

## Перспективное планирование «Развивающие игры с использованием картинок для детей 3—4 лет»

### Пояснительная записка:

Развивающие игры с использованием картинок по развитию речи решают следующие задачи:

стимулируют речевую активность детей, активизируют и расширяют словарный запас, формируют умение внимательно вслушиваться в речь взрослых и правильно выполнять простые речевые инструкции; формируют умение подражать жестам и речи взрослого, развивают зрительное и слуховое внимание и память; развивают мелкую моторику пальцев рук, координацию движений, ориентировку в пространстве. А также, в процессе игр дети развивают фонематическое восприятие, физиологическое и речевое дыхание.

Перспективное планирование составлено на основе следующих источников:

1. ПРОГРАММА воспитания и обучения в детском саду. Под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. Москва. Мозаика – Синтез 2005
2. Кузнецова А.Е. Лучшие развивающие игры для детей от года до трёх лет. — М.: ООО «ИД РИПОЛ классик», ООО Издательство «Дом. 21век», 2007.
3. Михина Е.Н. Развивающие игры для детей 2-7 лет – Изд. 2-е. — Волгоград: Учитель 2015
4. Нищева Н.В. Играйка — собирайка Игры и упражнения для развития речи младших дошкольников – Санкт — Петербург: ООО «Издательство «Детство-пресс»» 2012
5. Кудрявцева Е.А. «Гигиенические основы воспитания детей раннего возраста: алгоритм в картинках». – Волгоград. Издательство «Учитель», 2013.
6. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду. — М. «Просвещение», 1991
7. Зацепина М.Б. Домашний театр для крохи. — М. «Издательский дом «Карануз»», 2009

### СЕНТЯБРЬ

#### 1. Игра «Во саду ли, в огороде».

Цели: развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

Материал: картинки с изображением огорода, сада, леса; фигурки овощей, фруктов, ягод, грибов (*вырезанные из картона*).

Описание: предложить ребенку правильно распределить вырезанные фигурки, вспомнив, что где растет: овощи — в огороде, ягоды и грибы — в лесу, фрукты — в саду.

#### 2. Игра «Овощи и фрукты» система развивающих пазлов.

Цель: продолжать учить детей узнавать и называть овощи и фрукты на картинках, развивать мелкую моторику, формировать понятия «*овощи*» и «*фрукты*».

Материал: пазлы овощи и фрукты.

#### 3. Игра на фланеллеграфе: «Про маленького котёнка».

Цель: учить узнавать знакомых домашних животных и птиц на картинках и называть их. Развивать функцию обобщения в речи и мышления.

Материал: ланеллеграф, картинки с изображением девочки с куклой, котёнка, гуся, свиньи, козла, коровы, кота. (По Л. Пальмер).

#### 4. Дидактические картинки: «*Мою руки*», «*Вытираю руки*». (Е. А. Кудрявцева).

Цель: формировать культурно — гигиенические навыки, активизировать речь детей по теме, учить воспринимать глаголы на слух и выполнять действия, которые они обозначают.

Материал: магнитная доска, картинки: «*Мою руки*», «*Вытираю полотенцем*», кукла, принадлежности личной гигиены: мыло, полотенце.

### ОКТЯБРЬ

#### 5. Игра «*Разноцветные пуговицы*»,

Цели: ввести в активную речь детей новые слова (*живот, голова, лапы, уши, слева, справа*), закрепить навыки ориентировки на плоскости и знание основных цветов (*красный, синий, жёлтый*).

Материал: разрезная картинка мишка.

#### 6. Игра на фланеллеграфе: «*Петушок с семьёй*».

Цель: закрепить знание о домашних птицах, используя рассказ К.Д. Ушинского. Учить узнавать и называть птиц на картинках, показываемых воспитателем по ходу прочтения произведения.

Материал: фланеллеграф, картинки: петушок, белая курочка с двумя цыплятами, курочка чёрного цвета с одним цыплёнком, забор.

