

# КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУПП

## Дидактические игры в младшей группе.

### Кого как зовут?

**Цели:** развивать мышление, память, речь.

**Оборудование:** кукла, игрушечные животные: кошка, собака, корова, коза и др.

\* \* \*

Дети сидят на стульчиках, поставленных полукругом перед столом, на котором разложены игрушки. Воспитатель подходит к кому-либо из них и спрашивает, как его зовут. Ребенок называет себя. Если он молчит, то воспитатель помогает ему.

Он просит назвать свои имена еще нескольких детей, а затем спрашивает 2—3 детей, как зовут других малышей, например, девочку с красным бантом, мальчика в белой рубашке. После этого воспитатель показывает куклу.

**Воспитатель.** Эту куклу зовут Аленка. Как ее зовут?

*Дети отвечают.*

А это кто?

**Дети.** Киска.

**Воспитатель.** Эту кошку зовут Мурка.

Дети повторяют кличку кошки. Затем воспитатель показывает им собаку, корову и других животных, предлагает малышам придумать им кличку или сам называет их и просит повторить 3—4 детей. Дети повторяют вслед за воспитателем.

Воспитатель следит, чтобы дети громко и отчетливо называли свои имена, имена товарищей, кукол, клички животных.

*Эту игру рекомендуется проводить с детьми в начале года.*

### Что в мешочке?

**Цель:** научить выделять звук [ц] в произношении, развивать речь.

**Оборудование:** мешочек; игрушки и предметы, в названии которых есть звук [п] (цыпленок, курица, овца, заяц, блюдце, пуговица), а также другие игрушки (машина, кубик, мячик, шарик и др.).

\* \* \*

**Воспитатель.** У меня есть мешочек (показывает), в котором лежит много интересных вещей. К кому я подойду, тот пусть вынет из этого мешочка одну игрушку, назовет ее и покажет всем.

Вызванный ребенок выполняет задание. Воспитатель берет у ребенка игрушку и просит еще нескольких детей сказать, как она называется, затем сам ее называет и просит детей послушать, есть ли в этом названии звук [ц].

Когда все предметы будут вынуты из мешочка, воспитатель оставляет на столе лишь те, в названии которых имеется звук [ц] (цыпленок, курица, овца, заяц, блюдце, пуговица), и предлагает детям перечислить их.

Произносить слова воспитатель должен отчетливо, выделяя звук [ц], например, овц-ца, блюдц-це. Подбирая игрушки, нужно следить, чтобы среди них не было предметов, имеющих в названии звук [с], который может спутать детей. Нужно добиться, чтобы дети правильно называли слова, содержащие звук [ц], отчетливо произносили его.

## Подбери нужное слово

**Цель:** развивать образное мышление, речь.

Воспитатель начинает произносить фразу, а детям предлагает ее закончить, подобрав соответствующее слово.

**Воспитатель.** В аквариуме плавают... Кто плавает?

**Дети.** Рыбки.

*Рекомендуемые предложения:*

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова, правильно произносили звук [р], [р'] в словах. Ответы должны быть индивидуальные.

*Занятие проводится в быстром темпе.*

## Дождик

**Цели:** учить различать скорость произнесения слов, в данном случае звукоподражания кап-кап-кап, а также произносить отчетливо в разном темпе: медленно, умеренно, быстро.

\* \* \*

**Воспитатель.** Капельки стучат по крыше. (Произносит кап-кап-кап в умеренном темпе.)

*Дети повторяют.*

Когда дождь только начинается, капли его падают редко и стучат по-другому (произносит кап... кап... медленно и слегка растягивая, с паузами).

*Дети повторяют.*

Если идет сильный дождь, то капли стучат по крыше так (произносит в ускоренном темпе).

Когда малыши научатся различать скорость произнесения и произносить это звукоподражание в заданном темпе, воспитатель предлагает им на слух определить, какой идет дождь и произносит кап-кап-кап в различном темпе. Это повторяется 3—4 раза.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети были внимательны и точно определяли на слух скорость произнесения звукоподражания, а также правильно произносили его в заданном темпе.

## Придумаем сказку про слова

**Цель:** научить выделять звуки на слух [п], [с], [м], [о], [у].

Воспитатель предлагает детям вместе сочинить сказку про слова и звуки и зачитывает им для примера сказку, сочиненные другими детьми.

**Воспитатель.** Давайте послушаем сказку. Жили-были два котенка и мама-кошка. Одного котенка звали именем, в котором были звуки [м] и [р]. Как его звали? Хорошо, пусть будет Мур. А у другого в кличке был звук [п]. Правильно, его звали Пух. Пошли они на рыбалку, поймали рыбу, в ее названии есть звук [с]. Да, это был сом. Пошли домой. Встретили зверька с коротким названием — еж. Поздоровались с ним, пошли дальше. Много еще увидели интересного, а когда пришли домой, мама-кошка обрадовалась рыбке. Пуху подарила игрушку-машину, а Муру то, что тоже в названии звук [м] имеет. Правильно, мышку. Они были рады и весело играли.

А теперь другая сказка. Жил-был портной. У него были стол и стул, стол был волшебный: он умел говорить. На стол очень много тяжелого клали. Когда портной ушел, стол говорит стулу: «Давай обменяемся звуками, чтобы ты стал столом, а я

стулом, чтобы я отдохнул, а ты поработал, потому что на тебя портной тяжести не кладет, а на мне уюги ночью оставляет». Они обменялись. Стол отдал ему звук [o], а стул отдал звук [y]. Стол стал стулом, а стул — столом.

Сказки, которые воспитатель придумывает вместе с детьми, он записывает, а потом читает.

В часы игр и на прогулке воспитатель может проводить это упражнение с отдельными детьми.

## О Мишутке-несмышленише

**Цели:** научить выделять голосом ударный звук в словах и определять в какой части слова он находится.

**Оборудование:** для воспитателя — большая полоска бумаги, указка; для детей — индивидуальные небольшие бумажные полоски, счетные палочки.

\* \* \*

Игровое упражнение проводится как рассказ воспитателя, прерываемый вопросами к детям и их ответами.

**Воспитатель.** Хоть и научился Мишутка делить слова на части, а все-таки не всегда произносил он слова правильно, огорчало это медведей-родителей, и решили они учить сыночка произносить слова правильно. Показывала ему мама-медведица чашку и спрашивала: «Как это называется? Как это слово надо сказать?» А Мишутка отвечал: «ЧашкА». Показывали ему стакан, а он говорил: «СтАкан». Показывали графин, а он говорил «ГрАфин». Показывали чайник, а он: «ЧайНик». Дала тогда мама-медведица ему вот такую полоску бумаги и палочку-указку (у детей приготовлены полоски бумаги и счетные палочки) и сказала: «Эта полоска будет у нас будто слово. Говорю я слово чашка и палочкой по полоске веду от начала до конца. (Воспитатель показывает на большой полоске, дети повторяют на своих.)

Обрати внимание, малыш, что когда я говорю начало слова чаш-, то голос мой звучит сильнее.

Воспитатель следит за тем, чтобы каждый ребенок, проговаривая слово, задержал палочку в левой половине бумажной полоски.

Сейчас я скажу слово целиком, а ты послушай, действительно ли его начало звучит сильнее, заметнее, чем его конец, — чаашка. Повтори, Мишенька, как я.

Детям воспитатель предлагает сделать то же самое.

Но несмышлениш произносит слово опять по-своему, неверно: чашкаааа. «Нет, — сердится медведица, — это слово надо сказать не так, послушай еще раз, как мой голос звучит, когда я говорю слово "чашка"».

Дети объясняют, что голос медведицы звучит сильнее в начале слова, проговаривают сами, одновременно ведя палочкой по полоске и задерживая ее недолго в левой половине.

Повторял, повторял Мишутка да и научился говорить правильно: чаашка, чаашка, чаашка. Это он на радость маме повторял так много раз, и все остались довольны.

## Ручка — ножка

**Цель:** познакомить с разными значениями слов «ручка», «ножка».

\* \* \*

**Воспитатель.** Отгадайте загадку: «Одной ручкой всех встречает, другой провожает, всем, кто придет — ручку подает». (Дверная ручка.) У каких предметов есть ручка? Что можно ею делать? Нарисуйте предметы, у которых есть ручка. Закончите предложения: «Ручка нужна, чтобы ...» «За ручку можно ...» А какие предметы мы называем словом «ножка»? Нарисуйте предметы, у которых есть ножка.

## Как сказать правильно

**Цель:** учить понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют значение.

\* \* \*

**Воспитатель.** Я буду начинать фразы, а вы закончите.

*Закончите фразы:*

Подушка мягкая, а скамейка ... (жесткая).

Пластелин мягкий, а камень ... (твердый).

Ручей мелкий, а речка ... (глубокая).

Ягоды смородины мелкие, а ягоды клубники ... (крупные).

Кашу варят густую, а суп ... (жидкий).

Лес густой, а иногда ... (редкий).

После дождя земля сырая, а в солнечную погоду ... (сухая).

Покупаем картофель сырой, а едим ... (вареный).

Купили свежий хлеб, а на другой день он стал ... (черствый).

Летом мы ели свежие огурцы, а зимой ... (соленые).

Сейчас воротничок чистый, а завтра он будет ... (грязный).

Давайте подумаем, как сказать по-другому: злая зима — очень холодная, колючий ветер — резкий, легкий ветерок — прохладный, золотые руки — все умеют делать хорошо, золотые волосы — красивые, блестящие. Выражение «злая зима» можно встретить в сказках. К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, Баба Яга.)

### **Один — много**

**Цели:** тренировать в образовании множественного числа и употреблении слов в родительном падеже; научить подбирать к словам определения и слова, обозначающие действие; научить находить в словах первый звук, определять количество слогов и подбирать слова, сходные по звучанию.

**Оборудование:** карточки с картинками одного предмета и нескольких предметов.

\* \* \*

**Воспитатель.** Это шар. А это шары. Здесь много шаров. Какие шары? (Красные, синие, зеленые.) Как одним словом сказать, что все шары разного цвета? (Разноцветные.) Это мак. А это маки. В букете много маков. Какие они? (Красные.) Что еще бывает красным? Как вы понимаете выражение «Красная девица»? Где вы встречали такое выражение? В каких сказках? Отгадайте загадку: «Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает». Это лук. Какой он? (Желтый, сочный, горький, полезный.) В корзине много чего? (Лука.)

### **Я — луна, а ты — звезда**

**Цель:** развивать ассоциативное мышление.

\* \* \*

**Вариант для игры вдвоем:** один говорит, например: «Я — гроза!» Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: «А я — дождь». Первый продолжает тему: «Я — большая туча!» Ему можно быстро ответить: «Я — осень». И т.д.

**Вариант для игры группой:** все, кроме одного, садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: «Я — пожарная команда!» Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: «Я — шланг». Другой спешит на второй стул и говорит: «А я — пожарник». Ребенок — «пожарная команда» должен выбрать одного из двух, например: «Я беру шланг». Он берет за руку «шланг» и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребенок должен придумать что-нибудь новое, например: «Я — швейная машина!» и игра продолжается...

### **Подскажи словечко**

**Цель:** развивать творческое мышление.

\* \* \*

*Ведущий начинает фразу, а участники заканчивают ее.*

Ворона каркает, а воробей ...  
Сова летает, а кролик ...  
Корова ест сено, а мышка ...  
Крот роет норки, а сорока ...  
Петух кукарекает, а курица ...  
Лягушка квакает, а лошадь ...  
У коровы теленок, а у собаки ...  
У медвежонка мама медведица, а у бельчонка ...

### Узнай нас

**Цель:** развивать творческое мышление, память.

\* \* \*

**Воспитатель.** Послушайте стихи и назовите героев сказок.

На сметане мешен,  
На окошке стужен,  
Круглый бок, румяный бок,  
Покатился... (Колобок).

Бабушка девочку очень любила.  
Шапочку красную ей подарила.  
Девочка имя забыла свое.  
А ну, подскажите имя ее. (Красная Шапочка.)

Носик круглый, пяточком,  
Им в земле удобно рыться,  
Хвостик маленький крючком,  
Вместо туфелек — копытца.  
Трое их — и до чего же  
Братья дружные похожи.  
Отгадайте без подсказки,  
Кто герои этой сказки? (Три поросенка.)

Лечит маленьких детей,  
Лечит птичек и зверей.  
Сквозь очки свои глядит  
Добрый доктор... (Айболит).

Возле леса, на опушке,  
Трое их живет в избушке.  
Там три стула и три кружки,  
Три кровати, три подушки.  
Угадайте без подсказки,  
Кто герои этой сказки? (Три медведя.)

У отца был мальчик странный,  
Необычный — деревянный,  
Но любил папаша сына.  
Что за странный  
Человечек деревянный  
На земле и под водой  
Ищет ключик золотой?  
Всюду нос сует он длинный.  
Кто же это?.. (Буратино.)

Толстяк живет на крыше,

Летает он всех выше. (Карлсон.)

Она красива и мила,  
А имя ее от слова «зола». (Золушка.)

### Узнай меня

**Цель:** развивать логическое мышление, речь.

\* \* \*

Дети получают предметные картинки. Они должны указать признаки предмета и дать его описание: цвет, материал, форма, части, для чего, что ест, где живет, и т.д., не называя его самого. Например: «Это предмет неживой. Его можно встретить на кухне. У него есть ручка, крышка, носик. В нем кипятят воду». Все догадались, что это чайник.

### Выгляни в окошко

**Цель:** развивать воображение.

\* \* \*

В раскрашенную рамочку — «окошко» с закрывающимися створками вставляются листы цветной бумаги. Створки отворяются. Воспитатель предлагает детям «выглянуть в окошко» — пофантазировать и рассказать, что они видят «за окном». Обычно за белым листом дети «видят» зимний пейзаж, каток, больницу; за желтым — пустыню, осеннюю полянку и т.п.

### Что общего и чем отличаются?

**Цель:** развивать логическое мышление.

\* \* \*

**Воспитатель.** Что общего между собакой и стулом?

*Дети отвечают.*

Верно, у стула четыре ножки, а у собаки четыре лапы. А чем они отличаются?

*Дети отвечают.*

Да, собака живая, а стул — нет. Собака — животное, а стул — предмет мебели.

Что общего между морковью и апельсином?

*Дети отвечают.*

Да, у них одинаковый цвет — оранжевый. Верно, они съедобные, вкусные. А чем они отличаются?

*Дети отвечают.*

Да, у них разная форма. Апельсин растет на дереве, а морковь в земле. Апельсин — фрукт, а морковь — овощ.

Пары предметов для сравнения, поиска общего и особенного (различного) предлагает сначала воспитатель, а потом — дети.

*Примерные пары сравнения:*

Медведь — лиса.

Море — река.

Дерево — цветок.

Компьютер — телевизор.

Веселый — грустный.

Книга — журнал.

Добрый — злой.

### Угадай!

**Цель:** развивать логическое мышление и речь.

Воспитатель перечисляет ряд характерных для задуманного предмета признаков. Дети должны назвать этот предмет.

Вкусный, алый, сахарный.

Желтые, красные, осенние.  
Белый, пушистый, легкий.  
Ветвистая, зеленая, колючая.  
Бурый, косолапый, неуклюжий.  
Хитрая, рыжая, хищница.  
Серый, злой, голодный.

### Продолжи предложения

**Цель:** развивать воображение и речь.

Воспитатель просит детей продолжить следующие предложения:

Если в комнату принесли кусочек льда, то ...

Мальчики весело смеялись, потому что ...

Если зимой будет сильный мороз, то ...

Девочка стояла и очень сильно плакала, потому что ...

Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что ...

Когда наступает день рождения, то ...

Если пойдет сильный дождь, то ...

### Магазин

**Цель:** развивать воображение и речь.

Дети располагаются полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками.

**Воспитатель.** У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить правило: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам.

Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры.

Уважаемый продавец! Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети.

Продавец продает покупателю мяч.

Спасибо! Какой красивый мяч!

Воспитатель предлагает любому из детей совершить следующую покупку.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

В течение игры роль продавца могут выполнять несколько детей поочередно.

### Па-па — ма-ма

**Цель:** развивать координацию, мышление и речь.

\* \* \*

Сесть с детьми в круг и похлопать ладошками по коленкам. Теперь превращаем правую руку в Папу, а левую — в Маму. «Скажем» правой рукой, шлепая по правой коленке: па-па. То же самое левой: ма-ма. А теперь чередуя руки: па-па — ма-ма.

Каждой рукой можно похлопывать от 4 до 8 раз.

Теперь превращаем наши руки в Дедушку и Бабушку. Значит, каждой рукой придется хлопать по три слога: де-душ-ка, ба-буш-ка (от 4 до 8 раз).

Так можно прохлопывать свои имена и другие разные слова.

### Имена

**Цели:** мобилизовать внимание, волю; развивать чувство ритма.

\* \* \*

Дети садятся или встают в круг. Воспитатель хлопками задает какой-то небыстрый темп, отсчитывая «раз, два, три, четыре». Затем дети под непрекращающиеся хлопки последовательно называют свои имена. Надо стараться, чтобы ударение на имени совпало с хлопком. Игра удается, если никто из ребят не пропустил свой хлопок, не отстал от него и не опередил его. Когда все хорошо получается, можно ускорить темп. Играйте сначала в одну сторону круга, затем — в другую. Игра кончается с завершением круга. Имена можно заменять названиями красок (красный, желтый и т.д.) или животных.



## Давай придумывать

**Цель:** развивать абстрактное мышление, речь.

**Оборудование:** набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы — зеркало, карандаш, яйцо, яблоко. Изображения на картинках должны быть похожи на предметы.

*Например:* карандаш, удочка, иголка, нож — по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток — полый цилиндр.

\* \* \*

Дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Воспитатель садится напротив, у него карточки с картинками. Показывает карточки по одной.

**Воспитатель.** У кого предмет похож на такой карандаш?

**Ребенок** (у которого похожий по форме предмет). У меня! (Получает карточку с изображением карандаша.)

*Вариант наоборот:* у детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

## Чем пахнет?

**Цель:** познакомить с ощущениями, органами чувств.

\* \* \*

Приготовьте предметы со специфическим запахом — мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. Стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах — кислый, горький, сладкий, приятный — неприятный, съедобный — несъедобный. Затем завяжите ребенку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

## Назови такой же

**Цели:** научить соотносить предмет и признак.

\* \* \*

Воспитатель называет какой-либо находящийся в поле зрения детей предмет и один из его признаков. Дети должны назвать как можно больше других окружающих их в данный момент предметов, имеющих такой же признак. Например: «Свитер пушистый. Воротник тоже пушистый, шапка пушистая, снег пушистый». За каждое правильное соотнесение предмета и указанного признака ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто назовет максимальное количество предметов и наберет больше фишек.

Затем задание меняется, и дети могут называть предметы определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие), формы (треугольные, квадратные, прямоугольные, овальные, круглые), изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла и др.), обладающего определенными качествами и т.д.

## Бабочки

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Оборудование:** 18 карточек с изображением бабочек (примерный размер карточек 5х5 см), различающихся цветом крыльев — красные, желтые и синие, формой пятен на крыльях — круглые, треугольные, овальные и характером края крыльев — ровный или с зубчиками (должны быть карточки, совмещающие несколько признаков); три стандартных (формат А4) листа белой бумаги («полянки»), три прямоугольных полоски-«мостика» из серой бумаги (10 х 20 см) и один треугольный «мостик» из бумаги серого цвета.

\* \* \*

Участникам необходимо правильно расположить бабочек на «полянке» и «мостике» в соответствии с заданными условиями.



**Задание 1.** Расположить всех насекомых на двух «полянках» так, чтобы на одной оказались все насекомые с красными крыльями; объяснить после выполнения задания, какие бабочки на какой полянке расположились.

**Задание 2.** Расположить бабочек на двух «полянках» и соединяющем их «мостике» так, чтобы на одной «полянке» оказались все насекомые с круглыми пятнами на крыльях, а на другой — все насекомые с желтыми крыльями. Догадаться, какие насекомые должны быть расположены на «мостике». Бабочек, которые не подходят ни к одной полянке, положить отдельно. После выполнения игрового задания воспитатель предлагает детям прокомментировать его результат.

**Задание 3.** Разложить насекомых на трех «полянках» и соединяющих их мостиках так, чтобы на первой «полянке» были все насекомые с красными крыльями, на второй — все насекомые с ровными краями крыльев, на третьей — все насекомые с круглыми пятнами на крыльях (на «полянки» кладутся карточки с соответствующими символами). Догадаться и найти насекомых, которых надо посадить на каждый из «мостиков». Насекомых, которые не подходят ни к одной «полянке» и ни к одному «мостику», отложить в сторону. По окончании выполнения задания ученикам вновь предлагается как можно точнее и короче рассказать, какие насекомые, на какой полянке и на каком мостике находятся.

По аналогии с этой игрой могут быть проведены другие, например, с использованием листьев деревьев, цветов разных оттенков, размера и формы.

### Так бывает или нет?

**Цель:** развивать внимание, абстрактное мышление.

\* \* \*

В игре принимает участие вся группа детей. Детям нужно слушать внимательно стихотворение, а если в нем прозвучит какая-либо неточность (или то, что на самом деле не бывает), они должны подать знак — хлопнуть в ладоши.

Шире круг! Шире круг!  
Шел по улице индюк,  
На цепи бульдога вел  
И хвостом дорогу мел.  
Шире круг, шире круг,  
А навстречу шел утюг,  
Шел с корзинкой на базар,  
Шел и гладил тротуар.  
Шире, шире, шире круг!  
Проглотил индюк утюг,  
А бульдог — корзинку  
Скушал, как сардинку.

Теплая весна сейчас,  
Виноград созрел у нас,  
Конь рогатый на лугу  
Летом прыгает в снегу.  
Поздней осенью медведь  
Любит в речке посидеть.  
А зимой среди ветвей  
«Га-га-га» — пел соловей.  
Быстро дайте мне ответ —  
Это правда или нет?  
Умный удод метлою удил,  
Удочкой улицу мел крокодил.  
Утка усатая мышку поймала,  
Кошка с утятами в речку ныряла.  
Что-то, наверное, было не так,

Что же напутал поэт наш, чудак?

Собака садится играть на гармошке,  
Нырять в аквариум рыжие кошки,  
Носки начинают вязать канарейки,  
Цветы малыши поливают из лейки,  
Старик на окошке лежит, загорает,  
А внучка и бабушка в куклы играют,  
А рыбы читают веселые книжки,  
Отняв потихонечку их у малышки...

### Чем играем?

**Цель:** развивать внимание, слуховое восприятие.

**Оборудование:** колокольчик, бубен, метроном, погремушка, свисток, деревянные и металлические ложки и др.

\* \* \*

Игра проводится на игровой площадке. Для первой игры используется набор самых простых звуков, хорошо знакомых детям. При последующем проведении игры необходимо добавлять звучание новых предметов. Причем с каждым новым звуком детей следует предварительно познакомить.

Из числа играющих выбирают водящего, который становится спиной к игрокам на расстоянии 2—3 метров. Несколько игроков (3—4) по сигналу ведущего подходят к нему поближе и со словами «Чем играем?» начинают производить звуки. Водящий должен определить, какими предметами издаются звуки. Если он угадал верно, то может перейти в группу играющих, а игроки выбирают нового водящего. Если же нет, то он продолжает водить до тех пор, пока не даст верный ответ.

