## Развивающие игры для младших дошкольников

1. **Игра: «Кто к нам пришел?»**

Цель игры - организовать детей, сблизить детей друг с другом, обогатить игровой и социальный опыт.

Описание игры и приемы ее проведения

Воспитатель рассаживает детей на стульчики и сообщает, что кним сегодня в го­сти будут приходить разные животные, а какие именно — об этом они должны догадаться сами. Он вызывает двух-трех детей (наиболее смелых и находчивых), отходит с ними в сторонку и тихонько,так, чтобы не было слышно остальным, договаривается, какого гостя будет изображать тот или иной ребенок. Педагог помогает каждому из них найти движения, соответствующие его роли, а также звукоподражания. Устанавливает очередность их выхода.

Вернувшись к остальным детям, воспитатель объявляет: «Вот идет первый гость, кто к нам пришел, покажись!» Выходит пер­вый гость. Если это собачка, ребенок подражает ее лаю («гав-гав-гав») и машет сзади рукой будто хвостиком, если котенок — мяукает и ложится на ковер на спинку, если петух - гордо под­нимает голову, машет согнутыми руками-крылышкамии громко кричит «кукареку!», а если пришла козочка — выставляет рож­ки и прыгает.

Дети отгадывают, кто к ним пришел, иласково, приветливо принимают гостя. Воспитатель старается дополнить образ жи­вотного, активизировать воображение всех участников игры и дает пример приветливого отношения к гостю: «Какая замеча­тельная собачка к нам пришла, какие у нее ушки, какой носик...» и т. д. Поиграв с собачкой, дети усаживают ее на стульчик. Раз­дается стук в дверь, и появляется следующий гость. После встре­чи третьего гостя воспитатель подзывает к себе других детей и распределяет между ними роли.

Игра повторяется до тех пор, пока каждый ребенок не побы­вает в роли гостя. В дальнейшем игру можно проводить иначе. Воспитатель раз­дает детям предметные картинки, на которых изображены зна­комые им животные или птицы: ворона, воробей, утка, гусь, со­бака, кошка, свинья, корова, лошадь и т. д., причем некоторые картинки могут повторяться. Положив свои картинки на стуль­чики изображением вниз, дети по очереди подходят к воспита­телю и сообщают, что изображено. Взрослый подсказывает ре­бенку движения, соответствующие образу, и помогает войти в свою роль. В остальном игра продолжается так, как описано выше.

**2. Игра: «Кто разбудил мишутку?»**

Цель: учить прислушиваться к окружающим звукам, развивать целенаправленное слуховое восприятие.

Описание игры и приемы ее проведения.

Вместе с воспитателем дети садятся на стульчики, расположенные полукругом. Один стул поставлен напротив сидящих детей, он остается свободным. Неожиданно для ребят взрослый приносит игрушечного мишку и предлагает познакомиться с ним. Педагог обращает внимание детей на мишкин наряд и сообщает, что Мишутка хочет поиграть с ними. Ведущий предлагает поиграть в такую игру: кто-то будет укладывать мишку спать, а кто-то его разбудит словами: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!»

«Давайте все вместе скажем эти слова», - предлагает взрослый. Дети хором повторяют слова. Взрослый, убедившись в том, что ребята запомнили текст, предупреждает, что будить мишку будет только тот, кого он назовет.

Ведущий подзывает к себе одного ребенка, передает ему мишку, предлагает сесть спиной к остальным детям на свободный стул и просит не поворачиваться, пока его не позовут. Взрослый объясняет, что убаюкивать мишку будет этот ребенок, а будить другой. «Мишка сам должен догадаться, кто его разбудил, подсказывать ему нельзя», - продолжает он.

Ведущий начинает рассказывать: «Настала ночь. Набегался, нагулялся наш Мишутка, устал. Давайте уложим его спать и споем ему колыбельную песенку: «Баю-баюшки-баю, Мише песенку спою. Баю-баюшки-бай-бай. поскорее засыпай». Взрослый вместе с детьми поет колыбельную песенку, а ребенок, сидящий к ним спиной, убаюкивает Мишутку. Ведущий продолжает: «Спит Мишутка, крепко спит и снится ему что-то вкусное-вкусное... Вот настало утро. Все уже давно встали, умылись, оделись. А наш Мишутка спит да спит. Надо его разбудить». Он указывает рукой на одного из ребят и, не называя его по имени, предлагает ему четко и достаточно громко произнести знакомые слова: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!» Взрослый просит детей соблюдать полную тишину («а то Мишутка не услышит и не узнает, кто его разбудил»), не подсказывать Мишутке. Чтобы облегчить детям выполнение этого правила, можно предложить им тыльной стороной ладони прикрыть рот («чтобы слова не выскочили»).

«Проснулся Мишутка? - спрашивают взрослый и дети. - А знаешь, Мишутка, кто тебя разбудил? Иди к нам и найди его».

Ребенок с мишкой подходит к детям, находит среди них того, кто произнес слова, и кладет мишкины лапы ему на плечи или усаживает мишку ему на колени. Все аплодируют мишке, а он кланяется. После этого участники игры вместе с воспитателем просят мишку сделать что-нибудь забавное. Например, топнуть ножкой или покружиться, попрыгать, а ребенок, получивший мишку, «помогает» ему (действует игрушкой).

Выбирается новый ребенок, который будет убаюкивать Мишутку, и игра начинается снова.

**3. Игра: «Ищи свой дом!»**

Цель: развивать восприятие цвета (учить различать цветовые тона путем сравнения образца с другим предметом).

Игровой материал: Для игры нужны разноцветные флажки (по одному каждого цвета) и таких же цветов кружочки (по числу детей). Дома (квадраты) чертятся на полу или на земле на таком расстоянии, чтобы дети могли наблюдать за действиями друг друга и участвовать в их оценке.

Описание игры и приемы ее проведения.

*Сюжетный вариант:* Игра проводится в просторном помещении или на участке. Чтобы заинтересовать ребят предстоящей деятельностью, нужно предварительно показать им игровой материал и предметы новых цветов (апельсин, морковку, шоколадку, коричневую варежку). Взрослый, не раскрывая значения этих предметов, располагает их на видном месте и обещает детям поиграть с ними в новую игру. В условленное время дети активно участвуют в подготовке к игре: вместе со взрослым расставляют стульчики, передвигают столы, помогают начертить на полу большие квадраты (четыре дома).

Ведущий предлагает детям сесть на стульчики, а сам садится перед ними за столик с приготовленными дидактическими материалами. Сначала он показывает детям флажки знакомых цветов и предлагает их назвать. Потом начинается знакомство с новыми цветами. Сделать это можно таким образом. Взяв в руки апельсин, спросить детей: «Что это такое?» Все конечно догадаются, что это апельсин. «А какого цвета этот апельсин?» — продолжает ведущий и, если дети затрудняются с ответом, говорит: «Он оранжевый. Посмотрите, есть на столе еще что-нибудь оранжевого цвета? (морковка, оранжевый флажок)». Затем таким же образом происходит знакомство с новым, коричневым цветом (при этом используются шоколадка, варежка, коричневый флажок).

«А теперь давайте играть», - предлагает взрослый. Дети встают в круг. Взрослый, находясь в его середине, надевает каждому участнику игры кружок какого-нибудь цвета. При этом ребенок должен называть цвет своего кружка. Ведущий предлагает каждому внимательно посмотреть на полученный кружок, запомнить его цвет и перевернуть на другую сторону. Объясняет правило: «Не трогать кружок и не открывать его, пока не будет сказано: ищи свой дом!»

Взрослый выбирает четырех детей, которым дает по флажку разных цветовых тонов (например: одному - красный, другому - синий, третьему - оранжевый, четвертому - коричневый). Каждый из этих детей занимает какой-нибудь дом (квадрат). «Вот какие красивые дома построили в нашем городе, - говорит ведущий. - А у вас есть разноцветные кружки. Это приглашения переехать в новый дом такого же цвета, как ваш кружок. Давайте собирать вещи и переезжать на новые квартиры!»

Ведущий показывает различные движения, имитирующие подготовку к переезду, а дети подражают ему. Например, все дружно стирают и чистят одежду, складывают ее, грузят мебель на воображаемую машину, садятся в нее сами и едут. Подвигаются по комнате (под удары бубна). По сигналу «Приехали!» все останавливаются, а дети, у которых флажки, поднимают их, чтобы были видны разные цвета.

«Ищи свой дом!» - говорит ведущий и просит детей вспомнить, какого цвета их кружки, перевернуть, посмотреть на них и поискать глазами флажки соответствующих цветов. Дети быстро занимают места в домиках и здороваются с соседями. Ведущий заходит в каждый дом и вместе с хозяевами флажков проверяет, все ли правильно нашли свой дом. Флажок переходит к «новоселам», которые берут его и начинают шагать по кругу. Затем хозяева флажков возвращаются в домики, а «новоселы», взявшись за руки, весело напевают: «Новый дом, новый дом, дружно в нем заживем!»

Ведущий предлагает ребятам поменяться кружками, и игра начинается сначала. Ее участникам предлагается новый вариант задачи на различение цвета.

*Соревновательный вариант:* Начало игры такое же, как и в сюжетном варианте. Дети встают в круг и закрывают глаза. Дети, стоящие в домах (квадратах), по указанию воспитателя бесшумно меняются местами и поднимают флажки. По сигналу «Ищи свой дом!» дети открывают глаза, сравнивают свои кружки по цвету с флажками и быстро занимают место в домиках. Кто первый нашел свой дом (это определяет взрослый вместе с детьми, держащими флажки), награждается аплодисментами и становится рядом с ведущим.

**4. Игра: «Где твой дом?»**

Цель: способствовать развитию целенаправленного, осмысленного восприятия формы геометрических фигур.

Игровой материал.Маленькие карточки (6x8 см) с изображением следующих геометрических фигур: круг, треугольник, квадрат и прямоугольник. Количество всех карточек должно со­ответствовать числу участников игры. Кроме того, нужны четыре большие карты с изображением тех же фигур.

Описание игры и приемы ее проведения

Игру можно прово­дить со всей группой как в помещении, так и на участке.

Воспитатель подзывает к себе четырех детей, дает каждому по большой карте с опознавательным знаком нового дома, в который бу­дут переезжать жильцы. Дети с картами занимают свои места (встают в круги, начерченные на земле). Остальные участники игры получают маленькие карточки - это приглашения переехать в новый дом. Воспитатель объясняет правило: каждый смотрит на свое приглашение, но никому его не показывает, чтобы никто не знал, в какой дом он собирается переезжать. На приглашении нарисована фигура, которая помо­жет найти дом. Чтобы не спутать свой дом с чужим, нужно вни­мательно рассмотреть все фигуры на домах и выбрать такую же, как на карточке. Тот, кто ошибется, в дом не попадет, так как его не пустят.

После этого некоторое время дети свободно двигаются по пло­щадке, изображая разные способы передвижения (кто на чем пе­реезжает - кто на машине, кто на поезде, кто на лошади ит. д.). Они еще не знают, где чей дом, так как большие карты им пока не показали. По сигналу воспитателя «Стоп!» дети с большими картами (хозяева) поднимут их, а дети, изображающие жильцов, должны будут остановиться, рассмотреть свои карточки, а потом поискать, где находятся такие же фигуры на домах.

После небольшой паузы воспитатель спрашивает: «Где твой дом?» После этих слов дети разбегаются по своим домам. Как только дом будет полностью заселен, все его жильцы поднимают карточки. Воспитатель и хозяева домов проверяют, в каком доме раньше собрались жильцы и все ли правильно нашли свой дом, отмечают победителей.

Затем взрослый собирает маленькие и большие карточки, вы­бирает новых хозяев, раздает новые приглашения и игра повто­ряется.

**5. Игра: «Приходите на лужок»**

Цель: Учить сравнивать и различать предметы по величине.

Игровой материал: Одноцветные пирамидки (с толстыми кольцами) всех имеющихся цветовых тонов. Количество пирамидок должно соответствовать числу участников игры. Кроме того, потребуется картонный круг диаметром 15- 20 см, окрашенный в яркий зеленый цвет.

Описание игры и приемы ее проведения.

