

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №81 «Мальвина»

Подготовила: А.Е. Кельдимуратова, воспитатель

**КАРТотека игр по работе с детьми,
имеющими интеллектуальные нарушения**

«Семья»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал: Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Подготовка к игре: Наблюдения за работой няни, воспитателя; наблюдение за тем, как мамы гуляют с детьми. Чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций: Е. Благинина «Аленушка», З. Александрова «Мой мишка». Постройка мебели.

Ход игры: Игра начинается с того, что педагог вносит в группу большую красивую куклу. Обращаясь к детям, он говорит: «Дети, куклу зовут Маша. Она будет жить у нас в группе. Давайте вместе построим ей комнату, где она будет спать и играть». Дети вместе с воспитателем строят для куклы комнату. После этого воспитатель напоминает им, как можно играть с куклой: носить ее на руках, катать в коляске, на машине, кормить, переодевать. При этом подчеркивает, что с куклой следует обращаться бережно, ласково разговаривать с ней, проявлять заботу о ней, как это делают настоящие мамы. Когда дети достаточное количество времени поиграли сами, воспитатель организовывает совместную игру. После этого воспитатель может внести еще одну Куклу — подружку Маши, куклу Дашу. Педагог знакомит детей с новой куклой, рассказывает, как нужно с ней играть, где обе куклы будут жить. Игры с двумя куклами уже сами по себе обязывают к совместной деятельности сразу нескольких детей. В это время близость воспитателя, а часто и включение его в игру необходимы. Уже в последующем, когда дети уже несколько раз поиграют в эту игру, воспитателю бывает достаточно только напомнить о возможных ролях, чтобы началась игра: «Дети, кто хочет быть мамой Маши? А мамой Даши? А кто хочет быть воспитателем?». Каждый из детей начинает выполнять свои обязанности.

«Найди свою пару».

Предназначена для детей с: легкой степенью отсталости; средней степенью отсталости.

Цель: формирование у детей умений в наблюдении, классификации предметов, самоконтроль.

Организация: игра проводится фронтально; заранее подбираются парные флажки разного цвета (например, 2 красных, 2 оранжевых, 2 желтых) и бубен.

Ход игры: педагог раздает флажки, по одному для каждого ребенка. По сигналу бубна дети разбегаются по классу (комнате), затем по другому сигналу останавливаются и каждый ищет свою пару – того, у кого флажок такого же цвета. При продолжении игры дети вновь разбегаются, а педагог дает им флажки другого цвета. Ориентируясь на новый цвет флажка, они опять ищут свою пару. Ошибки разбираются коллективно.

«Клубок по кругу»

Цель: знакомство, установление доверительного контакта с детьми, сплочение группы.

Ход игры: Дети садятся в круг. Ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т.д.). Ребенок ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплочаются.

Замечание: если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

«Ежики».

Цель: формирование у детей умений в наблюдении, классификации предметов, самоконтроль.

Организация: игра проводится фронтально. Все дети получают картинки с изображением ёжиков и зонтиков разных величин: 2 больших и 2 маленьких.

Ход игры: педагог рассказывает сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей – папа, мама и 2 ежат. Вот один раз ежи пошли гулять и вышли в поле. Там не было ни дома, ни деревьев. (Детям предлагается положить перед собой фигурки ежей.). Вдруг папа – ёж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». «Побежали в лес, - предложила мама – ежиха. – спрячемся под ёлкой». Но тут пошел дождь, ежи не успели спрятаться. У вас, ребята, есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики». После игры разбирается, ориентируются ли дети в классификации изображений по величине.

««Здравствуй!» по очереди»

Цель: разогрев группы, снижение напряженности, рефлексия собственного эмоционального состояния, настрой на работу.

Ход игры: Взрослый говорит, что сейчас он будет здороваться, но не со всеми сразу, а по очереди. Те, с кем он поздоровается, должны встать и сказать: «Здравствуй». Далее игра проходит в два этапа.

На первом этапе взрослый предлагает детям осознать свои эмоциональные состояния: «Те, кто сейчас в хорошем настроении, здравствуйте!», «Те, кто сегодня не выспался, здравствуйте!», «Те, кому грустно, здравствуйте!».