### Кто живет у нас в сарае?

**Цель:** развивать логическое мышление, память.

\* \* \*

Каждый из игроков получает набор предметных картинок, на которых нарисованы домашние животные.

Воспитатель читает стихотворение, дети показывают картинки-отгадки и раскладывают их в том порядке, в котором рассказывается о животных в стихотворении. Выигрывает тот, кто в нужной последовательности разложил картинки с изображением животных и затем правильно их назвал.

Кто живет у нас в сарае?  
Я их всех отлично знаю...

Эти всюду ходят вместе,  
Вместе дремлют на насесте.  
Вместе раньше всех встают,  
Крошки, зернышки клюют.

А от этой небо скрыто —  
Все глядит она в корыто  
Или, хвост задрав крючком,  
Роет землю пяточком.

А вот эту я зову  
Очень просто, дети.  
Сено ест она, траву  
И мычит все время: «Му-уу».

Здесь семейство:  
Мать и дочери,  
Все пушистые комочки,  
Вместе грызть морковку станут —  
Друг от друга не отстанут.

Этот прячется на крыше —  
Я зову, а он не слышит.  
Притворяется, что спит,  
Сам за птицами следит.

Этот черный и лохматый.  
Сторож он у нас, ребята.  
Я всегда его кормлю  
Сам — в обед и ужин.  
Больше всех его люблю,  
Мы с ним очень дружим.  
Собери поезд  
Цель: развивать логическое мышление.

\* \* \*

На доске прикреплены картинки. На них различные предметы: ложка, ваза, цветы и т.п. Картинки — это «вагоны», их нужно поставить друг за другом так, чтобы между стоящими рядом «вагонами» можно было указать какую-нибудь связь. Дети «собирают» поезд: за ложкой ставят кастрюлю, так как это посуда, за кастрюлей — вазу, так как в них можно налить воду. Дальше картинка с цветами, так как их можно поставить в вазу. Картинки на доске переместились — поезд готов. Выбирается «машинист», он проверяет, как «скреплены вагоны» — повторяет связи между предметами.

### **Волшебная кисточка**

**Цель:** развивать воображение.

\* \* \*

Один ребенок делает несколько взмахов «волшебной кисточкой», ручка которой обернута цветной фольгой. Дети останавливают кисточку словами: «Раз, два, три — замри!» После этого «разгадывают», что нарисовала кисточка. Дети рисуют картинки на различные темы.

### **Что изменилось?**

**Цель:** развивать наблюдательность, память.

\* \* \*

Водящий выставляет на полку фигуры в определенном порядке (животные, растения, геометрические фигуры и т.д.). Дети смотрят и запоминают. Затем звучит команда: «А сейчас все минуточку поспим». Дети закрывают глаза. В это время водящий меняет порядок расположения фигур. Звучат слова: «Проснулись! Что изменилось?» Дети смотрят внимательно и отвечают.

### **Прохлопаем песенку**

**Цель:** развивать чувство ритма, координацию движений.

\* \* \*

Соберемся в круг и попробуем пропеть ладошками известную всем детскую песенку. Например, «В лесу родилась елочка». Каждая нота ее мелодии соотносится со слогом в тексте песенки. Наша задача — поочередно двигаясь по кругу и называя свой слог, прохлопать эту мелодию. Первый игрок хлопает на слог «в ле-», второй на «-су», третий — на «ро-», четвертый — на «ди-», пятый — на «-лась» и т.д. Делать это надо медленно. Скорость придет только после многих тренировок. Заканчивается игра, когда допета вся песенка или один ее куплет. Так можно прохлопать любую песенку, главное — она не должна быть сложной в ритмическом отношении.

## Угадай песенку

**Цель:** развивать музыкальный слух.

\* \* \*

Выберите одну из любимых детьми песенок. Пропевайте ее про себя и параллельно прохлопывайте ее. Нужно угадать, что это за песня. Задание непростое, но все же чаще дети с ним справляются. Много зависит от взрослого: насколько четко он поет про себя и насколько точно передает песню хлопками. Можно поменяться ролями и предложить детям загадать ту же загадку взрослому. Старайтесь хлопать и петь песню в привычном темпе.

## Чепуха

**Цель:** развивать воображение, абстрактное мышление.

\* \* \*

**Воспитатель.** Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках.

**Ребенок** (должен ответить примерно так). А на обед у нас будут яйца в сапогах.

**Воспитатель.** А на ужин мы поживимся бутербродами с утюгами.

Игра заставляет малыша задумываться над сочетанием слов, кроме того, это игра-общение, обучающая беседе, способствующая развитию взаимопонимания между говорящими по очереди людьми.

## Спящий пират

**Цель:** формировать навыки самоконтроля.

\* \* \*

Воспитатель играет роль пирата, он садится спиной к лежащей на столе конфетке (сокровище) и закрывает глаза. Ребенок крадется из дальнего угла на цыпочках. Он должен украсть сокровище так, чтобы «пират» этого не заметил и не услышал. Если ребенок произведет какой-нибудь шум, взрослый оборачивается и открывает глаза. Но если малыш успел замереть и стоит не шелохнувшись, он становится невидимым. Когда взрослый закроет глаза и снова отвернется, ребенок может продолжать свой путь за сокровищем.

## Мышки в норках

**Цели:** формировать умение различать цвета; использовать в речи имена прилагательные — названия цвета.

**Оборудование:** листки белой бумаги (картона), сложенные пополам, книжкой (минимальное количество — 7 по цветам спектра). В лицевой стороне каждой книжки вырезать круглое отверстие, окрасить эту сторону в определенный цвет. Приготовить вкладыши — листки бумаги половинного размера по количеству книжек, окрашенные в те же цвета. В белых кругах, выступающих на цветном фоне, нарисовать мышек; изображение кошки (или другого хищного зверя).

\* \* \*

Все книжки лежат перед детьми. Проводится беседа о том, где живут мышки, какого цвета у них норки.

Но вот появляется кошка. Игровая задача — помочь мышкам спрятаться так, чтобы кошка их не нашла. Воспитатель показывает вкладыши, и дети догадываются, что нужно закрыть норки (вложить в каждую книжку вкладыш, соответствующего цвета). Если цвет выбран неверно, сразу видно, где норка, и кошка сразу найдет и съест мышку. В процессе действия с книжками и вкладышами ребенок называет их цвета.

## Где живут Цветные Карандаши?

**Цели:** формировать умение различать цвета; использовать в речи имена прилагательные — названия цвета.

**Оборудование:** набор картонных цветных карандашей; домики (по количеству цветных карандашей), крыши которых окрашены в соответствующие цвета.

\* \* \*

На доске вывешены домики и Цветные Карандаши. Воспитатель просит назвать Карандаши, догадаться, где живет каждый Карандаш и поселить все Цветные Карандаши в свои домики.

### **Живое домино**

**Цель:** формировать умение различать цвета.

**Оборудование:** пары цветных ленточек.

\* \* \*

На руки детей привязываются ленты разного цвета. Воспитатель предлагает детям взяться за руки таким образом, чтобы ленты, как в домино, сошлись цветом.

### **Что бывает такого цвета?**

**Цель:** формировать умение различать цвета.

\* \* \*

Воспитатель предлагает детям вспомнить, что бывает, например, красного цвета. Дети называют предметы или рисуют их. Затем выбирается другой цвет.

### **Подбери окошки**

**Цель:** формировать умение устанавливать поэлементное соответствие двух групп предметов по указанному признаку (цвету).

**Оборудование:** набор картонных домиков (10 x 15 см), в каждый вставляется полоска, разделенная на три равные разноцветные части — окошки; набор маленьких карточек-окошек разного цвета.

\* \* \*

**Воспитатель.** Посмотрите на эти домики: строители забыли вставить окна первого этажа. Обратите внимание на то, что все окна разного цвета, и вам тоже надо подобрать окна такого же цвета, как на вашем домике, расположить окна одного цвета друг под другом.

### **Фигурки путешествуют**

**Цель:** формировать умение классифицировать предметы по цвету.

**Оборудование:** картонные самолеты, на хвостах которых нарисованы разноцветные геометрические фигуры; набор геометрических фигур.

\* \* \*

**Воспитатель.** Однажды полетели Фигурки путешествовать. Купили себе билеты, стали места в самолетах занимать. Да не все так просто оказалось. Одних не пускают в первый самолет, а других — во второй. Обратите внимание на знаки. У нас для всех одни правила: не в свой самолет не садиться. Давайте поможем Фигуркам сесть на свои места.

Дети размещают фигуры, объясняя выбор самолета.

### **Геометрическая мозаика**

**Цель:** формировать умение составлять геометрическую фигуру из частей (синтез).

**Оборудование:** разрезанные цветные геометрические фигуры.

\* \* \*

**Воспитатель.** Геометрические Фигуры хотят загадать нам загадку: перед вами лежат их части. Попробуйте сложить из них целые. Если фигуры получатся, то вы разгадаете их загадку.

### **Цветные круги и квадраты**

**Цели:** закрепить знания детей о цвете, форме, величине; воспитывать у детей внимание, быстроту реакции, ловкость; поддерживать дружеские чувства и стремление к коллективным действиям.

**Оборудование:** по два больших и маленьких круга красного цвета, гимнастические палки, из которых собраны квадраты — по два больших и маленьких синего цвета.

\* \* \*

Воспитатель предлагает детям внимательно слушать и правильно выполнять его команды. Можно разделить детей на две группы — девочки и мальчики.

**Воспитатель.** Мальчики! Встаньте в большой круг и в маленький квадрат. Девочки! Встаньте в маленький круг и большой квадрат. Девочки! Встаньте в красные круги. Мальчики! Встаньте в синие квадраты. Девочки! Встаньте в красные круги. Мальчики! Встаньте в большой круг и большой квадрат. Девочки! Встаньте в маленький круг и маленький квадрат. Мальчики! Встаньте в синие квадраты. Девочки! Встаньте в красные круги.

За правильно выполненные команды воспитатель дает по фишке капитану команды. Побеждает тот, у кого больше фишек.

## Веселый поезд

**Цели:** развивать у детей музыкальные способности; закрепить знание музыкального репертуара детей; способствовать формированию положительных эмоций; развивать у детей дружеские чувства и желание коллективного творчества.

\* \* \*

Воспитатель предлагает детям построить паровоз из стульчиков. На передний стул прикрепляет шарики, флажок, цветок.

**Воспитатель.** Сегодня мы отправляемся в увлекательное путешествие, мы будем ехать, а на остановках с нами будет происходить что-то веселое и интересное.

Дети садятся на стульчики, «машинист» — ребенок свистит в свисток.

**Дети** (вместе с воспитателем)

Мы едем, едем, едем

В далекие края.

Хорошие соседи

Веселые друзья!

Тра-та-та, тра-та-та

Мы везем с собой кота,

Чижика, собаку,

Петьку-забияку,

Обезьяну, попугая —

Вот компания какая!

**Воспитатель.** Остановка «Лужок».

Дети встают со стульчиков, появляется воспитатель в маске коровы. Он предлагает познакомиться с коровой, погладить ее, сказать спасибо за молоко и спеть для нее песню, например: «Ходит-бродит по лужку рыжая корова».

Затем дети садятся в поезд и поют песню, подъезжая к следующей станции.

## Станция «Деревня».

На «лужок» приходит «курочка». Дети общаются с ней, рассказывают, как они любят омлет и поют для курочки песню.

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать.

А за ней ребятки —

Желтые цыплятки. И т.д.

На следующей остановке выбегает «зайчик». Дети здороваются, общаются и предлагают сплясать вместе с ними.

*Дети водят хоровод «Мы на луг ходили».*

На следующей остановке воспитатель предлагает детям представить, что они в лесу, где много грибов и ягод. Дети водят хоровод «По малину в сад пойдём», потом находят корзинку с угощением. Воспитатель предлагает всем сесть в поезд и вернуться в детский сад.



## Детки с ветки

**Цели:** закрепить знания детей о деревьях, растущих на территории детского сада; научить детей правильно определять листья по форме и величине; развивать у детей внимание и наблюдательность; способствовать формированию и обогащению словарного запаса детей; воспитывать любовь и бережное отношение к природе.

\* \* \*

У воспитателя в корзинке лежат листья с деревьев и кустарников, которые растут на территории детского сада.

**Воспитатель.** Дети! Что лежит у меня в корзинке?

**Дети.** Листочки.

**Воспитатель.** Я их нашла на дорожках и тропинках нашего участка. Они, как маленькие детки, наверное, потерялись. Давайте, дети, найдем все вместе, с какой ветки эти детки.

Воспитатель и дети медленно ходят по территории детского сада. Дети рассматривают листочки в корзинке и пытаются определить, с какого дерева этот или другой листочек.

Воспитатель называет деревья, предлагает детям повторить название, определить форму листочка, его особенности, цвет.

## Найди предмет

**Цели:** закрепить знания о геометрических формах; научить находить предметы определенной геометрической формы; научить правильно называть форму, цвет и сам предмет, согласовывая существительные и прилагательные в роде, числе и падеже; ориентироваться в пространстве; продолжать активизировать словарный запас детей; развивать внимание, наблюдательность.

\* \* \*

Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть вокруг себя и найти предметы похожие: на круг, квадрат, треугольник.

Воспитатель предлагает ребенку, нашедшему предмет, назвать его, определить форму и цвет. За каждый правильный ответ воспитатель дает ребенку фишку.

В конце игры ребенок, набравший большее количество фишек, становится ведущим в подвижной игре «Ловишки».

## Кто что умеет

**Цели:** развивать у детей мышление и воображение; научить детей внимательно слушать, размышлять и давать обоснованные ответы; развивать память и образное мышление; работать над формированием грамматического строя речи.

\* \* \*

*Воспитатель называет предмет, а дети должны придумать действие.*

Стол — стоит

Жук — летает

Лодка — по реке плывет

Мальчик ночью — засыпает

Девочка косу — заплетает

Дождик с утра — капает

Снег на поля — ложится

Ворона — каркает

По тропе олень — бежит

## Найди домик

**Цели:** развивать абстрактное мышление и воображение; закрепить знания о геометрических формах; развивать образное мышление и воображение; способствовать развитию личностных качеств, чувства успеха.

**Оборудование:** круги диаметром 15 см, квадраты 15x15 см, треугольники равнобедренные — 15 см, картинки с изображением различных предметов.

\* \* \*

В игре участвуют 6 детей. Воспитатель раздает по одному кругу, квадрату или треугольнику. Это будут «домики».

Затем воспитатель предлагает детям среди картинок, расположенных на столе в рассыпанную, найти предметы, похожие на круг, квадрат, треугольник, и поселить их в соответствующий домик.

Выигрывает тот, кто быстрее и больше соберет жителей в один домик.

### **Мамы и детки**

**Цели:** закрепить знания о животных и их детенышах; научить правильно называть их; воспитывать доброжелательное отношение к домашним животным.

\* \* \*

*Воспитатель предлагает детям продолжить фразу, которую он начнет.*

По лугу идет коза,  
Позовет кого она? (Козлят.)

Лошадь «иго-го» кричит,  
Кто к ней быстро прибежит? (Жеребенок.)

А свинья кричит «хрю-хрю»,  
Я домой вас не пущу!  
Непослушные ребята,  
А зовут их ... (поросята).

Вот корова на лугу  
Расшумелась: «му» да «му»,  
Где же мой ребенок,  
Рыженький ... (теленочек).

Кукарекнул петушок:  
«Курочка, где наш сыночек?  
Голос его слишком тонок,  
А зовут его ... (цыпленочек).

### **Музыкальное лото**

**Цели:** развивать творческие способности; научить внимательно слушать и правильно реагировать на услышанное; закреплять знания о музыкальных произведениях; способствовать эстетическому воспитанию и развитию дружеских взаимоотношений.

\* \* \*

Воспитатель показывает детям красивую коробку. Воспитатель. Это не просто красивая коробка, а «музыкальная шкатулка». В ней лежат интересные картинки-загадки.

На картинку мы посмотрим  
И с тобой, дружок, припомним  
Песню, пляску, хоровод,  
Праздник Май и Новый год.  
Дождик, осень золотую,  
Нашу маму дорогую.

Воспитатель предлагает одному из детей открыть шкатулку, под «волшебную музыку» достает картинку и предлагает рассказать о том, какое музыкальное произведение напоминает эта картинка и т.д.

## Поручение

**Цель:** закреплять знания и развивать умение ориентироваться в пространстве и обозначать пространственные направления относительно себя словами: вверх, вниз, слева, справа, впереди, сзади. Оборудование: наборы игрушек.

Дети сидят на ковре лицом к воспитателю. Воспитатель предлагает расставить игрушки следующим образом: матрешку впереди, машину сзади, мяч слева, куклу справа от себя и т.д. Потом проверяем правильность выполнения задания.

## Разноцветные цепочки

**Цель:** развивать внимание, память, закрепить умение различать основные цвета спектра.

**Оборудование:** флажки разных цветов (красные, желтые, синие); карточки, на которых нарисованы в различном порядке круги разных цветов (например, по два красных и синих, один желтый).

\* \* \*

Воспитатель предлагает поиграть в игру «разноцветные цепочки». Для этого он раздает играющим цветные флажки и просит построить разноцветную цепочку, как на картинке.

**Усложнение:** можно предложить запомнить и выложить разноцветную цепочку по памяти.

## Угадай, кто сказал

**Цель:** закрепить знания о животных, звуковые подражания голосам животных.

**Оборудование:** картинки с изображением животных.

\* \* \*

Каждый ребенок получает по несколько карточек с изображением разных зверей. Воспитатель произносит фразу, меняя высоту голоса, подражая животному, которое есть на картинке у детей. Дети поднимают соответствующие картинки.

**Усложнение:** один ребенок описывает животного (внешность, походку, голос, что делает? чем питается?). Остальные дети поднимают соответствующие картинки.

## Найди отличия

**Цель:** формировать умение различать признаки предмета, объяснить сходство и различие предметов.

**Оборудование:** картинки, на которых изображены предметы одного наименования, имеющие одинаковые и разные признаки, например: куклы, мишки, клоуны.

Воспитатель показывает картинки, например, кукол, и объясняет, что перед детьми четыре куклы и на первый взгляд они одинаковые, но если приглядеться, то можно заметить различия. Детям предлагается их найти. Воспитатель при затруднении задает наводящие вопросы: посмотри на лица кукол. Одинаково ли они одеты? А что у них в руках? И т.д.

## Опиши, я отгадаю

**Цель:** закрепить обобщающие понятия «овощи» и «фрукты», научить выделять и называть признаки предмета.

**Оборудование:** овощи и фрукты.

Воспитатель предлагает детям из лежащих на столе овощей и фруктов выбрать один. Ребенок должен описать предмет, находящийся у него, а воспитатель отгадать, при этом он может задавать вопросы: какой по форме? Какого цвета? Есть ли ямки? И т.д.

**Усложнение:** один ребенок описывает, а дети угадывают, задавая вопросы.

# Картотека дидактических игр во второй младшей группе по ФГОС с целями

## **Игры для социально-коммуникативного развития**

Игры, направленные на социально-коммуникативное развитие ребенка, имеют такие цели:

- восприятие норм социального поведения;
- развитие коммуникативных умений, навыков сотрудничества с другими детьми и взрослыми;
- развитие эмпатии;
- формирования чувства уважения и причастности к своей семье и коллективу сверстников;
- формирование позитивного отношения к трудовой и творческой деятельности;
- выработку навыков безопасного поведения.

## **Игра «Кому что нужно»**

Цель: познакомить с основными характеристиками таких профессий, как доктор, парикмахер, пекарь; формировать позитивное отношение к трудовой деятельности.

Для игры нужно подготовить предметы, необходимы для выполнения профессиональной деятельности (шприц, ножницы, расческа, миска и т.д.), а также детали соответствующих костюмов. Дети распределяются по ролям.

Сначала с детьми нужно провести беседу о профессиях врача, парикмахера, пекаря (можно выбрать и другие). Необходимо выяснить, что малыши знают об их профессиональной деятельности. Можно спросить, у кого из детей родители имеют такие профессии.

В ходе игры каждый ребенок сначала получает детали костюма. Он должен понять, какую профессию ему нужно представлять. Если дети затрудняются с ответом, ведущий им помогает.

Далее проводится игра с предметами, которые сложены на столе. Детям нужно выбрать предмет, который необходим для их профессиональной

деятельности. После этого можно предложить им показать, как этим предметом надо пользоваться.

### **Игра «Да или нет»**

Цель: воспитывать бережное отношение к здоровью; учить управлять своим поведением, понимать какие поступки правильные.

Дети становятся в круг. Учитель должен называть различные ситуации, а малышам нужно, если озвучено правильное поведение — хлопать в ладоши, если неправильное — топтать ногами.

### **Игра «С кем дружить»**

Цель: учить детей понимать мимику людей; развивать эмпатию, воспитывать дружелюбие.

На доске разместить изображения детей с разным выражением лица. Ребятам предлагается рассмотреть картинки и выбрать себе друга. Ведущий должен попросить их объяснить свой выбор.

### **Игры для речевого развития детей 3-4 лет**

Игры для речевого развития направлены на достижение таких целей:

- научить ребенка пользоваться речью как средством общения;
- увеличение словарного запаса;
- развитие фонематического слуха;
- ознакомление с основами звуковой и интонационной культурой речи;
- развитие речевого творчества;
- ознакомление с образцами детской литературы.

### **Игра «Громко – тихо»**

Цель: развить интонационную культуру речи, научить менять силу голоса.

Для проведения игры нужно подготовить парные предметы разных размеров (большая и маленькая дудочки, уточки, машинки).

Перед началом игры педагог проводит с детьми беседу.

— Посмотрите, у меня в руках большая мама-утка. Она зовет своих деток и громко кричит «Кря-кря!». Повторите, как кричит мама-утка.

Дети громко повторяют «Кря-кря!».

— А теперь я держу утеночка. Он еще очень маленький и может только тихо говорить «Кря-кря!». Повторите, как он это делает.

Дети тихо повторяют «Кря-кря!». Педагог должен следить, чтобы дети не переходили на шепот.

После ознакомительной беседы можно перейти к самой игре. Педагог по очереди показывает то большую, то маленькую уточку, а дети должны самостоятельно произнести, как она крякает.

Аналогично можно обыграть любую другую пару предметов.

### **Игра «Пускание корабликов»**

Цель: развитие артикуляционного аппарата, формирование навыка длительного произношения звука [ф] на одном выдохе и многократного произношения звука [п] на одном выдохе; развивать умение сочетать произнесение звука с началом вдоха.

Для игры нужно подготовить большую миску с водой, сигнальные флажки и несколько бумажных корабликов. Миску нужно поставить на маленький столик, а детей рассадить на стульчики полукругом вокруг стола.

— Сегодня я предлагаю вам попутешествовать на корабликах. Мы с вами живем в... Отметим флажком наше местоположение. (Ведущий устанавливает флажок на одной стороне миски и располагает возле него один кораблик).

— Куда бы вы хотели отправиться? (Дети называют любые города или страны, и педагог устанавливает другой флажок с противоположной стороны миски).

— Нам дует попутный ветер. Он спокойный, но сильный. Попробуем сымитировать его. Нужно сложить губы трубочкой и, не надувая щек на одном выдохе протяжно произнести звук [ф].