#### 7. Игра «*Кто что ест?*».

Цель: Расширять словарь. Учить детей правильно употреблять форму винительного падежа имен существительных, а также составлять простое предложение. Активизация словаря: белка любит есть орешки, грибы; заяц — морковь, капусту; ёж — яблоки, грибы; медведь — мёд, ягоды; лиса — мышей, зайцев; волк — зайцев.

Материал: предметные картинки.

Методические приемы: Воспитатель показывает детям картинки и рассказывает, кто, что, ест. Что ест заяц? и т.д. В игре можно использовать игрушки животные и муляжи овощей, фруктов.

#### 8. Игра «*Урожай*» — система развивающих пазлов.

Цель: продолжать формировать представление об огородных культурах, овощах как результатах человека на огороде; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал: пазлы в картинках, с изображением овощей.

### 9. Дидактические картинки: «*Мою лицо*», «*Вытираю лицо*».

Цель: формировать культурно — гигиенические навыки, умение подбирать глаголы, обозначающие действия.

Материал: магнитная доска, картинки: «*Мою лицо*», «*Вытираю лицо*», кукла, полотенце, мыло.

## НОЯБРЬ

### 10. Игра «*Машина*»

Цель: ввести в активную речь новые слова (*кузов, кабина, колёса*). Формировать грамматический строй речи (*учить употреблять простые предлоги*), закрепить навыки ориентировки на плоскости и знание основных цветов (*красный, синий, жёлтый, зелёный*).

Материал: разрезная картинка машина.

### 1. Игра «*Сбор урожая*»

Цель: развивать навыки классифицирования.

Материал: 4 картинки с изображением яблок, 1 картинка груша, 1 картинка абрикос, кукла или мягкая игрушка, корзинка.

Ход игры: разложите картинки на полу. Расскажите, что кукла Маша пошла в сад собирать яблоки, надо ей помочь. Но в саду кроме яблок есть еще груши и абрикосы, кукла их не любит, поэтому в корзину надо собрать только яблоки. Помогите кукле собрать яблоки.

### 12. Игра «*Кто где живёт?*»

Цель: упражнять детей в группировки диких зверей и домашних животных.

Материал: фланеллеграф, картинки: домик, деревья (*лес*), домашние животные, дикие звери.

Методические приемы: Воспитатель показывает детям домик и лес на фланеллеграфе. Просит помочь детей животным найти, где они живут. Напоминает, что домашние животные, живут рядом с домом, около человека, который за ними ухаживает, а дикие звери живут в лесу. Поочередно показывает детям картинку с животными. Дети называют животное, говорят, где оно живёт.

### 13. Игра «*Лото — Мои игрушки*»: Парные картинки.

Цель: повторить названия знакомых игрушек, закрепить обобщённое понятие «*игрушки*», учить находить и называть парные картинки.

Материал: парные предметные картинки с изображением игрушек.

#### 14. Дидактическая картинка: «*Пользуюсь носовым платком*».

Цель: формировать культурно — гигиенические навыки, формировать умение подбирать глаголы, обозначающие действия.

Материал: магнитная доска, картинка, носовой платок.

#### 15. Игра «*Что положим в холодильник?*».

Цель: развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

Материал: карточки с изображениями холодильника, шифоньера, посудного шкафа, книжного шкафа, изображения предметов, хранящихся в холодильнике, шифоньере и т.д.

Методический прием: «Помогите девочки и мальчику разложить все предметы по своим местам: продукты рядом с холодильником, одежду возле шифоньера, книги около книжного шкафа, посуду — перед посудным шкафом».

### ДЕКАБРЬ

#### 16. Игра «*Алёшка*».

Цель: ввести в активную речь новые слова (*голова, живот, руки, ноги, глаза, нос, рот*), закрепить навыки ориентировки на плоскости, знание основных цветов (*красный, жёлтый, синий*).