На втором этапе настраиваем детей на выполнение различных видов деятельности: «Те, кто любит рисовать, здравствуйте!», «Те, кто хочет заниматься, здравствуйте!», «Те, кто хочет стать умным (уверенным), здравствуйте!».

«Зайка заболел»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал: Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Подготовка к игре: Наблюдения за работой няни, воспитателя

Игровые роли: Врач, пациент.

Ход игры: Воспитатель-врач разыгрывает диалог с зайкой- пациентом (игрушка).

Врач. Больница открывается. Я — врач. Кто пришел ко мне на прием?

Пациент-зайчик (жалобно). Я - доктор.

Врач. Садитесь, больной. Что у вас болит?

Пациент. У меня кашель, болят ушки.

Врач. Давайте я вас послушаю. Дышите глубже. (Слушает больного трубкой.)

Вы сильно кашляете. Покажите уши. Уши воспалились. А теперь надо измерить температуру. Возьмите градусник. Температура высокая. Вам надо пить лекарство. Вот это. (дает флакон.) Наливайте в ложечку и пейте каждый день. Вы поняли?

Пациент. Да. Я буду пить лекарство, как вы велели. Спасибо, доктор. До свидания.

«Игры с Жучкой»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: игрушка собака, палка, «корм», «лежак».

Ход игры: Воспитатель подходит к игрушечной собачке и обращается к играющим детям: «Возле нашего детского сада гуляет собачка. Как ее зовут, я не знаю. Кто ее хозяин? (ИМЯ), ты? Что же ты так далеко ушел, твоя собачка испугалась. Смотри, она прижала ушки, испуганно смотрит по сторонам. (Ребенок берет собачку.) Собачка, ты любишь своего хозяина? А ты, (ИМЯ), любишь свою собачку? Давайте, ребятки, спросим у хозяина собачки, как ее зовут. (Ребенок называет имя собачки.) Ее зовут Жучка. А что она умеет делать? Жучка, ты умеешь прыгать? Прыгай через палочку (Мальчик держит палочку, а воспитатель берет собачку—и собачка «перескакивает через барьер».) Ай да молодец, Жучка. Еще раз, еще раз. Ты хочешь кушать, Жучка? Скоро хозяин покормит тебя. Где твоя миска? (Ребенок дает собачке «корм», она «ест».) Смотри, (ИМЯ), твоя собачка виляет хвостиком, радостно скулит, ластится. Она наелась и повеселела. А теперь, Жучка, можешь идти

спать. Где твое место? На коврике? А где коврик?» (Ребенок показывает.)
Далее дети играют с собачкой самостоятельно.

«Чудесный мешочек»

Цель: формирование умений наблюдения предметов или их изображений, обобщения, самоконтроля.

Ход игры: В мешочек опускаются кружочки разного цвета. Дети достают по одному кружочку, называют его цвет: «У меня красный кружок, у меня жёлтый кружок, у меня зелёный кружок». Все кружочки выставляются на доске.

Дети отвечают на вопрос: «Что у меня выставлено на доске?» (Круги). Аналогичные игры проводятся с другими геометрическими фигурами. Для обобщения по признаку цвета проводится аналогичная игра с разными геометрическими фигурами одного цвета. Дети называют цвет фигур. Затем дети отвечают на вопрос: «Чем похожи все фигуры?» (Они красного цвета; или они все зеленые).

«Угостим куклу Машу чаем»

Цель: формирование умений наблюдения предметов или их изображений, обобщения, самоконтроля.

Ход игры: к детям в гости приходит кукла Маша. Дети предлагают ей сесть за стол, попить чаю. Для этого накрывается стол. Дети называют предметы чайной посуды. В конце игры дети отвечают на вопрос: «Что мы с вами красиво расставляли на столе?» (посуду).

«Оденем куклу на прогулку»

Цель: формирование умений наблюдения предметов или их изображений, обобщения, самоконтроля.