По приглашению взрослого участники игры садятся за общий стол, на

котором заранее расставлены пирамидки. Каждый ребенок выбирает себе пирамидку того цвета, который ему больше нравится. Одну из пирамидок берет ведущий. На середину стола он кладет картонный круг зеленого цвета. «Это у нас будет лужок с зеленой травкой, сюда будут приходить колечки, чтобы поиграть», - объясняет он. По примеру взрослого дети разбирают свои пирамидки и выстраивают на столе перед собой колечки ровными рядами. Показывая образец игровых действий, ведущий берет самое маленькое колечко своей пирамидки, кладет его на середину лужка и говорит: «Приходите на лужок, становитесь в кружок!» Он предупреждает детей, что на лужок приглашаются только самые маленькие колечки, такие же, как его кольцо. Дети выбирают из своих колечек самые маленькие и кладут их вокруг лужка (по его окружности). Ведущий помогает красиво и равномерно разложить разноцветные колечки вокруг лужка, любуется вместе с детьми получившимся узором. Затем предлагает малышам проверить, те ли колечки пришли. Берет одно из колечек, накладывает его на колечко-образец в центре картонного круга и спрашивает, одинаковые ли они по величине. Те же действия выполняют дети с остальными колечками (каждый из них проверяет свое колечко).

Подражая взрослому, малыши произносят стихотворную фразу, сопровождая ее простыми действиями: колечки кружатся в одну и другую сторону, подпрыгивают на месте, разбегаются и собираются вместе. Потом ведущий предлагает одному из детей выбрать колечко любого размера и положить его в центр лужка. Все участники игры произносят слова: «Приходите на лужок, собирайтесь в кружок!» Затем каждый находит у себя колечко такого же размера, как в центре, и ставит его в общий хоровод. Игра повторяется. Все участники игры по очереди выбирают колечко-образец, ставят его в центр зеленого круга и приглашают колечки такой же величины собраться вокруг него.

**6. Игра «Прятки с игрушками»**

Цель игры - развивать у детей устойчивость внимания.

Игровой материал.Пять - семь игрушек. Это могут быть куклы, зайчик, мишка, лошадка, машинки (грузовик, автобус и пр.), игрушечная посуда (кастрюлька, сковородка), военные игрушки (самолет, ракета, танк) и т.д. Игрушки должны быть среднего размера (примерно 20-25 см в высоту), очень привлекательными и новыми для детей.

Описание игры и приемы ее проведения

Придя в детский сад, дети видят приготовленный им сюрприз: на отдельном столике стоят новые игрушки. «Это наши гости, — говорит воспитатель, — давайте поиграем с ними в прятки».

Педагог предлагает детям сесть поудобнее, придвигает сто­лик с игрушками к ним поближе и объявляет, что прятаться будут не сами дети, а их гости (новые игрушки). Он подзывает к себе троих детей и предлагает каждому из них по очереди вы­брать игрушку, которая больше всего нравится. «Скажи нам, почему ты выбрал эту игрушку, что в ней тебе больше понрави­лось?» - спрашивает воспитатель каждого. Это делается для то­го, чтобы у ребенка возник отчетливый образ предмета, который ему нужно будет искать. Когда каждый из детей ответит на этот вопрос и внимательно рассмотрит выбранный предмет, воспита­тель предлагает им встать лицом к стенке и закрыть глаза, как это делают при игре в прятки.

Пока дети стоят с закрытыми глазами (водят), взрослый, предупредив остальных участников игры o соблюдении полной ти­шины, прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям пред­метов, например новая кукла - среди других кукол, новая ма­шинка - среди других машинок и т.д. Педагог шепотом обра­щается к детям, наблюдавшим за ним: «Вы видели, куда спрята­лись игрушки? Это наш секрет, его нельзя выдавать! Пусть каж­дый водящий сам найдет свою игрушку, а мы посмотрим, кто пер­вый принесет ее нам».

«Пора!» - говорят хором дети и воспитатель. Водящие от­крывают глаза, становятся рядом с воспитателем, и он объясня­ет правило: «Искать надо только ту игрушку, какую сам вы­брал! Кто первый принесет, тот и выиграл!»

Пока дети ищут, воспитатель напоминает остальным участникам игры, что они должны внимательно следить за водящими и не выдавать им секрета. Когда водящие возвратятся с игруш­ками, воспитатель спрашивает остальных малышей: «Кто первый нашел игрушку? Он свою игрушку нашел?» Тому, кто выиграл, дается премия (значок или кружок), которую ребенок дол­жен сохранить до конца игры. Все аплодируют, игрушки ставятся на место, и выбираются новые водящие. Игра повторяется сначала. Теперь игрушки прячут сами дети. Воспитатель шепотом подсказывает им, куда лучше положить тот или иной предмет. Когда все воспитанники побывают в роли водящих, педагог предлагает всем победителям, получившим значки стать напротив остальных. Все аплодируют им.

**7. Игра «Зайчик и Мишка»**

Цель игры - способствовать развитию речи и мышления (приучать детей различать и пра­вильно обозначать наречиями и предлогами пространственные от­ношения между предметами).

Игровой материал.Две образные игрушки (желательно зай­чик и мишка), примерно одинаковых размеров; небольшой стол, покрытый тканью, и открытая ширма.

Описание игры и приемы ее проведения

Игра начинается с короткого рассказа воспитателя: «Жили-были два неразлучных друга - зайка-незнайка и мишка-шалунишка. Они любили вместе играть и баловаться. Хотите с ними познакомиться? Давайте позовем их все вместе: «Зайка! Мишка! Идите к нам!» Дети вмес­те с воспитателем зовут друзей, которые тут же появляются с противоположных сторон стола (в руках воспитателя) и одно­временно приближаются друг к другу - зайка прыжками, миш­ка вразвалочку. Они останавливаются на небольшом расстоянии друг от друга, кланяются и здороваются. «Здравствуй, миш­ка».- «Здравствуй, зайка», - разными голосами произносит вос­питатель. «Вот они и встретились, - говорит он детям. - Посмот­рите внимательно и скажите, как они стоят - напротив друг дру­га или рядом?» Дети хором отвечают, выбирая нужное слово.

«Правильно, они стоят напротив и смотрят друг на друга,- го­ворит воспитатель и продолжает голосом мишки. - Зайка, иди ко мне поближе, давай посидим вместе». Зайка приближается, иг­рушки поворачиваются лицом к детям, садятся, мишка обнимает зайчика. «Теперь как они сидят? Подумайте и скажите - напро­тив или рядом? - спрашивает воспитатель. - Правильно, конечно, рядом, очень близко друг к другу». Вдруг зайчик вскакивает и прыжками убегает от мишки. «Догоняй меня!» - говорит зайчик. Мишка неуклюже старается его догнать, но никак не может, он говорит: «Ой, устал, отдохнем немножко!» Игрушки останавли­ваются, а воспитатель опять задает вопрос детям: «Только что они были близко, а теперь как - близко или далеко?» Дети отве­чают, а воспитатель подтверждает правильность их ответа. «А кто из них впереди и кто позади? Подумайте и скажите». Дети отве­чают, а воспитатель оценивает их ответ.

Неожиданно зайчик подбегает к мишке, прыгает ему на спину и садится верхом. Мишка становится на четвереньки и возит зай­чика по сцене. Во время остановки воспитатель задает детям воп­росы: кто из персонажей находится внизу, а кто наверху?

После этого начинаются веселые проказы игрушек, которыми заканчивается спектакль: мишка и зайка догоняют друг друга, зайка прячется за спиной мишки и поглядывает на ребят, мишка поднимает зайчика, они прыгают, кувыркаются, прощаются с деть­ми и убегают со сцены. Так заканчивается этот веселый спек­такль.

**8. Игра: «Что достать тебе, дружок?»**

Цель: способствовать развитию осмысленного, целенаправленного запоминания и припоминания предметов.

Игровой материал: Для игры нужны десять - двенадцать хорошо знакомых детям предметов, назначение которых легко определяется ими. Приведем пример возможных наборов игрушек: яблоко, блюдце, автомобиль, лошадка; морковка, заяц, голыш, ванночка.

Описание игры и приемы ее проведения.

Дети садятся на стулья, расставленные полукругом, а ведущий - напротив них за небольшой столик. Он предлагает малышам поиграть в новую игру с интересными предметами. Возбудив любопытство детей, ведущий не спеша вынимает из коробки пять-шесть предметов, ставит их на стол, а затем на столе появляется знакомый всем мешочек, который напоминает им игру «Мешочек, впусти!».

Ведущий вынимает из коробки и ставит в один ряд предметы из первого набора так, чтобы всем участникам игры они были хорошо видны. Он предлагает детям внимательно рассмотреть эти предметы. Своими вопросами («Нравятся ли вам эти предметы? Как они называются? Для чего они нужны? Есть ли у вас дома такой же предмет?» и пр.) взрослый побуждает детей к оживленному познавательному общению. Такое общение способствует созданию целостного образа каждого предмета и актуализирует практический опыт его использования.