Материал: разрезная картинка с изображением мальчика.

#### 17. Игра «*Одежда*» — доска Сегена.

Цель: учить находить предметы одежды и называть их, подбирать по контуру; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Материал: доска Сегена, с изображением предметов одежды.

#### 18. Игра «*Транспорт*» — система развивающих пазлов.

Цель: формировать обобщенное понятие «*транспорт*», ввести сравнения и обобщения в понимаемой и активной речи на основе последовательного и по парного предъявления картинок.

Материал: пазлы с картинками изображающие транспорт.

#### 19. Игра на магнитах «*Наряди ёлочку!*»

Цель: учить узнавать, находить и называть картинку, подбирать её к соответствующему контуру, развивать образную память и представления о знакомых игрушках, развивать мелкую моторику.

Материал: магнитная доска, ёлочка, игрушки (*предметные картинки из серии «игрушки», «транспорт», «экзотические животные»*).

## ЯНВАРЬ

20. Дидактические картинки: *«Я сам одеваюсь»* (надеваю колготки, рубашку, шорты, сандалии).

Цель: формировать умение и навыки самообслуживания, формировать умение подбирать глаголы, обозначающие действия, активизировать словарь по теме.

Материал: магнитная доска, картинки *«Надеваю колготки, рубашку, шорты, сандалии»*, предметные картинки из серии *«Одежда»*.

21. Игра *«Чайник»*.

Цель: ввести в активную речь новые слова (*носик, ручка, крышка*), закрепить навыки ориентировки на плоскости, знание основных цветов (*красный, жёлтый, синий*).

Материал: разрезная картинка чайник.

22. Игра *«Кто где спит?»*.

Цель: дать детям знания о том, где спят дикие животные. Активизация словаря: норка, дупло, логово, берлога.

Материал: картинки с изображением диких животных и их мест обитания.

Методические приёмы: предложить детям послушать рассказ, сопровождая рассказ показом картинок. *«Собрались однажды вечером на лесной поляне звери. Долго они играли, веселились, но вот пришла пора спать. Каждый зверь пошёл в свой домик. Лиса — в норку, белка — в дупло, волк — в логово. Медведь — в берлогу, а зайчик под кустиком устроился. И все крепко уснули. А утром всех сорока разбудила»*.

Вопросы: *«Где спит лиса? белка? заяц? волк? медведь?»*.

23. Игра лото *«Мой дом»* — парные картинки.

Цель: развивать зрительное восприятие при идентификации картинок (*«Найди такую же!»*). Учить словесно, аргументировать, почему выбранная картинка *«такая же»*.

Материал: парные картинки, изображающие предметы дома.

24. Игра *«Три медведя»* — доска Сегена.

Цель: закрепить умение составлять знакомые изображения по принципу *«часть и целое»*. Развивать мыслительные операции анализа и синтеза, сравнения и обобщения, т.е. наглядно — действенное мышление.

Материал: доска Сегена с изображением трёх медведей, предметы одежды к ним.

## ФЕВРАЛЬ

25. Игра *«Кого нет?»*

Цель: Усвоение детьми словаря по теме *«Дикие животные»*, закрепление формы родительного падежа имен существительных, воспитание зрительного и слухового внимания.

Материал: картинки: заяц, лиса, медведь, волк, белка, ёж, слон, верблюд, жираф, лев, бегемот.

Методические приемы: Воспитатель раскладывает картинки с изображением животных. Животные поочередно рассматриваются, уточняются внешние признаки животных, название частей тела. Затем воспитатель убирает одну картинку и спрашивает детей: *«Кого нет?»* (*нет зайца*). Вариант: когда дети запоминают животных, воспитатель предлагает детям закрыть глаза и убирает одну картинку. По команде педагога дети открывают глаза и отвечают на вопрос: *«Кого нет?»*. Количество предлагаемых картинок можно увеличивать с 4 до 6.

