

**1. РАННИЙ ВОЗРАСТ**  
**1.1 ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА**  
**ПО РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ**  
**«ВЕСЕЛАЯ ГУСЕНИЧКА»**  
**ДЛЯ ДЕТЕЙ 1-2 ГОДА**

Авторы: воспитатель первой кв. к., Чапурина Наталья Сергеевна  
воспитатель первой кв. к., Роева Анна Викторовна

**Пояснительная записка**

Дидактическое пособие «Веселая Гусеничка» предназначено для детей от 1 до 2 года. Пособие разработано с целью формирования познавательной и игровой активности у детей раннего возраста через обучающие и развивающие игры. Оно способствует развитию речи, закреплению полученных речевых умений, позволит не только активизировать речь, но и будет способствовать развитию внимания, памяти, воображения, расширения словарного запаса и наглядно-образного и логического мышления.

При систематической работе ребёнок начинает осознанно выделять и называть простые сенсорные признаки, что становится фундаментом для дальнейшего интеллектуального и речевого развития.

При изготовлении данного пособия были учтены возрастные особенности детей раннего возраста.

Данное пособие может «удивлять» детей различными сюрпризами. Можно менять (изменять) детали, добавлять предметы, атрибуты и детали по мере необходимости. Содержание игр и игровых заданий могут быть разнообразными, в соответствии с программными задачами возрастной группы детей. Это пособие используется как в совместной деятельности с детьми, так и на занятиях.

**Описание**

Дидактическое пособие «Веселая Гусеничка» представляет собой набор из 17 разноцветных игровых полей из фетра. К каждому игровому полю разработаны дидактические игры:

- поле №1 дидактическая игра «Времена года» состоит из 4 полей, где каждый элемент означает признак времен года.
- поле №2 дидактическая игра «Игра на тактильность: колючее и мягкое» состоит из 2 полей. Игра развивает: тактильное восприятие: учит различать текстуры на ощупь; мелкую моторику: стимуляция нервных окончаний на пальцах; речевое развитие: пополнение словарного запаса, формирование связной речи; логическое мышление: классификация предметов по признаку; внимание и усидчивость: концентрация на задаче в игровой форме.
- поле №3 дидактическая игра с прищепками это увлекательное занятие, которое несет огромную пользу в развитии мелкой моторики рук.
- поле №4 дидактическая игра- лабиринт «Колобок» представляет собой занимательную развивающую головоломку для детей, способствующую



Фигурки изготовлены из цветного фетра.



Дополнительно изготовлен набор муляжей продуктов (сыр, морковь, малина, рыба, косточка и пр.), которые также сшиты с использованием фетра разной жесткости.



Все детали пособия крепятся на липучку. Детали съемные их очень удобно хранить в конверте.



Такое пособие действительно весьма удобное и эффективное в работе с маленькими детьми. Использование липучки позволяет легко менять расположение деталей, делая занятия интересными и динамичными. А хранение съемных элементов в специальном конверте экономит пространство и упрощает подготовку к занятиям или совместной деятельности .

### **Варианты заданий:**

#### **Задание № 1**

**Дидактическая игра «Вспомни сказки»** («Колобок, «Теремок»)

#### **Цель игры:**

- \*развивать мелкую моторику
- \* стимулировать речевую активность (называть героев сказок)
- \* обогащать сенсорный опыт ребенка.

#### **Материалы:**

- \*игровое поле с сюжетом сказки «Колобок, «Теремок»
- \*изображение героев сказки «Колобок»
- \* изображение героев сказки «Теремок»

#### **Правила игры (базовый вариант):**

- 1.Разложите перед ребенком ( или группой детей) животных (или героев сказок)

2. Показывайте по одному герою и спрашивайте как зовут героя.
3. Попросите ребенка озвучить (звукоподражание) героя.
4. Продолжайте, пока герои сказок не будут на своих местах.

### **Варианты игры (для разнообразия)**

#### **Вариант 1 «Изобрази героя»**

После того как все герои на своих местах, попросите ребенка изобразить какого-нибудь героя сказки. Например:

\*Как ходит мишка

\*Как прыгает заяка

#### **Вариант 2 «Сравни разных зверят»**

Педагог предлагает рассмотреть Мишку и Мышку.

