

## **Картотека дидактических игр для развития социально – коммуникативных навыков детей раннего возраста**

### **Игры с предметами**

#### «Встретим новую куклу» (игра на адаптацию)

Задачи игры: принимать нового товарища в коллектив, проявлять к нему дружелюбие; закрепить имена детей группы; воспитывать доброту, отзывчивость.

Правила игры: чётко называть своё имя.

Материалы, оборудование: кукла в нарядном платье, игрушечная мебель, посуда, макеты угощения (печенье, торт).

Воспитатель показывает детям красивую, нарядную куклу, которая пришла в группу и хочет познакомиться с ними. Дети по очереди называют кукле свои имена, вместе с воспитателем рассматривают её наряд, хвалят, а потом угощают чаем со сладостями.

#### «Чего не стало?»

Задачи игры: учить детей запоминать предметы в группе, определять, какой убрали; развивать сообразительность, мышление, память; воспитывать выдержку, честность.

Правила игры: дружно закрывать глаза, дожидаться, пока уберут предмет, и лишь потом его называть.

Материалы, оборудование: предметы различных групп (овощи, фрукты, кукольная мебель, посуда, игрушки).

Воспитатель выкладывает 3–4 предмета в ряд, предлагает малышам рассмотреть и потрогать их, определить цвет, размер и пр. Потом просит детей закрыть глаза и убирает один предмет. По сигналу дети открывают глаза и пытаются определить, чего не стало. Игру можно проводить как часть занятия соответствующей тематики (закреплять знания об овощах, фруктах, посуде).

#### «Оденем куклу на прогулку»

Задачи игры: закрепить умение детей раздеваться и одеваться, складывать одежду, повторить порядок действий при одевании на прогулку; способствовать закреплению обобщающих слов «одежда», «обувь», воспитывать дружеские отношения в коллективе, взаимопомощь.

Правила игры: подбирать одежду и обувь кукле по сезону.

Материалы, оборудование: кукла, комплект одежды и обуви для неё (по сезону).

Одна из любимых кукол детей просит, чтобы её взяли на прогулку. Воспитатель предлагает малышам помочь кукле и одеть её. В начале года дети надевают на куклу предметы одежды, уже отобранной воспитателем, а во второй половине года сами отбирают необходимые предметы одежды и обуви.

### «Найди пару»

Задачи игры: учить детей подбирать предметы, имеющие логическую связь; развивать ассоциативное мышление, сообразительность, воспитывать умение работать в команде.

Правила игры: подобрать нужную пару

Материалы, оборудование: комплект парных картинок: Дед Мороз и ёлочка, собачка и будка, птичка и гнездо, младенец и погремушка.

Воспитатель демонстрирует детям картинки (перемешанные) и просит научить куклу раскладывать их по парам, находя общую связь (ассоциацию). Дети образуют пары картинок, педагог поощряет малышей к высказываниям: почему объединили в пары именно эти картинки, чем они связаны.

### «Чудесный мешочек»

Задачи игры: закрепить знание названий фруктов и овощей; формировать у детей умение определять овощи и фрукты на ощупь, развивать мыслительные процессы, внимание, сосредоточенность.

Правила игры: не вынимать фрукты и овощи из мешочка, пока не угадано, что это.

Материалы, оборудование: мешочек из плотной ткани, овощи и фрукты или их муляжи.

Воспитатель приносит в группу красивый мешочек и говорит ребятам, что в мешочке спрятаны подарки от лесных зверят. А достать подарки можно лишь тогда, когда дети потрогают их и догадаются, что спрятано в мешочке. Дети по очереди опускают руку в мешочек и ощупывают овощ или фрукт, пытаются угадать его.

## **Настольно – печатные игры**

### «Кто спрятался в кубиках?»

Задачи: познакомить детей с основными представителями домашних и диких зверей; развивать навык складывания элементов в единый сюжет; повышать познавательную мотивацию, воспитывать умение работать в команде совместно с воспитателем, обогащать словарный запас детей.

Инструкция:

1. «Ребята, перед вами картинка с изображением животного, но она распалась на 4 части. Рассмотрите их». Примечание: если дети выполняют такое задание не первый раз, то можно попросить назвать те части тела, которые есть на гранях кубика.

2. «А теперь попробуйте сложить зверушку. Для этого найдите кубик, на котором изображена голова, и к нему приставьте остальные».