Ход игры: В этой игре закрепляется порядок одевания, названия предметов одежды и соответствующее слово. Для закрепления обобщающего слова «мебель» детям предлагается игра «Поможем кукле Маше устроить себе комнату». В данной игре дети помогают выбрать кукле мебель в соответствии с её назначением, отвечая на вопросы: что нужно купить кукле Маше, чтобы спать, чтобы сидеть, чтобы обедать, пить чай. Затем мебель расставляется в кукольной комнате. Подводится итог: «Ребята, что же мы сегодня помогли купить кукле Маше?» (кровать, стул, стол, диван, шкаф). «Как это все назвать одним словом?» Когда дети научатся обобщать конкретные предметы и их изображения на картинке, переходит к обобщению без использования наглядных средств.

«У куклы Маши новый шкаф»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: машинка, шкаф (игрушечный), одежда для кукол, куклы.

Ход игры: Воспитатель везет на игрушечной машине шкаф. Останавливает машину рядом с уголком для кукол и объявляет: «Из мебельного магазина на грузовой машине привезли новый шкаф. Куда выгружать? «Дети подбегают к машине, воспитатель просит мальчиков помочь с разгрузкой, а девочек— выбрать место для шкафа. Хвалит покупку обсуждает с детьми, хороший ли шкаф привезли куклам. Дети вместе с педагогом рассматривают его, открывают дверцы, обсуждают, что можно положить в шкаф.

Воспитатель (куклам): Куколки, мы купили в магазине шкаф для вашей новой подружки. Теперь (ИМЯ) может хранить там свои наряды. Маша, у тебя много помощников, они соберут твою одежду (Обращается к детям.) Поможем Маше? Коля, что положим на полочку? Шапку? Вот, Маша, у (ИМЯ) на полочке шапка лежит, и у тебя теперь тоже. (ИМЯ), обувь куда поставить? Помоги нам, пожалуйста, принеси сапожки. А куртку куда? Повесим на вешалку. Смотри, Маша, все на своих местах: и одежда, и обувь в шкаф. Можешь собираться на прогулку

«Медвежонок чинит автомобиль»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: медвежонок, машина, игровой набор «Инструменты».

Ход игры: Воспитатель начинает игру: берет медвежонка и ставит возле машинки.

Медвежонок. Сегодня я поеду в гости, меня приглашал к себе зайка. Заведу мотор. Рр—р... Ой, что—то он не заводится. В чем дело? Попробую еще раз. Р-р-р... Опять заглох. Что делать? Почему не заводится моя машина? Она сломалась? (Плачет.)

Воспитатель (говорит сам с собой). Медвежонку сегодня не везет. Машина не слушается его, не заводится. (Обращается к ребятам.) Водители, у вас есть инструменты для ремонта? (ИМЯ), дай мне гаечный ключ. Спасибо. Вот, медвежонок, гаечный ключ. Я покажу тебе, как надо крутить. (ИМЯ), помоги ему подкрутить гайку. Хорошо получается. А еще надо вот здесь постучать. (ИМЯ), дай-ка молоточек. Стучи. А медвежонок пока возьмет машинное масло и смажет детали. Все, готово. (ИМЯ), заводи мотор. Медвежонок,

подтолкни машину. Р-р-р... Р-р-р... Мотор зарычал, загудел, зафырчал: р-р-р... Р-р-р... У-у-у.. Фыр-р-р... Медвежонок вас благодарит. Спасибо, ребята. Медвежонок. Я поехал в гости! До свидания! (Поет.)
Ты гуди сильнее, мотор. Я —умелый шофер. Надо — влево руль кручу, Надо— гайку подкручу, дам сигналу погудеть— должен все шофер уметь.

«Зайка барабанщик»

Цель: Развитие зрительного и слухового внимания)

Ход игры: Педагог произносит стихи, показывает движения с игрушкой, бьёт в барабан, двигая его в разных направлениях

Трам -пам-пам, трам –пам-пам –

Зайка бьёт в барабан.

Трам -пам-пам, трам –пам-пам –

Кто бьёт в барабан?

Воспитанники следят за действиями педагога и повторяют движения.

«Ласковое имя»

Цель: формирование положительной самооценки и самопринятия, знакомство.

