|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Подбери одежду**»  **Дидактическая задача**. Учить детей различать визуально и на ощупь разные материалы; отбирать по этому признаку одежду для кукол.  **Игровое правило**. Подобрать одежду правильно, не перепутать.  **Ход игры**  Воспитатель приносит в группу кукол Варю и Борю. Говорит детям: «Куклы не могут найти свою одежду. После прогулки Варя и Боря бро­сили одежду на диванчик и забыли про нее». Просит детей помочь куклам.  Проводится игра «Подбери пару». Дети должны отобрать одежду для каждой куклы и сложить в отдельный шкафчик (коробку). У Вари на голове шапочка в полоску из шерсти, У Бори —синяя кепка из ткани. Дети отбирают одежду (шарф, пальто, брюки, платье, кофту): из шер­сти в полоску—для Вари, из гладкой синей ткани —для Бори и укла­дывают в шкафчики.  Куклы благодарят детей и поют песенку:  Мы сегодня очень рады —  Все в шкафу висит, как надо:  Там и платье, и пальто.  Не ругает нас никто.  Воспитатель (показывает).  Отобрали мы для Вари Шарф из полосатой ткани.  У Бори шарф красивый,  Темно-темно-синий. | **Игра «Кто за елкой»**  **Дидактическая задача**. Учить детей называть животных и выделять их характерные особенности.  **Игровая задача**. Угадать, какие звери пришли встречать Новый год.  **Игровое правило**. Звери не покажутся, если их назвали неверно.  **Ход игры**  Воспитатель показывает детям рисунок, на котором изображена елка, из-за которой высовываются хвосты зверей: лисы, зайца, вол­ка. Сообщает, что звери пришли к елке встречать Новый год и стали обсуждать, какие подарки приготовил для них Дед Мороз. Звери спря­тались за елкой и громко спорят, какие у них будут подарки. Воспи­татель просит детей отгадать, кто спрятался за елкой.  Дети вместе с воспитателем рассуждают и обнаруживают, что по хвостам можно узнать зверей. На предыдущих занятиях малыши уже познакомились с этими зверями и узнали их основные приметы: у ко­го короткий хвост, у кого длинный и пушистый и т.д. Дети отгады­вают спрятавшихся зверей и называют их. Если зверя отгадали пра­вильно, то он «выходит» из-за елки (воспитатель выставляет игрушку на стол) и здоровается с детьми. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Что растет на огороде»**  **Дидактическая задача.** Учить различать овощи по вкусу и по внеш­нему виду.  **Игровая задача.** Угадать, какие овощи ежик положил в суп.  **Игровое правило.** Доставать овощи и определять их по вкусу, рас­смотрев их внешний вид и наощупь.  Ход игры  Воспитатель приносит в группу ежика и говорит: «Ежик вырас­тил на своем огороде урожай овощей. Ежик хороший повар. Он ре­шил сварить суп. Порезал овощи, сложил в кастрюлю, а потом по­шел звонить по телефону. Когда ежик вернулся, то не смог вспомнить, какие овощи он резал на дощечке. Помогите ежику узнать овощи для супа».  Воспитатель дает детям попробовать порезанные овощи: мор­ковь, капусту, репу. Овощи можно сложить в глубокую кастрюлю, чтобы дети брали овощ, не видя его, на ощупь и определяли на вкус. | **Игра «На нашем участке»**  **Дидактическая задача.** Учить детей ориентироваться на участке дет­ского сада, называть знакомые предметы, выполнять поручения. **Игровая задача.** Познакомить ежика с участком детского сада. **Игровое правило.** Не перепутать названия предметов; придумать поручение (по подсказке воспитателя).  Ход игры  ***Игра проводится на прогулке.***  Воспитатель «замечает» возле веранды ежика (игрушка) и сообща­ет об этом детям. Ребята обступают ежика, рассматривают его.  Педагог просит детей познакомить ежика с участком и показать все самое интересное вокруг. Дети по очереди берут ежика и показы­вают ему все, что хотят, называя предмет: веранда, горка, песочница, спортивные сооружения, качели и т.д. Ежик, чтобы «запомнить бы­стрее», дает детям поручения: перенести ведерко из песочницы на ве­ранду; покачать на качелях куклу; потренировать мишку на перекла­дине; покопать лопаткой песок и сделать куличик. Он просит детей дать и ему поручения. В конце игры ежик дарит детям несколько яб­лок, которыми воспитатель угощает их в полдник. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Лошадка»**  **Дидактическая задача.** Активизировать речь детей, совершенство­вать понимание речи взрослого; учить звукоподражанию.  **Игровая задача.** Поиграть с лошадкой, показать свои игрушки.  **Игровое правило.** Не ошибаться, называя игрушки; выполнять по­ручения.  **Ход игры**  Воспитатель приносит в группу лошадку (игрушка) и показывает, как она скачет.  Воспитатель.  Я люблю свою лошадку,  Причешу ей шерстку гладко,  Гребешком приглажу хвостик  И верхом поеду в гости.  Лошадка поехала в гости. (Звучит веселая музыка, лошадка ска­чет.) Лошадка приехала к деткам в гости. Приехала к Саше. (Ло­шадка кивает ребенку.) Приехала к Маше... Угостим лошадку? Чем будем кормить? Саша даст лошадке зерна. (Воспитатель показыва­ет, затем ребенок подражает воспитателю — подставляет ладошки с воображаемым зерном.) Лена и Оля тоже дадут лошадке зерна... Лошадка очень довольна, говорит нам «спасибо». Как она кричит? «И-го-го!»  Дети показывают, как кричит лошадка. Лошадка подходит к детям поочередно, кивает головой.  Дети гладят лошадку, хлопают в ладошки; лошадка скачет.  Воспитатель заранее расставляет на столе несколько игрушек, за­тем предлагает детям показать лошадке свои игрушки. Дети показы­вают и называют игрушки. Если ребенок ошибается, то лошадка не­довольно бьет копытом.  Воспитатель. Устала лошадка, ей пора спать. Покачай лошад­ку, Оля. Покачай лошадку, Женя. Все, она спит. | **Игра «Зайчик и белка» («Кто и где?»)**  **Дидактическая задача**. Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве; совершенствовать понимание речи взрослого; расши­рять словарь.  **Игровая задача**. Угадать, где находятся игрушки; правильно опре­делить место, куда надо посадить игрушку.  **Игровое правило**. Не ошибаться в действиях.  **Ход игры**  Воспитатель подзывает детей к елочке, под которой сидит зайчик. Проводится дидактическая игра «Кто и где?»  Педагог спрашивает у детей: «Где сидит зайчик? *(Под елочкой.)* За­тем показывает на белку на ветке и спрашивает: «Где сидит белочка?» *(На елочке.)* Потом сообщает, что белочка поскакала за грибами и спрашивает: «Где она теперь?» *(За елочкой.)*  Воспитатель. Вдруг зайка увидел волка и убежал. Далеко он от елочки или близко? Почему? Белочка увидела грибок под елкой и сорва­ла его. Далеко она от елки или близко? Почему?  Воспитатель показывает инсценировку:  Белочка по веткам скачет сверху вниз,  Белочка, за ветки лапками держись.  Зайка, заинька косой, зайка прыгает босой,  Чтобы зайке не дрожать, надо тапочки связать.  Затем педагог вызывает детей по одному и предлагает инсцениро­вать действия с игрушками: птичка прыгнула на ветку, грибок растет под елочкой, матрешка стоит близко от домика, кукла сидит на ди­ване и др. Белка и зайка стоят на столике, и при неверных действиях малышей отворачиваются. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Коровка, дай молочка»**  **Дидактическая задача.** Совершенствовать интонационную вырази­тельность речи; развивать мелкую моторику рук.  **Игровая задача.** Попросить молочка.  **Игровое правило.** Не ошибаться, чтобы не сердить коровку.  **Ход игры**  Воспитатель показывает детям игрушечную корову, которая «пасет­ся на лугу». Предлагает ласково позвать корову: «Коровушка, буренушка, дай молочка».  Если дети зовут выразительно, то коровка отвечает: «Му-у-у! Мо­лока кому-у-у!» Ребенок «подставляет горшочек» (ладошки) и выпи­вает молочко. Если ребенок не достаточно выразительно и ласково просит, то корова отвечает: «Му-у-у! Не пойму-у-у!» Тогда ребенок про­сит молока еще раз.  *Вариант игры.* Таким же образом воспитатель может предлагать детям обратиться к барашку за шерстью, к курочке за яичком, к гу­сю за перышком. Ребята, получив подарок от животного, показыва­ют, что будут с ним делать: вязать носочки (круговые движения ру­ками); катать яичко (ладошка о ладошку); рисовать (движения руки в воздухе). | **Игра «Овощной магазин»**  **Дидактическая задача**. Расширять представления о форме и вели­чине; развивать навыки сравнения предметов.  **Игровая задача**. Быть хорошими продавцами, правильно отобрать овощи для покупателей.  **Игровое правило**. Не ошибаться при сортировке товара, не сердить директора ежика.  **Ход игры**  Воспитатель приглашает детей в новый овощной магазин. На при­лавке много товара: свекла, картошка, морковь, помидоры. Предла­гает детям поработать в магазине продавцами. Директор магазина ежик приглашает продавцов и дает им задание: разложить товар по корзинам так, чтобы покупатели могли быстро его купить: отобрать в корзины овощи круглой формы. Если дети ошибаются, ежик сер­дито фыркает.  *Вариант игры.* Можно предложить детям развозить овощи с овощ­ной базы на машинах по детским садам, магазинам (отбирать овощи только красного цвета; упаковывать овощи большей и меньшей ве­личины). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Строим дом»**  **Дидактическая задача**. Развивать представления детей о форме; учить соотносить количество (один —много).  **Игровая задача**. Построить домики для собачки и кошки.  **Игровое правило**. Выбрать строительный материал, который понра­вится собачке и кошке.  **Ход игры**  Воспитатель приносит в группу собачку и кошку (игрушки), со­общает, что эти животные хотят построить домики, и предлагает де­тям помочь в строительстве: «Собачка хочет домик из кирпичиков, кошка —из кубиков. Надо ехать в магазин строительных материалов. В магазине много товара».  Дети выбирают нужный материал среди кирпичиков, кубиков и шаров; нагружают товар в машину и везут, потом строят домики: из кирпичиков — собачке, из кубиков — кошке.  В ходе игры воспитатель спрашивает у детей: «Сколько кубиков в машине?» *(Много.)*  Снова спрашивает, когда кубики выгрузили и остался один кубик: «Сколько теперь стало кубиков?» *(Один.)*  Дети строят домики самостоятельно. Показывают собачке и кош­ке их домики. Животные радуются и весело пляшут. | **Игра «Разные кружки для зайца и лисы»**  **Дидактическая задача.** Развивать представления о цвете и форме.  **Игровая задача.** Отобрать коврики для зайца и лисы.  **Игровое правило.** Правильно отобрать коврики и погрузить на ма­шины соответствующих цветов.  **Ход игры**  Воспитатель приносит два домика и говорит детям, что один домик для лисы, другой—для зайца. Звери делают в домиках ремонт, купили мебель, а на пол решили постелить новые коврики. Предлагает детям помочь зверятам выбрать коврики —лиса и заяц любят коврики, похо­жие на кружки. Воспитатель показывает коврики: зеленые и красные (пластины из строительного набора или листочки цветной бумаги). Ли­сичке сразу понравились коврики красного цвета, зайцу —зеленого. Де­ти должны отобрать коврики и погрузить их для лисички — на красную машину, для зайки —на зеленую.  *Вариант игры.* Предложить детям отобрать коврики большие и ма­ленькие одного цвета; разных цветов. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Большие и маленькие мячики»**  **Дидактическая задача.** Учить различать цвет и величину (большой — маленький); развивать чувство ритма; ритмично проговаривать слова.  **Игровая задача.** Подобрать мячики для кукол.  **Игровое правило.** Правильно подобрать мячи по цвету и величине.  **Ход игры**  Воспитатель дает детям рассмотреть мячики разных цветов (синие, зеленые, красные, желтые) и разной величины (большие и маленькие). Показывает, как они подпрыгивают, и ритмично приговаривает:  Прыг да прыг,  Все прыг да прыг,  Спать наш мячик Не привык.  Воспитатель выносит две куклы — большую и маленькую — и говорит: «Большая кукла Оля ищет для себя мячик. Маленькая кукла Ира то­же хочет поиграть с мячом». Предлагает детям подобрать куклам мячи. Дети отбирают мячи нужной величины (большой кукле — большой мяч, маленькой кукле — маленький мяч). Кукла Оля капризничает: ей нужен мяч желтого цвета, такой, как ее юбочка. Кукла Ира тоже сер­дится: ей нужен мяч красного цвета, такой, как ее бантик. Воспита­тель предлагает ребятам успокоить кукол: подобрать им нужные мячи.  ­ | **Игра «Едут машины»**  **Дидактическая задача.** Развивать потребность в общении и взаи­модействии, показывать пример правильного разрешения конфликта, формировать доброжелательные взаимоотношения.  **Игровое правило.