

**Картотека игр по  
социально-  
коммуникативному  
развитию для детей  
младшей группы (3–4  
года)**

Одной из главных сторон готовности к систематическому обучению является социально-коммуникативные навыки. Общительность, умение контактировать с окружающими людьми - необходимая составляющая самореализации человека, его успешности в различных видах деятельности. Социально-коммуникативное развитие дошкольников происходит через игру как ведущую детскую деятельность. Общение является важным элементом любой игры. Во время игры происходит социальное, эмоциональное и психическое становление ребенка.

Игра дает детям возможность воспроизвести взрослый мир и участвовать в воображаемой социальной жизни. Дети учатся разрешать конфликты, выражать эмоции и адекватно взаимодействовать с окружающими.

В рамках реализации ФГОС в содержании образовательной деятельности дошкольных учреждений более пристальное внимание должно быть уделено достижению целей и решению задач социально-коммуникативного развития.

Основной целью этого направления является позитивная социализация детей дошкольного возраста, приобщение их к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

Задачами социально – коммуникативного развития в

соответствии с ФГОС ДО являются следующие:

- присвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности;

- развитие общения и взаимодействия ребёнка с взрослыми и сверстниками;

- становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;

- развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания,

- формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками,

- формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье, малой родине и Отечеству, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках;

- формирование основ безопасности в быту, социуме, природе.

- формирование социально-коммуникативных речевых умений (развитие способности вступать в общение и поддерживать его).

Развитие собственной активной позиции у ребенка обеспечивается предоставлением ему инициативы в

самых разных видах деятельности, и, прежде всего в игре.

Основными направлениями реализации социально-коммуникативного развития дошкольников в ДОУ является:

- развитие игровой деятельности детей с целью освоения различных социальных ролей;
- формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе;
- трудовое воспитание;
- нравственно - патриотическое воспитание дошкольников.

Дидактическая игра - это средство обучения и воспитания, воздействующее на эмоциональную, интеллектуальную сферу детей, стимулирующее их деятельность, в процессе которой формируется самостоятельность принятия решений, усваиваются и закрепляются полученные знания, вырабатываются умения и навыки кооперации, а также формируются социально значимые черты личности. Дидактическая игра может служить составной частью занятия. Она помогает усвоению, закреплению знаний, овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Использование дидактической игры как метода обучения повышает интерес детей к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного

материала. Особенно эффективны эти игры во время проведения непосредственной образовательной деятельности «Познание», «Коммуникация».

### **Дидактические игры по трудовому воспитанию детей.**

#### **Игра «Накроем стол для кукол».**

Цель. Учить детей сервировать стол, называть предметы, необходимые для справки. Знакомить с правилами этикета (встреча гостей, прием подарков, приглашение к столу, поведение за столом). Воспитывать гуманные чувства и дружеские взаимоотношения.

Ход игры:

Воспитатель входит в группу с нарядной куклой. Дети рассматривают ее, называют предметы одежды. Педагог говорит, что сегодня у куклы день рождения, к ней придут гости – ее подружки. Нужно помочь кукле накрыть праздничный стол (используется кукольная мебель и посуда).

Воспитатель проигрывает с детьми этапы деятельности (помыть руки, постелить скатерть, поставить в центр стола вазочку с цветами, салфетницу и хлебницу, приготовить чашки с блюдцами к чаю или тарелки, а рядом разложить столовые приборы—ложки, вилки, ножи). Затем обыгрывается эпизод встречи гостей, кукол рассаживают на места.

#### **Игра «Что хочет делать Маша?»**

Цель. Уточнять представления детей о некоторых трудовых

действиях; о материалах, инструментах и оборудовании, необходимых для работы.

Ход игры:

Воспитатель обращается к детям от имени Маши (кукла бибабо):

- Маша просит у меня тазик, ведро с водой и мыло.

Подставляет кукле называемые ею предметы.