— А теперь появился порывистый резкий ветер. Чтобы показать его нужно, на одном выдохе прерывисто произносить несколько раз звуки [п-п-п].

Дети должны по очереди подходить к миске, назвать, куда они хотят отправиться и помочь кораблику добраться к месту назначения.

### **Игра «Светофор»**



Цель: учить воспринимать на слух слова, находить речевые ошибки; правильно произносить слова.

Дети получают два кружочка, которые обозначают сигналы светофора. Зеленый кружочек нужно показывать, если услышишь правильное произношение слова, красные — если неправильное.

Далее ведущий показывает картинку предмета и произносит разные варианты его названия: альбом – айбом – авьбом; банан – банам – баман и т.д. Ребята после каждого слова поднимают соответствующий кружочек.

Желательно перед проведением такой игры провести исследование в группе и определить, какие слова дети произносят неправильно. Затем включить эти слова в игру.

### **Игры для познавательного развития детей второй младшей группы**

Целью игр, направленных на познавательное развитие ребенка, является:

- развитие интересов, познавательной активности и мотивации, любознательности;
- формирование навыков познавательной деятельности;
- формирование представлений ребенка о себе и других людях, об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях между ними;
- ознакомление с понятиями «Отечество», «родина», основными социокультурными ценностями и традициями своего народа.

### **Игра «В лес за грибами»**

Цель: формирование представлений о количественных отношениях между предметами «один — много».

Для проведения игры необходимо подготовить изображение большой полянки, на которой расположено несколько фигурок грибочков. Детям нужно раздать корзинки.

— Дети, мы пришли в лес на грибную полянку. Посмотрите, сколько здесь грибов? (Много).

— А теперь каждый из вас сорвет по одному грибу. Ответьте мне по очереди, сколько грибов в вашей корзинке. Сколько у тебя, Витя? (У меня один гриб).

Педагог должен спросить каждого ребенка.

— Давайте сложим все грибы в мою корзинку. Сколько получилось у меня грибов? (Много). А у вас? (Ни одного).

### **Игра «Упакуй подарок»**

Цель: формировать понятие «большой», «маленький», «толстый», «тонкий»; учить соотносить предметы по размеру.

Ведущий предлагает детям пойти на День рождения к Машеньке. Для этого им нужно купить подарок. Каждый выбирает куклу (на картинках изображены куклы разные по размеру и толщине).

Теперь нужно подарок упаковать, а для этого детям нужно «купить» пакет, который будет соответствовать размеру куклы. При этом каждый ребенок должен объяснить свой выбор упаковки: «Я купил этот пакет, потому что моя кукла...».

После этой игры можно обсудить, как нужно правильно вручать и принимать подарки.

### **Игра «Что где растёт»**

Цель: учить группировать предметы на овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку.

Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов.

Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

### **Картотека игр для художественно-эстетического развития**

Игры для художественно-эстетического развития проводятся для:

- закладывания предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусств;
- формирования эстетического отношения к природе и окружающему миру;
- реализации самостоятельной творческой деятельности.

### **Игра «Собери капельки в стакан»**

Цель: научить разбираться в цветах и их оттенках; учить соотносить предметы по цвету.

Для игры нужно подготовить стаканчики и картинки разноцветных капель.

Педагог обращается к детям:

— Я положу в этот стаканчик капельку синего цвета. Давайте наполним стакан. Добавьте свои капельки такого же цвета.

У каждого ребенка должен быть набор из капелек всех нужных цветов.

### **Игра «Узнай и дорисуй»**

Цель: развивать у детей чувство симметрии; учить точно передавать форму предмета, штриховать.

Для игры необходимо сделать карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов: цветок, солнышко, листочек и т.д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.

### **Игра «Красиво — некрасиво»**

Цель: учить выявлять нарушения в композиции рисунка, его цветовой гамме, формировать эстетический вкус.

Детям предлагаются разные картинки. Они должны определить, в какой цветовой гамме выполнен каждый рисунок, а затем найти и назвать предмет, который разукрашен в неподходящий цвет и нарушает общую композицию.

— Ребята, посмотрите на рисунок. Что вы здесь видите?

— Какой цвет преобладает? Какие цвета похожи на него?

— Какой предмет выделяется по цвету, кажется здесь лишним?

Такую игру можно проводить фронтально или разделить детей на группы.

### **Игры, способствующие физическому развитию**

Игры, способствующие физическому развитию, нацелены на:

- формирование у детей навыков двигательной деятельности;
- развитие координации, равновесия, моторики рук и гибкости;
- правильное формирование опорно-двигательного аппарата;
- обучение правильному выполнению основных спортивных движений;

- формирование навыков здорового образа жизни.

### **Игра «Качели»**

Цель: учить выполнять различные ритмичные движения; развитие координации и равновесия.

Ведущий предлагает детям повторять за ним строчки стихотворения и выполнять соответствующие движения.

Все лето качели

Качались и пели,

И мы на качелях

На небо летели.

(Дети начинают качать руками вперед-назад, в приседании слегка пружиня ноги в коленях).

Настали осенние дни.

Качели остались одни.

(Уменьшают интенсивность движений и постепенно останавливаются).

Лежат на качелях

Два желтых листка.

И ветер качели

Качает слегка.

(Снова потихоньку начинают двигать руками).

### **Игра «Музыкальный стульчик»**

Цель: формировать навыки двигательной деятельности, учить бегать по кругу, развивать внимательность, учить действовать по сигналу.

Для начала игры нужно по центру комнаты поставить в круг несколько стульчиков (на один меньше, чем количество участников). Дети должны стать в кружок вокруг стульев. Воспитатель включает музыку.

Пока звучит музыка, дети бегают по кругу. Как только музыка остановится, каждый должен сесть на отдельный стульчик. Одному ребенку стульчика не хватит. Он выходит из игры и стульчик убирается. Дальше игра повторяется. Так продолжается до тех пор, пока не останется один ребенок.

## **Игра «На прогулке»**

Цель: разучить физические упражнения в движении, профилактика плоскостопия.

Перед началом игры дети выстраиваются в колонну. Воспитатель сообщает им, что они отправляются на прогулку, и просит их слушать его рассказ и повторять все движения.

- Мы идем по тропинке (дети идут друг за другом).
- Нам надо перейти через лужу (идут на пяточках).
- Подошли к яблоньке и хотим попробовать ее яблочки. Дотянитесь до них (идут на носочках).
- Надо перепрыгнуть через ручей (прыгают).
- Повстречали медвежонка, покажите, как он ходит (идут на внешней стороне стопы).

Ведущий может предлагать разные варианты движений. Для одного сеанса игры детям озвучивается не более пяти разных заданий.

Реализация всех пяти образовательных областей обеспечивает комплексный подход к развитию ребенка. Во второй младшей группе такая работа должна планироваться и проводиться с учетом возрастных особенностей детей 3-4 лет. При проведении игр необходимо добиваться создания атмосферы, способствующей эмоциональному благополучию ребенка и формированию у него позитивного отношения к себе, окружающим и к познавательной деятельности.

## **Картотека дидактических игр для средней группы**

### **1. Дидактическая игра «Найди ошибку»**

*Цели:* учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

### **2. Дидактическая игра «Так бывает или нет»**

*Цели:* учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

*Ход игры:* Воспитатель объясняет правила игры:

- Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

### **3. Дидактическая игра «Доскажи слово**

*Цели:* учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг ....

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..



Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...

#### **4. Дидактическая игра «Какое время года?»**

*Цели:* учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

*Ход игры:* Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

#### **5. Дидактическая игра «Где что можно делать?»**

*Цели:* активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

*Ход игры:* Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (*Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать*).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

#### **6. Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»**

*Цели:* учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

*Ход игры:* Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — *рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....*

Пальто — *теплое, зимнее, новое, старое .....*

Мама — *добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...*

Дом — *деревянный, каменный, новый, панельный ...*

#### **7. Дидактическая игра «Закончи предложение»**

*Цели:* учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

*Ход игры:* Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - .... (горький).

Летом листья зеленые, а осенью ....(желтые).

Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

#### **8. Дидактическая игра «Узнай, чей лист»**

*Цели:* учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), развивать внимание.

*Ход игры:* На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

#### **9. Дидактическая игра «Отгадайте, что за растение»**

*Цели:* учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

#### **10. Дидактическая игра «Кто же я?»**

*Цели:* учить называть растение, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

#### **11. Дидактическая игра «У кого кто»**

*Цели:* закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

*Ход игры:* Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

#### **12. Дидактическая игра «Кто (что) летает?»**

*Цели:* закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

### **13. Дидактическая игра «Что за насекомое?»**

*Цели:* уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

*Ход игры:* Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

### **14. Дидактическая игра «Прятки»**

*Цели:* учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: *за, около, перед, рядом, из-за, между, на;* развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

### **15. Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?»**

*Цели:* учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

- Что можно делать с цветами? (*рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать*)
- Что делает дворник? (*подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега*)
-

## **16. Дидактическая игра «Какое что бывает?»**

*Цели:* учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

*Ход игры:* Расскажите, что бывает:

зеленым — *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка ...*

широким — *река, дорога, лента, улица ...*

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

## **17. Дидактическая игра «Что это за птица?»**

*Цели:* уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

*Ход игры:* Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

## **18. Дидактическая игра «Загадай, мы отгадаем»**

*Цели:* закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

*Ход игры:* Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

## **19. Дидактическая игра «Бывает — не бывает» (с мячом)**

*Цели:* развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

*Ход игры:* Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

капель летом ... (не бывает)

## **20. Дидактическая игра «Третий лишний» (растения)**

*Цели:* закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

*Ход игры:* Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

*(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник)*

## **21. Дидактическая игра «Игра в загадки»**

*Цели:* расширять запас существительных в активном словаре.

*Ход игры:* Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

## **22. Дидактическая игра «Знаешь ли ты ...»**

*Цели:* обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в четвертый — насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т. д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

## **23. Дидактическая игра «Когда это бывает?»**

*Цели:* закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

*Ход игры:* Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

## **24. Дидактическая игра «А что потом?»**

*Цели:* закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

*Ход игры:* Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

- Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течении всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том. Что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

*Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.*

## **25. Дидактическая игра «Когда ты это делаешь?»**

*Цель:* закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

*Ход игры:* Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое — нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

## **26. Дидактическая игра «Дерево, кустарник, цветок»**

*Цели:* закрепить знание растений, расширять кругозор детей, развивать речь, память.

*Ход игры:* Ведущий произносит слова «Дерево, кустарник, цветок ...» и обходит детей. Остановившись, он указывает на ребенка и считает до трех, ребенок должен быстро назвать то, на чем остановился ведущий. Если ребенок не успел или неправильно назвал, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

## **27. Дидактическая игра «Где что растет?»**

*Цели:* учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; развивать речь.

*Ход игры:* Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

*Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.*

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: *слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, алыча, тополь, сосна.*

В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

## **28. Дидактическая игра «Кто кем (чем) будет?»**

*Цель:* развивать речевую активность, мышление.

*Ход игры:* Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань и т. д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенчик, крокодильчик. То они получают дополнительные фишки.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

## **29. Дидактическая игра «Лето или осень»**

*Цель:* закрепить знание признаков осени, дифференциация их от признаков лета; развивать память, речь; воспитание ловкости.

*Ход игры:*

Воспитатель и дети стоят в кругу.

*Воспитатель.* Если листики желтеют — это ... (и бросает мяч одному из детей. Ребенок ловит мяч и говорит, бросая его обратно воспитателю: «Осень»).

*Воспитатель.* Если птицы улетают — это ..... И т. д.

### **30. Дидактическая игра «Будь внимательным»**

*Цель:* дифференциация зимней и летней одежды; развивать слуховое внимание, речевой слух; увеличение словарного запаса.

Внимательно послушайте стихи об одежде, чтобы потом перечислить все названия, которые встретятся в стихах. Назовите сначала летнюю, затем зимнюю.

### **31. Дидактическая игра «Братъ — не братъ»**

*Цель:* дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет, что будет произносить название лесных и садовых ягод. Если дети услышат название лесной ягоды, они должны присесть а если услышат название садовой, потянуться, подняв руки вверх.

*Земляника, ежевика, крыжовник, клюква, красная смородина, клубника, черная смородина, брусника, малина.*

### **32. Дидактическая игра «Что сажают в огороде?»**

*Цель:* учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

*Ход игры:* Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

- Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т. д.

### **33. Дидактическая игра «Кто скорее соберет?»**

*Цель:* учить детей группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

*Ход игры:* Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.



### **34. Дидактическая игра «Кому что нужно?»**

*Цель:* упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

*Воспитатель:* - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

### **35. Дидактическая игра «Не ошибись»**

*Цель:* закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

*Ход игры:* Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсменов, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

### **36. Дидактическая игра «Отгадай — ка!»**

*Цель:* учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

*Ход игры:* По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

### **37. Дидактическая игра «Где что лежит?»**

*Цель:* учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком; закрепить правильное произношение определенных звуков в словах; развивать внимание.

*Ход игры:* Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

- «Мама принесла хлеб и положила его в ... (хлебницу).
- Маша насыпала сахар ... Куда? (В сахарницу)
- Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

### **38. Дидактическая игра «У кого какой цвет?»**

*Цель:* учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т. д.

### **39. Дидактическая игра «Какой предмет»**

*Цель:* учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), закрепить знания детей о величине предметов; развивать быстроту мышления.

*Ход игры:* Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

- Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

- Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.
- Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.
- Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

- Красный.

Дети по очереди отвечают: ягода, шар, флажок, звездочка, машина и др.

- Круглый (*мяч, солнце, яблоко, колесо и др.*)

#### **40. Дидактическая игра «Что умеют делать звери?»**

*Цель:* учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

*Ход игры:* Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного.

- Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу. Н-р: Я собака, кошка, медведь, рыба и т. д.

#### **41. Дидактическая игра «Придумай другое слово»**

*Цель:* расширять словарный запас; развивать внимание.

*Ход игры:* Воспитатель говорит «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (*клюквенный кисель*); суп из овощей (*овощной суп*); пюре из картофеля (*картофельное пюре*).

#### **42. Дидактическая игра «Подбери похожие слова»**

*Цель:* учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

*Ход игры:* Воспитатель произносит слова близкие по звучанию: ложка — кошка, ушки — пушки. Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие, близкие по звучанию: ложка (*кошка, ножка, окошко*), пушка (*мушка, сушка, кукушка*), зайчик (*мальчик, пальчик*) и т. д.

#### **43. Дидактическая игра «Кто больше вспомнит?»**

*Цель:* обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия предметов; развивать память, речь.

*Ход игры:* Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что они делают, что еще умеют делать.

*Дождь — льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет, ...*

*Ворона — летает, каркает, сидит, ест, присаживается, пьет, вьет.*

#### **44. Дидактическая игра «Придумай сам»**

*Цель:* учить видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, годных для той или иной игры; формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя других предметов и наоборот; развивать речь, воображение.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: «Как можно поиграть этими предметами?» Каждый ребенок называет предмет, на что похож и как можно с ним играть.

#### **45. Дидактическая игра «Кто что слышит?»**

*Цель:* учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

*Ход игры:* На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т. е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, автомобиль сигналист, листья шелестят и др.

## **Картотека дидактических игр по речевому развитию в средней группе**

### **«Кто как разговаривает?»**

*Цель:* расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

*Ход:* педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос: Корова мычит Тигр рычит Змея шипит Комар пищит Собака лает Волк воет Утка крикает Свинья хрюкает Вариант 2. Логопед бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

### **«Кто где живёт?»**

*Цель:* закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

*Ход:* Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает. Вариант 1. педагог: – Дети: Кто живёт в дупле?-Белка. Кто живёт в скворечнике?-Скворцы. Кто живёт в гнезде?- Птицы. Кто живёт в будке?-Собака. Кто живёт в улье?-Пчёлы Кто живёт в норе?-Лиса. Кто живёт в логове?-Волк. Кто живёт в берлоге?-Медведь. Вариант 2. педагог:-Дети: Где живёт медведь?-В берлоге. Где живёт волк?-В логове. Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

### **«Подскажи словечко»**

*Цель:* развитие мышления, быстроты реакции.

*Ход:* педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить: – Сорока стрекочет. Примеры вопросов: – Сова летает, а кролик? – Корова ест сено, а лиса? – Крот роет норки, а сорока? – Петух кукарекает, а курица? – Лягушка квакает, а лошадь? – У коровы телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

### **«Кто как передвигается?»**

*Цель:* обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. педагог:-Дети: Собака-стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка...)

### **«Горячий – холодный»**

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением. педагог:-Дети: Горячий-холодный Хороший-плохой Умный-глупый Весёлый-грустный Острый-тупой Гладкий-шероховатый

### **«Что происходит в природе?»**

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» педагог: -Дети: Солнце – что делает? - Светит, греет. Ручьи – что делают? -Бегут, журчат. Снег – что делает? - Темнеет, тает. Птицы – что делают? - Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни. Капель – что делает? - Звенит, капает. Медведь – что делает-Просыпается, вылезает из берлоги.

### **«Кто может совершать эти действия?»**

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу. педагог:- Дети: Идёт-человек, животное, поезд, пароход, дождь... Бежит-ручей, время, животное, человек, дорога... Летит-птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт... Плывёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

### **«Из чего сделано?»**

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные». педагог: - Дети: Рукавички из мехомеховые Таз из меди-медный Ваза из хрусталя-хрустальная Рукавички из шерсти-шерстяные

### **«Разложи по полочкам»**

Цель: ориентировка в пространстве.

Ход: персонаж Федора просит ребят помочь ей: кастрюли и сковороды поставить на нижнюю полку, тарелки, ложки, ножи вилки – на полку повыше, а блюда и кувшины на самую верхнюю полку.

### **«Кто кем был?»**

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект: Цыплёнок – яйцом Хлеб – мукой Лошадь – жеребёнком Шкаф – доской Корова – телёнком Велосипед – железом Дуд – жёлудем Рубашка – тканью Рыба – икринкой Ботинки – кожей Яблоня – семечкой Дом – кирпичём Лягушка – головастиком Сильный – слабым Бабочка – гусеницей Взрослый – ребёнком

### **«Какой овощ?»**

Цель: развитие тактильного, зрительного и обонятельного анализаторов.

Ход: педагог нарезает овощи, дети их нюхают и пробуют на вкус. Педагог даёт образец: «Помидор сладкий, а чеснок острый»

### **«Что звучит?»**

Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.

Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

### **«Что бывает осенью?»**

Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.

Ход: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т.д.). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их.

### **«Чего не стало?»**

Цель: развитие внимания и наблюдательности.

Ход: педагог на столе выкладывает 4 овоща: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Это лук, огурец, помидор, перец. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает один овощ. «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют овощ.

### **«Лови да бросай – цвета называй»**

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. педагог: -Дети: Красный -мак, огонь, флаг  
Оранжевый -апельсин, морковь, заря Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа  
Зелёный-огурец, трава, лес Голубой -небо, лёд, незабудки Синий- колокольчик, море, небо Фиолетовый -слива, сирень, сумерки

### **«Чья голова?»**

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья». Например: У рыси голова – рысья. У рыбы – рыба У кошки – кошачья У сороки – сорочья У лошади – лошадиная У орла – орлиная У верблюда – верблюжья

### **«Четвёртый лишний»**

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.



Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например: голубой, красный, зелёный, спелый. Кабачок, огурец, тыква, лимон. Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

### **«Один – много»**

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Пример: Стол – столы стул – стулья Гора – горы лист – листья Дом – дома носок – носки Глаз – глаза кусок – куски День – дни прыжок – прыжки Сон – сны гусёнок – гусята Лоб – лбы тигрёнок – тигрята

### **«Подбери признаки»**

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход: педагог задаёт вопрос «Что умеют делать белки?» Дети отвечают на вопрос и находят картинку к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

### **«Животные и их детёныши»**

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей. Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок. Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок. Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

### **«Что бывает круглым?»**

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч. – что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...) – что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...) – что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...) – что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

### **«Подбери словечко»**

Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов. Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д.

### **«Обобщающие понятия»**

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход: педагог называет обобщающее понятие и бросает мяч поочерёдно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы. педагог: -Дети: Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска

. Вариант 2. Педагог называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова. педагог: Дети: Огурец, помидор-Овощи.

### **«Хорошо – плохо»**

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях. Педагог: Дождь. Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным. Педагог: Город. Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

### **«Близко-далеко»**

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая)

### **«Назови ласково»**

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, белка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, картина-картинка. Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце. Кукла-куколка, свёкла-свёколка. Коса-косичка, вода-водичка. Жук-жучок, дуб-дубок. Вишня-вишенка, башня-башенка. Платье-платице, кресло-креслице.

### **«Весёлый счет»**

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход: педагог бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь». Пример: Один стол – пять столов Один слон – пять слонов Один журавль – пять журавлей Один лебедь – пять лебедей Одна гайка – пять гаек Одна шишка – пять шишек Один гусёнок – пять гусят Один цыплёнок – пять цыплят Один заяц – пять зайцев Одна шапка – пять шапок Одна банка – пять банок.

### **«Угадай, кто позвал?»**

Цель: различение по тембру максимально сокращённых звукокомплексов.

Ход: водящий поворачивается спиной к детям и по звукокомплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог.

## Картотека дидактических игр по познавательному развитию в средней группе.

### 1. Дидактическая игра «Найди ошибку»

*Цели:* учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

### 2. Дидактическая игра «Доскажи слово»

*Цели:* учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг ....

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...

### 3. Дидактическая игра «Так бывает или нет»

*Цели:* учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

*Ход игры:* Воспитатель объясняет правила игры:

- Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

#### **4. Дидактическая игра «Какое время года?»**

*Цели:* учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

*Ход игры:* Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

#### **5. Дидактическая игра «Где что можно делать?»**

*Цели:* активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

*Ход игры:* Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотиться; слушать пение птиц; отдыхать).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

#### **6. Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»**

*Цели:* учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

*Ход игры:* Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое .....

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...

#### **7. Дидактическая игра «Закончи предложение»**

*Цели:* учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

*Ход игры:* Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - .... (горький).

Летом листья зеленые, а осенью ....(желтые).

Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

#### **8. Дидактическая игра «Узнай, чей лист»**

*Цели:* учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), развивать внимание.

*Ход игры:* На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

#### **9. Дидактическая игра «Отгадайте, что за растение»**

*Цели:* учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

#### **10. Дидактическая игра «Кто же я?»**

*Цели:* учить называть растение, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

#### **11. Дидактическая игра «У кого кто»**

*Цели:* закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

*Ход игры:* Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

#### **12. Дидактическая игра «Кто (что) летает?»**

*Цели:* закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

### **13. Дидактическая игра «Что за насекомое?»**

*Цели:* уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

*Ход игры:* Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

### **14. Дидактическая игра «Прятки»**

*Цели:* учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на; развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

### **15. Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?»**

*Цели:* учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

- Что можно делать с цветами? (рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать)
- Что делает дворник? (подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега)

### **16. Дидактическая игра «Какое что бывает?»**

*Цели:* учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

*Ход игры:* Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка ....

широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

### **17. Дидактическая игра «Что это за птица?»**

*Цели:* уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

*Ход игры:* Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

### **18. Дидактическая игра «Загадай, мы отгадаем»**

*Цели:* закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

*Ход игры:* Дети описывают любое растение в следующем порядке форма, окраска, вкус. Ведущий по описанию должен узнать растение.

### **19. Дидактическая игра «Бывает — не бывает» (с мячом)**

*Цели:* развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

*Ход игры:* Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

капель летом ... (не бывает)

### **20. Дидактическая игра «Третий лишний» (растения)**

*Цели:* закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

*Ход игры:* Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.



(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник)

### **21. Дидактическая игра «Игра в загадки»**

*Цели:* расширять запас существительных в активном словаре.

*Ход игры:* Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

### **22. Дидактическая игра «Знаешь ли ты ...»**

*Цели:* обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

*Ход игры:* Заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в четвертый — насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т. д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

### **23. Дидактическая игра «Когда это бывает?»**

*Цели:* закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

*Ход игры:* Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

### **24. Дидактическая игра «А что потом?»**

*Цели:* закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

*Ход игры:* Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

- Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

## **25. Дидактическая игра «Когда ты это делаешь?»**

*Цель:* закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

*Ход игры:* Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое — нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

## **26. Дидактическая игра «Выдели слово»**

*Цели:* учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (песня комарика). (Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок)

Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

## **27. Дидактическая игра «Дерево, кустарник, цветок»**

*Цели:* закрепить знание растений, расширять кругозор детей, развивать речь, память.

*Ход игры:* Ведущий произносит слова «Дерево, кустарник, цветок ...» и обходит детей. Остановившись, он указывает на ребенка и считает до трех, ребенок должен быстро назвать то, на чем остановился ведущий. Если

ребенок не успел или неправильно назвал, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

## **28. Дидактическая игра «Где что растет?»**

*Цели:* учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; развивать речь.

*Ход игры:* Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис\ . Алыча, тополь, сосна.

В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

## **29. Дидактическая игра «Кто кем (чем) будет?»**

*Цель:* развивать речевую активность, мышление.

*Ход игры:* Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань и т. д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенчик, крокодильчик. То они получают дополнительные фанты.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

## **30. Дидактическая игра «Лето или осень»**

*Цель:* закрепить знание признаков осени, дифференциация их от признаков лета; развивать память, речь; воспитание ловкости.

*Ход игры:* Воспитатель и дети стоят в кругу. Воспитатель. Если листики желтеют — это ... (и бросает мяч одному из детей. Ребенок ловит мяч и говорит, бросая его обратно воспитателю: «Осень»).

Воспитатель. Если птицы улетают — это ..... И т. д.

### **31. Дидактическая игра «Будь внимательным»**

*Цель:* дифференциация зимней и летней одежды; развивать слуховое внимание, речевой слух; увеличение словарного запаса.

Внимательно послушайте стихи об одежде, чтобы потом перечислить все названия, которые встретятся в этих стихах. Назовите сначала летнюю. А затем зимнюю.

### **32. Дидактическая игра «Брать — не брать»**

*Цель:* дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет, что будет произносить название лесных и садовых ягод. Если дети услышат название лесной ягоды, они должны присесть а если услышат название садовой, потянуться, подняв руки вверх.

Земляника, ежевика, крыжовник, клюква, красная смородина, клубника, черная смородина, брусника, малина.

### **33. Дидактическая игра «Что сажают в огороде?»**

*Цель:* учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

*Ход игры:* Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

- Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т. д.

### **34. Дидактическая игра «Кто скорее соберет?»**

*Цель:* учить детей группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

*Ход игры:* Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою

корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

### **35. Дидактическая игра «Кому что нужно?»**

*Цель:* упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

### **36. Дидактическая игра «Не ошибись»**

*Цель:* закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

*Ход игры:* Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В середине картинки спортсмен, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

### **37. Дидактическая игра «Отгадай — ка!»**

*Цель:* учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

*Ход игры:* По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

### **38. Дидактическая игра «Закончи предложение»**

*Цель:* учить дополнять предложения словом противоположного значения; развивать память, речь.

*Ход игры:* Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят противоположные по смыслу слова.

Сахар сладкий, а перец - .... (горький)

Летом листья зеленые, а осенью - ..... (желтые)

Дорога широкая, а тропинка - .... (узкая)

Лед тонкий, а ствол - ... (толстый)

### **39. Дидактическая игра «Где что лежит?»**

*Цель:* учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком; закрепить правильное произношение определенных звуков в словах; развивать внимание.

*Ход игры:* Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

- «Мама принесла хлеб и положила его в ... (хлебницу).
- Маша насыпала сахар ... Куда? (В сахарницу)
- Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

### **40. Дидактическая игра «Догони свою тень»**

*Цель:* познакомить с понятием света и тени; развивать речь.

*Ход игры:* Воспитатель: Кто отгадает загадку?

Я иду — она идет,

Я стою — она стоит,

Побегу — она бежит. Тень

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение, оно называется тенью.

Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь солнечным лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. Где еще есть тень? На что похожа? Догони тень. Потанцуй с тенью.

#### **41. Дидактическая игра «Закончи предложение»**

*Цель:* учить дополнять предложения словом противоположного значения; развивать память, речь.

*Ход игры:* Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят противоположные по смыслу слова.

Сахар сладкий, а перец - .... (горький)

Летом листья зеленые, а осенью - ..... (желтые)

Дорога широкая, а тропинка - .... (узкая)

Лед тонкий, а ствол - ... (толстый)

#### **42. Дидактическая игра «У кого какой цвет?»**

*Цель:* учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

*Ход игры:* Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т. д.

#### **43. Дидактическая игра «Какой предмет»**

*Цель:* учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), закрепить знания детей о величине предметов; развивать быстроту мышления.

*Ход игры:* Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

- Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

- Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.

- Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.
- Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

- Красный.

Дети по очереди отвечают: ягода, шар, флажок, звездочка, машина и др.

- Круглый (мяч, солнце, яблоко, колесо и др.)

#### **44. Дидактическая игра «Что умеют делать звери?»**

*Цель:* учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

*Ход игры:* Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного.

- Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу.
- Я собака, кошка, медведь, рыба и т. д.

#### **45. Дидактическая игра «Придумай другое слово»**

*Цель:* расширять словарный запас; развивать внимание.

*Ход игры:* Воспитатель говорит «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (клюквенный кисель); суп из овощей (овощной суп); пюре из картофеля (картофельное пюре).

#### **46. Дидактическая игра «Подбери похожие слова»**

*Цель:* учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

*Ход игры:* Воспитатель произносит слова близкие по звучанию: ложка — кошка, ушки — пушки. Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие, близкие по звучанию: ложка (кошка, ножка, окошко), пушка (мушка, сушка, кукушка), зайчик (мальчик, пальчик) и т. д.

#### **47. Дидактическая игра «Кто больше вспомнит?»**



*Цель:* обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия предметов; развивать память, речь.

*Ход игры:* Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, что они делают, что еще умеют делать.

Метель — метет, вьюжит, пуржит.

Дождь — льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет, ...

Ворона — летает, каркает, сидит, ест, присаживается, пьет, вьет, т. д.

#### **48. Дидактическая игра «О чем еще так говорят?»**

*Цель:* закрепить и уточнить значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу, развивать речь.

*Ход игры:* Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь: идет — снег, зима, мальчик, собака, дым.

Играет — девочка, радио, ...

Горький — перец, лекарство, .. и т. д.

#### **49. Дидактическая игра «Придумай сам»**

*Цель:* учить видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, годных для той или иной игры; формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя других предметов и наоборот; развивать речь, воображение.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: «Как можно поиграть этими предметами?» Каждый ребенок называет предмет, на что похож и как можно с ним играть.

#### **50. Дидактическая игра «Кто что слышит?»**

*Цель:* учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

*Ход игры:* На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т. е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, автомобиль сигналист, листья шелестят и др.

## **Картотека игр по физическому развитию в средней группе.**

### **«Мы ребята смелые»**

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.

Совершенствовать навыки ползания на четвереньках между предметами – в прямом направлении, по доске, по наклонной доске.

Развивать умение согласовывать движения со словами, ползти друг за другом не толкаясь.

Формирование навыка безопасного поведения в подвижной игре.

Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие ориентиров.

Оборудование: кубики, кирпичики, доски, шнуры.

Описание. Воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят, изображая разведчиков.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

### **«Щенок»**

Цель. Воспитывать желание оказывать помощь.

Упражнять в лазании по гимнастической стенке, перелезая с одного пролета на другой, быть внимательным, не топиться, действовать по сигналу.

Формирование навыка безопасного поведения на гимнастической стенке.

Формировать зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Оборудование: гимнастическая стенка, игрушка – собачка.

Описание.

На забор залез щенок,

А спуститься сам не смог.

Высоты мы не боимся

И помочь ему стремимся.

Воспитатель предлагает детям помочь Щенку спуститься, но для этого надо залезть на гимнастическую стенку. Дети по очереди влезают и дотрагиваются до Щенка, таким образом спасая его.

### **«Зайчата»**

Цель. Воспитывать умение подчиняться правилам игры.

Развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.

Развивать ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Развивать ориентировку в пространстве.

Описание. Воспитатель считалкой выбирает одного ребенка, который будет выполнять роль Волка. Остальные дети – Зайчата. Дети идут к логову Волка, произнося:

Мы, Зайчата смелые,

Не боимся волка.

Спит зубастый серый волк

Под высокой елкой. ( волк просыпается и старается поймать зайчат)

Мы, зайчата, не просты:

Разбежались под кусты. (дети бегут за стулья)

### **«Ручеек»**

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями (высота – 50см.), не задевая предметы.

Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Описание. Дети строятся в колонну и имитируют ручеек и произносят слова:

Ручеек течет, журча,

Камни огибает

Так водичка ключа

В речку попадает.

### **«Пастух и кровы»**

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.  
Совершенствовать навыки ползания на четвереньках.  
Развивать ориентировку в пространстве.

Описание. Воспитатель – Пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит:

Милые коровушки,  
Белые головушки!  
Злой колдун здесь побывал  
И коров заколдовал.  
На зеленом на лугу  
Я буренкам помогу.  
Будут все коровы  
Веселы, здоровы.

Дети изображают коров, мычат. Они приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

### **«Лошадки»**

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.  
Развивать навыки бега в среднем темпе.  
Отрабатывать произношение звука – «ц» .  
Развивать ориентировку в пространстве.

Описание: Дети бегают по площадке, изображая лошадей.

Цок, цок, цок –  
Цокают копытца.  
Бегают лошадки,  
Им воды б напиться.  
Топ, топ, топ –  
Перешли они в галоп.  
К речке быстро прибежали,  
Весело заржали!  
Тпру!

### **«Меткие стрелки»**

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.  
Совершенствовать навыки в бросании мяча в вертикальную цель.  
Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Крепки руки, меток глаз.

Трудно армии без нас.

В цель мячи кидаем –

Точно попадаем.

### **«Салют»**

Цель. Воспитывать самостоятельность.

Упражнять детей в подбрасывании мяча снизу вверх и умении ловить его двумя руками.

Развивать глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи разных цветов. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:

Выстрелили пушки.

Люди пляшут и поют.

В небе – праздничный салют!

### **«Крокодилы»**

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Развивать умение пролезать в обруч, лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

Оборудование: веревка, обруч, лесенка.

Описание. Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила

Три больших крокодила.

Звали их так:

Мик, Мок, мак.

Мик ползать любил, как любой крокодил

Любопытный Мок

Пролезал куда мог

А ловкий Мак  
По горам бродил  
Такой смельчак  
Этот был крокодил.

### **«Хитрый лис»**

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.  
Упражнять в лазании по гимнастической стенке.  
Закреплять умение согласовывать движения со словами.  
Формирование осторожность и осмотрительность на гимнастической стенке.  
Оборудование: гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

Описание. Дети выполняют движения проговаривая слова:

В огороде, во дворе  
Курицы гуляли.  
Зёрнышки клевали,  
Червячка искали. (дети ходят, имитируя движения кур)

Вдруг откуда ни возьмись  
Появился хитрый лис.  
Куры быстро не насест!  
А не то всех вас он съест! (дети бегают и забираются на гимнастическую стенку).

### **«Собираем урожай»**

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.  
Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками.  
Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: корзинки, маленькие мячи двух цветов.

Описание. На расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко  
С грядок сочную морковку  
И хрустящую капусту.  
В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи «овощи» в корзинку: левой рукой – «морковку», а правой – «капусту».

### **«Охотники и утки»**

Цель. Воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

Упражнять детей в метании мяча в движущуюся цель.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Описание. Игроки одной команды «охотники» становятся за линией круга (вокруг озера), а игроки другой команды «утки», располагаются в круге (на озере). Охотники стреляют в «уток» (кидают маленькие мячики). Утки перемещаются в пределах круга. Подбитая «утка» покидает озеро. Игра продолжается до тех пор, пока все «утки» не будут подбиты. После этого команды меняются ролями.

### **«Найди свой цвет»**

Описание: Воспитатель делит детей на 4 группы и раздает им флажки разных цветов: желтые, красные, синие и зеленые. Каждая группа уходит на свое специально отведенное место. Затем воспитатель устанавливает по одному флажку тех же цветов, что и у детей, в противоположные углы.

Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету совпадающему с флажком в их руке. В это время воспитатель внимательно наблюдает какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые – это и есть победители.

Продолжительность игры должна быть не больше 5 минут.

### **«Птички и птенчики»**

Описание: Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду «полетели».

«Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но



держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

### **«Цветные автомобили»**

Описание: Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают «автомобилями». Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для «автомобилей», что пора выезжать из своих «гаражей». Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. «Автомобили» сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда «пора домой». «Автомобили» разъезжаются каждый на свое место. Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие «автомобили». В эту игру можно играть не более 6 минут!

### **«Трамвай»**

Описание: Дети встают вдоль стены парами в одну колонну и держатся за руки. Свободными руками (один ребенок левой рукой, другой ребенок правой) держаться за веревку, концы которой связаны. Получился «трамвай». Воспитатель отходит от детей и берет в руки три флажка красного, зеленого и желтого цветов. Воспитатель поднимает зеленый флаг и «трамвай» едет. Дети бегут и наблюдают за флажками у воспитателя. Как только зеленый флажок опускается, а вместо него поднимается желтый или красный «трамвай» останавливается и ждет сигнал к новому движению, т. е. пока не подымется зеленый флажок.

### **«Воробышки и кот»**

Описание: Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамеечке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» прыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит. Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу». Это сигнал, что кошка вышла на охоту. «Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

### **«Поймай комара»**

Описание: Воспитатель стоит в центре круга, который образовали дети, и в руках держит прутик со шнуром на конце. К шнуру привязан игрушечный комар. Воспитатель кружит комара над детскими головками, а те подпрыгивают на обеих ногах и пытаются его поймать. Кому удастся поймать комара, кричит «я поймал». Затем игра продолжается заново пока не пройдет 5 минут.

Рекомендации. Перед началом игры, желательно, чтобы дети потренировались в прыжках на двух ногах.

### **«Мыши в кладовой»**

Описание: Дети – это «мышки». Воспитатель рассаживает детей на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. Вдруг, кошка просыпается и начинает ловить мышек. Мышки же, испугавшись, разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку». В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз!

### **«Кролики»**

Описание: На одной стороне комнаты рисуются мелом кружки. Они будут «клетками для кроликов». Перед кружками ставятся стульчики с привязанными в вертикальном положении обручами. Вместо обручей можно просто протянуть веревку. У противоположной стены устанавливается стул – «дом для сторожа». На стул садиться воспитатель, играющий роль «сторожа». Промежуток между «клетками» и «домом сторожа» обозначается «лугом».

После всех приготовлений воспитатель делить детей на небольшие группы по 3-4 человека и рассаживает каждую группу-кроликов по своим «клеткам». По команде «кролики в клетке» дети садятся на корточки. Затем «сторож» выпускает «кроликов» из клетки (дети, пролезая через обруч, выходят из очерченного круга и начинают бегать и прыгать по комнате). Дается команда « кролики домой» и дети бегут назад к своим «клеткам», опять пролезая через обручи. Через некоторое время игра начинается заново.

### **«Принеси мяч»**

Описание: Игроки садятся на стульчики, стоящие вдоль стены. Недалеко от них на расстоянии в 3-4 шага чертится мелом линия. За эту линию встают 5-6 детей и поворачиваются спиной к сидящим детям. Около стоящих детей встает воспитатель с ящиком небольших мячиков. Количество мячиков должно быть такое же, сколько стоят за линией детей. Воспитатель произносит «раз, два, три – беги!» и с этими словами выбрасывает из ящика все мячи. Дети, что стояли, бегут за мячами и пытаются их поймать, а поймав, приносят назад воспитателю и садятся на стульчики. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не принесут свои мячи. Затем группа меняется. Кто стоял садиться, а кто сидел – встает.

### **«Что спрятано?»**

Описание: Дети садятся на стульчики или на пол. Воспитатель перед ними раскладывает несколько предметов и просит детей постараться их запомнить. После чего дети встают и отворачиваются лицом к стене. Пока никто не видит, воспитатель прячет какой-нибудь предмет и разрешает детям повернуться. Игроки должны вспомнить чего не хватает, но вслух о своей догадке не говорят. Воспитатель к каждому подходит и те уже на ушко рассказывают, что пропало. Когда большинство детей ответят правильно, воспитатель громко говорит о пропаже и игра продолжается заново.

### **«Попади в круг»**

Описание: Дети встают в круг в центре которого очерчен мелом кружок диаметром не больше 2 метров. Каждому игроку раздают по мешочку с песком. Задача: нужно по команде «бросай» кинуть свой мешочек в нарисованный кружок. Когда все кинут, дается команда «забери мешочек». Дети собирают каждый свой мешочек и вновь встают на свои места.

### **«Возьми что хочешь»**

Описание: Дети садятся на стульчики или на скамейку. Воспитатель вызывает несколько детей и ставит их вплотную к очерченной линии на полу или земле. Каждому игроку раздается свой мешочек определенного цвета, например, одному синий мешочек, а другому красный. По сигналу «бросай» дети кидают мешочки вдаль. И по сигналу «собери мешочки» бегут за своими мешочками и приносят их воспитателю. Воспитатель обращает внимание кто дальше кинул свой мешочек. Затем дети меняются. Кто бросал, садятся на скамейку, а на их место встают другие. Игра заканчивается только тогда, когда все дети бросят свои мешочки.

### **«Лисичка в избушке»**

Описание: С одной стороны площадки перед нарисованной линией ставят скамейки (высотой 20 - 25 см). Это избушка. На противоположной стороне площадки помечают норку для лисички. Середина площадки - двор. Среди детей выбирают "лисичку", остальные дети - "куры". Они ходят по двору, притворяются, что ищут себе покушать. На определенный сигнал воспитателя "лисица!" куры убегают в курятник, прячутся от лисы и взлетают (встают на скамейку). Лиса ловит курочек. Игра заканчивается, когда лиса словит одну или две курочки (по договоренности). При повторении игры выбирают другую лису.

### **«Через ручеек»**

Описание: В длину площадке положены две ленты на расстоянии 1,5 - 2 м одна от другой - это "ручеек". В четырех местах ручейка положены квадратные доски на расстоянии 15 - 25 см одна от другой. Это - "камушки". Отмеченные воспитателем дети (3 - 4) подходят к ручейку и встают каждый напротив камушка. На сигнал воспитателя: "Переходите ручеек" дети перепрыгивают с досточки на доску. Остальные дети сидят на стульчиках и наблюдают. Кто оступился и "замочил ноги", тот идет на свое место "сушится". После того как все дети перейдут через ручеек, игра заканчивается. Выигрывает тот, кто ни разу не попал ногой в ручеек.

### **«Кому катить мячик?»**

Описание: Дети делятся на четыре группы. Каждой группе выбирается определенный цвет: красный, зеленый, синий, желтый. По середине площадки начертана линия, на которой лежат мячики по два на каждого ребенка. На расстоянии одного метра от этой линии начерчена вторая, параллельная линия, на которой стоят кубики (на расстоянии 10 - 20 см один от другого). На поднятый воспитателем флаг, например, красного цвета, дети, которым определил воспитатель красный цвет, берут мячики в правую руку и встают напротив своих кубиков. На сигнал воспитателя "раз" дети катят мячики в направлении кубиков, на сигнал "два" катят левой рукой. Воспитатель отмечает детей, попали по кубику. Дети собирают мячики и

кладут их на линию, затем садятся на свои места. На поднятый флаг другого цвета, например, зеленый, выходят дети, у которых зеленый цвет, и игра продолжается. Игра заканчивается, когда все группы детей прокатят мячики к кубикам. Воспитатель отмечает группу детей, у которой было больше попаданий и сбито кубиков.

### **«Маленький мяч догоняет большой»**

Описание: Дети встают в круг. Воспитатель стоит рядом с ними и подает большой мяч ребенку, который стоит с правой стороны. Дети передают мяч по кругу. Когда мяч будет приблизительно у пятого ребенка, воспитатель дает детям мяч, но уже маленький. Дети его тоже передают по кругу. Игра заканчивается только тогда, когда оба мяча будут у воспитателя. Воспитатель отмечает детей, которые правильно и быстро передавали мяч. При повторении игры воспитатель дает мячи с левой стороны.

### **«Два мяча»**

Описание: Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого. Воспитатель дает два мяча детям, которые стоят рядом. На команду "раз" дети начинают передавать мячи один с правой стороны от себя, а другой - с левой. Когда мячи встретятся у детей, которые стоят рядом, эти дети выходят на середину круга, подбрасывают мяч вверх 2 - 3 раза, ловят его, а потом подходят к детям, которые стоят в кругу рядом, и дают им мяч, а сами встают на свои места. Игра продолжается. Воспитатель отмечает детей, у которых мяч при передачи другому ни разу не упал.

### **«Попади в предмет»**

Описание: Дети сидят вдоль комнаты. В центре комнаты нарисован круг (диаметром (1,5 - 2 м). В середину круга поставить ящик (высотой 40 см). В ящик положить по два мяча или два мешочка (наполненных пшеном) на каждого ребенка. Воспитатель берет 4 - 5 детей, которые подходят к ящику, берут по два мяча и встают на линию круга на расстоянии 1 м от ящика и на определенном расстоянии один от другого.

На сигнал "раз" дети все вместе бросают мячи правой рукой в ящик (цель). На сигнал "два" - бросают мячи левой рукой. Игра заканчивается, когда дети бросят по два мяча каждый.

### **«Попади в обруч»**

Описание: Поделить детей на колонны и посадить на противоположных концах вдоль комнаты. Посередине комнаты поставить две цели

(вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5 - 2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя "раз" бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал "раз" бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в обруч. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т. д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

Подвижные игры для детей в средней группе, где преобладает лазение

### **«Возьми и поиграй»**

Описание: Не далеко от стульчиков, где сидят дети, натянута веревка (на высоте 60 - 40 см). За веревкой (на расстоянии 2 - 3 м) лежат 2 - 3 игрушки (мяч, кукла, машинка или медведь). Предложить 3 - 4 ребятам встать возле натянутой веревки, на сигнал "раз" подлезть под веревку, выбрать себе любимую игрушку и поиграть с ней. Игра заканчивается, когда все дети поиграют с игрушками.

### **«Не звони»**

Описание: Дети сидят на стульчиках. На некотором расстоянии натянут канат (на высоте 60 - 40 см), к которому привязаны звоночки. За канатом (на расстоянии 2 - 3 м) положены разные игрушки по одной на ребенка. Дети по 3 - 4 человека подходят к канату и пролазят под ним так, чтобы не задеть звоночки, каждый выбирает себе игрушку, чтобы потом поиграть с ней.

### **«Поезд»**

Описание: Дети встают в колонну по росту. Первый ребенок в колонне - "паровоз", остальные - "вагончики". Паровоз после сигнала воспитателя гудит: "у - у - у", в это время дети сгибают руки в локтях. После гудка паровоза дети вытягивают руки вперед и говорят: "чу", руками изображают движение колес. Они повторяют это 3 - 4 раза. На слова воспитателя: "Колеса стучат" дети делают шаг на месте, на сигнал "поехали" - идут, постепенно ускоряя шаг, дальше - на бег. На слова воспитателя: "мост", "туннель" или "под гору" поезд идет медленно, а "с горы" - снова идет быстрее. Когда воспитатель поднимает красный флажок, поезд останавливается; когда зеленый -

двигается дальше. К станции поезд подходит медленно и останавливается. Паровоз выпускает пар: "пш - ш...".

### **«Найди себе пару»!**

Описание: Дети становятся в пары, кто с кем хочет. На определенный сигнал воспитателя (например удары в бубен) дети расходятся или разбегаются по всей площадке. На другой сигнал - два удара в бубен или слова: "Найди себе пару!" снова спешат встать в пары с тем, с кем стояли раньше. Тому, кто долго ищет пару, дети говорят: "Галя, Галя (называют имя ребенка), поспеши, быстрее пару выбирай!" Игра повторяется.

### **«На прогулку»**

Описание: Дети делятся на две одинаковые группы. Каждая группа садится на стульчики, которые расставлены на противоположных концах площадки перед нарисованными линиями. Воспитатель сначала подходит к одной группе детей и говорит: "Ну, ребята, на прогулку собирайтесь поскорей!" Дети встают и один за другим идут за воспитателем. Воспитатель вместе с детьми первой группы подходит ко второй группе, и все вместе этими же словами приглашают их на прогулку. Дети второй группы встают за детьми первой группы и идут вместе. Воспитатель отводит их как можно дальше от их мест.

Неожиданно воспитатель говорит: "На места!", и дети бегут на свои места. Чья группа быстрее справится с заданием считается победителем.

### **«Чья колона быстрее соберется»**

Описание: Дети стоят в две колоны напротив воспитателя. На определенный сигнал дети ходят колонами один за другим или в своей колонне перестраиваются в пары и ходят парами. Затем разбегаются по всей площадке. На слово воспитателя: "Стой!" все останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель меняет место и говорит: "Раз, два, три, быстрее стройтесь в колоны возле меня!" Воспитатель отмечает, чья колона быстрее соберется. Затем игра повторяется.

### **«Самолеты»**

Описание: Дети - летчики стоят за линией, нарисованной на земле. На слова воспитателя: "Самолеты полетели" дети отводят руки в стороны и бегают в разных направлениях. На слова: "Самолеты присели" дети приседают, руки опускают вниз. На слова "Самолеты на места!" дети возвращаются за линию и стоят ровно. Выигрывает тот, кто первый прибежал на свое место.

### **«Бабочки»**

Описание: Дети - "бабочки" стоят на краю площадки, где хотят. Под музыку или на слова воспитателя: "бабочки, бабочки полетели в сад" дети отводят руки в стороны, бегают в разные стороны, обегая один другого.

Воспитатель продолжает: "на цветочек беленький все тихонько присели".

Дети приседают возле цветочков названного цвета.

На сигнал воспитателя: "у-у-у", который означает завывание ветра, бури, бабочки убегают из сада на край площадки. Игра повторяется на слова: "бабочки, бабочки, в поле полетели". Воспитатель постоянно отмечает детей, которые легко и тихо бегали и приседали.

### **«Поменяй кубик»**

Описание: Дети, поделены на 2 равные группы, сидят на стульчиках, на противоположных концах площадки, лицом в центр. На расстоянии метра от стульчиков начертить линии и положить кубики на одной стороне площадки, а обручи на другой. Воспитатель выбирает группу детей (4-5) с одной стороны площадки, они встают перед кубиками. На сигнал воспитателя "раз" они нагибаются и берут кубики, а на "два" бегут с ними на противоположный конец площадки, там меняют кубики на обручи и возвращаются на места, поднимают их вверх. Воспитатель проверяет все ли дети правильно поменяли кубики, и хвалит тех, кто не ошибся и первым вернулся на свое место.

То же самое проделывает вторая группа, а первая в это время наблюдает и отдыхает.

### **«Медведь и дети»**

Описание: Дети стоят за линией с одной стороны площадки. Среди детей выбирают медведя. Медведь сидит в своей берлоге на площадке, в стороне от детей. На слова воспитателя "дети в лесу гуляют", дети разбегаются по площадке, бегают, прыгают. На слова воспитателя "медведь!", дети неожиданно замирают на одном месте. Медведь подходит к тому, кто пошевелился, и забирает его. Игра повторяется уже с другим медведем.

### **«Гуси – лебеди»**

Описание: На одной стороне площадки определяют место для гусятника, где живут гуси, а на противоположной - поле, где они пасутся. Между полем и гусятником место для волка - волчье лежбище.

Одного ребенка выбирают волком. Волк сидит в лежбище, а гуси - в гусятнике. Воспитатель начинает игру словами: "Гуси - лебеди, на поле!". Гуси



вылетают, размахивая крыльями. Через некоторое время воспитатель зовет гусей: "Гуси - гуси, гусенята!" или "Гуси - лебеди, домой, серый волк под горой!". Дети останавливаются и вместе спрашивают: "Что он там делает?" - "Гусей щиплет", отвечает воспитатель. - "Каких?", опять спрашивают дети. - "Сереньких и беленьких. Прибегайте быстрее домой!". Гуси бегут к себе в гусятник (за линию), а волк выбегает и ловит их. Пойманных отводит в логово. После 2-х выходов гусей в поле выбирается новый волк. Игра повторяется.

### **«Кот и мыши»**

Описание: Из детей надо выбрать "кота" и посадить его сбоку площадки. Остальных детей - "мыши", сидят в норках (на стульчиках, поставленных полукругом). В каждой норке по 3-5 мышей (за кол-вом стульев). Когда на площадке тихо, нет кота, мыши выходят из своих норок, бегают, собираются в круг, танцуют.

На слова воспитателя "кот", мыши спешат в свои норки. Кот их ловит. Воспитатель отмечает самого ловкого. При повторении игры выбирается новый кот.

### **«Кто быстрее»**

Описание: Дети сидят на стульчиках лицом в середину. Стульчики поставлены в круг, один от другого на расстоянии одного шага. Воспитатель вызывает двух детей, которые сидят рядом. Названные дети выходят за круг и стоят возле своих стульчиков, спиной один к другому. Остальные дети, вместе с воспитателем, громко говорят "раз, два, три, бегите!". Пара, которая стоит за стульчиками бегут: один ребенок в одну сторону, другой - в другую. Выигрывает тот ребенок, который раньше добежит до своего стульчика.

### **«Караси и щука»**

Описание: На противоположных концах площадки чертят линиями две "затоки", где живут караси. Расстояние между затоками приблизительно 10-12 шагов. Среди детей выбирается "щука", которая становится посередине площадки - речки. Все дети "караси", становятся в шеренгу на одном конце площадки. На слова воспитателя "раз, два, три!" все караси переплывают на противоположный берег, в другую затоку. Щука их ловит. При повторении выбирают другого ребенка "щуку".

### **«Кто быстрее добежит до флажка»**

Описание: С одной стороны площадки на стульчиках сидят дети перед нарисованной линией. На линию выходят 3 - 4 ребенка и встают напротив

стульчиков. На другом конце площадки лежат флажки.

На сигнал воспитателя "раз!" или "беги!" дети бегут к флажкам, берут их и поднимают вверх, затем кладут на место. Воспитатель отмечает, кто первый поднял флажки. Затем все дети, кто принимал участие, идут и садятся на свои места. На линию выходят следующая тройка или четверка детей. Игра заканчивается, когда все дети поднимут флажки вверх. Игру можно повторить 2 - 3 раза.

### **«Искатели»**

Описание: Дети встают из своих мест и отворачиваются к стене, закрывают глаза. Воспитатель с другой стороны площадки раскладывает флажки так, чтобы их не было видно. На обговоренный сигнал дети раскрывают глаза и идут искать флажки. Кто нашел, тот садится на свой стульчик с найденным флажком.

Когда все флажки будут найдены, дети встают и под песню воспитателя ходят с ними по площадке. Первым в колонне идет тот, кто раньше всех нашел флажок. Дети обходят один раз площадку и садятся на свои места. Игра повторяется.

### **«Угадай по голосу»**

Описание: Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель не называя имени ребенка, показывает рукой на кого - либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто его имя называет. Игра повторяется 2 - 3 раза.

### **«Передай обручи»**

Описание: Дети стоят в кругу лицом в центр. Воспитатель берет обручи и на слово "раз!" подает обруч ребенку справа, а на - "два" - ребенку слева. Дети берут обручи за свободные места и, поворачивая туловище, переносят обручи на вытянутые руки вперед, в другую сторону, передают его дальше. Ребенок, у которого окажутся два обруча, выходит на середину и выполняет разные движения с обручами. На слова воспитателя: "Толя, в круг вставай, обручи передавай!" Толя встает, где хочет и на обговоренный сигнал "раз" передает один обруч в правую сторону, на сигнал "два" передает обруч в левую сторону. Игра повторяется 3 - 4 раза.

### **«Поднеси руки»**

Описание: Дети стоят в кругу. Воспитатель предупреждает детей, что когда он будет называть птиц, то нужно поднимать руки вверх, а когда будет называть что-то другое, то руки не поднимать. Кто ошибется, тот проиграл.

### **«Лиса в курятнике»**

Цель: Развивать, внимание, ловкость, выполнение движений по сигналу. Упражнять в беге.

Описание: На одной стороне площадки очерчивается курятник. На противоположной стороне – нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – куры. По сигналу воспитателя куры ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя «Лиса!» - куры убегают в курятник, а лиса старается утащить курицу, не успевшую спастись, в нору. Продолжительность игры 4 – 5 раз.

### **«Кто бросит дальше мешочек»**

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании вдаль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета. Описание: Дети сидят вдоль стен или по сторонам площадки. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 – 4 разных цветов. По сигналу воспитателя « бросай» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше, и говорит: «Поднимите мешочки». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей. Игра повторяется 3 – 4 раза.

### **«Зайцы и волк»**

Цель: Развивать у детей координацию движение, ориентировку в пространстве. Упражнять в беге и прыжках.

Описание: Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев. На одной площадки зайцы стоят в своих домиках, волк – на другом конце площадки. Воспитатель говорит: Зайки скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок,

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают –

Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают, то присаживаются и оглядываются. Когда воспитатель произносит последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Продолжительность игры 5 – 6 раз.

### **«Перелет птиц»**

Цель: развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

Описание игры: дети стоят в рассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут

### **«Гори, гори ясно»**

Цель: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Описание игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Что-бы не погасло.

Глянь на небо- Птички летят,

Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

### **«Два мороза»**

Цель: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге

Описание игры: играющие располагаются по две стороны площадки, двое водящих становятся по середине (Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос) и говорят:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые:

Я мороз – Красный нос,

Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой).

Продолжительность игры 5-7 минут

### **«Лягушки и цапля»**

Цель: развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места

Описание игры: очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами. Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек. Продолжительность 5-7 минут

### **«Волк во рву»**

Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.

Описание игры: на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк - старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность игры 5-7 минут

### **«Бездомный заяц»**

Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге

Описание игры: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик». Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 5-7 минут

### **«Пожарные на ученье»**

Цель: развивать у детей чувство коллективизма, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в лазании и в построении в колонну.

Описание игры: дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

### **«Рыбаки и рыбки»**

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу. Упражнять в быстром беге с увёртыванием и в ловле.

Описание игры: площадка – «пруд». Вдоль площадки ходит рыбак, а на противоположной стороне – его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце – мешочек с песком. Старший рыбак говорит помощнику: «Лови!», и бросает ему конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают веревкой рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место (отчерченное

место на площадке). по сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места. Продолжительность игры 6 – 8 минут.

### **«Хромая лиса»**

Количество участвующих детей может быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, которому дают прозвище хромой лисы.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т. е. прикоснуться к нему рукой.

Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

Дети играют до тех пор, пока все не перебивают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки.

### **«Ястреб»**

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать.

Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут,

— если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

### **«Стрекоза»**

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоня друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры.

Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.



## **Картотека игр по социально-коммуникативному развитию в средней группе.**

### **« Назови себя»**

*Цель:* Формировать умение представлять себя коллективу сверстников.

Ребенку предлагают представить себя, назвав свое имя так, как ему больше нравится, как бы он хотел, чтобы его называли в группе.

### **«Назови ласково».**

*Цель:* воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу.

Ребенку предлагают бросить мяч или передать игрушку любимому сверстнику (по желанию) ласково называя его по имени.

### **«Волшебный стул».**

*Цель:* воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

Один ребенок садится в центр на «волшебный стул», а остальные говорят о нем добрые, ласковые слова.

### **«Волшебная палочка».**

*Цель:* продолжать воспитывать умение быть ласковыми.

Дети встают в круг. Один ребенок передает палочку рядом стоящему и ласково его называет.

### **«Замри».**

*Цель:* развивать умение слушать, развивать организованность.

Смысл игры в простой команде воспитателя «Замри», которая может раздаться в моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях.

### **«Ручеёк»**

*Цель:* развивать умение действовать совместно и учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том как можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держаться за плечи впереди стоящего. В таком положении преодолевают любые препятствия.

Обогнуть озеро, пролезть под стол и т.д.

### **«Волшебная палочка».**

*Цель:* формирование представлений о возможностях своих и сверстников.

Один называет сказку, другой ее персонажей и т.д.

### **«Магазин вежливых слов»**

*Цель:* развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

Воспитатель: у меня в магазине на полке лежат вежливые слова: приветствия (здравствуйте, доброе утро, добрый день и т.д.) ; ласковые обращения (дорогая мамочка, милая мамочка и т.д.).

Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы покупаете у меня нужные слова.

Ситуация. Мама принесла из магазина яблоки. Тебе очень хочется, но мама сказала, что нужно дождаться обеда.

Как ты ее попросишь, чтобы она все таки дала тебе яблоко ?

### **«Кузовок».**

*Цель:* продолжать закреплять вежливые слова.

Дети садятся вокруг стола, на котором стоит корзина. Воспитатель, обращается к ребенку: «Вот тебе кузовок, клади в него вежливое слово».

### **«Вот какая бабушка»**

*Цель:* развивать уважение к старшим, закреплять ласковые слова.

Каждый ребенок по очереди рассказывает, как зовут бабушку, как ласково ее можно назвать.

### **«Чудесный мешочек»**

*Цель:* расширение объема словаря развитие тактильного восприятия и представлений о признаках предметов.

Дети поочередно узнают на ощупь предмет, называют его и достают из мешочка.

### **«Добрые слова».**

*Цель:* развивать умение употреблять в речи добрые слова.

Дети подбирают добрые слова. Показать детям картинку, где дети трудятся. Как можно назвать детей, которые трудятся? (Трудолюбивые, активные, добрые, благородные и т.д.)

### **«Коврик примирения».**

*Цель:* развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика поссорились из – за игрушки. Приглашает присесть друг против друга на «коврик примирения» выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Обсудить, как поделить игрушку.

### **«Как быть, что делать?»**

*Цель:* пробудить инициативу, самостоятельность, сообразительность, отзывчивость детей, готовность искать правильное решение.

Создать ситуацию: отсутствуют краски отдельных цветов, не хватает пластилина для лепки. Дети самостоятельно ищут решения.

### **«Посылка»**

*Цель:* расширение объема словаря, развитие связной речи.

Ребенок получает посылку от Деда Мороза и начинает описывать свой подарок, не называя и не показывая его. Предмет предъявлен после того, как будет отгадан детьми.

### **«Вот какой Дед Мороз»**

*Цель:* развивать уважение, закреплять ласковые слова.

Ребенок рассказывает, какие подарки приносил дед Мороз, как он его благодарил, как можно его ласково назвать.

### **«Без маски»**

*Цель:* развивать умение делиться своими чувствами, переживаниями, строить не законченные предложения.

Воспитатель говорит начало предложения, дети должны закончить.

Чего мне по-настоящему хочется, так это .....

Особенно мне нравится, когда.....

Однажды меня очень напугало то, что .....

### **«День ночь»**

*Цель:* развивать умение сотрудничать, достигать желаемого результата.

После слов «День наступает- все оживает» Участники игры хаотично двигаются, прыгают. Когда воспитатель произносит: «Ночь наступает- все замирает», дети замирают в причудливых позах.

### **«Слушать за окном, за дверью»**

*Цель:* развивать слуховое внимание.

По заданию воспитателя все дети сосредотачивают свое внимание на звуках и шорохах коридора. Затем по очереди перечисляют и объясняют что они услышали.

### **«Кто лучше похвалит»**

*Цель:* уметь назвать признаки животных по образцу взрослого, развивать внимание, умение описывать.

Воспитатель берет себе медведя, а ребенку дает зайчика.

И начинает: «У меня медведь.» Ребенок: «А у меня заяц.» и т.д.

### **«Про кого я говорю»**

*Цель:* развивать наблюдательность, умение ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Воспитатель описывает сидящего перед ним ребенка, называя его детали одежды и внешнего вида. Например: «Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный. Она любит играть с куклой Таней.»

### **«Вот какой папа».**

*Цель:* развивать уважение к папе, закреплять ласковые слова.

Ребенок рассказывает, как зовут папу, как он с ним играет, как он его ласково называет.

### **«Опиши друга».**

*Цель:* развивать внимательность и умение описывать то, что видел.

Дети встают спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду, лицо своего партнера. Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько ребенок был точен.

### **«Вот какая мама».**

*Цель:* развивать любовь к маме, закреплять ласковые слова.

Каждый ребенок по очереди рассказывает, как зовут его маму, как она заботится о нем, как ее можно ласково назвать.

### **«Что изменилось?».**

*Цель:* внимательности и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Водящий выходит из группы. За время его отсутствия в группе производится несколько изменений (в прическе детей, в одежде, можно пересесть на другое место,) но не больше двух – трех изменений.

### **«Подарок на всех»**

*Цель:* развивать чувство коллектива, умение дружить, делать правильный выбор сотрудничать со сверстниками.

Детям дается задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?».

### **«Почемучка».**

*Цель:* развивать умение дружить, быть вежливым.

Например, если девочку обидеть, она заплачет.

Если вы нечаянно толкнули, то.....

Вам подарили игрушку, то.....

### **«Обыграй превращение»**

*Цель:* воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Воспитатель по кругу передает предмет (мяч, кубик), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «Яблоко»- дети «моют», «едят», «нюхают» и т.д.

### **«Ожившие игрушки».**

*Цель:* формировать у детей культуру общения.

Воспитатель. Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте пожалуйста глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю вам исполнить роль любимой игрушки. А мы попробуем отгадать, какую игрушку ты изображал.

### **«Съедобное – несъедобное»**

*Цель:* развитие слухового внимания, развитие умения выделять существенные признаки предмета (съедобность, одушевленность).

Ведущий произносит слово и кидает одному из детей мяч и называет предмет. Если съедобный, игрок ловит мяч, а если несъедобное, уклоняется от мяча.

### **«Волшебная палочка».**

*Цель:* формирование представлений о возможностях своих и сверстников, закрепить признаки весны.

Дети передают палочку и называют признаки весны.

### **«Давайте поздороваемся».**

*Цель:* создавать в группе психологически непринужденную обстановку.

Воспитатель и дети говорят о разных способах приветствия, реально существующих и шуточных. Детям предлагается поздороваться плечом, спиной, рукой, носом, щекой и придумать свой собственный способ приветствия.

### **«Что может произойти?».**

*Цель:* развивать воображение, закреплять умение заканчивать предложение, умение слушать друг друга.

Что может произойти, если.....

«Оживут все сказочные герои».

«Дождь будет идти, не переставая».

***Картотека игр по художественно-эстетическому развитию в средней группе.***

### **«Угадай и расскажи»**

*Цель:* Закрепить знания детей о народной игрушке, как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства; узнавать игрушку по изображению, уметь объяснить свой выбор, выделять элементы росписи, её колорит и композицию узора на изделии. Развивать эстетический вкус.

### **«Городецкие узоры»**

*Цель:* Закреплять умение детей составлять Городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запомнить порядок выполнения узора, подбирать самостоятельно цвет и оттенок для него, развивать воображение, умение использовать полученные знания для составления композиции.

### **«Распиши платок для мамы»**

*Цель:* Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

### **«Художественные промыслы»**

*Цель:* Закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.

### **«Собери гжельскую розу»**

*Цель:* Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

### **«Собери матрёшку»**

*Цель:* Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

### **«Дорисуй узор»**

*Цель:* игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

*Ход игры:* на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.



### **«Найди друзей среди красок »**

*Цель:* обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

*Ход игры:* на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов « друзей » желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

### **«Составь натюрморт»**

*Цель:* совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему ( натюрморт ), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

*Ход игры:* в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзиночек. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

### **«Закончи картинку»**

*Цель:* обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; развивать фантазию, воображение.

*Ход игры:* на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка.). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

### **«Подготовим стол к празднику»**

*Цель:* развивать умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

*Ход игры:* перед детьми лежат разного цвета (красного, желтого, синего, зелёного) вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

### **Настольная игра «Домино»**

*Цель:* Закрепить знания детей о декоративно-прикладном искусстве – игрушке; умение находить нужную игрушку и обосновать свой выбор. Закрепить знание об изготовлении народной игрушки и особенности каждой. Воспитывать любовь к прекрасному.

### **«Распиши платок для мамы»**

*Цель:* Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

### **«Художественные промыслы»**

*Цель:* Закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.

### **«Собери гжельскую розу»**

*Цель:* Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

### **«Собери матрёшку»**

*Цель:* Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

### **«Дорисуй узор»**

*Цель:* игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим зарисовыванием.

*Ход игры:* на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

### **«Найди среди красок друзей»**

*Цель:* обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

*Ход игры:* на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

### **«Составь натюрморт»**

*Цель:* совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему ( натюрморт ), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

*Ход игры:* в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

## «Картотека дидактических игр в старшей группе»

### **Дидактические игры по экологии (картотека)**

#### ***Что в корзинку мы берем.***

**Дидактическая задача:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.

Научить различать плоды по месту их выращивания.

Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

**Материалы:** Картинки с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.

**Ход игры.** У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

#### ***Вершки – корешки.***

**Дид. задача:** учить детей составлять целое из частей.

**Материалы:** два обруча, картинки овощей.

**Ход игры.** Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у которых используются вершки.

Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.)

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут

вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегает в рассыпную. На сигнал «Раз, два, три – свою пару найди!», нужно

### ***Игра с мячом «Воздух, земля, вода»***

**Дид. задача:** закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** Вариант №1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Вариант №2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

### ***Угадай, что в мешочке?***

**Дид. задача:** учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

**Материалы:** овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.

**Ход игры:** вы знаете игру «Чудесный мешочек»? , играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

### ***Природа и человек.***

**Дид. задача:** закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

**Выбери нужное.**

**Дид. задача:** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Материалы:** предметные картинки.

**Ход игры:** на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

**Где снежинки?**

**Дид. задача:** закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

**Материалы:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

**Ход игры:**

Вариант№ 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.