\*Мишка – большой

\*Мышка- маленькая

#### **Вариант 3 «Накорми животных»**

Подготовьте дополнительные карточки с едой (мёд, сыр, рыба, морковка и.т.д), ребенок должен выбрать чем питается животное.

\*мишка ест мёд

\*мышка ест сыр

\*зайчик ест морковку

\*лиса ест рыбу



## Задание № 2

### Дидактическая игра «Кто что ест?»

#### Цель игры:

- \* Развитие мелкой моторики
- \* Развитие речевых навыков
- \* Обогащать сенсорный опыт ребенка

#### Материалы:

- \* Игровое поле
- \* Животных из фетра (белка, заяц, медведь, собака, кошка, цыпленок, мышка) - по 1 шт.
- \* Карточки еды из фетра (орех, морковка, малина, косточка, рыба, яйцо, сыр) - по 1 шт.

#### Правила игры:

1. Разложите перед ребенком ( или группой детей) животных.
2. Перемешайте карточки с едой
3. Показывайте ребенку по одной карточки с едой и просите ребенка найти кто этим питается.
4. Когда пара найдена попросите ребенка назвать животного и чем оно питается. Например:

- \* Медведь ест малину
- \* Заяц ест морковку

#### Варианты игры (для разнообразия):

##### Вариант 1 «Кто где живет?»

Подготовьте дополнительные карточки, где живет (обитает) животное (нора, берлога, дупло, конура и.т.д). Ребенок должен выбрать, где живет (обитает) животное. Например:

- \* медведь живет в берлоге
- \* собака живет в конуре
- \* мышка живет в норе

##### Вариант 2 «Угадай чей хвост?»

Подготовьте дополнительные карточки, чей хвостик ( кошки, собаки, белки, лисы и т. д). Ребенок должен выбрать, хвост животного «Чей хвост?». Например:

- \* хвост белки (пушистый)
- \* хвост зайки (маленький)
- \* хвост собаки (длинный)



### **Задание № 3**

#### **Дидактическая игра «Времена года»**

##### **Цель игры:**

- \*Формировать у детей представления о временах года (зима, весна, лето, осень).
- \*Развивать зрительную память и внимание
- \*Учить детей называть времена года по их признакам
- \* Развивать речевую активность
- \* Обогащать словарный запас детей

##### **Материал:**

- \*Поля обозначающие времена года
- \*Карточки с признаками времён года

##### **Подготовка к игре**

Объяснить детям, что времена года сменяют друг друга в определённом порядке и для каждого сезона характерны свои признаки.

##### **Правила игры (базовый вариант):**

- 1.Разложите перед ребенком (или группой детей), поля времен года
- 2.Перемешайте карточки с признаками времён года

3. Ребенку необходимо найти признаки зимы, весны, лета, осени и прикрепить их на определенное поле.

4. Когда всё прикрепили, спросить у ребенка признаки зимы (далее весны, лета, осени)

### **Варианты игры ( для разнообразия):**

#### **Вариант 1 «Когда это бывает?»**

Разместить несколько несоответствующих картинок в разных секторах (времени года: осень, зима, весна, лето) и предложить детям разложить правильно.

#### **Вариант 2 «Составь картинку»**

Педагог спрашивает у детей – «Какое сейчас время года?» и предлагает составить картинку, выбрав нужные детали из фетра.



### **Задание № 4**

#### **Дидактическая игра «Прищепки»**

##### **Цель игры:**

- \* Развивать у детей мелкую моторику рук
- \* Формировать навык удержания мелких предметов и точного захвата
- \* Обогащать сенсорный опыт ребенка

##### **Материалы:**

- \* Поля с изображением «солнышка» или «тучки»
- \* Прищепки разных цветов
- \* Картинки – шаблоны в виде «тучи», «морковки», «цветка» и. т. д

##### **Правила игры (базовый вариант):**

1. Разложите перед ребенком ( или группы детей), поля с изображением «солнышка» или «тучки»
2. Положите перед ребенком прищепки
3. Ребёнок берёт прищепку и прикрепляет к лучику «солнышка» ( или к дождику «тучки»)
4. Когда все прищепки прикреплены, можно попросить ребенка сказать «Что это? «Солнышко» (или «Дождик»)

### **Варианты игры ( для разнообразия):**

#### **Вариант 1 «Морковка»**

Даём ребенку заготовку морковки, а он прикрепляет из прищепок зеленую (ботву) травку. Затем можно у ребенка спросить кто ест морковку?