## 26. Игра лото *«Ребятам о зверятах»* — парные картинки.

Цель: развивать зрительное восприятие при идентификации картинок (*«Найди такую же!»*). Учить словесно аргументировать, почему выбранная картинка *«такая же»*.

Материал: парные картинки с изображением экзотических и диких животных.

## 27. Игра *«Петушок»*

Цель: ввести в активную речь ребёнка новые слова (*бородка, гребешок, шпоры, левый, правый*), закрепить навыки ориентировки на плоскости, знание основных цветов.

Материал: разрезная картинка петушок.

## 28. Дидактические картинки *«Я сама одеваюсь»*. (*«Надеваю колготки, платье, сандали»*).

Цель: формировать умение и навыки самообслуживания, формировать умение подбирать глаголы, обозначающие действия, активизировать словарь по теме.

Материал: магнитная доска, картинки: *«Надеваю колготки, платье, сандали»*; предметные картинки из серии *«Одежда»*.

## МАРТ

## 29. Игра *«Помогите детёнышам найти свою маму»*.

Цель: учить детей называть и различать детёнышей диких животных.

Материал: картинки с изображением диких животных.

Методические приёмы: Воспитатель раскладывает на столе картинки с изображением диких животных и их детёнышей. Обращается к детям: *«В лесу гуляли животные со своими детёнышами. Малыши животные стали играть вместе. Поиграли они и захотели к мамам, но никак не могут найти их. Испугались малыши, стали звать мам»*. Давайте поможем малышам найти своих мам. У медвежонка мама — медведица, у

волчонка — волчица, у лисёнка — лиса, у зайчонка — зайчиха, у ежонка — ежиха, у бельчонка — белка.

### 30. Игра «*Пёс и щенок*».

Цель: ввести в активную речь ребёнка новые слова (*пёс, щенок, слева, справа*), формировать грамматический строй речи (*учить употреблять простые предлоги*), закрепить навыки ориентировки на плоскости.

Материал: разрезная картинка пёс и щенок.

### 31. Игра лото «*Большие и маленькие*».

Цель: узнавать на картинках знакомых животных и их детёнышей, называть их. В активной речи употреблять слова «*детёныш*», «*детёныши*».

Материал: картинки с изображением домашних и диких животных и их детёнышей.

### 32. Алгоритм из дидактических картинок «*Собираюсь на прогулку*» (*«снимаю шорты, надеваю брюки, кофту, сапоги, шапку, куртку, шарф»*).

Цель: формировать умение и навыки самообслуживания, формировать умение подбирать глаголы, обозначающие действия, учить выполнять действия по картинкам, активизировать словарь по теме.

Материал: магнитная доска, алгоритм в картинках по теме «*Собираюсь на прогулку*».

### 33. Игра «*Найди по описанию*».

Цель: учить находить знакомые картинки, по описанию предмета и называть их; называть и находить предметы мебели, по описанию, в комнате и на картинке; развивать память, внимание, наблюдательность.

Материал: предметы мебели, в комнате и предметные картинки с изображением мебели.

Методические приёмы: Попросите ребёнка найти то, что вы ему опишите, например: «Найди мне, пожалуйста, один предмет, который находится в комнате. Он большой, сделан из дерева, у него есть дверцы, и полки, он белого цвета. В него можно класть вещи, а на полку ставить игрушки и книжки, и т.п. Это шкаф с полками. Ребёнок отгадывает, затем показывает предмет и находит картинку нужного содержания.

## АПРЕЛЬ

### 34. Игра на фланеллеграфе – «*Весна!*».

Цель: учить понимать явления природы в их развитии, обращаясь к образной памяти детей. Продолжать развивать речь и мышления.

Материал: Фланеллеграф, картинки с изображением солнышка, облачка, берёзки, мальчика, девочки, мячика, велосипеда, воробья.

### 35. Игра «*Помоги мамам найти своих детёнышей*».

Цель: учить детей различать и называть диких животных и их детёнышей.

