**Развивающие игры с предметами для самых маленьких**

**Игpа с коpобками**

**На крышке коробки вырежьте разные геометрические фигуры (кpужки, квадpаты, треугольники, прямоугольники). Дайте ребенку эти фигуpы и посмотрите, сумеет ли он вставить их в соответствующие отверстия в крышке коробки. Для этой игры можно использовать и детали деревянного конструктора. Для этого вырежьте отверстия по размеру деталей вашего конструктора.**

**"Что плавает?"**

**Знакомимся со свойствами предметов. Налейте в большую миску или таз воду. Приготовьте несколько предметов, сделанных из разных материалов: кусочки пробки, веточки, металлическую ложку, пластмассовую чашку и т.п. (Для одного занятия не больше 3-4 материалов). Предложите малышу угадать, какой предмет утонет, а какой будет плавать. Затем позвольте малышу побросать все предметы в воду и поиграть с ними. Во время игры расскажите о каждом предмете: - Это кукла сделана из пластмассы, она пластмассовая. Пластмасса очень легкая и поэтому не тонет, а плавает. - Это ложка из металла. Она металлическая. Металл тяжелый и поэтому тонет. После игры предложите ребенку вытащить все предметы из воды и протереть каждый салфеткой.**

**Плавает - тонет**

**На ту же тему. После 2-3 занятий с предметами в воде, можно поиграть в такую игру с малышом. Один называет какой-нибудь предмет ( резиновый мяч, деревянный кубик, миска и т.д.) а другой отвечает, тонет он или не тонет. Можно использовать в качестве ответа движения. Например, если тонет - приседать, а если плавает - руками изображать движение пловцов.**

**Подбери по цвету**

**Вам понадобится набор фломастеров с колпачками и того же цвета, что и фломастер. Фломастеры лучше купить толстые. Сначала открываем фломастеры и пробуем на бумаге, как они рисуют (не забудьте называть ребенку цвета), а затем нужно закрыть фломастеры (а то засохнут и рисовать не будут). Колпачки нужно надевать на фломастер соответствующего цвета. "Это какой фломастер? Розовый. А где же у нас розовый колпачок? Давай, приложим колпачок к фломастеру - такой же цвет, розовый?"**

**Хлоп - шлёп**

**Показывайте или называйте ребенку различные предметы: кошка, чашка, шкаф, собака, человек и т.д.**

**Вариант 1. Предложите малышу хлопать в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, одушевленные предмет (что-то живое) и шлёпать по коленям тогда, когда называют неодушевленный предмет (что-то неживое). Постепенно уменьшайте интервал между словами.**

**Вариант 2. Хлопаем в ладоши тогда, когда называют животное и шлёпаем по коленкам, когда называют, например, посуду.**

**Вариант 3. Хлопаем в ладоши, когда называют что-то мягкое и шлёпаем по коленям, когда называют твердое. (Вата, шапка (и др. одежда), полотенце, листок, помидор... - мягкое)  
   Таким образом можно закреплять представления о свойствах предметов.**

**Игра для различия цвета.**

**Вырезается по контуру конфеты разных форм. Можно использовать цветной картон, а можно и просто закрасить белый. Для начала используйте основные цвета, а затем и их оттенки. Приготовьте картонные тарелки таких же цветов и оттенков. А теперь устройте праздник для кукол. Положите перед каждой игрушкой разноцветные тарелки и вместе с ребенком раскладывайте "угощенье" - конфеты кладите на тарелки того цвета.**

**Игpа, развивающая представление о цвете**

**Подберите несколько игрушек разного цвета - машинки, резиновые или пластмассовые зверюшки. Листы картона или бумаги тех же цветов, что и игрушки.  
   Сядьте на пол вместе с ребенком, возьмите одну игрушку и поиграйте с ней. Например, покатайте машинку или "попрыгайте" пластмассовой лягушкой.  
   После того, как вы или ваш малыш поигpаете с этой машиной некотоpое вpемя, возьмите игрушку другого цвета и поиграйте с ней. Тепеpь возьмите листы бумаги тех же цветов, что и игрушки. Положите их на пол и на каждый из них поставьте игрушку соответствующего цвета. ("Давай найдем домик для каждой игрушки") Обязательно называйте каждый из выбpанных вами цветов.**

**Строим дорогу**

**Знакомимся с понятиями "широко", "узко". Постройте вместе с ребенком несколько домиков или гаражей из деревянного конструктора. Затем сделайте несколько "дорожек" разной ширины - обозначьте дорожку кубиками с обеих сторон. А теперь проверьте, по какой дорожке может пройти кукла или машинка. "Ой, не помещается, слишком узко". Посмотри, какая дорожка шире?" "Эта машинка широкая, ей нужна широкая дорожка".**