#### **Вариант 2 «Цветок»**

Даем ребенку цветные кружки, а он в свою очередь прикрепляет прищепки. Получается «Цветок». Можно спросить у ребенка кому мы можем подарить этот цветок?



### **Задание № 5**

#### **Дидактическая игра «Найди предмет по цвету»**

##### **Цель игры:**

- \*Познакомить детей с основными цветами (красный, желтый, зеленый, синий),
- \*Развивать внимания и наблюдательность, способности концентрироваться на поиске нужного предмета.
- \* Развивать мелкую моторику рук
- \* Обогащать сенсорный опыт ребенка

##### **Материал:**

- \* Поля с разными основными цветами из фетра
- \* Картинки разных цветов из фетра
- \* Чашечки основных цветов (синий, красный, желтый, зеленый)
- \* Мягкие цветные мячики (синий, красный, желтый, зеленый)

#### **Правила игры (базовый вариант):**

1. Положите перед ребенком (или группой детей) поля с разноцветными полями основных цветов (синий, красный, желтый, зеленый) из фетра.
2. Картинки (изображения) разных основных цветов из фетра.
3. Ребенку необходимо подобрать соответствующие картинки на соответствующее поле по цвету (красный, желтый, зеленый, синий).

#### **Варианты игры ( для разнообразия):**

##### **Вариант 1 «Разложи цветные мячики в цветные чашечки»**

Дети берут мягкий мячик красного цвета и положить в красную чашечку и т. д. по цвету (синий, желтый, зеленый).

##### **Вариант 2 « Найди цветок для бабочки»**

Педагог расставляет цветы разных цветов (синий, красный, желтый, зеленый) и показывает детям бабочек такого же цвета. Педагог объясняет, что каждая бабочка хочет найти свой цветок. В конце игры педагог подводит итог, называет цвета и показывает их.



### **Задание № 6**

#### **Дидактическая игра «Игра на тактильность: колючее и мягкое»**

##### **Цель игры**

- \* развивать тактильное восприятие и мелкую моторику;
- \* учить различать предметы по текстуре («колючее» / «мягкое»);
- \* обогащать сенсорный опыт ребёнка;
- \* стимулировать речевую активность (учить произносить слова «колючее», «мягкое»).

##### **Материалы**

- \* Набор предметов с разной текстурой (все предметы должны быть безопасными, без острых краёв):

\* «Колючие»: массажный мячик, кусок ковролина, колючий коврик для массажа стоп.

\* «Мягкие»: плюшевая игрушка, кусочек меха или флиса, махровая салфетка, бархатная бумага.

### **Подготовка к игре**

1. Разложите все предметы на столе перед ребёнком.
2. Положите рядом два поля с картинками-подсказками.
3. Перед началом игры дайте ребёнку время свободно потрогать все предметы, изучить их на ощупь — это вызовет интерес и снимет тревожность.

### **Правила игры (базовый вариант)**

1. Возьмите один предмет, дайте ребёнку его ощупать.
2. Помогите определить текстуру:
  - если предмет колючий: «Ой, какой колючий! Как у ёжика!»;
  - если мягкий: «Какой мягкий, как щёрстка котёнка!».
3. Попросите положить предмет на соответствующее поле : «Куда положим колючий мячик? К ёжику!» или «Куда отнесём мягкую игрушку? К котёнку!».
4. Повторяйте с каждым предметом, проговаривая вслух: «Это колючее, кладём к ёжику», «Это мягкое, кладём к котёнку».

### **Варианты игры (по мере освоения)**

#### **Вариант 1. «Угадай на ощупь»**

1. Сложите несколько предметов в непрозрачный мешочек.
2. Попросите ребёнка засунуть руку в мешочек, нащупать один предмет и описать его, не вытаскивая: «Колючее!» или «Мягкое!».
3. Затем достать и проверить, правильно ли угадал.