Вариант № 2. Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор.

Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии?  
(Зима, ранняя весна, поздняя осень).

***С какой ветки детки?***

**Дид. задача:** закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

**Материалы:** листья и плоды деревьев и кустарников.

**Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: « Детки, найдите свои ветки » - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

***Прилетели птицы.***

**Дид. задача:** уточнить представление о птицах.

**Ход игры:** воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.

Дети топают –

Что не правильно? (мухи)

- А мухи это кто? (насекомые)

- Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Дети топают.

- прилетели птицы: голуби, куницы...

Дети топают. Игра продолжается.

Прилетели птицы:

Голуби синицы,

Галки и стрижи,

Чибисы, стрижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди, скворцы.

Все вы молодцы.

Итог: воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.

### ***Когда это бывает?***

**Дид. задача:** учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

**Материалы:** на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы.

**Ход игры:** воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

#### *Весна.*

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.

С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

#### *Лето.*

И светла, и широка

Наша тихая река.

Побежим купаться, с рыбками плескаться...

#### *Осень.*

Вянет и желтеет, травка на лугах,



Только зеленеет озимь на полях.

Туча небо кроет, солнце не блестит,

Ветер в поле воет,

Дождик моросит.

### Зима.

Под голубыми небесами

Великолепными коврами,

Блестя на солнце, снег лежит;

Прозрачный лес один чернеет,

И ель сквозь иней зеленеет,

И речка подо льдом блестит.

### ***Звери, птицы, рыбы.***

**Дид. задача:** закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя).

### ***Угадай, что где растет.***

**Дид.задача:** уточнить знание детей о названиях и местах произрастания растений; развивать внимание, сообразительность, память.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** дети сидят на стульчиках или стоят в кругу. Воспитатель или ребенок кидает кому-нибудь из детей мяч, называя при этом место, где растет данное растение: сад, огород, луг, поле, лес.

***Весной, летом, осенью.***

**Дид. задача:** уточнить знание детей о времени цветения отдельных растений (например, нарцисс, тюльпан - весной); золотой шар, астры – осенью и т.д.; учить классифицировать по этому признаку, развивать их память, сообразительность.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** дети стоят в кругу. Воспитатель или ребенок кидает мяч, называя при этом время года, когда растет растение: весна, лето, осень. Ребенок называет растение.

***Сложи животное.***

**Дид. задача:** закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признаках.

**Материалы:** картинки с изображением разных животных. (каждое в двух экземплярах).

**Ход игры:** один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

***Что из чего сделано?***

**Дид. задача:** учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

**Материалы:** деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

**Ход игры:** дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

***Угадай - ка.***

**Дид. задача:** развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

**Материалы:** картинки на каждого ребенка с изображением ягод. Книга загадок.

**Ход игры:** на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

**Съедобное – несъедобное.**

**Дид. задача:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

**Материалы:** корзинка, предметные картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

**Ход игры:** на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку

**Назови три предмета.**

**Дид. задача:** упражнять детей в классификации предметов.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** воспитатель называет одно слово, например цветы, а тот, кому воспитатель бросит мяч, должен назвать три слова, которые можно назвать одним словом. Например: цветы

- Ромашка, роза, василек.

**Цветочный магазин.**

**Дид. задача:** закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

**Материалы:** лепестки, цветные картинки.

**Ход игры:** Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался о каком цветке идет речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

### ***Четвертый лишний.***

**Дид. задача:** закреплять знания детей о насекомых.

**Ход игры:** воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю...пчеле...таракану).

Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

### ***Чудесный мешочек.***

**Дид. задача:** закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.

**Материалы:** мешочек.

**Ход игры:** в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д.

Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто чем питается.

***Полезные – неполезные.***

**Дид. задача:** закрепить понятия полезные и вредные продукты.

**Материалы:** карточки с изображением продуктов.

**Ход игры:** на один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

**Узнай и назови.**

**Дид. задача:** закрепить знания лекарственных растений.

**Ход игры:** воспитатель берет из корзинки растения и показывает их детям, уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

**Что я за зверь?**

**Дид. задача:** закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

**Ход игры:** в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

**Назовите растение**

**Дид. задача:** уточнять знания о комнатных растениях.

**Ход игры:** воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

### ***Кто где живёт***

**Дид. задача:** закреплять знания о животных и местах их обитания.

**Ход игры:** у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

### ***Летает, плавает, бежит.***

**Дид. задача:** закреплять знания об объектах живой природы.

**Ход игры:** воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

### ***Береги природу.***

**Дид. задача:** закреплять знания об охране объектов природы.

**Ход игры:** на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

### ***Цепочка.***

**Дид. задача:** уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

**Ход игры:** у воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

**Что было бы, если из леса исчезли...**

**Дид. задача:** закреплять знания о взаимосвязи в природе.

**Ход игры:** воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

**Ходят капельки по кругу.**

**Цель:** закреплять знания о круговороте воды в природе.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю. Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плынут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке.

Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

***Я знаю.***

**Дид. задача:** закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.

**Ход игры:** дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

***Что это такое?***

**Дид. задача:** закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

**Ход игры:** воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

***Узнай птицу по силуэту.***

**Дид. задача:** закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

**Ход игры:** детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

***Живое – неживое.***

**Дид. задача:** закреплять знания о живой и неживой природе.

**Ход игры:** воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.



## Картотека дидактических игр для детей старшей группы

### **Карточка №1.** «Геометрические фигуры»

**Цель:** ознакомление детей с основными геометрическими фигурами.

**Материал:** карточки с изображением домика, елочки, солнышка и т. Д. из геометрических фигур.

**Ход игры.** После беседы по картинкам попросите ребенка показать квадрат (треугольник, круг, прямоугольник), затем обвести карандашом фигуры, изображенные пунктирными линиями, после чего раскрасить картинку. В процессе работы чаще повторяйте с ребёнком слова: "Шарик круглый, окно квадратное..."

### **Карточка №2.** «Найди и назови фигуру»

**Цель:** упражнять детей в знании геометрических фигур.

**Материал:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Ход игры.** Предложите ребенку сначала раскрасить фигуру в рамочке, а затем такую же, выделив ее из двух других. Попросите назвать те фигуры, которые он знает, и цвет, который он выбрал для раскрашивания.

### **Карточка №3.** «Флажки и гирлянды»

**Цель игры:** развивать логическое мышление детей, упражнять в знании цветов и геометрических фигур.

**Материал:** карточки с изображением гирлянды из флажков и других геометрических фигур.

**Ход игры.** Предложите детям закрасить, каждую первую фигуру гирлянд и флажков, затем карандашом обвести фигуры, изображенные пунктиром, и раскрасить их в любой цвет. После чего попросите ребенка показать и назвать фигуры, а также сказать в какой цвет он их раскрасил.

### **Карточка №4.** «Куриное семейство»

**Цель игры:** упражнять детей в узнавании и назывании геометрических фигур, развивать логическое мышление детей.

**Материал:** сюжетная картинка с изображением куриного семейства, карточка с изображением геометрических фигур.

**Ход игры.** Рассмотрите с ребенком сюжетную картинку (заранее раскрашенную). «Кто нарисован? Кто в семье папа, мама? Где детки? Сколько цыплят? Какого они цвета?» Затем предложите карточку с изображенными геометрическими фигурами и попросите отыскать в ней те фигуры, которые надо вырезать и приклеить к изображению курицы, петуха, цыплят. Помогите ребенку вырезать, а наклеит пусть он сам. По окончании работы порадитесь его успехам. Можно предложить ребенку показать на картинке самый большой круг, круг поменьше и самые маленькие кружочки. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру выполняли. Предложите найти предметы круглой формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит круги пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать круги на бумаге

#### **Карточка №5.** «Паруса»

**Цель игры:** познакомить детей с формой "треугольник", развивать мышление.

**Материал:** сюжетная картинка с изображением лодочек из геометрических фигур, карточка с геометрическими фигурами.

**Ход игры.** Предложите детям рассказать о том, что нарисовано на картинке, затем обвести карандашом паруса. Спросите, на какую геометрическую фигуру они похожи, какие еще геометрические фигуры им известны. После этого дети отыскивают маленький треугольник, затем большой. Помогите им, если они затрудняются, раскрасить, вырезать и наклеить фигуры на изображение. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру вырезал. Предложите найти предметы треугольной формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит треугольники пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать треугольник на бумаге.

#### **Карточка №6.** "Выкладывание картинок"

**Цель игры:** развитие логического мышления детей, закрепление знания геометрических фигур.

**Материал:** карточки-образцы с рисунками из геометрических фигур, пустые карточки, вырезанные геометрические фигуры разного цвета и размера.

**Ход игры.** Рассмотрите с детьми рисунки. Предложите отыскать на них знакомые геометрические фигуры. Вырежьте из цветной бумаги фигуры в двух экземплярах и из одного сделайте вместе с детьми аппликации. Вторым комплектом фигур предложите детям для выкладывания изображений. Не

забудьте во время игры закрепить в памяти детей названия цветов. Для второго изображения вырезайте фигуры так, чтобы их форма была одинаковой, а цвет разный, чтобы ребенок отыскивал деталь и по форме, и по цвету.

#### ***Карточка№7.*** «Конструирование по схеме»

**Цель игры:** развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

**Материал:** карточки с контурными схемами, детали строителя.

**Ход игры.** Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

#### ***Карточка№8.*** "Конструируем из палочек"

**Цель:** закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

**Материал:** карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

**Цель игры.** Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

#### ***Карточка№9.*** «Найди фигуру»

**Цель игры:** ознакомление детей с названиями геометрических фигур, познакомить с конусом, цилиндром и призмой.

**Материал:** набор строительного конструктора, карточки с изображением геометрических фигур.

**Ход игры.** Попросите ребенка найти и принести кубик, кирпичик, затем длинную пластину (используется обычный строительный материал для конструирования). Покажите ребенку конус и предложите отыскать такую же деталь (потом цилиндр, затем призму). После этого дайте ребенку карточку и предложите найти эти детали.

**Карточка №10.** «Найди пару»

**Цель игры:** развитие логического мышления, упражнять в назывании цвета и назывании геометрических фигур.

**Материал:** карточки с изображением геометрических фигур разделенные на 8 частей, не разрезанные карточки по числу играющих

**Ход игры.** Предложите ребенку поиграть в игру. (Одна из карт разрезается на восемь частей.) Наложить разрезанные карточки на целую карточку на карту, (фигуры, одинаковые по форме, но разные по цвету и размерам).

Поднимайте ту или иную карточку и просите найти такую же деталь, но другого цвета или размера. При выполнении задания упражняйте детей в назывании цветов.

**Карточка №11.** «Построй по схеме»

**Цель игры:** учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

**Материал:** схемы построек, строительный набор.

**Ход игры.** Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

**Карточка №12.** "Накладываем детали"

**Цель игры:** учить детей выкладывать изображения способом накладывания.

**Материал:** карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

**Ход игры.** Детей учат выкладывать изображения способом накладывания объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

**Карточка№13.** « Выкладывание фигур»

**Цель игры:** упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

**Материал:** карты-схемы изображений, строительный набор.

**Ход игры.** Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания изображений. После выполнения задания спрашивают: " Из каких фигур ты составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой ракеты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

**Карточка№14.** «Найди лишнее»

**Цель игры:** развивать логическое мышление дошкольников.

**Материал:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Ход игры.** На карте изображены ряды геометрических фигур. Детям предлагают рассмотреть их и определить, что на них лишнее, затем обосновать, почему.

**Карточка№15.** «На что похоже?»

**Цель игры:** развивать наглядно- образное мышление детей.

**Материал:** набор плоскостных геометрических фигур.

**Ход игры.** Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д

**Карточка№16.** «Конструируем из палочек»

**Цель игры:** развитие логического умения детей.

**Материал:** палочки разной длины трех размеров, карточки с изображением простейших картинок.

**Ход игры.** Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.

**Карточка№17.** «Сопоставь»

**Цель игры:** развитие логического мышления дошкольников.

**Материал:** рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

**Ход игры.** Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" - отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите детей показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

**Карточка №18.** «Вспомни, на что похоже»

**Цель игры:** упражнять детей в назывании геометрических фигур.

**Материал:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Ход игры.** Детям предлагают карточки с изображением строительных деталей. Воспитатель просит назвать деталь и вспомнить предметы, имеющие с ней сходство, обосновать при этом, почему он эти предметы указывает.

**Карточка №19.** «Посчитай и сконструируй»

**Цель игры:** Развитие логического мышления дошкольников.

**Материал:** карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

**Ход игры.** Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

**Карточка №20.** «Обустрой комнату»

**Цель игры:** развитие логического мышления дошкольников.

**Материал:** лист бумаги (35\* 45см), строительный набор, плоскостные геометрические фигуры

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям лист бумаги (35\*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат - табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Воспитатель рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.

**Карточка №21.** «Назови величину»

**Цели:** формировать у детей дифференцированное восприятие качеств величины.

**Ход игры:** дети стоят вокруг стола. На столе разложены картинки с изображением предметов разной величины по кругу. Например: карандаш длинный и короткий. В середине круга лежит стрелка. Дети ее раскручивают и говорят слова: «Стрелка, стрелка покружись, всем картинкам покажись. Покажи нам поскорее, какая из них тебе милее. Дети берут картинку, на которую указывает стрелка и называют величину предметов.

**Карточка №23.** «Соотношение геометрических тел и фигур»

**Цель игры:** учить детей соотносить изображения геометрических фигур и строительные детали конструктора.

**Материал:** Карточки с изображением геометрических фигур, строительный набор.

**Ход игры.** Дошкольникам предлагают рассмотреть изображения геометрических тел, а затем геометрические фигуры, изображенные ниже. Воспитатель просит отыскать строительные детали, изображенные на карточке, и показать те стороны, которые имеют форму геометрических фигур, изображенных под карточкой. Задание усложняется, если детям предложить соотнести геометрические фигуры и тела, не используя строительные детали.

**Карточка №24.** «Накладываем детали»

**Цель игры:** развитие логического мышления дошкольников.

**Материал:** карточки схемы, строительные детали.

**Ход игры.** Дошкольникам дают две карточки: на одной в виде схемы изображены различные теремки, на другой - строительные детали, которые следует отобрать для решения данной задачи. Цель задания: уложить детали в контуре так, чтобы они соприкасались с поверхностью листа одной из граней. В процессе решения задания воспитатель уточняет, какие детали использует ребенок, какого цвета, какая форма граней у той или иной детали, сколько граней у детали, сколько деталей пошло на сборку изображения.

**Карточка№25.** «Назови форму предмета»

**Цели:** закреплять умение зрительно соотносить форму предмета с эталоном.

**Ход игры:** дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы прямоугольной формы, а другая- квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.

**Карточка№26 .** Кто больше запомнит».

**Цели:** закреплять у детей умение зрительно узнавать в окружающем пространстве цвет, форму, величину предметов, развивать зрительное внимание, память.

**Ход игры:** В игре принимают участие несколько детей. Им предлагается в течение нескольких минут увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины, формы. По сигналу один ребенок начинает называть, а другой дополняет.

**Карточка№27** «Коробочки».

**Цели:** развивать умение зрительно соотносить предметы по цвету, развивать цветоразличение, внимание.

**Ход игры:** Играет 5-6 человек. На подносе лежат мелкие игрушки четырех основных цветов. Педагог показывает 4 коробочки. На дне каждой есть кружок определенного цвета (из 4х). Идя по кругу, педагог открывает одну из коробочек. Дети должны взять с подноса и положить в эту коробочку игрушку такого же цвета, какого цвета кружок в коробочке. Слова: «На доньшке в коробочке огонек горит, какие брать игрушки. Он нам говорит. Смотри не перепутай, внимательно следи, что такого цвета, в коробочку клади.

**Карточка№28.** «Подбери предмет по цвету»



**Цели:** закреплять умение соотносить цвет - как основной признак с цветностью предметов, развивать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. В середине стоит стол. На нем лежит карта с кружками разного цвета ( в зависимости от возраста). В середине карты – стрелка. Карта круглая. Дети по очереди поворачивают стрелку, приговаривая слова «стрелка, стрелка покружись, всем кружочкам покажись. И какой тебе милее, укажи нам поскорее! Стоп!» На какой цветной кружок укажет стрелка, такого цвета предмет на картинке надо положить рядом с кружком. Карточки с контурами и силуэтами предметов лежат на другом столе. Например: стрелка остановилась на бордовом кружке. Рядом с этим кружком нужно положить силуэт или контур свеклы. Стрелку крутят все по очереди. Усложнение: можно подбирать к цветному кружку несколько силуэтов или контуров предметов данного цвета.

**Карточка №29.** «Разложи, как я скажу»

**Цель:** развивать зрительную память, дифференцировку плоских геометрических фигур, зрительное внимание, ориентировку в микро пространстве.

**Ход игры:** Перед детьми лежат разные геометрические фигуры. Педагог убеждается, что дети знают их названия. Затем педагог предлагает детям выложить эти фигуры в определенном порядке. Порядок может быть самый разный: слева направо, сверху вниз, по образцу, по памяти, в определенной последовательности , по счету( выложить так, чтобы второй была трапеция, четвертым- ромб и т. д.).

**Карточка №30.** «Раз, два, три, как ты шел - назови».

**Цель:** развитие ориентировки в микро пространстве, по направлениям (право, лево, верх, низ).

**Ход игры:** Детям показывают лабиринт. Нужно помочь зайке пройти к зайчихе. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три, как ты шел- назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д. Усложнение: лабиринт переkreщивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

**Карточка №31.** «Двенадцать месяцев».

**Цель:** развивать ориентировку во времени (названиях месяцев), временах года, слуховое внимание.

**Ход игры:** педагог раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 и перемешивает их. Играющие берут карточки и выстраивают по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они превратились в 12 месяцев. Педагог задает вопросы: «Первый месяц- как тебя зовут?». «Двенадцатый месяц- как тебя зовут?» «Шестой месяца тебя как зовут?» и т. д. Можно сделать подсказку- на обратной стороне написать первую букву месяца.

**Карточка №32.** «Угадай-ка».

**Цель:** развивать представление о том, что один и тот же предмет выглядит по-разному в зависимости от наблюдателя.

**Ход игры:** дети сидят парами за столами напротив друг друга. На середине каждого стола стоит предмет, имеющий ярко выраженные различия передней и задней сторон (часы, неваляшка, чайник и т. д. ) Выбирается один водящий. Он отворачивается и произносит считалку. Остальные дети в это время схематично зарисовывают стоящий перед ними предмет так, как они его видят. Затем все рисунки перемешиваются и произносятся слова: «угадай-ка, угадай, чей рисунок - отгадай» Водящий поворачивается, берет рисунок и старается найти автора.

**Карточка №33.** «Определи место игрушки»

**Цель.** Добиваться умения слитно, на одном выдохе, произносить фразу из пяти-шести слов. Развитие длительного речевого выдоха.

**Ход игры:** Педагог раскладывает на столе в один ряд различные детские игрушки (машина, пирамида, мяч, мишка, кукла и др.). Вызывая ребенка, он спрашивает: «Между какими игрушками стоит пирамида?» Ребенок должен дать полный ответ: «Пирамида стоит между машиной и мячом». После двух-трех ответов взрослый меняет игрушки местами. Постепенно при повторении игры можно по одной заменять игрушки другими.

Методические указания. Проводя игру, педагог следит, чтобы дети говорили

неторопливо, не отделяя большими паузами одно слово от другого. Отвечать на вопрос надо полным ответом, например: «Мяч лежит между куклой и мишкой».

**Карточка №34.** Упражнение «Нырятьщики»

**Цель.** Учить детей делать вдох ртом, а выдох носом. Выработка дифференцированного дыхания.

**Ход игры:** Дети, разводя руки в стороны, делают вдох ртом. Обхватывая себя руками и приседая («опускаясь под воду»), делают выдох носом.

Методические указания. Каждый ребенок повторяет упражнение не больше двух-трех раз.

**Карточка №35.** «Угадай, как надо делать»

**Цель.** Учить детей на слух определять темп речи и выполнять движения в соответствующем темпе. Развитие умения определять на слух изменение темпа речи.

**Ход игры:** Педагог несколько раз произносит в разном темпе фразу: «Мелет мельница зерно». Дети, подражая работе мельницы, делают круговые движения руками в том же темпе, в котором говорит педагог. Так же обыгрываются следующие фразы: «Наши ноги ходили по дороге», «Дети плавали в реке» и т. п.

Методические указания. Взрослый должен произносить фразу плавно, слитно, повторяя ее 2-3 раза подряд в любом темпе, чтобы детям легче было выполнить движения.

**Карточка №36.** «Вьюга».

**Цель.** Учить детей на одном выдохе менять силу голоса от тихого к громкому и от громкого к тихому. Изменение силы голоса.

**Ход игры:** Педагог показывает картинку, на которой нарисована вьюга. Дети, сидящие в ряд, изображают вьюгу, воющую в зимний вечер. По сигналу педагога «вьюга начинается» дети тихо говорят: «ууу...»; по сигналу «сильная вьюга» громко говорят: «ууу...»; по сигналу «вьюга кончается» говорят тише; по сигналу «вьюга кончилась» замолкают.

Методические указания. Желательно, чтобы дети на одном выдохе произносили звук у тихо, затем громко и снова тихо, поэтому взрослый быстро сменяет один сигнал другим.

**Карточка №37.** «Птицеферма»

**Цель.** Развитие речевого дыхания. Учить детей на одном выдохе: произносить 3-4 слога.

**Ход игры:** Взрослый показывает детям игрушки и воспроизводит 3 - 4 раза подряд их звучание. Игрушки убирают. Педагог говорит: «Пошли мы с вами на птицеферму. Идем, а навстречу нам... (показывает курицу) курица. Как она поздоровается с нами?» Дети: «ко-ко-ко». «Пошли мы дальше. Навстречу нам гусь. Как он поздоровается с нами?» Дети: «га-га-га». Далее педагог последовательно показывает оставшиеся игрушки, а дети произносят соответствующие звукоподражания.

Методические указания. Сначала говорят все участники игры, потом можно спросить трех-четырех детей по одному. Следить, чтобы звукоподражания (ко-ко-ко, га-га-га, пи-пи-пи, ку-ка-ре-ку, кря-кря- кря) дети произносили на одном выдохе. Одни дети могут произносить 2-3 звукоподражания, другие – 3 - 4.

**Карточка №38.** «Дует ветер»

**Цель.** Учить детей в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом. Изменение силы голоса.

**Ход игры:** Дети сидят полукругом на стульях. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес. Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки (показывает картинку). Он дует тихо, вот так: «у-у-у» (тихо и длительно произносит звук у). Пришли в лес, набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер (показывает картинку). Он громко загудел: «у-у-у...» (громко и длительно произносит этот звук). Дети повторяют за педагогом, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер.

Методические указания. Педагог следит, чтобы дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса.

**Карточка №39.** «Кто внимательный?»

**Цель.** Учить детей правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым ее произносят. Развитие остроты физического слуха.

