и предметы, которые в ней находятся.

*2.Речевые игры*

 **«Четвертый лишний»**

 **Цель: развивать**у детей умение обобщать предметы по заданному признаку *(насекомые)*; **развивать** у детей слуховое восприятие, внимание, быстроту мышления, сообразительность.

 **Ход игры:** взрослый проситназвать лишний предмет и объяснить свой выбор, используя слова *«потому что»*.
Муха, муравей, грач, пчела.
Стрекоза, жук, гусеница, собака.
Паук, голубь, синица, сорока.
Бабочка, таракан, муха, комар.
Тля, моль, пчела, гусеница.

 ***«Сосчитай»***

**Цель:** Учить согласовывать существительные с числительными в роде, числе.

**Ход игры:** Взрослыйпредлагает ребенкуобразец согласования.

 -Один комар, три комара, пять комаров.
(муравей, кузнечик, таракан, клоп, муха, стрекоза, червяк, оса, шмель, пчела, божья коровка, жук, улитка)

***«Насекомые - великаны»***

**Цель:** образование существительных с увеличительными оттенками.

**Ход игры**: Взрослый дает образец, используя интонационное выделение.
Не *паук*, а ... *паучище* (муравей, кузнечик, таракан, клоп, муха, стрекоза, червяк, оса, шмель, пчела, божья коровка, жук, улитка).

***3. ОБЖ***

**«Игра с микрофоном» (тело человека)**

**Цель:**систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, воспитывать умение слушать друг друга

**Материал:**микрофон

**Содержание.**

Взрослый начинает предложение, а ребёнок продолжает его, говоря в микрофон.

    Я – голова, я умею … думать, но не умею говорить.

    Я – нога, я умею …  ходить, но не        умею рисовать.

    Я – рука, я умею … рисовать, но не умею слушать … и т.д.

**«Если кто-то заболел» (врачи –наши помощники)**

**Цель**: закрепить знание о том, что при серьёзной травме необходимо вызвать врача «скорой помощи», позвонив по номеру «103», поупражнять в вызове врача

**Материал:**телефон

**Содержание.**

- Если мы сами не можем справиться с ситуацией, то мы вызываем врача, скорую помощь.

Детям предлагается вызвать врача на дом. Сначала набираем номер телефона и называем по порядку: фамилия, имя —> адрес —> возраст —> жалобы.

***4. Экологические игры***

**«Насекомые»**

**Цель.** Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

**Ход игры.** Ребенок становится напротив взрослого. Взрослый называет насекомое (муха), и передаёт мяч ребёнку, тот называет другое насекомое (комар) и т.д. Кто не сможет ответить, передает ход.  Взрослый говорит «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, ребенок отвечает: «Комар» и т.д. «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

**«Съедобное – не съедобное»**

**Цель:** формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

**Материал:** Мяч.

**Ход игры:** Взрослый называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит. Можно играть всей семьёй сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным).