

## Спрячь мышку от кошки.



*Цель:* Учить различать цвета.

*Оборудование:* Плоскостные домики из картона, окрашенные в разные цвета. Плоскостное изображение кошки и мышки.

*Словарь:* Кошка (мяу – мяу), мышка (пи – пи –пи), домик, дверь, хорошо, спрятать.

### *Ход игры.*

#### *1. Орг. момент.*

Загадки: Мохнатенькая, усатенькая,

Молоко пьёт, песенки поёт.

(Кошка)

Живёт в норке – грызёт корки,

Кошки боится.

(Мышка)

#### *2. Работа по теме.*

Появление мышки (пицит). Мышка просит спрятать её от кошки в домик. Надо закрыть дверь домика, а то кошка найдёт мышку: «Надо найти дверь такого цвета, как домик». Ребёнок прячет мышку в домик, подбирает дверь такого цвета, как домик. Потом появляется кошка, бегаёт вокруг домика, ищет мышку, но не находит.

#### *3. Итог.*

Обратить внимание, что ребёнок хорошо спрятал мышку, правильно подобрал двери к домикам (все домики и двери одинаковые – одного цвета).

## Найди цветок для бабочки.



*цель:* Учить различать цвета (обозначать результат словами «такой», «не такой»).

*Оборудование:* Цветы, вырезанные из картона разного цвета. Бабочки, вырезанные из картона.

*Словарь:* Бабочка, цветок, смотри, слушай, такой же, не такой же.

*Ход игры.*

*1. Орг. момент.*

Педагог просит ребёнка закрыть глаза. На столе педагог раскладывает бабочек и цветы. Просит ребёнка открыть глаза. И говорит, что на поляну цветов прилетело много красивых бабочек.

*2. Работа по теме.*

Рассматривание бабочек. Рассматривание цветов.

Объяснение педагогом задания: «Бабочки хотят найти свои цветы – сесть на такой цветок, чтобы их не было видно, и никто не смог бы их поймать». Педагог даёт образец (показывает): «Жёлтая бабочка села на жёлтый цветок».

*3. Итог игры.*

Оценка деятельности ребёнка.

### **Помоги Ёжику собрать грибы.**



*Цель:* Различать цвета, знакомить с названием цветов, развитие мелкой моторики.

*Оборудование:* Ёж, грибы на липучке, картинки с нарисованными грибами.

*Словарь:* Ёж, грибы, шляпка, хорошо, название цвета: красный, жёлтый, оранжевый.

*Ход игры.*

*1. Орг. момент.*

Педагог спрашивает детей, кто был в лесу (что растёт в лесу: деревья, ягоды, грибы), какие животные собирают грибы (белочка, ёж).

*2. Работа по теме.*

К детям приходит Ёж, он просит помочь ему собрать грибы.

1 вариант: Педагог показывает ребёнку картинку с изображением гриба и говорит, что ребёнок должен собрать все грибы такого цвета, какого цвета шляпка на картинке нарисована.

2 вариант: Педагог просит детей собрать грибы только те, у кого красная шляпка, жёлтая шляпка (т.е. по словесной инструкции).

*3. Итог игры.*

Оценка деятельности ребёнка.

Ёж благодарит ребёнка, что он помог ему собрать грибы. Педагог поощряет детей: «Смотрите, сколько собрал Ёж грибов, давайте скажем, какого цвета они» (ребёнок называет цвет). Можно посчитать, каких грибов больше: красных, жёлтых, оранжевых.

### Воздушные шарики.



*Цель:* Учить различать разные цвета, выбирать цвет по образцу, развитие внимания.

*Оборудование:* Картинка с изображением медведя, зайца. Разноцветные шарики, вырезанные из картона.

*Словарь:* Мишка, зайчик, воздушный шарик, ниточка; название цвета.

#### *Ход игры.*

##### *1. Орг. момент.*

Работа над развитием мелкой моторики.

Пальчиковая гимнастика.

Надуваем мы шар,

Надуваем большой –

Вдруг, шар лопнул –

Воздух вышел,

Стал он тонкий и худой.

(Соединяем пальчики обеих рук).

##### *2. Работа по теме.*

Рассматривание картинки с изображением мишки и зайца. Педагог говорит, что у них улетели воздушные шарики, надо помочь животным: «Найти шарик такого же цвета, как ниточка. Зелёная ниточка – зелёный шарик».

##### *3. Итог игры.*

Оценка деятельности ребёнка.

Педагог спрашивает у ребёнка: какого цвета шарики у Мишки, у Зайчика. У кого больше шариков?

## Разноцветные поезда.



*Цель:* Различение цвета, развитие мелкой моторики.

*Оборудование:* 2 поезда, 2 вагона, вырезанные из цветного картона.

*Словарь:* Поезд – чух – чух – чух, вагон, такой же, не такой, одинаково.

*Ход игры.*

1. *Орг. момент.*

Педагог говорит: Чух-чух-чух – вот поезд наш едет,  
Колёса стучат – чух – чух –чух.  
(демонстрация поезда с вагоном).

2. *Работа по теме.*

Рассматривание поезда, вагона: «Это поезд. А это вагон. У поезда есть колёса, окна. Поезд красного цвета, а вагон - какого цвета? (красного). Поезд и вагон одного цвета. Одинаково». Потом педагог отцепляет вагон от поезда, даёт другой поезд и вагон. Просит ребёнка прикрепить вагон к поезду: «Собери одинаково. Одного цвета должен быть вагон и поезд».

3. *Итог игры.*

Педагог обращает внимание, что один поезд красного цвета и вагон красного цвета – «одинаково». Другой поезд синего цвета и вагон синего цвета – «одинаково».

## Лото (узнавание цвета).



*Цель:* Учить различать разные цвета, продолжать выбирать цвет по образцу.

*Оборудование:* листы лото разных цветов с двумя прорезями, вкладки таких же цветов.

*Словарь:* У меня такой, цвет, правильно, название цвета, смотри внимательно.

### *Ход игры.*

1. *Орг. момент.*

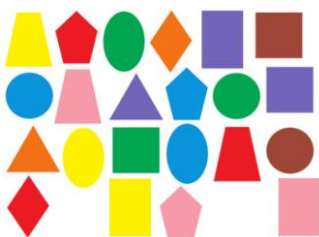
2. *Работа по теме.*

Педагог раздаёт детям листы лото. Потом педагог поднимает по одной маленькой карточке (вкладке) и спрашивает: У кого такая? (такой цвет?) Можно спросить, правильно ли ребёнок выбрал цвет.

3. *Итог игры.*

Оценка деятельности ребёнка: «Смотри внимательно, какой у тебя цвет? - А я какой показала?»

### **Сделай дорожку.**



*Цель:* Закреплять знание названий форм, последовательно передвигать предмет по намеченному пути.

*Оборудование:* Зайчик, вырезанный из картона. Большой лист с контурным изображением геометрических фигур. Геометрические фигуры, вырезанные из картона (трафареты).

*Словарь:* заяц, дорожка, название геометрических фигур.

### *Ход игры.*

1. *Орг. момент.*

Педагог спрашивает у детей, какие они знают геометрические фигуры. Дети называют.

2. *Работа по теме.*

Педагог объясняет: «Зайчику нужно пойти в лес, давайте ему поможем – сделаем дорожку». Дети рассматривают дорожку, на которой нарисовано контурное изображение геометрических фигур. Педагог обращается к каждому ребенку: «Ты должен назвать эти геометрические фигуры». Ребёнок называет форму (геометрическую фигуру) и накладывает на контурное изображение трафарет.

3. *Итог.*

Оценка деятельности каждого ребёнка: «Зайчик рад, что ты ему помог – сделал дорожку». «Давайте ещё раз назовём геометрические фигуры».



## Куда пойдёт Зайчик.



*Цель:* Та же.

*Оборудование:* Заяц, вырезанный из картона. Большой лист бумаги с изображением домика, леса, геометрическими фигурами. Карточки с изображением разных форм (геометрических фигур).

*Словарь:* Зайчик, дом, лес, дорожка, название форм (геометрических фигур).

*Ход игры.*

### *1. Орг. момент*

Угадайте, кто к нам сегодня в гости пришёл:

Длинные уши, любит морковку. (Заяц).

### *2. Работа по теме.*

Рассматривание дорожек: «Зайчик к домику пойдёт по этой дорожке – посмотрите внимательно, на ней расположены формы: сначала треугольник, потом какая форма? (круг), а потом – квадрат. А в лес по этой дорожке – на ней расположены формы, сначала – круг, потом какая? (квадрат), а потом – треугольник. Дорогу нам покажут эти карточки, на них нарисованы разные формы, мы берём их, называем, какая форма и говорим, куда пойдёт зайчик».

Если ребёнок берёт карточку и называет форму, а на дорожке этой формы нет, то он берёт следующую или пропускает ход.

### *3. Итоги игры.*

Оценка деятельности ребёнка.

Обратить внимание, знает ли ребёнок название форм (геометрических фигур).

## Зоопарк.



*Цель:* Продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов, учить соотносить их по величине зрительно и путём наложения.

*Оборудование:* Домики, вырезанные из картона. Животные, вырезанные из картона (жираф, слон, черепаха).

*Словарь:* Зоопарк, домик, животные: жираф, слон, черепаха; большой, маленький, высокий.

*Ход игры.*

*1. Орг. момент.*

Педагог загадывает загадки:

Быстро прячется от страха

В панцирь твёрдый... (Черепаха)

Вот так шея! Выше шкафа!

У пятнистого... (Жирафа).

Поднимает хобот он...

Кто же это? Это... (Слон).

(когда дети отгадывают загадки, педагог показывает животных).

*2. Работа по теме.*

Педагог говорит, что все эти животные живут в зоопарке: «Им привезли новые дома, надо помочь зверям правильно найти свой домик». Затем показывает детям домики. Дети рассаживают зверей по клеткам, зрительно соотнося их по величине (жираф высокий – ему высокий дом нужен, черепаха меньше всех и домик ей маленький нужен).

*3. Итог игры.*

Оценка деятельности педагогом. Можно попросить детей, чтоб они свои нарисовали домики для этих животных.