**Ход игры:** Дети сидят в 3 ряда напротив стола педагога. (Первый ряд на расстоянии 2-3 м). На столе лежат различные игрушки. Взрослый говорит: «Дети, сейчас я буду давать задания тем, кто сидит в первом ряду. Говорить я

буду шепотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы всем было слышно. Я вызову каждого по имени и дам задание, а вы проверяйте, правильно ли оно выполняется. Будьте внимательны. Вова, возьми мишку и посади в машину». Методические указания. Педагогу надо следить, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания нужно давать короткие и простые.

**Карточка №40.** «Умею - не умею».

**Цели:** акцентировать внимание детей на своих умениях и физических возможностях своего организма; воспитывать чувство собственного достоинства. **Оборудование:** мяч.

**Ход игры:** Ведущий бросает мяч и произносит: «Я умею» или «Я не умею». Ребёнок, поймав мяч, продолжает фразу, объяснив, почему он умеет или не умеет. Например: «Я умею бегать, так, как у меня есть ноги. Я не умею летать, потому что у меня нет крыльев».

**Карточка №41.** « Угадай, кто позвал?»

**Цели:** тренировать органы слуха и активизировать внимание и слуховую память детей.

**Оборудование:** Мяч.

**Ход игры:** Ведущий, стоя спиной к детям, должен определить по голосу, кто его позвал. В случае правильного ответа место ведущего занимает ребёнок, чей голос был определен.

**Карточка №42.** « Найди пару».

**Цель:** подбирать пару к предмету по тактильным ощущениям (с завязанными глазами).

**Оборудование:** пуговицы, кубики, яблоко, карандаши, мелкие предметы.

**Ход игры:** правильно определить на ощупь разные материалы.

**Карточка №43.** « Отгадай загадку по картинке».

**Цели:** помочь детям запомнить основную группу опасных предметов, развивать внимание.

**Оборудование:** картинки с изображением опасных предметов.

**Ход игры:** Взрослый загадывает загадку, а дети отгадывают и находят соответствующую картинку. Взрослый просит подумать и сказать, чем опасны эти предметы? Дети рассказывают, какую опасность таит каждый предмет.

**Карточка №44.** Найди опасные предметы.

**Цели:** помочь детям запомнить предметы, опасные для жизни и здоровья; помочь самостоятельно сделать выводы о последствиях не осторожного обращения с ними. **Оборудование:** нож, ножницы, иголка, утюг.

**Ход игры:** В квартире остаются Андрюша и Наташа. Их родители ушли на работу. Давайте расскажем малышам, какими предметами нельзя им пользоваться, чтобы не случилось беды. Дети повторяют правила безопасности: Все острые, колющие, режущие предметы обязательно надо класть на место;

Нельзя включать электроприборы, они могут ударить током или стать причиной пожара; Ни в коем случае нельзя пробовать лекарства – это яд; Нельзя пробовать стиральные порошки, средства для мытья посуды, соду, хлорку; Опасно одному выходить на балкон.

**Карточка №45.** Скорая помощь.

**Цель:** закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

**Оборудование:** картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

**Ход игры:** Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, появилась температура, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывать последовательность действия.

**Карточка №46.** Подбери пару.

**Цели:** соотносить предметы на картинках, с действиям; закреплять навыки самообслуживания; развивать логическое мышление.

**Оборудование:** предметные картинки: пылесос, расческа, батарея, мыло, шкаф для игрушек; сюжетные картинки: уборка квартиры, ботинки, одежда, игрушки.

**Ход игры:** Дети внимательно рассматривают полученные картинки, сравнивают их и подбирают пары, объясняют свой выбор.

**Карточка №47.** Что ты знаешь.

**Цели:** рассказать о строении, работе, особенностях человеческого организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различной ситуации, развивать внимание, память.

**Оборудование:** мяч, поощрительные призы.

**Ход игры:** Дети сидят на стульчиках перед воспитателем, воспитатель – водящий бросает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь... (например, о сердце)?» ребенок поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ, уронивший мяч, теряет право на ответ. Дети не должны перебивать друг друга, дополнять только после того, как

закончен ответ. В конце игры самый активный получает поощрительный приз.

**Карточка №48.** "Заколдованный город"

**Цель игры:** закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города.

**Материалы:** альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

**Ход игры:** «расколдовать» город. Рассказать детям о зданиях и сооружениях родной станицы.

Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

- Как называется наша страна?
- Как называется город, в котором вы живёте?
- Как давно был основан наш город?
- Какие улицы города вы знаете?
- Как называется улица, на которой ты живёшь?
- Какие памятники нашего города вы знаете?
- Какие памятники старины есть в нашем городе?
- Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?
- Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?
- Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. Например: контур здания Планетария - фотография здания планетария.

**Карточка №49.** Путешествие по городу

**Цель:** знакомить с родным городом

**Материал:** альбом фотографий родного города

**Ход игры:** Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их

**Карточка №50.** Загадки о городе

**Цель:** знакомить с родным городом

**Материал:** Карточки с загадками о городе или своей родной станицы.

**Ход игры:** Воспитатель загадывает детям загадки из жизни родного города.

**Карточка№51.** 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.

**Карточка№52.** Где находится памятник?

**Цель:** знакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе.

**Материал:** изображения памятников

**Ход игры:** Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, где установлен этот памятник.

**Карточка№53.** Птицы нашего города

**Цель:** знакомить детей с птицами родного города

**Материал:** карточки с изображениями птиц

**Ход игры:** Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет

**Карточка№54.** «Коровы, собаки, кошки»

сройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «своё животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.



### **Карточка №55.** «Пресс-конференция»

**Цели:** развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

**Ход игры:** участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д.

Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников. Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

### **Карточка №56.** «Секрет»

**Цели:** формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

**Ход игры:** всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку, ... . Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет». Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть, ...)

### **Карточка №57.** «Встреча»

**Цель:** Развивать коммуникативные способности

**Ход игры :** Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад.

### **Карточка №58.** «Пусть всегда будет»

**Цель:** содействовать улучшению общения со сверстниками.

**Ход игры:** Ведущий рассказывает детям о том, что один маленький мальчик придумал такие слова: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я!». После этого ведущий предлагает придумать каждому свое самое заветное «ПУСТЬ». Все дети

хором кричат: "Пусть всегда будет ... », а один из детей добавляет свое желание, затем то же самое проводится для всех детей группы.

**Карточка №59.** «Вулкан»

**Цель:** содействовать улучшению общения со сверстниками.

**Ход игры:** Один из ребят - "вулкан" - садится на корточки в центр круга. Он спит. Затем он начинает тихо гудеть и медленно поднимается - просыпается. Группа помогает ему гудеть глухими утробными звуками - звуками земли. Затем он резко подскакивает, поднимая руки вверх, как будто выбрасывает все, что ему не нужно, потом опять постепенно засыпает. После того, как ребенок возвращается в круг; ведущий спрашивает у него, что он выбрасывал, - может быть, это были ненужные чувства, мысли, а может быть, что-то другое?

**Карточка №61.** «Дрозды»

**Цель:** развитие навыков общения, воспитание доброжелательного отношения к сверстникам.

**Ход игры:** Дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия: Я дрозд, Показывают на себя .И ты дрозд. Показывают на своего партнера. У меня нос, Дотрагиваются до своего носа. У тебя нос. Дотрагиваются до носа своего партнера. У меня губки сладкие, Дотрагиваются до своих губ. У тебя губки сладкие. Дотрагиваются до губ своего партнера. У меня щечки гладкие, Гладят свои щеки. У тебя щечки гладкие. Гладят щеки своего партнера.

**Карточка №60.** «Я знаю пять имен своих друзей»

**Цель:** содействовать улучшению общения со сверстниками.

**Ход игры:** Один из детей ударяет мячом об пол со словами: «Я знаю пять имен моих друзей. Ваня - раз, Лена - два ... " и т. П., а затем передает мяч другому ребенку. Тот делает то же самое и передает мяч следующему. Мяч должен обойти всю группу.

**Карточка №62.** «Здороваемся без слов»

**Цель:** развивать умение использовать жест, позу в общении.

**Ход игры:** Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.).

Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

## Картотека игр для подготовительной группы

### 1. «Природа и человек».

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

### 2. «Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (*Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.*)

### 3. «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»,...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

### 4. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д.

«Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

### 5. «Добавь слог».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: *ма – ма, кни – га*. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

### 6. «Скажи по-другому».

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

### **7. «Мое облако».**

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

### **8. «Найди листок, как на дереве».**

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

### **9. «Закончи предложение».**

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

### **10. «Не ошибись».**

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

#### **11. «Летает – не летает».**

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

#### **12. «Кто больше знает?».**

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

#### **13. «Найди предмет той же формы».**

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

#### **14. «Отгадайте, что за растение».**

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

#### **15. «Похож – не похож».**

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Например: один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

#### **16. «Что это за птица?».**

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

### **17. «Угадай, что в мешочке».**

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

### **18. «Придумай сам».**

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

### **19. «Отгадай-ка!».**

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

### **20. «Вершки и корешки».**

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

### **21. «Лесник».**

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

## **22. с мячом «Бывает – не бывает».**

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... *(не бывает)*.

Снег зимой... *(бывает)*.

Мороз летом... *(не бывает)*.

Капель летом... *(не бывает)*.

## **23. «Что это такое?».**

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо – овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

## **24 «Узнай, чей лист».**

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры. На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

## **25 «Расскажи без слов».**

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.

Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

## **26 «Найдите, что опишу».**

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

## **27 «Отгадываем загадки».**

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

## **28 «Когда это бывает?».**

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

## **29 «Что вокруг нас?».**

Цель: научить делить дву- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры. На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

## **30 «Скажи, что ты слышишь».**

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.



Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

### **31 «Кто же я?».**

Цель: указать названное растение.

Ход игры. Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

### **32 «Найди пару».**

Цель: развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

### **33 «Исправь ошибку».**

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить. Слушайте внимательно:

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога идет по машине.

Гена разбил стеклом мяч и т. д.

### **34 «Вспомни разные слова».**

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку. По очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга игра

останавливается. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

### **35 «Стоп! Палочка, остановись».**

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем. Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

### **36 «Кто где живет?».**

Цель: закреплять умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) – «лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кусты. «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «Опасность, лиса!» «белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

### **37 «Назови птицу с нужным звуком».**

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте птиц, в названии которых есть буквы А, К, ...»

Кто больше назовет, тот и выиграл.

### **38 «Третий лишний» (птицы).**

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц вперемежку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

### **39 «Птицы (звери, рыбы)».**

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

#### **40 «Кому что нужно?».**

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

#### **41 «Какая? какой? какое?».**

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

*Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая...*

*Пальто – теплое, зимнее, новое, старое...*

*Мама – добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая...*

*Дом – деревянный, каменный, новый, панельный...*

#### **42 «Где что можно делать?».**

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них. Игра в виде соревнования.

– Что можно делать в лесу? (*Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать пение птиц, отдыхать.*)

– Что делают в больнице?

– Что можно делать на реке?

#### **43 «Какое время года?».**

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

#### **44 «Какое что бывает?».**

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, по материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение.

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка...*

*Широкой – река, дорога, лента, улица... и т. д.*

Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

#### **45 «Ищи».**

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу воспитателя один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

#### **46 «Кто больше слов придумает».**

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень»), в которых встречается этот звук. Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

#### **47 «Придумай другое слово».**

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка.

Кисель из клюквы – *клюквенный кисель*.

Суп из овощей – *овощной суп*.

Пюре из картофеля – *картофельное пюре*.

#### **48 «Кто больше вспомнит».**

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит детей посмотреть на картинки и рассказать об увиденном.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит*.

Дождь – *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет...*

Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.*

#### **49 «О чем я сказала?».**

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов.

Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения.

Головка – *голова ребенка, куклы, лука, чеснока*.

Иголка – *у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа...*

Нос – *у человека, парохода, самолета, чайника...*

Ушко, ножка, ручка, молния, горлышко, крыло и т. д.

#### **50 «Как сказать по-другому?».**

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов.

Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом?

Сильный дождь – *ливень*.

Сильный ветер – *ураган*.

Сильная жара – *зной*.

Лживый мальчик – *лжец*.

Трусливый заяц – *трус*.

Сильный мужчина – *силач*.... и т. д.

### **51 «Что это значит?».**

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся*.

Свежая рубашка – *чистая, выглаженная, выстиранная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *незасохшая*.

Свежая голова – *отдохнувшая*.

Глухой старик – *тот кто ничего не слышит*.

Глухая ночь – *тихая, безлюдная, темная*.

Глухой лай собак – *отдаленный, плохо слышный*.

### **53 «Сколько предметов?».**

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3.

Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов.

### **54 «Вчера, сегодня, завтра».**

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «Мы лепили...» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос *когда*: «Вчера».

### **55 «Кто ты?».**

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «проспит» свою роль, выходит из игры.

### **56 «Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).**

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

### **57 «И я».**

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю. Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Иду я однажды к реке... (*и я*).

Рву цветы и ягоды...

По дороге попадается мне наседка с цыплятами...

Они клюют зернышки...

Гуляют по зеленой травке...

Вдруг налетел коршун.

Цыплята и наседка испугались...

И убежали...

Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы.

### **58 «Дополни предложение».**

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила...». «...Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

### **59 «Где я был?».**

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? *(На море.)*

А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

### **60 «Это правда или нет?».**

Цель: находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле».

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.

А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей.

Быстро дайте мне ответ: это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

### **61 «Найди противоположное слово».**

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то значит он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не легкая, то она...» и т. д.

### **62 «Надо сказать по-другому».**

Цель: подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.



Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте попробуем заменить слова в других предложениях».

– Дождь идет – *льет*.

– Мальчик идет – *шагает*.

– Чистый воздух – *свежий*.

### **63 «Кто найдет короткое слово?».**

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

### **64 «Говори, не задерживай».**

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

### **65 «Отгадай слово».**

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и т. д.

Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

### **66 «Говори, не задерживай».**

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

### **68 «Стук да стук, найди слово, милый друг».**

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных), в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (животные с тремя слогами и т. д.).

### **69 «Путешествие».**

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными растениями), определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

### **70 «О чем еще так говорят?».**

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

Ход игры. Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь – *снег, зима, мальчик, собака, дым.*

Играет – *девочка, радио.*

Горький – *перец, лекарство.*

### **72 «Да – нет».**

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход игры. Один ребенок (водящий) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например кошку.

Водящий. Это птица?

Дети. Нет.

Водящий. Это зверь?

Дети. Да.

Водящий. Зверь дикий?

Дети. Нет.

Водящий. Он мяукает?

Дети. Да.

### **73 «Охотник».**

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется один из играющих – «охотник». Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться на...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...Зайцев», делает второй шаг... При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Победителем считается тот, кто дошел до указанного места первым или прошел дальше.

### **74 «Назови три предмета».**

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Сапоги», – и бросает мяч ребенку, тот должен ответить, что это – одежда, обувь, головной убор и т. д.

### **75 «Найди предмет той же формы» (2-й вариант).**

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель или один из играющих называет предметы живой или неживой природы и просит назвать геометрическую фигуру, на которую похож этот предмет. Например: гора – треугольник, дождевой червяк – кривая и т. д.

### **76 «Угадай, что в мешочке» (2-й вариант).**

Цель: описать признаки предметов, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ребенок двумя словосочетаниями описывает взятый в мешочке предмет, а играющие дети должны определить, что же нащупал в мешочке ребенок.

### **77 «Что это за птица?» (2-й вариант).**

Цель: учить описывать птиц по характерным признакам, привычкам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Ведущий называет один яркий признак птицы, дети должны по нему угадать, что это за птица. Например: птица любит сало (синичка), у птицы красный берет (дятел) и т. д.

### **78 «Загадай, мы отгадаем».**

Цели: уточнить и расширить знания о деревьях и кустарниках; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

Ход игры. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, количество стволов, рост, окраска. Ведущий по описанию должен узнать растение. Фишки получает отгадавший и загадавший ребенок.

Если ребенок вспомнит или придумает свою загадку, он получает дополнительные фишки.

### **79 «Что это за насекомое?».**

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к природе.

Ход игры. Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают насекомое, а другой – должны угадать, что это.

### **80 «Помнишь ли ты эти стихи?».**

Цель: развивать речь детей.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Дети должны произносить пропущенные слова. Например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ... *(зверей)*.

Вы не стойте слишком близко:

Я ... *(тигренок)*, а не ... *(киска)*.

Ветер по морю ... *(гуляет)*

И ... *(кораблик)* подгоняет. и т. д.

### **81 «Скажи, что ты слышишь?».**

Цель: развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.).

Правила игры. Дети должны ответить полным предложением.

## **82 Что происходит в природе?».**

Цель: закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении.

Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме.

Пример: тема «Весна».

Взрослый. Солнце что делает? Дети. Светит, греет.

Ручьи что делают? Бегут, журчат.

Снег что делает? Темнеет, тает.

Птицы что делают? Прилетают, поют.

Капель что делает? Звенит.

## **83 «Хорошо – плохо».**

Цель: продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

## **84 «Кто знает, пусть продолжит».**

Цель: развивать умение обобщать и классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие.

Воспитатель. Насекомое – это...

Дети. Муха, комар...

## **85 «Кто больше вспомнит».**

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, какие действия там совершаются.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит.*

Дождь – *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет...*

Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.*

### **86 «Что лишнее?» (1-й вариант).**

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака разных времен года:

- Птицы улетают на юг.
- Расцвели подснежники.
- Пожелтели листья на деревьях.
- Идет уборка урожая.

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний.

### **87 «Что лишнее?» (2-й вариант).**

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака погоды разных времен года:

- Идет снег (дети надели шубы).
- Пасмурно (дети взяли зонтики).
- Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе).
- Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и маечки).

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

### **88 «Магазин “Цветы”».**

Цель: учить группировать растения по месту произрастания, описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы купить, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растет. «Продавец» должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором он стоит (полевых, садовых, комнатных), затем выдать «покупку».

### **89 «Назови животное, насекомое с нужным звуком».**

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает: придумать насекомых, в названии которых встречаются буквы А, К.

Кто больше назовет, тот и выиграл.

### **91 «Что я видел в лесу».**

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц, насекомых и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется «путешественник» – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду по лесу и вижу...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайца». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Идет второй ребенок и называет насекомых, третий птиц и т. д. Победитель считается тот, кто дошел до стульчика первым или прошел дальше.

### **92 «Что кому нравится?».**

Цель: уточнить знания о том, чем питаются отдельные насекомые.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает ребенку мяч и называет насекомое, ребенок должен сказать, чем оно питается.

### **93 «Назови трех птиц».**

Цель: упражнять детей в классификации птиц.

Ход игры. Воспитатель называет детям птиц. «Птицы перелетные», – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ласточка, стриж, жаворонок». «Птицы зимующие»... «Птицы леса»...

### **94 «Где что растет?».**

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о значении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут на участке детского сада. Если растут на участке, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. (Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.)

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, сосна, алыча, тополь.

В конце игры подводят итог, кто назвал больше деревьев.

### **95 «Повторяйте друг за другом».**

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры. Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу). Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

### **96 «Третий лишний» (насекомые).**

Цель: закреплять знания детей о многообразии насекомых

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, кто такие насекомые. Я сейчас буду называть насекомых и других живых существ вперемежку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **ПОДГ. ГР**

#### **1. «Бездомный заяц».**

Цель: развивать быстроту движения, ориентирование в пространстве.

Ход игры. Выбирается «охотник» и «бездомный заяц», остальные «зайцы» стоят в обручах – домиках.



«Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», находившийся там, должен убежать. Когда «охотник» поймает «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником».

## 2. «Зайцы и волк».

Цель: учить детей правильно прыгать на двух ногах; слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры. Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, «волк» находится на противоположной стороне.

Воспитатель. Зайцы скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок, на лужок,

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают –

Не идет ли волк.

Под эти слова дети прыгают, выполняют движения. После того, как произносится слово *волк*, он бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в сторону.

## 3 «Красочки».

Цели: учить различать цвета; развивать ловкость.

Ход игры. Играет 5 человек и более. Выбирается ведущий («монах»), который уходит в сторону, пока игроки («краски») выбирают себе цвет.

«Краски» садятся на скамейку. Приходит «монах» и стучит в дверь.

– Кто там? – спрашивает ведущий.

– Это я, монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка!

– За чем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За... (*называет цвет*).

Если нет «краски», «монах» уходит. Если есть, он ее догоняет. Дети меняются ролями.

#### **4 «Казаки-разбойники».**

Цели: познакомить с народной игрой; развивать ловкость.

Ход игры. «Казаки» находят место – «темницу», «разбойники» тем временем прячутся. «Разбойник» считается пойманным, если «казак» до него дотронулся прутиком («нагайкой»). «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убежать. Всех пленных приводят в «темницу», охраняемую «казакom». Разбойники могут освободить своих товарищей, дотронувшись до них. Но если в этот момент они сами будут пойманы «казакom-сторожем», то также попадают в «темницу».

Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице».

#### **5 «Картошка».**

Цели: познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Ход игры. Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Тот, кто уронит мяч, садится в круг, становясь «картошкой». Когда «картошки» набирается много (более 5 игроков) она начинает расти: игроки в кругу берутся за руки и постепенно поднимаются. Мяч перебрасывать через них становится трудно, и тогда «картошку» выбивают: один игрок бросает мяч другому, тот отбивает и должен попасть в «картошку». Если попадает, игрок выходит, если нет, он сам становится «картошкой».

#### **6 «Садовник».**

Цели: разучить названия цветов; развивать ловкость.

Ход игры. Участники игры садятся в ряд. Каждый выбирает себе имя (название любого цветка). Считалкой выбирают ведущий и «садовник». Ведущий называет «садовнику» имена цветов, выбранных игроками. «Садовник» говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» (*Называет любой цветок.*) Тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» догоняет. Если догонит, то убегающий занимает его место, то есть становится «садовником».

#### **7 «Жмурки» вариант 1.**

Цели: познакомить с русской игрой; учить внимательности.

Ход игры. Жмурка выбирает при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину комнаты и поворачивают несколько раз вокруг себя, разговаривая с ним:

– Кот, кот, на чем стоишь?

– На квашне\*.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас!

Игроки разбегаются, жмурка их ловит. Пойманного игрока он должен узнать, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

## **8 «Пустое место».**

Цель: развивать физические качества: ловкость, быстроту.

Ход игры. Выбирается водящий, остальные дети становятся в круг, положив руки на пояс. Водящий идет за кругом и говорит:

Вокруг домика хожу и в окошечко гляжу,

К одному я подойду и тихонько постучу.

После этих слов водящий останавливается и заглядывает в круг. Происходит разговор со стоящим в кругу ребенком:

– Тук-тук-тук.

– Кто пришел?

– Это... *(водящий называет свое имя)*.

– Зачем пришел?

– Бежим наперегонки!

## **9 «Гуси-лебеди».**

Цель: развивать ловкость, гибкость.

Ход игры. Выбираются «волк» и «пастух», остальные – «гуси». На одной стороне площадки стоят «гуси», сбоку – логово «волка». «Пастух» выгоняет «гусей» пастись на луг, затем говорит:

– Гуси-гуси!

«Гуси» останавливаются и отвечают хором:

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» летят через луг домой, а «волк», услышав их, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать. Пойманных «гусей» он уводит к себе.