Чтобы показать детям, какое значение имеет намерение запомнить нужные предметы, ведущий применяет следующий прием. Он подзывает к себе троих детей (двое садятся по бокам, а один рядом с ним) и предлагает им еще раз внимательно посмотреть на предметы, а потом закрыть глаза, повернуться спиной к столу и по очереди назвать, что стоит на столе. Всех остальных участников игры взрослый просит не подсказывать и не мешать им называть предметы. Вызванные дети по очереди выполняют задание. Когда они снова поворачиваются к столу, то вместе со всеми убеждаются, что многие предметы остались не названными. Ведущий объясняет, что нужно не просто разглядывать предметы, а постараться запомнить их.

«А сейчас мы спрячем все предметы в этот мешочек. Пусть они там отдохнут и подождут до тех пор, пока мы о них не вспомним. А как только вспомним, так сразу же достанем и покажем, что с ними делают», - говорит ведущий и берет в руки мешочек. Каждый из вызванных троих детей по очереди берет один предмет и, обращаясь к мешочку, просит впустить его, сообщая при этом его назначение. Например: «Мешочек-мешочек, впусти мое яблоко, я его потом съем!» или «Мешочек-мешочек, впусти мою машинку, я поеду на ней в гости».

Когда все предметы окажутся в мешочке, взрослый объясняет детям основные правила игры. «Сейчас мы будем находить друг для друга то, что каждый попросит. Можно просить любой предмет, который находится в мешочке, но только один. Если кто-то забыл, что находится в мешочке, мы все ему поможем, но сначала он сам должен вспомнить. Мы будем вспоминать, что лежит в мешочке, доставать друг для друга разные предметы и показывать, что ими делают», - говорит ведущий и убирает со стола два предмета, оставляя только четыре (не больше). Он берет в руки мешочек и, обращаясь по очереди к каждому из детей, спрашивает: «Что достать тебе, дружок?» Ребенок называет какой-либо предмет, взрослый дает ему этот предмет и просит показать, что он собирается с ним делать. Например, если ребенок попросил морковку, взрослый спрашивает, что он собирается с ней делать - сам съест или зайчика угостит? В зависимости от ответа ребенок выполняет выбранное игровое действие - либо прыгает, как зайчик, и грызет морковку, либо сам (понарошку) ее ест. Выполнив воображаемые действия, ребенок отдает игрушку, и она возвращается в мешочек, а ведущий обращается к следующему участнику игры: «Что достать тебе, дружок?» Если ребенок назвал, например, чашечку, он должен показать, как пьет из нее чай, если назвал машинку, показать, как он едет на машине, и пр.

Выполнив все игровые действия, трое детей возвращаются на свои места, а ведущий вызывает следующих детей. Вынув из мешочка спрятанные предметы, он предлагает посмотреть на них и запомнить. Спрятав предметы снова в мешочек, взрослый задает детям тот же вопрос: «Что достать тебе, дружок?» Игра повторяется.

Все остальные дети (вместе с ведущим) наблюдают за сверстниками и оценивают их действия.

Затем взрослый вызывает уже четверых детей (двое из них садятся напротив всех, а двое по бокам). Ведущий достает из мешочка еще один предмет, просит детей сказать, для чего он нужен, показать, как им пользоваться, и кладет его в мешочек (таким образом там уже оказывается пять предметов). Одному из детей он дает мешочек с предметами и поручает выдавать детям то, что они попросят. Ведущий предупреждает, что просить можно любой предмет, но только не тот, который уже назван (т. е. который уже кто-нибудь просил).

Игра повторяется в том же варианте, но только теперь предметы выдает не взрослый, а ребенок.

Выполнив пожелания троих своих партнеров, ребенок передает мешочек кому-нибудь из них и высказывает свое пожелание получить какой-то из еще не названных предметов. Если у кого-либо возникают затруднения в припоминании предметов, взрослый обращается к остальным детям и просит их вспомнить, какой предмет еще не назван. Повторяя игру и каждый раз добавляя по одному предмету, ведущий вовлекает в нее всех детей.

Таким образом, при организации развивающих игр с младшими дошкольника используются как общедидактические методы (беседа, рассказ воспитателя, наблюдение, демонстрация предметов, картин, упражнения), так и специальные, игровые (воображаемая ситуация в развернутом виде, инсценировки и др.). В приведенных примерах игр были показаны, как применяются такие приемы как загадывание и отгадывание загадок, введение элемен­тов соревнования, создание игровой ситуации и др.