

*Картоотека игр
по познавательному-речевому
развитию*



Игровое упражнение «Кто это? Что это? Отвечай быстро.»

Цель: 1. Формировать быструю реакцию на слово.

2. Развивать умение разгадывать загадки.
3. Развивать воссоздающее воображение.
4. Освоить умение характеризовать кого-либо или что-либо.

Ход игры: воспитатель произносит начало фразы, дети четко и быстро продолжают:

Звонок, быстрый, веселый -	Старательный, послушный, вежливый -
Вкусный, алый, сочный -	Зеленый, продолговатый, сочный -
Желтые, красивые, осенний -	Аккуратная, послушная, веселая -
Холодный, белый, пушистый -	Задиристый, драчливый, вперевосный -
Бурый, косоплутый, выжидательный -	Белое, пушистое, легкое -
Желтые, красивые, зеленые -	Маленькая, серенькая, путливая -
Ветвистая, зеленая, колючая -	Новая, интересная, библиотечная -
Старый, кирпичный, дуриотажный -	Красное, спелое, сладкое -
Чистое, голубое, горючее -	Белый, пушистый, лесной -
Путливая, беленькая, маленькая -	Белостволая, высокая, стройная -



Дидактическая словесная игра «Кто что делает»

Цель: уточнить названия отдельных действий, связанных с животными, птицами, насекомыми.

Материал: мяч

Ход игры: дети встают в круг. Воспитатель бросает мяч одному из детей и произносит: «кот». Ребенок отвечает: «мяукает» и т.д. Например, корова - мычит, собака - лает, конь - ржет, петух - кукарекает, утка - крикает, голубь - воркует, кукушка - кукует, гусь - гогочет, комар - пищит, бабочка - порхает, курица - клюет, кулдачет, птичка - поет, щебечет, ворона - каркает, кузнечик - стрекочет, воробей - чирикает



Игра «С чем я играю, с кем дружу?»

Цель: 1. Упражнять детей в составлении распространенного предложения.

2. Закрепить в речи окончания существительных в творительном падеже.
3. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.
4. Учить детей отвечать на вопросы полным ответом.
5. Развивать наблюдательность, мышление.

Материал: картинки, изображающие девочку Машу, картинки, изображающие живые и неживые предметы.

Ход игры: в центре картинка, изображающая девочку Машу. Рядом картинки, изображающие игрушки, детей, животных. Девочка Маша предлагает детям показать и рассказать с чем она играет и с кем дружит.

Я сейчас вам покажу,
С чем играю, с кем дружу...
Я уверена, нетрудно отгадать загадку...
Сможет каждый объяснить мне по порядку.



Воспитатель выбирает две картинки, изображающие живой и неживой предметы и спрашивает у детей: «С кем дружит Маша?» Ребенок отвечает: «Маша дружит с мальчиком». - «С чем играет Маша?» - «Маша играет с куклой». Далее дети самостоятельно выбирают картинки, выкладывают их на столе и составляют предложения.

Дидактическая игра «Отгадай загадку про машинку»

Цель: развивать литературное творчество детей, совершенствовать монологическую речь детей.

Материал: картинки с изображением разных видов машин, транспортных средств.

Ход игры: вначале проводится вступительная беседа о назначении разных видов транспорта, дети выясняют их отличие друг от друга. - «А теперь мы будем загадывать загадки друг другу о машинах, не называя их. Вначале надо сказать какой это транспорт: грузовой, пассажирский, специальный или военный. Потом надо рассказать какой он: наземный, подземный, железнодорожный, водный, воздушный. А в конце скажите, какую пользу он приносит.



Словесная игра «Кто больше назовет действий?»

Цель: 1. Познавательная задача: закрепить умение детей соотносить действия людей с их профессией, воспитывать умение быстро думать.

2. Речевая задача: активизировать словарь детей за счет слов действий (глаголов).

Ход игры: - Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толяна мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что делает повар? Дети: варит, печет, жарит, перемалывает мясорубкой мясо, чистит овощи.

Что делает врач? Дети: осматривает больных, выслушивает, дает лекарство, делает уколы, операции и т.д. За каждый правильный ответ дети получают фишку. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.



Игровое упражнение «Послушай, запомни, ответь.

Все ли верно?»

Цель: 1. Расширить словарь детей.

2. Развивать доказательную речь.

3. Формировать умение добавлять придаточное предложение.

4. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употребляя то или иное слово.

Ход игры: дети слушают предложения и определяют, может ли это быть, если «да», то когда, почему, где? Если «нет», то следует доказательно объяснить, что это неправда или несуразица. Выпал снег, Алеша пошел загорать. Мальчики поехали в лес на лыжах, чтобы собирать землянику. Ангوشка раскрыла зонтик, потому что пошел дождь.



Дидактическая игра «Узнавание»

Цель: узнавать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий.

Ход игры: детям в качестве исходной опоры предлагаются слова, связанные с чувственным и практическим опытом ребенка.

Например: зеленая, стройная, кудрявая, белостволая – береза.

Сверкает, землю согревает, тьму разгоняет – солнце.



Дидактическая игра «Отгадай-ка»

Цель: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Материал: предметы или предметные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов.

Ход игры: давайте поиграем, пусть предметы в нашей комнате сами расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из нас будет выполнять роль какого-то предмета. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате.



Игра «Загадки Карасона»

- Цель:** 1. Развитие умения соотносить предмет и его признаки.
2. Упражнять детей в постановке вопросов какой? какая? какое?
3. Закреплять согласование в числе прил. с сущ.
4. Развивать внимание, наблюдательность.

Материал: картинки с изображением Карасона, картинки с изображением предметов: арбуза, клоуна, мяча, ежа, озера, леса, иглы, рукавичек.

Ход игры: картинка, изображающая Карасона, наклеена на центр магнитной доски, рядом лежат предметные картинки и картинки символы качества. Карасон обращается к детям:

Вы сумеете, ребята,
Отгадать мои загадки?
Если слушавешь внимательно,
Угадаешь обязательно!

Рядом с Карасоном наклеиваются картинки символы качества: круглый, твердый, тяжелый, сладкий.

Детям предлагается назвать качества и угадать о каком предмете загадка. Ребенок отыскивает нужную картинку и называет: «Арбуз – какой? Арбуз – круглый, сладкий, твердый, тяжелый и т.д.



Игра «Куда ни пойдешь – предметы найдешь»

- Цель:** 1. Познакомить детей с правилами работы на фланелеграфе.
2. Закрепить понятие о предмете и его названии.
3. Познакомить с графическим обозначением предмета и слова.
4. Расширить пассивный словарь, уточнить название предметов.
5. Закрепить употребление в речи простое названное предложение.
6. Учить детей отвечать на вопросы «показываю ответом» (фразой).

Материал: картинки с изображением классной комнаты, дома, елки, гриба, ягоды, крыльца, двери, кровати.

Ход игры: на большом фланелеграфе наклеиваются в ряд картинки с изображением, леса, классной комнаты. На малом фланелеграфе картинки с изображением предметов по данной тематике.

Воспитатель спрашивает ребенка: «Куда пойдешь?».

Ребенок: «Пойду в лес».

Воспитатель: «Что там найдешь?»

Ребенок: «Предметы. (перечисляет): вот пеня, вот елка, вот гриб и т.д.

Ребенок наклеивает картинки рядом с картинкой леса.



Игра «Назови предмет»

- Цель:** 1. Познакомить детей с правилами работы на фланелеграфе.
2. Закрепить понятие о предмете и его названии.
3. Познакомить с графическим обозначением предмета и слова.
4. Расширить пассивный словарь, уточнить название предметов.
5. Закрепить употребление в речи простое названное предложение.

Материал: фланелеграфы, картинки с изображением стола, стула, окна, цветка в горшке, куклы, мяча, телефона, шкафа, книги.