- Как вы думаете, что она будет делать? (Стирать.) Правильно. А теперь Маша просит дать ей кастрюлю, молоко, сахар, соль и пшено. Что собирается делать Маша? (Кукла хочет варить кашу.) Как называется каша? (Пшенная.)

В игровой форме могут быть рассмотрены и другие трудовые действия, в которых необходимы соответствующие предметы. Малышам показывают эти предметы (утюг и стопка кукольного белья — для глажения; ведро и лейка — для полива грядки и т. п.).

### **Игра «Кому это нужно?»**

Цель. Закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям различные предметы, просит назвать их и рассказать, когда они используются и с какой целью. Например: это половник, он нужен

повару, чтобы размешивать кашу, разливать суп и компот и т. д.

### **Игра «Выбираем работу»**

Цель. Дать детям элементарные представления о профессиях людей, труд которых не был в сфере их наблюдений. Вызывать интерес к труду людей любой профессии.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми встает в хоровод и предлагает идти по кругу, приговаривая:

Будем дружно подрастать

И работу выбирать.

В космонавты мы пойдем

И ракеты поведем.

(Дети имитируют звук работы двигателя и полет ракеты,

действуя по показу воспитателя.)

В капитаны мы пойдем,

Корабли мы поведем.

(Дети показывают, как капитан смотрит в бинокль.)

В вертолетчики пойдем,

вертолеты поведем.

(Дети бегут и делают круговые движения руками над головой.)

Игру можно продолжить с детьми постарше, они уже самостоятельно имитируют соответствующие действия.

А мы в летчики пойдем,

Самолеты поведем.

Первые две строки повторяются в начале каждого куплета,

дети на эти слова идут по кругу.

В комбайнеры мы пойдём

И комбайны поведем

### **Игра «Зачем (для чего, почему) нужно это делать?»**

Цель. Формировать у детей представление о необходимости труда, расширять знания о трудовых процессах.

Ход игры:

Воспитатель, показывает детям картинку с изображением предмета, характеризующего то или иное действие. Дети должны назвать это действие.

— Что нужно мыть? (Тарелка.)

— Что нужно чистить? (Ковер.)

— Что нужно стирать? (Платье.)

— Что нужно гладить? (Рубашка.)

— Что нужно печь? (Пирожки.)

— Что нужно менять?  
(Постельное белье.)

— Кого нужно купать? (Ребенок.)

**Игры, направленные на формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.**

### **"Источники опасности"**

Дидактическая задача:

Закрепить знания детей о предметах, которые могут быть источником опасности.

Игровые правила:

Выбрать предметы, которые могут быть источником опасности.

Игровое действие:

Поиск и название предметов.

Ход игры.

Детям раздаются игровые карточки с изображением различных предметов. Воспитатель предлагает внимательно рассмотреть изображения предметов и ответить на вопросы:

-Что может быть источником пожара?

-Что может быть источником травмы человека (пореза, укуса, укола, ожога, отравления)?

-Что может быть источником гибели человека? Отмечается тот, кто назовёт правильно все изображения.

### **"О чём говорит светофор"**

Дидактическая задача:

Закреплять знание сигналов светофора и соответствующих им действий пешеходов.

Материал:

Карточки с изображением сигналов светофора (горит красный, жёлтый, зелёный, действий пешеходов.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям показать сигнал светофора, который обозначает: "иди", "стой", "внимание". Затем показать карточки с изображением действий пешеходов на разные сигналы светофора.

### **"Четвёртый лишний "**

Дидактическая задача:

Учить детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички, лекарства и др.) Закреплять знания о поведении на улице без взрослых. Различать съедобные грибы и ягоды.

Игровые правила:

Найти лишний предмет на карточке. Доказать, почему.

Игровое действие:

#### **Поиск опасного предмета.**

Ход игры.

Детям раздаются карточки, на каждой изображены четыре предмета, один из которых лишний (несёт опасность). Тот, на которого указывает воспитатель (волшебная стрелочка, объясняет, что лишнее и почему.

Карточки:

1. Съедобные грибы и мухомор.
2. Игрушки и гвозди.
3. Игрушки и лекарство.
4. Кисточка, карандаш, ручка, иголка.
5. Малина, клубника, смородина и волчья ягода.

6. Дети играют в песочнице, катаются на качелях, катаются на санках, мальчик ест сосульку.

По аналогии могут быть представлены и другие комбинации.

### **"На прогулке"**

Дидактическая задача:

Закреплять знания детей о правильном общении, поведении с животными.

Материал:

Карточки с изображением правильных и неправильных действий при встрече с собакой, пчелой, козой, ежом, муравьями в муравейнике.

Игровые правила:

На вопрос воспитателя показать картинку с правильным ответом, а затем с неправильными действиями.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям ответить, как бы они поступили в разных ситуациях, возникших во время прогулки в выходной день (на даче, в лесу). Нужно показать сначала картинку с правильным действием, а затем показать неправильные.

-На дороге я повстречал собаку. Можно, нельзя (дети показывают карточку)

-На полянке ко мне подлетела оса (пчела). Можно, нельзя.

-На опушке щиплет травку коза. Можно, нельзя.

-В траве я заметил ежа. Можно, нельзя.

### **"Телефон"**

Дидактическая задача:

Закреплять знание номеров телефонов аварийных служб.

Ход игры.

Перед ребенком разложены карточки с изображением машин скорой помощи, МЧС, милиции, пожарной, спортивной машины и карточки с номерами 01, 02, 03. Воспитатель предлагает ребёнку выбрать любой номер и найти машину, которая придёт по этому номеру.

### **"Игра — дело серьезное"**

Дидактическая задача:

Учить детей подбирать для игр подходящие предметы, знать с какими вещами играть нельзя.

Материал:

Карточки с изображением мяча, ножниц, пирамидки, газовой плиты, спичек, ножа, неваляшки, таблеток, утюга, иголки, куклы, машинки, вилки, стеклянной вазы и др.

Ход игры.

Перед детьми разложены карточки обратной стороной кверху. Ребёнок достаёт любую, просматривает её и отвечает, можно играть с этой вещью или нет (объясняя почему). За правильный ответ получает фишку.

### **"Каждой вещи свое место"**

Дидактическая задача:

Закреплять представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома и в детском саду.

Материал:

игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

Ход игры.

В коробке лежат картинки-предметы (изображением вниз). Каждый ребенок берет одну картинку и кладет ее на игровое поле — на место, объясняя свой выбор.

Варианты:

- На игровом поле «разбросаны» картинки-предметы. Дети по очереди раскладывают их на место;
- На макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире».
- То же в игровом уголке.

### **"Одень куклу"**

Дидактическая задача:

Учить детей различать одежду по характерным особенностям профессии (пожарный, спасатель, милиционер, повар, врач и др.).

Закрепить знание детей о назначении одежды в зависимости от времени года и его занятий в данное время (спорт, прогулка, отдых, лето, зима, осень, весна).

Игровые действия:

**Одеть куклу в соответствии с ситуацией, профессией.**

Ход игры.

В игровой форме предлагается детям одеть куклу для определённой цели: день рождения, спортивный праздник и так далее, или в соответствии с названной профессией. Отмечается тот, кто правильно выполнит задание.

### **"Соедини по точкам"**

Дидактическая задача:

Закреплять представления об источниках опасности в быту; развивать мелкую моторику, закреплять навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Материал:

карточки с контурами предметов из точек (утюг, плита).

Игровые действия:

соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

### **"Сложи картинку (пазл)"**

Дидактическая задача:

Картинку по пожарной тематике наклеивают на картон и разрезают на несколько частей.

Игровые действия:

Играть можно двумя командами. В этом случае интереснее использовать две картинки, так что при игре части обеих картинок можно перемешать. Выигрывает тот, кто быстрее соберет картинку.

- Показывается рисунок или плакат, на котором изображено несколько примеров нарушения правил пожарной безопасности. Ведущий называет число нарушений и предлагает ребятам за одну-две минуты назвать и показать их. Побеждает тот, кто назовет всё быстро и правильно.

- На картинке нарисованы пожарный, повар, доктор, милиционер, и каждый из них занимается не по своей профессии. Ребенок по картинке должен рассказать, что перепутал художник.

### **"Буриме"**

Дидактическая задача:

Развить фонематический слух, умение рифмовать, закреплять знания о пожарной безопасности.

Ход игры.

Ведущий читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строчке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки.

Пожар мы быстро победим,

Коль позвоним по.

(«01»).

Если стал гореть забор,  
Доставай скорей.  
(топор).  
Если всё в дыму у нас,  
Надевай.  
(противогаз).  
У пожарных не напрасно  
Цвет машины ярко.  
(красный)  
Наш брандспойт был очень  
старый  
И не мог тушить.  
(пожары).  
Мчалась лестница всё выше,  
Поднялась до самой.  
(крыши)  
Вдоль по улице, как птица,  
На пожар машина.  
(мчится).  
На пожаре ждет беда,  
Если кончилась.  
(вода).  
Чтоб огонь нам одолеть,  
Надо вовремя...  
(успеть).  
Ох, опасные сестрички,

Эти маленькие...  
(спички).  
Знать обязан каждый-житель,  
Где висит.  
(огнетушитель).  
При пожаре не зевай,  
Огонь водою.  
(заливай).  
Деревянные сестрички  
В коробочке. Это.  
(спички).  
Коль не тратишь время даром,  
Быстро справишься с.  
(пожаром).

**Игры по нравственно -  
патриотическому воспитанию  
дошкольников.**

**Дидактическая игра  
«Путешествие по городу»**

Цель: знакомить с родным  
городом.

Материал: альбом фотографий  
родного города.

Ход игры: воспитатель показывает  
детям фотографии  
достопримечательностей города,  
предлагает назвать их.

**Дидактическая игра «Флаг  
России»**

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны.

Материал: полосы красного, синего и белого цвета.

Ход игры: воспитатель показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить разноцветные полосы в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

### **Дидактическая игра «Как зовут членов семьи».**

Цель: закреплять умение детей четко называть членов своей семьи; развивать память, связную речь; воспитывать любовь к своей семье.

Ход игры: дети стоят в кругу и по очереди называют членов своей семьи. Например: «Я живу с мамой Наташей, папой Сашей, братом Владиком. У меня есть бабушка Лида, бабушка Вера, дедушка Гриша и дедушка Павел».

### **Дидактическая игра «Русские матрешки»**

Цель игры: познакомить дошкольников с историей матрешки, сформировать представления о ней, как о предмете искусства, сделанного руками русских мастеров, развивать сенсорные навыки детей, их умение подбирать детали по цвету, расширять представления о цветовой гармонии, развивать умение собирать матрешку из нескольких частей по способу мозаики, закреплять умения детей выделять элементы украшения, поддерживать интерес и любознательность, воспитывать любовь и уважение к русскому

народному декоративно-прикладному искусству.

Ход игры. Основное игровое правило: собрать матрешку из нескольких частей по способу мозаики.

### **Дидактическая игра «Дом, в котором я живу»**

Цели: формировать у детей конкретное представление о доме, как о жилище, которое спасает от ненастья; а также более общее представление, что дом – это место, где живут близкие люди, которые заботятся друг о друге.

Материал: стены из картона с проёмами для окон и дверей, рисунок дома.

Ход игры: рассмотреть рисунок дома -Для чего нужна крыша? (Защищает от снега и дождя) -Для чего нужны стены? окна? (Защищают от снега, холода, дождя) Предложить составить дом из частей: -Кто будет жить в твоём доме? Как зовут твою маму (папу, бабушку, дедушку? -А у тебя есть брат или сестра? Как их зовут? -По какому адресу находится твой дом?

### **Дидактическая игра «Помощники в семье».**

Цели: воспитывать у детей уважение к труду взрослых членов семьи, желание помочь, освободить от хлопот; учить детей строить отношения с другими людьми; развивать речь детей.

Материалы: сюжетные картинки с бытовыми сценами.

Ход игры: воспитатель: «У каждого из вас есть своя семья. Семья-это взрослые и дети, которые живут вместе, любят друг друга, заботятся друг о друге. Посмотрите на картинку: -Что делает дедушка. А как помогает малышка? –Расскажи, как ты помогаешь маме (папе, дедушке, бабушке)».

### **Дидактическая игра** **«Родословное дерево».**

Цель: расширить представление о семье; учить ориентироваться в родословных отношениях; пополнять знания о родных им людях; прививать любовь к ним.

Материал:

фотографии членов семьи, рис. генеалогического дерева.

Ход игры:

А у тебя есть дедушка? Где он живет? Как его зовут? Сколько ему лет. Какой он? Расскажи, какая у него была профессия раньше. И чем он занимается сейчас. Как часто вы встречаетесь (аналогично о бабушке? Семья – это взрослые и дети, которые живут вместе, любят друг друга и заботятся друг о друге. У всех вас есть своя семья. (Информация о родословном дереве на обороте).

### **Дидактическая игра** **«Защитники Отечества»**

Цели:

1. Сформировать представление об армии, расширить знания детей о службе в армии, научить.

2. Познакомить детей с памятником Защитников Отечества в городе.

3. Воспитывать уважение к военным и желание быть защитником отечества.

Ход игры:

Чтобы защищать наш с тобой покой, существует армия. В ней служат солдаты, офицеры, генералы и адмиралы. Все они называются военными. Военный – очень почётная профессия, ведь они защитники нашей Родины. Какие бывают военные? Танкисты – военные, которые служат на танках. Военные моряки – служат на военных кораблях. Ракетчики – отлично разбираются в ракетной техники. Военные лётчики – летают на военных самолётах и вертолётах. Пограничники – охраняют наши границы от врагов. Артиллеристы – стреляют из огромных пушек и миномётов. Подводники – охраняют наши границы на подводных лодках. Десантники – умеют обезвреживать любого врага, отлично стреляют, прыгают с парашютом. Сапёры – находят и обезвреживают мины, расставленные врагом.

### **Игры на развитие** **коммуникативных способностей.** **«Приветствие с** **колокольчиком»**

Цель: Приветствие, настрой детей на доброжелательный лад.

Ход игры: Дети стоят в кругу, Взрослый подходит к одному из них, звонит в колокольчик и говорит: «Здравствуй, Ваня, мой дружок!». После Ваня берет колокольчик и

идет приветствовать другого ребенка. Колокольчик должен поприветствовать каждого ребенка.

### **«Прощай»**

Цель: Формировать умение прощаться другом с другом.

Ход игры: Дети сидят в кругу и, передавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (до свидания, до встречи, всего хорошего, ещё увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т. д.). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнёру в глаза.

### **«Здравствуй»**

Цель: Учить детей входить в контакт, используя доброжелательные слова и интонации.

Ход игры: Дети сидят в кругу и, передавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при встрече (добры день, доброе утро, привет.).

Педагог обращает внимание на то, что, здороваясь, необходимо посмотреть партнёру в глаза.

### **«Пожелание»**

Цель: Воспитывать интерес к партнёру по общению, доброжелательное отношение к сверстнику.

Ход игры: Дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др., высказывают друг

другу пожелания. Например: «Желаю тебе хорошего настроения», «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым, как сейчас» и т. д.

### **«Ау»**

Цель: Развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Ход игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

### **«Паровозик»**

Цель: Формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнера. Учить ребенка отзываться на свое имя, запоминать имена сверстников.