Ход игры: Один из детей - водящий - встает в центр круга. Дети, передавая друг другу мяч, называют ласковую форму имени водящего. Он последним получает мяч и называет ту ласковую форму своего имени, которая ему понравилась. Упражнение продолжается до тех пор, пока в центре круга не побывает каждый ребенок.

Вариант: Дети, передавая друг другу мяч, называют ласковую форму своего имени. Когда все дети назовут ласковые имена, мячик пойдет в обратную сторону. Нужно постараться не перепутать и бросить мяч тому, кто в первый раз бросил вам, а кроме того, произнести его ласковое имя.

Вариант: «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно»

«Помой куклу»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: кукла, таз, вода.

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к кукле, спрашивает:

Ах ты, девочка чумазая,

Где ты руки так измазала?

Затем говорит детям.

-Кукла Маша испачкалась. Надо её выкупать. Что нам для этого нужно?

Когда мытьё куклы закончено, воспитатель предлагает (ИМЯ) вытереть её полотенцем.

-Кукла стала чистой.

Затем куклу одевают и укладывают спать.

Игру можно повторить 2-3 раза с привлечением детей, у которых низкий уровень игровых умений и навыков.

«Веселый счет»

Цель: формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Ход игры: для проведения этого упражнения заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Группа делится на 2 команды. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула.

Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: $16+5$. На стулья рядом с ведущим должны сесть участники, у которых в руках карточки с цифрами 2 и 1, так как сумма 16 и 5 равна 21. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

«Сравни предметы»

Цель: формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Ход игры: Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Воспитанники должны правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

«К нам приехал доктор»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: игрушки — зайка, мишка, кукла, ежик, халат, игровой набор «Больница».

Ход игры: Воспитатель показывает на сидящие на диване игрушки — зайку, мишку, куклу, ежика—и говорит: Какая очередь в больнице! Зверята, вы все заболели? Но доктор уехал к больным, а больше врачей нет. Что делать? Нам срочно нужен доктор. Кто будет лечить больных? (ИМЯ), ты будешь доктором? Полечишь больных зверюшек? Надевай халат. Теперь ты доктор. Зови больных в кабинет.

«Доктор» слушает больных, смотрит горло, дает лекарства.

Воспитатель. доктор, у нас в больнице есть кабинет, где греют ушки, носик. Я — медсестра, делаю уколы. Ваши больные будут приходить ко мне.

Проводится прием больных. Медсестра помогает врачу: выписывает рецепт, греет приборами уши, нос, делает уколы.

Воспитатель говорит: Я должна уйти домой, моя работа закончилась. Кто будет медсестрой? (ИМЯ), иди работать за меня. Приводите к (ИМЯ) кукол лечиться. Она делает уколы хорошо, совсем не больно.

Игра продолжается.

«Пришла посылка»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: коробка, игрушечные овощи, фрукты.

Ход игры: Воспитатель приносит посылку и сообщает детям, что она пришла. Говорит: «Коза любит своих козлят, поит их молоком, охраняет от волка. Коза прислала детям свежей сметаны. Что мы козочке пошлем? давайте пошлем ей яблоки в посылке. Воспитанники берут шарики и кладут в посылку. Козочка обрадуется, угостит своих козлят.

Воспитатель отдает детям посылку, и они играют самостоятельно: кладут в нее разные подарки (для бабушки, для мамы, для кукол).

«Что общего?»

Цель: формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор карточек с рисунками (их должно приходиться по 5 на каждого игрока + хотя бы еще по 1 для игрока для колоды)

Ход игры: Каждому ребенку раздается по 5 карточек, остальные складываются в колоду. Первый ребенок вытягивает из колоды любую карточку и кладет ее рисунком вверх. Затем он сравнивает свои карточки с той, которая лежит на колоде. Если ему удастся найти сходство, он кладет свою карточку на стол и вслух поясняет, чем похожи рисунки. Тогда этот ребенок имеет право сделать следующий ход. Но теперь рисунки на оставшихся 4 карточках он сравнивает с рисунком на той, которая лежит на столе.

Если нужную карточку среди своих найти не удастся, ребенок берет дополнительную из колоды, а право хода переходит к следующему ребенку.

Выигрывает тот ребенок, который сможет первым выложить на стол все свои карточки.