** Столкнувшись с партнером, следует извиниться и уступить дорогу, иначе не появится зеленый сигнал.  **Ход игры**: Воспитатель предлагает детям поехать кататься на машине. Дети берут в руки воображаемый руль, дают сигнал: «Би-би!», и едут, под­ражая шуму машины: «Ж-ж-ж» —под соответствующую характеру иг­ры музыку. Педагог поднимает красный кружок и громко сообщает: проезд закрыт. Дети ждут сигнала. Воспитатель поднимает зеленый кружок и сообщает: можно ехать. Дети едут дальше.  Затем воспитатель сажает детей на стульчики и показывает с по­мощью игрушек инсценировку «Упрямцы».  Две машины едут по мосту и неожиданно наталкиваются друг на друга. Один шофер (козлик) просит другого (барашка) уступить ему дорогу, но первый шофер не хочет уступать. Шоферы выходят на мос­тик, спорят, бодаются и падают в реку.  Воспитатель задает вопросы: «Что случилось с машинами? Кто вел эти машины? Как спорили барашек и козлик? Что случилось с ними потом?»  После инсценировки педагог снова приглашает детей покататься на машинах. Дети-«шоферы» должны не толкаться на дорогах, смо­треть на светофор, слушать сигнал: стоять или ехать. Если «маши­ны» сталкиваются, воспитатель показывает желтый кружок («спор»). Шоферы говорят друг другу: «Извините, проезжайте», и один усту­пает другому дорогу.  Воспитатель специально останавливает «машины», которые стал­киваются, и дает им возможность разрешить спор. После разреше­ния каждой спорной ситуации делает вывод: надо жить дружно, ус­тупать друг другу. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Вежливый медвежонок»**  **Дидактическая задача.** Формировать нравственные качества (веж­ливость, внимательность); учить проявлять заботу.  **Игровая задача.** Познакомиться с медвежонком Мишей.  **Игровое правило.** Внимательно слушать медвежонка и отвечать ему вежливо.  Ход игры  Воспитатель знакомит детей с медвежонком Мишей (показывает игрушку) и рассказывает о нем: «Миша любит встречать гостей. При встрече он говорит гостям „здравствуйте44, а когда они уходят, гово­рит „до свидания“. Когда гости хотят сесть, он подвигает им стул и говорит „пожалуйста, садитесь“. Когда в комнате становится жарко, он говорит гостю: „Вам не жарко? Открыть окно?“ Все называют Ми­шу вежливым медвежонком, и он очень этим гордится. С таким мед­вежонком все дружат, не ссорятся».  Затем дети подходят к медвежонку и по очереди беседуют с ним: здороваются, справляются о здоровье друг друга, просят са­диться, расспрашивают и т. д. В конце игры-знакомства дети го­ворят медвежонку ласковые слова («Ты хороший», «Я тебя люб­лю», «Приходи еще»). Если слова, сказанные ребенком, нравятся медвежонку, он приветливо машет лапой, если не нравятся, на­клоняет мордочку вниз (обижается). Затем дети «дарят» медвежон­ку песенку. | **Игра «Обидчивый цветок»**  **Дидактическая задача.** Учить выражать в словах, в интонации и в мимике ласку и внимательность.  **Игровая задача.** Помочь цветку расти красивым и крепким.  **Игровое правило.** Говорить цветку вежливые слова.  Ход игры  Воспитатель подводит детей к цветочному горшку, показывает цве­ток и сообщает: «Этот цветок такой красивый и большой, потому что его выращивала добрая хозяйка». Воспитатель демонстрирует детям, как действуют на цветок хорошие, ласковые слова: стебли расправля­ются, головка поднимается. Педагог говорит: «Этот цветок не выно­сит невнимательного,, грубого обращения. Если к нему обращаться без ласковых слов, то он вянет».  Дети при поддержке воспитателя играют с цветком: говорят с ним, употребляя вежливые и ласковые слова. Цветок покачивается, «ки­вает». Если ребенок про такие слова забывает, то цветок начинает вя­нуть (вздыхать). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Мамины помощники»**  **Дидактическая задача.** Учить проявлять заботу и внимание к маме.  **Игровая задача.** Помочь маме.  **Игровое правило.** Сказать (ясно и отчетливо), как нужно помогать маме, чтобы она была довольна.  **Ход игры**  Воспитатель спрашивает у детей, любят ли они своих мам. Затем спрашивает, кто как помогает маме, и предлагает рассказать об этом.  Проводится игра. На фланелеграфе расположена большая картин­ка, на которой изображены мама и дети. Воспитатель предлагает детям выбрать из лежащих на столе картинок те, которые показывают, как можно помочь маме: подмести пол, помыть посуду, убрать игрушки. Воспитатель обращается к ребенку: «Андрюша, скажи, как можно по­мочь маме?» Ребенок приносит картинку и объясняет, как можно по­могать маме. *(Мыть пол.)* Воспитатель и дети рассматривают ее. Дети по очереди подходят к педагогу с выбранными картинками. В конце игры воспитатель показывает картинку: дети дарят маме пирог.  Педагог и дети исполняют песенку «Пирожок» :  Пирожок, пирожок Испекли мы сами,  Пирожок, пирожок Мы подарим маме**.**  Затем воспитатель хвалит детей и приглашает поплясать под весе­лую музыку. | **Игра «Построим дом для мишки и зайчика»**  **Дидактическая задача**. Учить создавать постройки из различных строительных материалов; добавлять к постройкам соразмерные иг­рушки.  **Игровая задача**. Построить домики и дорожки для мишки и зай­чика.  **Игровое правило**. Определить, где чей домик.  **Ход игры**  Воспитатель приносит в группу большого мишку и маленького зай­чика (игрушки) и предлагает построить для них домики. Дети вместе с педагогом рассматривают и анализируют строительный материал: кир­пичики, призмы.  Затем воспитатель строит домик, объясняя способ конструирова­ния. Показывает детям, что домик мишки такой же большой, как и он сам. Домик зайчика должен быть таким же маленьким, как сам зайчик.  Дети берут игрушки и ставят рядом с домиками. Мишка и зайка просят детей построить дорожки к домикам. Дети строят дорожки: ши­рокую—к домику мишки, узкую —к домику зайки. |
| **Игра «Лесенка для белочки»**  **Дидактическая задача**. Учить строить по образцу, использовать иг­рушки для дополнения, обыгрывать постройки.  **Игровая задача**. Построить лесенку для белочки.  **Игровое правило**. Построить лесенку так, чтобы белочке было удоб­но прыгать.  **Ход игры**  Воспитатель приносит в группу белочку и показывает детям, как высоко она прыгает. Педагог спрашивает у белочки, где ей еще хо­чется поскакать. Белочка говорит о своем желании на ухо воспитате­лю. Педагог строит лесенку, а дети угадывают, что это такое. Воспи­татель сообщает детям, что белочка просила построить лесенку: ей хочется по ней поскакать, ведь в лесу лесенок нет. Показывает, как белочка скачет по ступенькам. Затем просит детей построить еще од­ну лесенку для белочки (по образцу, с помощью воспитателя).  Дети вместе с воспитателем строят лесенки. Затем педагог пока­зывает, как белочка скачет по ступенькам каждой лесенки. Белочка благодарит детей. | **Игра «Намотаем клубок ниток и подберем клубки по цвету»**  **Дидактическая задача**. Развивать слитные движения руки; воспри­ятие цвета.  **Игровая задача**. Намотать клубок, наполнить корзинку клубками одного цвета.  **Игровое правило**. Не ошибаться при складывании клубков в корзину.  **Ход игры**  Воспитатель показывает на фланелеграфе картинки и рассказыва­ет: «Жил у бабушки котенок. Он любил играть с клубками ниток. Ся­дет бабушка вязать шарфик — котенок тут как тут. Начинает прыгать,  трогать клубок лапками: клубок и разматывается. Давайте поможем бабушке намотать клубок ниток».  Проводится дидактическое упражнение «Намотаем клубок ниток». Педагог показывает детям, как нужно «наматывать клубок» (взять паль­цами карандаш и делать круговые движения на листе). Воспитатель подходит к каждому ребенку и, держа его за руку, рисует вместе с ним. Затем ребенок рисует самостоятельно.  Воспитатель предлагает детям сложить клубки в корзинку: прино­сит мячики красного и зеленого цвета («клубки») и просит ребят по­ложить их в разные корзинки. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Пошел дождик»**  **Дидактическая задача**. Учить связывать движения с художествен­ным образом.  **Игровая задача**. Угадать и изобразить, какой бывает дождик.  **Игровое правило**. Отобразить характер дождя в рисунке.  **Ход игры**  Воспитатель включает музыку дождя (монотонную, немного гру­стную). Дети вместе с педагогом определяют музыкально-художест­венный образ: «грустный дождь».  Проводится дидактическое упражнение «Грустный дождик—весе­лый дождик». Воспитатель предлагает детям нарисовать грустный дождь (на столах перед ребятами лежат заготовки, представляющие собой лист, расчерченный в виде окна).  Ребята делают рисунок карандашом, следуя задаче образного харак­тера: изобразить медленно идущий (редкий) дождь. Затем воспитатель включает музыку подвижного характера, и дети определяют новый му- зыкально-художественный образ: «веселый дождь». Педагог предлагает изобразить этот «веселый (частый) дождь».  Затем проводится дидактическая игра «Пошел дождь», в которой надо определить, какой дождь пошел. Воспитатель включает музыку, и дети, вслушиваясь в музыкальный образ, отражают его в своих ри­сунках. | **Игра «Украсим ковер для бабушки»**  **Дидактическая задача**. Формировать умение рисовать ровными и слит­ными движениями (линиями); закреплять представления о форме.  **Игровая задача**. Украсить ковер для бабушки.  **Игровое правило**. Отбирать и рисовать только узоры в полоску для бабушкиного ковра.  **Ход игры**  Воспитатель «приводит» в группу куклу Катю и говорит: «Катя шьет ковер для своей любимой бабушки. Она хочет выбрать рисунок для ковра. Давайте подскажем ей, каким рисунком можно украсить ковер».  Воспитатель предлагает детям выполнить рисунок красками. На обычном листе дети рисуют разные узоры. Кукла Катя предупрежда­ет детей о том, что ее бабушке больше всего нравятся ковры в поло­ску. Воспитатель предлагает детям украсить почти готовые ковры лю­бимым бабушкиным узором — полосками (раздает детям листы бумаги, на которых изображены ковры (контур). Дети рисуют узоры, потом дарят Катиной бабушке полосатые ковры.  *Вариант игры.* Воспитатель сообщает детям, что в магазин привез­ли разные ковры. Просит выбрать для бабушки ее любимый рисунок. Дети отбирают «ковры» из рисунков-заготовок, сделанных воспитате­лем (коврики в полоску и в горошек). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Нарядное деревце»**  **Дидактическая задача.** Развивать чувство цвета, закреплять приемы рисования кистью (прикладывние).  **Игровая задача.** Нарядить деревце.  **Игровое правило.** Отбирать краски определенного цвета (красного; красного и желтого).  **Ход игры**  Воспитатель говорит детям: «Сегодня мы отправимся на прогулку в лес. В лесу много деревьев, осенью они очень красивы. (Звучит спокойная музыка.) Вспомните, как вы гуляли по парку, какие де­ревья видели.  Воспитатель «находит» нарисованные листья и спрашивает, ка­кого они цвета. Потом показывает заготовку, вырезанную по форме дерева (однотонную), и говорит: «В лесу прошел дождь и смыл все краски. Надо нарядить деревья так, чтобы они стали снова краси­выми». Дети используют обычные листы бумаги. Они берут краску на кисть и прикладывают ее всем ворсом к бумаге — получается ли­сток. Воспитатель просит детей нарисовать листья красного цвета. Дети выбирают краску и рисуют листья на заготовках в форме де­ревьев.  *Вариант игры.* Дети по предложению взрослого («Нарисуйте листья только красного и желтого цвета») выбирают две краски и на одном дереве рисуют листья разных цветов. | **Игра «Рукавичка для мишки**  **Дидактическая задача.** Учить использовать разные техники нанесе­ния краски в процессе оформления заготовки, закреплять представ­ления о цвете.  **Игровая задача.** Нарисовать (выложить) узор.  **Игровое правило.** Украсить варежки Пятачка мозаикой красного цвета, варежки Кролика — мозаикой зеленого цвета.  **Ход игры**  В гости к детям приходит мишка (игрушка) и приносит свои ва­режки, которые ему совсем не нравятся.  Воспитатель показывает ребятам варежки (бумажные шаблоны без рисунка) и предлагает разрисовать их узорами, а потом подарить варежки мишке.  Дети украшают варежки пятнами, точками, линиями и показыва­ют готовые варежки мишке. Ему очень нравятся варежки. Он говорит, что его друзья, Кролик и Пятачок, тоже хотят иметь такие варежки. Мишка просит украсить варежки для его друзей: для Пятачка —мо­заикой красного цвета, для Кролика — мозаикой зеленого цвета.  Дети составляют узоры на двух больших варежках-основах (обве­денный фишками контур варежки). |