Ход игры: Взрослый объясняет детям, что сейчас они будут играть в паровозик. Главным паровозом будет взрослый, а вагончиками – дети. Он поочередно подзывает к себе детей, эмоционально комментируя происходящее: «Я буду паровозом, а вы вагончиками. «Петя, иди ко мне, становись за мной, держи меня за пояс, вот так. Теперь, Ваня, иди сюда, встань за Петей, держи его за пояс». После того как все дети выстроились, «поезд» отправляется в путь. Взрослый, имитируя движение паровоза «Чух -чух, у-у-у!», побуждает детей повторить их.

### **«Вопрос - ответ»**

Цель: Сформировать умение задавать вопросы, обмениваться репликами.

Ход игры: Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч.

Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнёру. Партнёр, поймав мяч, отвечает

на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задаёт собственный вопрос и т. д. («Какое у тебя настроение?» — «Радостное». «Где ты был в воскресенье?» — «Ходил в гости» и т. д.).

### **«Поделись улыбкой своей»**

Цель: Учить детей входить в контакт через улыбку.

Ход игры: Стоящие по кругу дети берутся за руки (с ребенком слева, а затем с ребенком справа, смотрят соседу в глаза и дарят друг другу самую добрую улыбку).

### **«Угадай, кто спрятался»**

Цель: Развитие внимания и интереса к сверстнику, памяти, наблюдательности, внимания.

Оборудование: Светлый полупрозрачный (чтобы ребенок не испугался) платок.

Ход игры: Дети стоят по кругу, все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей (ребенок приседает) и накрывает платком. Затем все дети открывают по команде глаза, и ведущий объявляет, что они должны угадать, кто спрятался под платком.

### **«Ветер дует на...»**

Цель: Развивать внимание к партнеру.

Ход игры: Ведущий начинает игру словами «Ветер дует на...».

Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте. «Ветер дует на того, у кого белые носочки (косички, кудряшки)» и так далее.

### **«Зеркала»**

Цель: Формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнера. Развивать наблюдательность и внимание.

Ход игры: Из группы детей выбирается один водящий. Представляется, что он пришел в магазин, где много зеркал. Водящий встает в центр, а дети – полукругом вокруг него. Водящий показывает движение, а «зеркала» тотчас повторяют это движение. В роли водящего должны выступать все желающие дети.

### **«Помоги медвежонку»**

Цель: Развивать внимательность, стремление помогать друзьям, попавшим в беду.

Оборудование: 10 небольших листков с нарисованными на них камешками, медвежонок.

Ход игры: Воспитатель собирает детей вместе и говорит, что медвежонок Сема очень любит мед. Но пчелы, которые его собирают, устроили свое гнездо в лесу за болотом, а Сема не может сам перейти к лесу по камушкам, потому

что боится упасть. Надо помочь ему в таком нелегком деле.

Далее руководитель раскладывает листки с нарисованными камнями таким образом, чтобы дети могли по ним пройти определенную дистанцию.

Воспитатель показывает, как именно нужно пройти по камушкам и как нести медвежонка, чтобы не замочить ножки. Так дети по очереди проходят через болото. Когда малыши освоят данный путь, можно попросить пройти расстояние парами, держась при этом за руки. Для этого увеличивают количество камушков вдвое. Медвежонка при этом держит один из ребят.

### **«Кто что любит»**

Цель: Развивать умение обмениваться репликами.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В качестве ведущего - педагог. У него в руках мяч. Он задает вопрос и бросает мяч - ребёнок отвечает и возвращает мяч взрослому. Мяч идет по кругу

- У меня любимая игрушка машинка, а какая у тебя Таня?

- Кукла маша.

- Я люблю яблоки. Маша, а какие фрукты любишь?

- Я люблю груши.

Вариант:

- Я люблю яблоки, а какие фрукты любишь ты Маша?

- Я люблю груши.

- Маша любит груши, а ты Петя какие фрукты любишь?