«Дерево, лист, плод»

Цель: формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Материал: Коробка с двумя отделениями; Карточки с изображением и названием различных деревьев (ель, сосна, дуб, клен, липа, яблоня, вишня, груша, кокосовая пальма); Карточки с изображением листьев этих деревьев; Мелкие игрушки или естественные плоды этих деревьев.

Ход игры: Ребенок выбирает карточку с деревом и подбирает к ней карточку с листом и плод.

«Собрать фигуру»

Цели: формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Материалы: комплекты разрезных геометрических фигур по числу участников.

Необходимое время: 20-25 минут.

Ход игры: Каждому участнику выдается комплект разрезных геометрических фигур, необходимых для того, чтобы собрать все эталонные фигуры. После этого ведущий демонстрирует первую фигуру собранной, разрушает ее на глазах учащихся и просит детей собрать такую же из тех деталей, которые у них есть. Последовательно демонстрируются все эталонные фигуры, которые дети должны собрать самостоятельно, без опоры на образец. Важно каждый раз убирать эталонную фигуру после ее демонстрации, не оставляя ее для соотнесения и копирования в то время, когда дети решают мыслительную задачу. Так как дети с нарушением интеллекта выполняют это задание с разной скоростью, целесообразно перейти к индивидуальному показу эталонов, что позволит сохранить интерес участников к данному упражнению.

«Что надеть на ножки»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: кукла, одежда, обувь для куклы

Ход игры: Воспитатель обращается к кукле, стоящей босиком: Маша, почему у тебя босые ножки? Ты можешь замерзнуть! Некому тебя пожалеть. Где твоя мама? (ИМЯ), это не твоя дочка бегаёт босиком? Потом с ней хлопот не оберешься: горлышко заболит, температура поднимется, гулять нельзя будет. ((ИМЯ) подходит к кукле и берет ее на руки.) Где ее обувь? Нет? Тогда надо идти в магазин. Пойдем подберем твоей дочке ботинки. Я работаю в магазине обуви. Там много товара. Бери сумку.

Воспитатель и девочка идут в магазин.

Продавец (воспитатель). В нашем магазине вы можете подобрать все, что хотите. Какую обувь вы хотите купить? Ботиночки?

Покупатель (ребенок). да.

Продавец. Вам больше нравятся красные или белые ботинки?

Покупатель. Красные.

Продавец. Примерьте ботиночки вашей дочке. Подошли они ей?

Покупатель (примеряет кукле ботинки). Подошли.

Продавец. Спасибо за покупку. Вы довольны?

Покупатель. Да. Спасибо.

«Подбери посуду для кукол»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал: Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Подготовка к игре: Наблюдения за работой няни, воспитателя

Ход игры: Воспитатель ставит на стол три куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель говорит, как он называется. Потом спрашивает об этом предмете у детей. Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна?». Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне.

После этого педагог спрашивает каждого из детей, кем бы он хотел сейчас быть: поваром, няней или девочкой, собирающейся обедать. Предлагает детям самим поиграть.

«Подарки детям»

Цель: формирование умений наблюдения предметов или их изображений, обобщения, самоконтроля.

Ход игры: Детям приходит посылка с игрушками одинакового цвета. Игрушки раздаются детям, дети их рассматривают, затем отвечают на вопрос: «Чем похожи ваши подарки?»

Аналогичную игру можно провести с игрушками, похожими по величине (например, детям раздаются маленькие игрушки). Формирование обобщающих понятий «одежда», «посуда», «игрушки», «мебель» происходит в повседневной жизни и в специально организованных играх. Приведём некоторые из них.

«Поможем Лунтику»

Цель: формирование умений наблюдения предметов или их изображений, обобщения, самоконтроля.

Ход игры: к детям приходит Лунтик и приносит из дома свои игрушки. Он говорит, что они ему надоели, потому что он не знает, что с ними делать. Игрушки раздаются детям, и им предлагается рассказать о каждой игрушке и ответить на вопрос, что с ней можно делать? Все дети говорят, что с ними можно играть. Педагог говорит: «Ребята, вы сказали, что со всеми этими предметами можно играть, значит, это все... (игрушки). Что же принёс нам Лунтик? (игрушки).