3. Вместе с детьми называем получившееся животное.

### «Мозаика, геометрические фигуры»

Задачи: закрепить знание основных геометрических фигур (квадрата, круга, треугольника, овала); помочь малышам научиться соотносить словесный образ с изображением; развивать внимание, память; воспитывать настойчивость в работе.

Инструкция:

1. Дети получают набор геометрических фигур и основу (картонную или деревянную, пластиковую) с углублениями. «Ребята, назовите фигуры, соответствующие каждому углублению».

2. «А теперь найдите среди своих фигур те, что подходят под форму на основе».

### «Магазин»

Задачи: формировать у детей умение узнавать предмет на картинке и называть его; развивать мышление, связную речь, активизировать словарь; учить играть не с предметами, а с их изображением.

Инструкция:

Воспитатель играет роль продавца, дети — покупатели. Предметные картинки располагаются на фланелеграфе рядами, так, чтобы все дети их хорошо видели. Дети называют изображённый предмет, получают картинку, кладут картинку в корзинку или сумочку. После того как все картинки разобраны, воспитатель предлагает посмотреть, кто что купил. Малыши достают и повторно называют свои «покупки».

### Домино «Животные»

Задачи: закрепить знания детей о домашних или диких животных; научить соотносить зрительный и слуховой образ слова; развивать внимание, речь; воспитывать умение работать в коллективе.

Инструкция:

1. Каждый малыш получает по 4–5 костяшек.

2. Воспитатель кладёт первую кость.

3. Малыши по очереди приставляют подходящие картинки животных.

### «Третий лишний» (тема «Посуда»)

Задачи: научить детей отделять лишний элемент от объединённых каким-то признаком; развивать логическое мышление; воспитывать терпение.

Инструкция:

1. Дети получают по 3 картинки.

2. «Ребята, посмотрите на картинки, назовите предметы».

3. «Какой элемент и почему лишний?»

## Словесные игры

### «Закончи слово»

Цель: развивать речь, память, внимание.

Описание: предложить ребенку закончить слово, которое ему называет педагог. Например:

- доро... (га,
- мага... (зин,
- коло... (бок) ит. д.

Если ребенку трудно сориентироваться, показать на предмет, который назван. Взяв в руки куклу, сказать: «Кук... (ла)». Взяв в руки кубик - «Ку... (бик)» и т. п.

### «Повтори за мной»

Цель: развивать речь, внимание.

Описание: предложить ребенку повторить рифмованные строки:

Птичка прилетела, песенку мне спела.

Девочка проснулась, сладко потянулась.

Солнышко садится, Маша спать ложится и т. д.

После многократного повторения делать паузу перед последним словом. Например: «Маленький зайчишка не читает... (книжки)»

### «Кто позвал?».

Цель: закрепить знание детьми «голосов» домашних животных, развивать слуховое внимание, воспитывать дружеское отношение к сверстникам, желание играть вместе

Внимательно, тихо слушать голоса животных, чётко называть животное.

### «У меня зазвонил телефон»

Цели: развивать речь; расширять словарный запас.

Описание: предложить ребенку поиграть в «телефон». Роль телефона могут исполнять любые предметы: кубики, палочки, детали от конструктора и т. п. По очереди изображать звонок телефона. Поговорить с ребенком от своего лица, задавая ему простые вопросы:

- Как тебя зовут?
- Сколько тебе лет?
- Как зовут твою любимую игрушку?
- Во что ты играешь? и т. д.

Поменяться ролями: педагог - ребенок, ребенок - папа (мама). Разговор по телефону вести от имени игрушек, животных. Строить диалог таким образом, чтобы ответ ребенка не ограничивался словами «Да» и «Нет». Описывать различные предметы, вещи, продукты и т. д.

«Что мы видим во дворе?»

Цели: развивать наблюдательность, внимание; расширять словарный запас.

Описание: посмотреть вместе с ребенком в окно. Поиграть в игру «*Кто больше увидит*». По очереди перечислять то, что видно из окна. Детально описывать все увиденное. Например: «Я вижу дерево. На нем зеленые листочки, значит, сейчас лето. Оно высокое и толстое, у него много веток и сучьев и т. д.». Если ребенок затрудняется описать предмет, помочь ему наводящими вопросами:

- Ты увидел дом?
- Он высокий или низкий?
- У него много или мало окон?
- Он из кирпича или из дерева? и т. д.