Ход игры: картинки беспорядочно приклеиваются на малый фланелеграф, большой свободен для работы. Воспитатель объясняет детям, что они живут в мире, их окружают разные предметы. Люди придумали для каждого предмета свое название. Доска на четырех ножках, за которой можно обедать, играть, называется «стол». Мы видим предмет и называем его словом. (детям предлагается назвать 3-4 предмета). Дети знакомятся с обозначением предмета – синий квадрат. Им предлагается выбрать любой предмет в группе, отыскать его изображение на малом фланелеграфе, наклеить на большой, поясняя: «Вот шкаф. Это предмет» (рядом с картинкой наклеить символ предмета).



Игра «Положи в сундучок»

- Цель:** 1. Закрепить понятия о живых и неживых предметах.
2. Упражнять в постановке вопросов: Кто это? Что это?
3. Развивать зрительное внимание.

Материал: крупные картинки, изображающие два красных сундучка, картинки с изображением живых и неживых предметов.

Ход игры: в центр выкладываются картинки с изображением живых и неживых предметов. На один сундучок ставится символ живого предмета, а на другой неживого. Детям предлагается поместить предметы в нужный сундучок с объяснением своих действий с постановкой вопроса (Что это? Это шары. Кто это? Это заяц).



Дидактическая игра «Подбор прилагательных»

- Цель:** 1. Активизировать словарь детей за счет слов, обозначающих разные части речи.
2. Согласовывать существительные, прилагательные в роде, числе.
3. Подбирать определение к предмету.

Материал: игрушки или картинки.

Ход игры: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков.

Например, собака – большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая.



Игра «Кто как передвигается?»

- Цель:** 1. Активизация словаря, расширение употребления глаголов и речи.
2. Развитие умения соотносить название предмета и действия.
3. Закрепление навыка правильной постановки вопроса к действию.
4. Развитие умения опираться на опыт. Развитие наблюдательности.

Материал: три стола, картинки с изображением животных: зайца, бабочки, змея, кота, черепахи, жука, птицы, медведя, улитки, слона, рыбы.

Ход игры: картинки с изображением животных – на большом столе. Дети делятся на две команды, выделяя каждой по столу для работы. Каждому участнику предлагается выбрать себе картинку с изображением животного и объяснить, как оно передвигается.

Например, ребенок кладет на стол своей команды картинку, объясняет: «Улитка ползает» и т.п.

После того, как основное задание будет выполнено, воспитатель предлагает детям быстро назвать животных, которые «ползут», «летят», «плавают» и т.д. Побеждает команда, участники которой допустили меньше ошибок.



Дидактическая игра «Если бы...»

Цель: развивать высшие формы мышления – синтез, анализ, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры: предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? И т.п.).

«Если бы вдруг исчезло время?» (что в этом плохого и хорошего?)



Дидактическая игра «Не очень» или «Оптимисты и скептики».

Цель: развивать умение в «щадящем режиме» осваивать этапность разрешения противоречий.

Ход игры: один из играющих создает ситуацию, представляя ее как хорошую или плохую, а другой опровергает это утверждение, используя словосочетание «не очень».

Например: - Хорошо, что дома есть телевизор – смотреть можно.

- Хорошо, да не очень. Глаза могут заболеть.

- Хорошо, что чайник большой – на всех чая хватит.

- Хорошо, да не очень. Долго закипает.

Используя опорное словосочетание «не очень», можно придумывать рассказы-рассуждения:

- По улице мужчина шел. Хорошо!

- Хорошо, да не очень. Он в грязь упал, это плохо!

- Плохо, да не очень – грязь-то лечебная была.

Он свой радикулит вылечил. Это хорошо.



Игра «Кем хочешь стать?»

Цель: 1. Закрепление грамматически правильной фразы, состоящей из 4-5 слов.

2. Закрепление употребления в речи окончаний существительных в т. и в. падежах.

3. пополнение и уточнение словаря (профессии людей).

4. Закрепления согласования существительных с глаголом в роде, числе, падеже. Закрепление глаголов будущего времени.

5. Развитие внимания, мышления.

Материал: картинки с изображением мальчика и девочки, с изображением людей разных профессий: повара, врача, рыбака, милиционера.

Ход игры: игру можно начать с чтения стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Затем воспитатель уточняет, с какими профессиями знакомы дети. В центр магнитной доски наклеены картинки с изображением мальчика Коля и девочки Оля. Воспитатель предлагает детям подумать и ответить, кем хочет стать Оля? Дети выбирают картинки с изображением той или иной профессии и кладут рядом с героем, поясняя: «Оля хочет стать учительницей». Затем воспитатель предлагает каждому ребенку подумать и ответить, кем он хочет стать? Дети отвечают: «Я хочу стать швеей». – «Что ты будешь делать?» – уточняет воспитатель. – «Я буду шить одежду» и т.д.



Дидактическая игра «Лавина» вариант 1.

Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

Ход игры: ведущий сообщает участникам тему игры, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запоминая и воспроизводя все слова, названные предыдущими участниками игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное слово, выбывает из игры (или пропускает ход). Побеждает тот, кто останется последним или набрал больше фишек. Например: тема игры «рыбы»

- окунь
- окунь, карась
- окунь, карась, щука и т.д.



Дидактическая игра «Лавина» вариант 2.

Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

Ход игры: добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. Например: «В корзину я положил арбуз, ананас, апельсин» и т.д.

Игра «Найди пару»

Цель: 1. Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению.

2. Закрепление правильного употребления простого предложения.

3. Развитие зрительного и слухового внимания.

Материал: картинки с изображением предметов, сходных по значению: чайник – кофейник, перчатки – варежки, рюкзак – портфель, сумка – сетка, стаканы – кружка, шляпа – шапка, стул – табуретка, настольная лампа – люстра.

Ход игры: на столе – предметные картинки. Вызывается ребенок, который выбирая картинку, называет ее: «Вот перчатки, поглядите, пару к ним скорей найдите...» Другой ребенок отыскивает пару и наклеивает картинку (кладет рядом) напротив картинки с изображением перчаток, комментируя: «Вот перчатки. Вот варежки. Их надевают на руки».



Дидактическая игра «Кем (чем) был? Кем (чем) будет?»

Цель: отражать в речи изменения, которые происходят с предметом (явлением) в течение промежутка времени.

Материал: картинки по-парные.

Ход игры: детям предъявляются картинки, к которым они должны найти пару, отражающее либо прошлое, либо будущее объекта, например: семечко – подсолнух; котенок – кошка; мальчик – мужчина и т.д. Кто кем становится.

Жил-был маленький щенок,
Он вырос, окреп,
И теперь он не щенок –
Взрослая... (собака).
Жеребенок с каждым днем
Подрастал и стал... (конем).
Бык, могучий великан,
В детстве был... (теленком).
Толстый увалень баран –

Тоненьким... (ягненок).
Этот важный кот Пушок
Маленьким... (котенком).
А отважный петушок –
Крохотным... (цыпленком).
А из маленьких гусят
Вырастают... (утки) –
Специально для ребят,
Тех, кто любит шутки.



А.Шибан

Игра «Что перепутал Незнайка?»

Цель: 1. Закрепить навык составления распространенного предложения по схеме: живой предмет – действие – неживой предмет.

2. Закрепление навыков анализа предложения.

3. Развивать слуховое внимание, учить воспринимать структуру предложения на слух, улавливать ошибки и анализировать их.

Материал: большой и малый фланелеграфы, картинки, изображающие Незнайку.

Ход игры: на большом фланелеграфе – Незнайка. Мамин фланелеграф свободен для работы. Воспитатель рассказывает детям, как Незнайка выполнял домашнее задание: придумывал предложения.

(Демонстрируется наглядно нарушенная схема предложения).

На большом фланелеграфе составляются предложения, в которых слова следуют атипично, или слова поставлены таким образом, что изменяется смысл.

Например: Ловит девочка мячик. Цветок мальчик поливает.

Воспитатель предлагает детям подумать, за что Незнайка получил двойку и помочь ему исправить ошибки.

Дети объясняют, что перепутал Незнайка и составляют из картинок правильные предложения на малом фланелеграфе



Дидактическая словесная игра

«Кто как охотится и убегает от врага»

Цель: уточнить названия действий, связанных с животными (зверь, птица, насекомое), подбирать близкие по смыслу слова (синонимы).

Материал: мяч

Ход игры: дети встают в круг, воспитатель бросает мяч, задает вопрос, дети отвечают.

кошка – (как передвигается?) – крадется

собака – догоняет, прыгает, лопот

кузнечик – прыгает

заяц – скачет, прыгает и т.д.



Дидактическая игра «Отрицание»

Цель: 1. Стимулировать речевую свободу ребенка.

2. Учить исследовать возможности слов, овладевать ими, осознавать и применять известные ранее склонения, смыслы и оттенки слов.

Ход игры: вначале дети называют прямое действие, предмет, качество предмета (Мама расставляет чашки. В комнате горит свет. Чашки стоят в шкафу.).

А затем то же самое проговаривают с отрицательной приставкой «не».

Находят синоним слова в русском языке

(Мама не расставляет чашки. Она убирает их.

В комнате не горит свет. В комнате темно.

И т.д.)



Игра «Что делают предметы?»

Цель: 1. Познакомить детей со словами, обозначающими действие предметов, закрепить графическое обозначение действия.

2. Закрепить в речи согласование существительного с глаголом.

3. Закрепить порядок следования слов в предложении типа: предмет-действие.

Материал: магнитная доска, картинки – силуэты с изображением действий: стоит, идет, сидит, спит, лежит; картинки с изображением предметов.

Ход игры: воспитатель объясняет детям, что они каждую минуту совершают действия. «Что ты делаешь?» – спрашивает логопед ребенка – «Сажу», «Стою» и т.д. На магнитную доску наклеивают картинки – силуэты, обозначающие данные действия. Воспитатель поясняет, что все предметы в данную минуту тоже что-то делают. Вот книга. Что она делает? – книга лежит.

(На доску приклеивают картинку «книга» и рядом силуэт с изображением действия «лежит». Другие предложения дети составляют по аналогии: Стол стоит.

(подбираются соответствующие картинки) и т.д.



Дидактическая игра «Что лишнее?»

Цель: 1. Развивать доказательную речь детей.

2. Активизировать словарь детей за счет названий овощей, фруктов, ягод; прилагательных, обозначающих качественные признаки: круглый, овальный, вытянутый, желтый, бордовый и т.п.

3. Пользоваться придаточными предложениями.

Материал: таблицы, на которых изображены овощи, фрукты или ягоды с одним предметом, не имеющим общего признака с другими.

Ход игры: детям показывается таблица. Воспитатель просит назвать все предметы, изображенные на таблице. Дети называют.

Далее воспитатель говорит, что один предмет лишний. Найдите его и докажите мне, что он лишний. Дети объясняют: «Лишний на этой картинке является свекла потому, что все овощи можно есть сырыми, а свеклу надо обязательно варить».



Игра «Какой? Какая? Какое?»

Цель: 1. Закрепить умение соотносить предмет и его признак.

2. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

3. Упражнять детей в постановке вопросов «какой?», «какая?», «какое?», «какие?».

4. Развивать наблюдательность.

Материал: картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

Ход игры: в центре – картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень – какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.



Дидактическая игра «Рисунки по кругу»

Цель: развивать детское литературное творчество.

Ход игры: в этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать.

Через 1-2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой листок сидящему справа от него ребенку.

Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и передает дальше.

Выполненные таким круговым методом рисунки служат великолепной опорой для придумывания небывших, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.



Дидактическая игра «Цепочка слов»

Цель: закреплять умение подбирать слова – существительные и прилагательные, характеризующие в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками.