«Кукла»

Цель: Закрепление знаний о разных видах посуды, формирование умения использовать посуду по назначению. Воспитание культуры поведения во время еды. Закрепление знаний о названиях одежды. Закрепление у детей навыка правильно в определенной последовательности раздеваться и складывать свою одежду.

Игровой материал: Куклы, игрушечная посуда, картинки с изображением элементов картины «Игра с куклой».

Подготовка к игре: Рассматривание иллюстрации «Игра с куклой».

Игровые роли: Мама, повар, няня.

Ход игры: Подготовка к игре начинается с рассматривания картины «Игра с куклой». Дети сидят за двумя-тремя сдвинутыми в линию столами, лицом к воспитателю. Рассматривают картину, называют то, что видят («Купают куклу», «Девочка купает», «Смывает с куколки мыло», «Мальчик держит полотенце, чтобы вытереть куклу»).

После этого воспитатель обращается к детям: «Перед вами картинки (лежат изображением вниз), переверните их. Посмотрите на свои картинки и скажите, у кого ванночка, у кого мыло? у кого колготки?» Ребенок, нашедший нужную картинку, кладет ее около большой картины.

Вот и помогли мы девочке в белом фартуке. Все приготовили для того, чтобы выкупать куклу».

Педагог предлагает вниманию детей рассказ по этой картине: «Решили дети выкупать куклу. Принесли табуретку, поставили на нее ванночку, налили в ванночку теплой воды. Рядом, на красную скамеечку, положили зеленую губку и мыло. Раздели куклу. Одежду ее аккуратно разложили на большом стуле, а малюсенькие синие ботиночки поставили под стул. «Сейчас, сейчас, потерпи еще немножко, — уговаривает куклу девочка в белом фартуке. — Смою с тебя мыло, а потом сухо-насухо вытру. Видишь, (ИМЯ) рядом стоит, большое белое полотенце в руках держит...».

Воспитатель может использовать различные варианты игр с куклами

«Мойка машин»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: машина, таз, вода.

Ход игры: Воспитатель подходит к детям, играющим в машинки, и говорит:

«Хорошо ездит твоя машина, (ИМЯ), но, по-моему она немного запылилась. У меня есть шланг, можно полить ее водой, помыть. Машина любит, когда ее моют, ухаживают за ней. Тебе нужна тряпочка или мочалка? Намочи тряпочку протри дверцы, кузов, стекла. Машина высохла, засияла. Вот какой у нее заботливый водитель!»

«Дай название».

Цель: формирование умений наблюдения предметов или их изображений, обобщения, самоконтроля.

Организация: игра может проводиться как индивидуально, так и фронтально; перед школьниками на столе лежат либо предметы, относящиеся к одной группе, либо их изображение (например, игрушки – мячик, матрёшка, кукла, машинка).

Ход игры: педагог предлагает рассмотреть предметы (или их изображение) и дать им общее название. Неправильные ответы разбираются.

«Построим башенку для принцессы»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: кукла-принцесса, кубики/конструктор

Ход игры: Воспитатель приносит в группу красивую куклу-принцессу, сажает ее на стульчик и говорит ей: «Принцесса, скоро будет построен ваш дом. Надо выбрать хорошее место. Позову-ка я строителей. Кто будет строить дом для принцессы? (ИМЯ) и (ИМЯ), вы знаете, где будет стройка? Тогда найдите нам подходящее место, где будет дом для принцессы. (Девочки находят место для дома.) Теперь нам нужны строительные материалы. (ИМЯ) и (ИМЯ), помогите нам, выберите, пожалуйста, все, что нужно для стройки. А что нам нужно? (дети называют материалы: кирпичи, доски, камни, песок.) дети, ВЫ будете строителями. Постройте хороший дом, похожий на башню. Дети вместе с воспитателем строят башенку, используя строительный набор и подручные материалы. В конце игры воспитатель показывает новый дом принцессе и говорит: «Это ваш новый дом — башня. Вы довольны, принцесса? Хорошо постарались наши строители! Они могут строить и другие красивые дома.