ИГРЫ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ 2-3 ЛЕТ 📌

* Кто там?  
  Цель: Игра развивает речь, память, артистизм.  
  Выйдите из комнаты и закройте за собой дверь. Постучитесь. Пусть малыш скажет: «Кто там? Войдите». Вы открываете дверь и говорите: «Это я».  
  Теперь пусть ребенок постучит в дверь, а вы скажите: «Кто там? Войдите». Малыш входит со словами: «Это я».  
  За дверью могут оказаться разные животные. Предложите малышу изобразить собачку. Спросите: «Кто там? Войдите». А малыш с удовольствием откроет дверь и залает, как собачка.  
    
  ✔ Терем-теремок  
  Цель: Игра развивает речь, познавательные и творческие способности, умение общаться.  
  Прочитайте малышу сказку «Теремок» и рассмотрите вместе с ним картинки.  
  Сделайте из картона домик и несколько игрушек: мышку, петушка, зайчика, лису.  
  Скажите: «Давай посмотрим, кто в теремочке живет? Кто, кто в невысоком живет? Ну-ка, выходите, кто там живет!» — «Пи-пи! Я мышка-норушка! А ты кто?»  
  Спросите у малыша: «Кто это?», чтобы он ответил: «Пи-пи».  
  Когда малыш запомнит названия всех зверюшек, их можно заменить другими. В «теремке» могут жить все игрушки, которые есть дома.  
    
  ✔ Как зовут зверят?  
  Цель: Игра развивает память и речь.  
  Задайте малышу вопросы. Если ребенок говорит хорошо, он будет отвечать сам. Если он говорит неуверенно, предложите ему повторять ваши слова:  
  Как зовут детенышей собачки? — Щенки!  
  Как зовут детенышей кошечки? — Котята!  
  Как зовут детенышей коровы? — Телята!  
  Как зовут детенышей курочки? — Цыплята!  
  Как зовут детенышей овечки? — Ягнята!  
  Как зовут детенышей утки? — Утята!
* Для чего нужна вода?  
  Цель: Игра развивает речь, расширяет кругозор.  
  Задавайте малышу вопросы, чтобы он учился связывать разные понятия, обобщать и точно формулировать ответы.  
  Например: «Для чего нам нужна вода?» — «Чтобы пить, поливать цветы, купаться».  
  Спросите, для чего нужны ложка, кружка, стул и т. д.  
  Постепенно вопросы должны становиться сложнее, Например: «Для чего нужны компьютер, телевизор, солнце, день, ночь?»
* Он, она, оно, они  
  Цель: Игра развивает речь, знакомит с основными законами грамматики.  
  Предложите малышу заменять местоимениями существительные, которые вы назовете.  
  Например: машина — она; потолок — он; ножницы — они; небо — оно и т. д.
* Тепло, еще теплее  
  Цель: Развивает сообразительность, реакцию и речь.  
  Спрячьте какой-нибудь предмет. Малыш должен найти его по вашим указаниям: если предмет находится далеко от малыша, говорите «холодно», если ближе — «теплее», «горячо», «совсем жарко».  
  Когда малыш найдет спрятанную вещь, похвалите и вознаградите его за догадливость.  
  В следующий раз поменяйтесь ролями — вы «с огромным трудом» ищете спрятанный ребенком предмет.
* Путаница  
  Цель: Игра развивает речь, логику, внимание.  
  Предложите ребенку угадать, правильно ли вы говорите, и, если нет, — поправить вас. Фразы должны быть смешными:«Пол стоит на столе», «Диван лежит на папе», «Потолок висит на лампочках» и т. п.  
  Малыш сразу же заметит несоответствие и скажет, как нужно правильно говорить.  
  После нескольких неправильных фраз скажите одну правильную: «Мишка сидит на полу». Проверьте, насколько внимателен малыш.  
  А теперь поменяйтесь ролями. Пусть малыш составляет перепутанные фразы, а вы будете из этих слов составлятъ правильные предложения.  
  После 3 лет усложняйте игру. Скажите, например: «На улице очень жарко, поэтому мы наденем пальто, шапку и валенки».

✔ Зоопарк  
Цель: Игра развивает кругозор, наблюдательность, интеллект, память.  
Приготовьте игрушки, изображающие животных, и карточки, на которых с одной стороны должно быть четко написано название животного.  
Рассмотрите животных вместе с малышом, вспомните, как они называются. Расскажите немного о каждом.  
Показывая игрушку, спрашивайте малыша, кто это и что ему известно об этом животном.  
Разложите на полу или на столе карточки. Это зоопарк, в котором у каждого животного есть свой домик, а в домике — вкусная еда. Теперь малыш должен помочь животным «расселиться».  
  
Если малыш ошибся, возьмите на себя роль обиженного животного и скажите, например, что на этой клетке написано: «Слон», поэтому лев не хочет в ней жить.