Материал: картинки с изображением животных и их детёныши.

Методические приёмы: Воспитатель раскладывает на столе картинки детёнышей диких животных. Обращается к детям: собрались на лужайке малыши — животные: зайчонок, лисёнок, медвежонок, волчонок, ежонок, бельчонок. Играют, веселятся. Мама стала искать детёнышей, зовут их, но не могут найти. Давайте поможем мамам найти своих детёнышей. Мама — медведица ищет своего медвежонка: *«Медвежонок, ты где?»* Мама — зайчика ищет своего зайчонка и.т. д.

### 36. Игра *«Лиса и мышка»*.

Цель: ввести в активную речь ребёнка новые слова (*хвост, глаза, слева, справа*), формировать грамматический строй речи (*учить употреблять простые предлоги*), закрепить навыки ориентировки на плоскости и знание основных цветов.

Материал: разрезная картинка лиса и мышка.

### 37. Игра *«Домино»*.

Цель: учить узнавать и называть изображение знакомых предметов (*предметы быта, посуда, мебель, игрушки, фрукты, овощи*), находить одинаковые. Развивать умственную активность детей, побуждать к диалогу.

Материал: деревянные пластины домино, с картинками.

### 38. Дидактические картинки: *«Кушаю ложкой»*, *«Пользуюсь салфеткой»*.

Цель: формировать умение и навыки культуры еды; формировать умение подбирать глаголы, обозначающие действия; активизировать словарь, определить с детьми правила культурно кушать.

Материал: магнитная доска, картинки: *«Кушаю ложкой»*, *«Пользуюсь салфеткой»*, игрушка мишка, посуда, салфетка.

## МАЙ

### 39. Игра *«Одежда для Вани и Тани»* — доска Сегена.

Цель: учить выбирать изображения знакомых предметов одежды и подбирать их по контуру; распределяя предметы одежды для мальчика и для девочки; выражать словом свои мысли.

Материал: доска Сегена, с изображением предметов одежды, мальчика и девочки.

### 40. Игра *«Где чья мама?»* — фланеллеграф.

Цель: учить по звукоподражанию узнавать животных и птиц, изображенных на картинках, называть их. Дать элементарные представления о характерных особенностях и повадках животных, изображенных на картинках.



Материал: фланеллеграф, картинки из серии *«Животные и их детёныши»*, *«Домашние птицы»*.

#### 41. Игра *«В зоопарке»* — система развивающих пазлов.

Цель: расширить представление детей о диких животных и птицах; учить узнавать названных животных и птиц на разрезных картинках; учить составлять знакомые изображения по принципу *«часть и целое»*; развивать мыслительные операции анализа и синтеза, сравнения и обобщения, т.е. наглядно — действенное мышление.

Материал: пазлы в картинках.

#### 42. Игра *«Бабочка и цветок»*.

Цель: ввести в активную речь ребенка новые слова (*цветок, лепестки, стебель, листики*), формировать грамматический строй речи (*учить употреблять простые предлоги*), закрепить навыки ориентировки на плоскости и знание основных цветов.

Материал: разрезная картинка бабочка и цветок.

#### 43. Дидактические картинки: *«Помогаю выносить игрушки на улицу»*, *«Помогаю расставлять карандаши»*, *«Помогаю расставлять хлебницы»*.

Цель: формировать у детей элементарные трудовые действия, активизировать словарь по теме, учить отвечать на вопросы взрослого, формировать умение подбирать глаголы, обозначающие действия.

Материал: магнитная доска, картинки по теме (*см. выше*).

#### 44. Игра *«Узнай цвет!»* — система развивающих пазлов.

Цель: продолжать развивать восприятие предметов на картинке, в частности умение выделять цвет как признак; учить сортировать и группировать изображение знакомых предметов, ориентируясь на их цвет.

Материал: пазлы с картинками, с изображением предметов, четырёх основных цветов.