Ход игры: дети составляют цепочку слов, где слова соединены между собой.

Например, исходное слово «кошки».

Кошка бывает какая? – Пушистая, ласковая, разноцветная.

Что еще бывает разноцветным? Радуга, платье, телевизор.

Какие еще бывают платья? ... и т.д.



Игра «В гостях у фокусника»

- Цель:** 1. Научить различать живые и неживые предметы.
2. Упражнять в постановке вопросов: Кто это? Что это?
3. Закрепить навыки построения простого (назывного) предложения.

4. развивать внимание, память.

Материал: изображение клоуна (крупное), картинки с изображением живых и неживых предметов.

Ход игры: на стене крупное изображение клоуна. На стол выкладываются картинки с изображением живых и неживых предметов. Дети делятся на две команды. Одной команде предлагается отобрать для клоуна картинки с изображением живых предметов, другой – неживых. Каждый участник обязательно ставит вопрос и называет предмет. Победившей будет команда, которая организованней и без ошибок выполнила задание. После того, как все картинки будут разложены вокруг клоуна (он ими жонглирует), можно предложить детям задание на внимание. Одна из картинок, которыми клоун жонглирует, убирается, дети должны ответить, какой предмет исчез.



Игра «Соблюдай порядок»

- Цель:** 1. Закрепить навыки составления распространенного предложения по схеме: живой предмет – действие – неживой предмет.
2. учить детей правильно задавать вопросы от слова к слову.
3. Закреплять навыки анализа предложения.
4. Развитие внимания, памяти.

Материал: два фланелеграфа, символы предметов и действия, картинки, изображающие живые и неживые предметы; картинки, изображающие действия.

Ход игры: на одном фланелеграфе беспорядочно наклеены картинки живых и неживых предметов, действий. На другом – символическое обозначение схем: живой предмет – действие – неживой предмет. Детям предлагают самостоятельно составлять на большом фланелеграфе предложения, соответствующее такой схеме, задавая вопросы от слова к слову.



Игровое упражнение

«О ком или о чем я рассказываю, догадайся»

- Цель:** 1. Узнавать предмет по эпитетам.
2. Расширять пассивный словарь детей.

Ход игры: ученик, школьник, мальчик, дежурный, второклассник, сын, внук, проказник. Про кого это все сказано? Дети: «Это мальчик».

Девочка, хохотушка, непоседа, хозяйка, внучка, дочка, помощница; умелец, работник, родитель, мужчина, сын, внук, друг, муж; хозяйка, женщина, дочка, жена, внучка, повар, рукодельница, учительница, любимая;

приятель, друг, одноклассник, выдумщик, ровесник, товарищ, сосед; мечтатель, выдумщик, весельчак, сосед, поэт; ждет, встречает, спрашивает, кормит, читает, варит, стирает, шьет; хлопочет, напевает, провожает, устает, смеется, заботится; прыгает, бегает, учит, поет, читает, решает, веселится, задумывается, оступается, поправляется, гуляет, играет, моет, купается, плещется, отдыхает, помогает, заботится.



Игра «Живые – неживые»

- Цель:** 1. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.
2. Закрепить символическое обозначение предмета живого и неживого.
3. Учить задавать вопросы: Кто это? Что это?

Материал: картинки с изображением живых и неживых предметов, символ предмета, символ живого предмета.

Ход игры: воспитатель объясняет детям, что окружающие их предметы могут быть живыми и неживыми. Узнать живой предмет или нет очень просто. (Уточняются свойства живых предметов). Затем выкладывается картинка – символ живого и неживого предметов. Детям предлагается выбрать любую картинку и поместить ее в нужную колонку, объяснив свои действия. (Вот ключ. Это неживой предмет. Вот бабочка. Она живая.)

После того, как все картинки наклеены, воспитатель объясняет, что про живой предмет можно спросить «Кто это?», а про неживой – «Что это?». После чего дети выбирают картинки и самостоятельно задают к ним вопросы.