#### **Вариант 2. «Найди пару»**

1. Подготовьте 2–3 пары одинаковых по текстуре предметов (например, два массажных мячика и два кусочка флиса).
2. Разложите их вперемешку.
3. Предложите ребёнку найти и соединить одинаковые на ощупь: «Найди ещё один такой же мягкий!».

#### **Вариант 3. «Помоги зверюшкам»**

1. Возьмите две игрушки: ёжика и котёнка.
2. Скажите: «Ёжик любит всё колючее, а котёнок — всё мягкое. Давай поможем им найти их любимые вещи!».
3. Ребёнок раздаёт предметы игрушкам, комментируя выбор.



## Задание № 7

### Дидактическая игра «Чей малыш?»

#### Цель игры

- \* закрепить знания детей о домашних животных и их детёнышах;
- \* развить память, внимание и речь;
- \* научить правильно называть детёнышей животных;
- \* воспитать бережное отношение к животным.

#### Материалы

- \* изображения взрослых домашних животных (корова, лошадь, свинья, овца, коза, собака, кошка и т.д.) — по 1 шт.;
- \* изображения детёнышей этих животных (телёнок, жеребёнок, поросёнок, ягнёнок, козлёнок, щенок, котёнок и т.д.) — по 1 шт.;
- \* можно добавить игровые поля с изображением фермы или двора (по желанию).

#### Правила игры (базовый вариант)

1. Разложите перед ребёнком (или группой детей) карточки с взрослыми животными.
2. Перемешайте карточки с детёнышами.
3. Показывайте по одной карточке с детёнышем и просите найти «маму» или «папу».
4. Когда пара найдена, попросите ребёнка назвать животных: «Это корова, а это её детёныш — телёнок».
5. Продолжайте, пока все пары не будут собраны.

#### Варианты игры (для разнообразия)

##### Вариант 1. «Кто как кричит?»

После того как пара собрана, попросите ребёнка изобразить, как это животное и его детёныш подают голос:

- \* корова — «муу», телёнок — «муу» (потихе);
- \* кошка — «мяу», котёнок — «мяу» (тоненько) и т.д.

## **Вариант 2. «Накорми малыша»**

Подготовьте дополнительные маленькие карточки с едой (траву, зерно, молоко, косточка и т.д.). После сбора пары ребёнок должен выбрать, чем питается этот детёныш. Например:

- \* ягнёнок ест траву;
- \* цыплёнок клюёт зерно.



## **Задание № 8**

### **Дидактическая игра « Колобок-лабиринт»**

#### **Цель игры:**

- \* Развитие мелкой моторики рук
- \* Развитие логики , мышления, воображение, умение ориентироваться в пространстве
- \* Обогащать сенсорный опыт ребенка

#### **Материалы:**

- \* Поле с лабиринтом
- \* Персонаж сказки «Колобок»
- \* Шнуровка

\* Персонажи сказки ( дедушка, бабушка, волк, заяц, медведь, лиса)

### **Правила игры (базовый вариант):**

1. Положить перед ребенком поле с лабиринтом
2. Дать ребенку персонажа сказки «Колобка»
3. Педагог помогает ребенку одеть на пальчик «Колобка» и рассказывает как надо пройти лабиринт, чтобы попасть в сказку, преодолев препятствие на его пути.
4. Ребенок пройдя лабиринт учится ориентироваться в пространстве.

### **Варианты игры (для разнообразия)**

#### **Вариант 1 «Дорожка для колобка»**

Подготовьте дополнительно шнуровку и предложите ребенку создать из нее (шнуровки) дорожку для колобка, что развивает не только мелкую моторику, но и ориентироваться в пространстве. Помочь колобку прийти к бабушке и дедушке.

#### **Вариант 2 «Лабиринт с героями сказки «Колобок»»**

Подготовьте дополнительно персонажей сказки. Наряду с колобком лабиринт населен персонажами русской народной сказки (лиса, заяц, волк, медведь), встречающимися на пути, что добавляет игровой элемент и создает дополнительную мотивацию для решения задачи.