### **10 «Хитрая лиса».**

Цель: развивать умение быстро реагировать после сигнала.

Ход игры. Играющие стоят по кругу с закрытыми глазами. Воспитатель проходит и дотрагивается до кого-либо. Дети открывают глаза и три раза произносят: «Хитрая лиса, где ты?» После этого «лиса» выбегает в центр и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются, а она их ловит. Пойманные отходят в сторону.

### **11 «Медведь и пчелы».**

Цель: развивать умение действовать по сигналу, правильно залазить на лесенку, имитировать действия персонажей.

Ход игры. Играющие делятся на две группы – «пчелы» и «медведи».

По сигналу «пчелы» летят на луг за медом и жужжат. Как только «пчелы» улетели, «медведи» лезут в улей (обручи) и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» «пчелы» летят и жалят не успевших убежать в лес. Ужаленный «медведь» не выходит за медом.

### **12 «Горелки».**

Цель: развивать быстроту, ловкость, реакцию.

Ход игры. Играющие становятся парами. Впереди колонны, на расстоянии 2–3 шагов, проводится линия. Один из играющих – ловящий – становится на эту линию. Дети, стоящие в колонне, говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

После команды «Беги!» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного, если поймал, образует пару и встает впереди колонны.

### **13 «Караси и щука».**

Цель: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Один ребенок выбирается «щукой». Остальные играющие делятся на две группки: одна из них – «камешки» – образует круг, другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу воспитателя «Щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камушки). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

### **14 «Волк во рву».**

Цель: развивать ловкость, внимание.

Ход игры. Посреди площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80–100 см. Это ров. На одной стороне стоят «козы». «Волк» становится в ров. По сигналу: «Волк во рву!» – «козы» бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а «волк» старается их поймать.

### **15 «Не попадись!».**

Цели: учить правильно прыгать на двух ногах, развивать ловкость.

Ход игры. Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Водящий становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бегаёт по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Через 30–40 секунд воспитатель прекращает игру.

### **16 «Не намочи ног».**

Цели: развивать у ребят координацию движений; учить выполнять двигательные задания, стремиться к достижению цели.

Ход игры. Две команды, в руках у первых дощечки. По команде воспитателя «Вперед!» каждый должен, наступая только на дощечки, перейти «болото» и отдать дощечку второй части команды, находящейся на другой половине «болота». Выигрывает тот, кто первым перейдет «болото».

### **17 «Угадай, что поймал».**

Цель: развивать фантазию, гибкость, пластику.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям пойти в воображаемый лес и понаблюдать за его обитателями (белками, зайцами, муравьями, пчелками, и т. д.), вернувшись с прогулки, рассказать жестами, без слов, за кем они наблюдали.

### **18 Подвижная игра «Лягушки».**

Цель: учить сопоставлять движения со словами.

Ход игры. Дети делятся на две группы. Одна из них – «кочки на болоте», другая – «лягушки». «Кочки» стоят большим кругом. За каждой «кочкой» спряталась «лягушка».

Одна «лягушка» (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика. Воспитатель говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянув ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква-ква-ква». Дети («кочки») говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкой вприскок». После этих слов все «лягушки» и водящий прячутся за «кочки». Тот, кому не хватило «кочки», становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». «Лягушки» снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала, только дети меняются местами.

### **19 Подвижная игра «Замри».**

Цель: учить понимать схематическое изображение позы человека.

Ход игры. Ведущий объясняет детям правила, согласно которым все должны передвигаться по площадке, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри!» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением позы человека. Ребята должны замереть в той же позе. Тот, кто примет неправильную позу, выбывает из игры.

### **20 «К названному дереву беги».**

Цель: тренировать в быстром нахождении названного дерева.

Ход игры. Водящий называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебежать от одного дерева к

другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, отводится на скамейку штрафников.

## **21 «Пробеги тихо».**

Цель: учить бесшумно двигаться.

Ход игры. Дети делятся на группы 4–5 человек. Водящий становится в середине зала. По сигналу одна группа бежит мимо водящего бесшумно, если он услышит шум шагов, то говорит: «Стой!», и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, где слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону, если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так бегут поочередно все группы.

Выигрывает та группа, которую не услышал водящий.

## **22 «Космонавты».**

Цель: развивать ловкость, воображение детей.

Ход игры. По залу разложены обручи. Их на один меньше, чем игроков.

Посредине «космонавты», взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет.

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в «ракетах», те, кто не успел, остаются на «космодроме», а те, кто сидит в «ракетах», поочередно рассказывают, где пролетают и что видят.

## **23 «Песенка стрекозы».**

Цель: развивать ритмичную, выразительную речь и координацию движений.

Ход игры. Дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Я летала, я летала, устали не знала.

*Плавно взмахивают руками.*

Села посидела опять полетела.

*Опускаются на одно колено.*

Я подруг себе нашла, весело нам было.

*Делают летательные движения руками.*

Хоровод кругом вела, солнышко светило.

*Берутся за руки и водят хоровод.*

## **24 «Пузырь».**

Цель: учить правильно делать длительный плавный выдох.

Ход игры. Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Повторяют слова за воспитателем: «Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, оставайся такой и не лопайся», дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Воздух выходит» или «Пузырь лопнул» дети идут к центру круга, произнося: «С-С-С», подражая выходящему воздуху. После сигнала «Лопнул» нужно следить, чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит).

## **25 «Стайка».**

Цель: развивать ритмическую и выразительную речь; активизировать словарь по теме «Птицы»; воспитывать спортивную сноровку.

Ход игры: Дети выбирают водящего. Педагог вместе с детьми произносит считалочку И. Токмаковой:

Пой-ка, подпевай-ка,

Десять птичек – стайка:

Эта птичка – соловей,

Эта птичка – свиристель,

Эта птичка – воробей,

Эта птичка – коростель,

Эта птичка – совушка,

Эта птичка – скворушка,

Сонная головушка,

Серенькое перышко,

Эта – зяблик, эта – стриж,

Эта – развеселый чиж,

Ну а эта – злой орлан.

Птички, птички, по домам!

Дети после этих слов разбегаются, а водящий (злой «орлан»), старается кого-нибудь поймать.



## **26 «Совушка».**

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры. Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает – все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

## **27 «Стоп!».**

Цель: приучать слушать текст и выполнять движения в соответствии с ним.

Ход игры. На одной стороне стоят дети в одну линию, на другой, в обруче, водящий. Стоя спиной к играющим, говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах дети шагают к водящему. Как только он произнес: «Стоп!», поворачивается. Кто не успел остановиться, тот возвращается на линию. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не встанет в обруч.

## **28 «Жмурки» вариант 2.**

Цель: развивать внимание.

Ход игры. Водящему закрывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладони его вытянутых рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим.

Правила игры. Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников.

## **29 «Кто сделает меньше шагов».**

Цель: развивать ловкость движения.

Ход игры. Дети становятся за линию и по сигналу взрослого бегут на противоположную сторону площадки до обозначенного чертой места.

Каждый из играющих старается делать шаги как можно длиннее и считает их. По окончании бега дети говорят, кто сколько сделал шагов, и определяют, у кого их меньше.

Правила игры. Вначале воспитатель предлагает пробежать установленное расстояние по очереди и считает шаги каждого ребенка, а затем дети делают это сами.

### **30 «Ловишки на одной ноге».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре зала. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. Ловишка не может ловить ребенка, который остановился на одной ноге, обхватив колено другой ноги двумя руками. В конце игры определяют, какой ловишка самый ловкий.

### **31 «Шоферы».**

Цели: учить придумывать различные действия и изображать их; рассказывать о воображаемых событиях.

Ход игры. Воспитатель просит детей представить, что они шоферы автомашин. Каждый выбирает себе дорогу: в деревню, на море, в магазин. Воспитатель просит детей рассказать о том, что они видят из окна.

### **32 «Кот на крыше».**

Цели: развивать ритмичную, выразительную речь; автоматизировать произношение звука «Ш» в связном тексте; координировать движения.

На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он «кот».

Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши, тише, мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись

И коту не попадись...

После этих слов «кот» «просыпается», мяукает, вскакивает и гонится за «мышками». «Мышки» убегают.

Правила игры. Нужно отметить чертой «мышкин» дом – «норку», куда «кот» не имеет права забегать.

### **33 «Лягушки и цапля».**

Цели: упражнять в быстром беге и прыжках в длину; развивать физические качества – ловкость, быстроту.

Ход игры. В середине площадки рисуется болото, в котором живут лягушки. По сторонам площадки нарисован ручей, в стороне – гнездо цапли. По сигналу ведущего «Лягушки прыгают в болоте!» играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу «Цапля идет!» «цапля», перешагнув ручей, прыгает и ищет «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», перепрыгивают «ручеек», стараясь спрятаться. «Цапля» пытается поймать «лягушек».

### **34 «Ловушка».**

Цели: закреплять в активном словаре существительные по темам: «Дикие животные», «Птицы»; развивать быстроту, гибкость.

Ход игры. Дети делятся на группы (4–5 человек). Они берутся за руки и образуют круг – ловушку. 1-й ребенок – «охотник». Остальные дети – «обитатели леса». Они бегают и прыгают через ловушку и вокруг нее (изображающие ловушку стоят неподвижно, взявшись за руки и подняв их на уровне плеч). «Хлоп», – неожиданно говорит «охотник». Дети быстро опускают руки и приседают. «Посмотрю, кто попал в мою ловушку», – говорит «охотник». Дети, попавшие в ловушку, движением и голосами подражают разным зверям и птицам. «Охотник» отгадывает. Если угадал, то ребенок уходит на скамейку, а если нет, то теперь он изображает ловушку.

### **35 «Ловишка, бери ленту».**

Цели: развивать ловкость; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Ход игры. Все играющие закладывают за пояс сзади ленточки. По сигналу воспитателя «Беги!» разбегаются по площадке, а ловишка бежит за ними, стараясь вытянуть больше ленточек. По сигналу «Раз-два-три – в круг быстрее беги!» дети становятся в круг. Подсчитывается число взятых лент, после чего они возвращаются детям. Лишившись ленты, ребенок временно покидает игру.

### **36 «Два Мороза».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются два дома. Играющие располагаются на одной стороне. Выбираются Мороз, Красный нос и Мороз, Синий нос, которые стоят в середине зала. По сигналу: «Начинайте!» – оба Мороза говорят:

– Мы два брата молодые, два Мороза удалые:

Я Мороз, Красный нос, я Мороз, Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

– Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После сигнала «Мороз» все играющие перебегают на другую сторону, а Морозы стараются их «заморозить», то есть коснуться рукой.

«Замороженные» останавливаются и не двигаются, пока все не перебегут. В конце подсчитывают, какая пара Морозов «заморозила» большее число играющих.

### **37 «Лиса в курятнике».**

Цель: учить мягко прыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

Ход игры. На одной стороне площадки очерчивается место под «курятник». В «курятнике на насесте» (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки готовится «нора лисы». Все остальное – двор.

Один из играющих называется лисой, остальные – курами. По сигналу воспитателя «куры» прыгивают с «насеста», ходят и бегают по двору, «клюют» зерна, хлопают «крыльями». По сигналу воспитателя «Лиса!» «куры» убегают в «курятник» и взбираются на «насест», а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит её в свою «нору». Остальные «куры» снова выбегают, и игра возобновляется.

Игра кончается, когда «лиса» поймает двух-трех «кур».

### **38 «Мороз, Красный нос».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз, Красный нос. Он произносит:

– Я Мороз, Красный нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

– Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После этого они перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается «заморозить» (коснуться рукой). «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, сколько их «заморозил». После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце нескольких перебежек подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз «заморозил» больше играющих.

### **39 «Не оставайся на полу».**

Цель: развивать умение правильно спрыгивать с возвышения двумя ногами, мягко приземляясь, сгибая колени.

Ход игры. В различных местах зала находятся разные предметы высотой 25–30 см. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Под удары бубна дети спрыгивают с предметов и бегают или прыгают по залу. Ловишка принимает участие в беге. По сигналу «Лови!» все дети снова взбираются на предметы. Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение, и те садятся в стороне.

### **40 «Мяч водящему».**

Цель: развивать умение бросать и ловить мяч.

Ход игры. Участники делятся на равные команды. На расстоянии 3 м от команд проводится линия. Выбираются два водящих, которые становятся за этой линией против колонн. По сигналу оба водящих бросают мячи стоящим впереди в своих командах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны и т. д. Выигрывает та команда, в которой последний играющий раньше вернет мяч водящему.

### **41 «Рыбак и рыбки».**

Цель: развивать ловкость.

Ход игры. Играющие стоят. Очерчивается «пруд» – площадка, за пределы которой выходить нельзя. Дети плавно разводят руками – «рыбки плавают». Двое «рыбаков» растягивают скакалку («сети») и пытаются окружить и поймать «рыбок». Те, кого коснулась скакалка, выходят из игры. Когда будут пойманы все «рыбки», игра повторяется и дети меняются ролями.

#### **42 «Голубь».**

Цель: упражнять в произношении звуков «Л» и «Р».

Ход игры. Дети выбирают «ястреба» и «хозяйку». Остальные дети – «голуби». «Ястреб» становится в стороне, а «хозяйка» гонит «голубей»: «Кыш, кыш!» Они разлетаются, а «ястреб» их ловит. Затем «хозяйка» зовет: «Гули-гули-гули», и «голуби» слетаются к ней. Тот, кого «ястреб» поймал, выполняет его роль, а прежний «ястреб» становится «хозяйкой».

#### **43 «Дети и волк».**

Цель: учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

Ход игры. Выбирается «волк». Остальные дети «собирают в лесу землянику и грибы» и приговаривают:

Дети по лесу гуляли,  
Землянику собирали.  
Много ягодок везде:  
И на кочках, и в траве.  
Но вот сучья затрещали...  
Дети, дети, не зевайте,  
Волк за елью – убегайте!

Дети разбегаются, «волк» ловит. Пойманный ребенок становится «волком», и игра начинается сначала.

#### **44 «Зайцы и медведи».**

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры. Ребенок («медведь») сидит на корточках и «дремлет». Дети («зайцы») прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает со стула, отвечает:

Я медком не угостился,

Вот на всех и рассердился.

1, 2, 3, 4, 5, начинаю всех гонять!

На последнем слове «медведь» ловит «зайцев» и отводит их к стульчику («берлоге»).

#### **45 «Повар».**

Цель: развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

Ход игры. Все дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом. У него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:

Будем в повара играть, никому нельзя зевать,

Если повар будешь ты, то скорей кругом иди.

После слов «Скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребенка. Получивший колпак и водящий становятся спиной друг к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет (не бежать) круг, тот выигрывает и становится водящим.

#### **46 «Ловишки с приседанием».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре площадки. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть. В конце говорят, какой ловишка самый ловкий.

#### **47 «Мышеловка».**

Цель: развивать ловкость, умение быстро действовать после сигнала.

Ход игры. Делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг («мышеловку»). Остальные – «мыши». Они находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и, начиная ходить по кругу, говорят:

Ах, как мыши надоели,  
Развелось их просто страсть.  
Все погрызли, все поели,  
Всюду лезут – вот напасть.  
Берегитесь же, плутовки,  
Доберемся мы до вас.  
Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз! Затем дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в «мышеловку» и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и садятся. Пойманные становятся в круг. Когда большая часть «мышей» поймана, дети меняются ролями.

#### **48 «Сделай фигуру».**

Цель: развивать воображение.

Ход игры. Ходьба в колонне по одному, по сигналу «Стоп!» дети останавливаются и выполняют какую-либо фигуру. Отмечаются самые быстрые и интересные.

#### **49 «Удочка».**

Цель: учить детей правильно подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

Ход игры. Дети стоят по кругу. В центре – воспитатель. В руках веревка, на конце которой привязан мешочек. Воспитатель крутит веревку, а дети должны через нее перепрыгнуть.

#### **50 «Быстро возьми».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки), которых должно быть на один или два меньше. По сигналу «Быстро возьми» каждый играющий должен



взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел это сделать, считается проигравшим.

Правила игры. Предметы постепенно убираются.

### **51 «Кот Васька».**

Цель: развитие двигательной активности.

Ход игры. «Мыши» сидят на стульчиках. «Кот» идет на носочках, смотрит по сторонам, мяукает.

Педагог и дети.

Ходит Васька беленький,

Хвост у Васьки серенький,

А летит стрелой, а летит стрелой.

«Кот» бежит в конец площадки, садится и «засыпает».

Дети. Глазки закрываются –

Спит иль притворяется?

Зубы у кота – острая игла.

Одна из «мышек», подойдя к «коту», смотрит, спит ли он. Машет руками, приглашая к себе других.

Педагог. Только мышки заскребут,

Серый Васька тут как тут,

Всех поймают он!

«Кот» вскакивает и бежит за «мышками».

### **52 «Ловишки парами».**

Цель: развивать быстроту движений.

Ход игры. Дети выстраиваются в две шеренги на расстоянии 3–4 шагов друг от друга. По сигналу воспитателя «Беги!» дети первой шеренги убегают, а дети второй догоняют каждый свою пару и стараются поймать, прежде чем первые пересекут обозначенную линию финиша. После двух перебежек дети меняются местами.

### **53 «Птички и кошка».**

Цели: учить двигаться по сигналу; развивать ловкость.

Ход игры. В большом кругу сидит «кошка», за кругом – «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить их, а они убегают за круг. Пойманных «птичек» «кошка» отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

#### **54 «Солнечные зайчики».**

Цель: упражнять в произношении стихотворения в соответствии с движениями.

Ход игры. Воспитатель с помощью маленького зеркала пускает солнечного зайчика и произносит стихотворение:

Солнечные зайчики играют на стене,  
Помани их пальчиком, пусть бегут ко мне.  
Ну лови, лови скорей, вот он, светленький кружок,  
Вот-вот-вот – левей, левей!  
Убежал на потолок.

Дети ловят зайчика на стене.

#### **55 «Охотники и утки».**

Цель: развитие меткости.

Ход игры. Играющие делятся на две группы – «охотники» и «утки». «Утки» становятся в середину круга, а «охотники» располагаются снаружи, перебрасывают мяч и стараются попасть в «уток», те увертываются. Когда треть игроков поймана, игра останавливается и дети меняются местами.

#### **56 «Не дай мяч водящему».**

Цель: развивать ловкость, меткость.

Ход игры. В центре круга находятся 2–3 водящих. Стоящие вне круга перебрасывают мяч друг другу во всех направлениях, а водящие стараются до него дотронуться. Если кому-нибудь это удастся, то он выходит из круга, а водящим становится тот, при броске которого был пойман мяч.

#### **57 «Где мы были, не скажем».**

Цель: развивать логическое мышление, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, что будут показывать. Одна группа показывает, а другая должна отгадать, кого или что они изображают. Затем дети меняются местами.

### **58 «С кочки на кочку».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Воспитатель выкладывает на участке обручи (6–8 штук) в две линии. Играющие выстраиваются в две колонны. По сигналу воспитателя первые игроки начинают перепрыгивать на двух ногах из обруча в обруч. Как только первый игрок прыгнет из последнего обруча, прыжки начинает второй игрок колонны и т. д. Побеждает команда, быстро и правильно (не оступившись ни разу) перебравшаяся на другой берег.

Игра повторяется 2–3 раза.

### **59 «Волшебное зеркало».**

Цель: развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!

Все нам верно повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее каким-либо движением. Тот, к кому он обращается, должен точно повторить и фразу, и движение. Если он допустил ошибки, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнил все без единой ошибки.

### **60 «Мяч передавай – слово называй».**

Цель: развивать фонематические представления, быстроту реакции.

Ход игры. Играющие выстраиваются в колонну. У первых игроков по мячу, диаметр которых 25–30 см. Ребенок называет слово на заданный звук и

передает мяч назад двумя руками над головой. Следующий игрок самостоятельно придумывает слово на этот же звук и передает мяч дальше.

### **61 «Взрослому мяч бросай и животных называй».**

Цели: расширять словарный запас за счет употребления обобщающих слов; развивать внимание и память.

Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы. Например: фрукты – *яблоко, груша, лимон, апельсин*.

Можно использовать другие темы: овощи, деревья, домашние и дикие животные, птицы, мебель, посуда, одежда, транспорт.

### **62 «Карусель».**

Цель: учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

Ход игры. Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение:

Еле-еле, еле-еле  
Завертелись карусели.  
А потом кругом, кругом,  
Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут два раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми:

Тише-тише, не спешите!  
Карусель остановите!  
Раз-два, раз-два!  
Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно все медленнее. При произнесении слов «Вот и кончилась игра!» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнули, воспитатель дает три звонка или три раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять места на карусели, то есть становятся в круг, берут шнур.

Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

### **63 «Ручейки и озера».**

Цель: развивать ловкость.

Ход игры. Дети строятся друг за другом по 4–6 человек, руки кладут на пояс или плечи стоящему впереди – это ручейки. По сигналу «Ручейки бегут!» дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу «Озеро» каждая команда, взявшись за руки, образует круг. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, в полуприседе.

### **64«Пятнашки».**

Цель: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала «Лови» все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду «Стой!», игра останавливается, подсчитывают количество пойманных и выбирают нового водящего.

### **65 «Сороконожка идет по детсадовской дорожке».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Дети встают друг за другом, берут впереди стоящего за пояс, садятся на корточки и двигаются по кругу. Задача – не упасть.

### **66 «Маргаритки».**

Цели: закрепить знания о растениях цветника; упражнять в беге с увертыванием.

Ход игры. С помощью считалки выбирают ведущего. Он в игре будет исполнять роль девочки Маргариты. Все остальные дети будут представлять

цветы маргаритки. «Цветы» становятся в круг, а Маргарита находится в его центре. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят слова:

Собирала Маргарита маргаритки на горе,  
Растеряла Маргарита маргаритки во дворе.  
Хочет снова все собрать,  
Только надо нас догнать.

Дети разбегаются по всей площадке, а Маргарита пытается их догнать и запятнать. Ведущий, догоняя ребенка, произносит: «Цветник». По этому сигналу запятнанный игрок должен пойти в «цветник». Когда там будет 5–6 детей, игра останавливается. Маргарита считает, сколько собрала «маргариток», и называет других соседей маргариток в «цветнике». Воспитатель отмечает, кто из детей был ловким в игре, кто назвал больше растений цветника.

Правила игры. «Маргаритки» начинают убегать только после команды «Догнать!». Названные растения второй раз повторять

### **67 «Передал – садись».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны, одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3–4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та команда будет считаться победительницей.

### **68 «Догони свою тень».**

Цель: познакомить понятием света и тени.

Ход игры

Воспитатель. Кто отгадает загадку?

Я иду, она идет; я стою, она стоит; побегу, она бежит.

*(Тень.)*

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение. Оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. (Где еще есть? На что похожа?)

### **69 «Что мы видели, не скажем, а что делали, покажем».**

Цель: развивать сообразительность и наблюдательность детей.

Ход игры. Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Оставшиеся дети договариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего.

Ведущий. Здравствуйте, дети!

Где вы были,

Что вы делали?

Дети. Где мы были, мы не скажем,

А что делали – покажем.

Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

### **70 «Огурцы».**

Цели: развивать быстроту реакции, внимание; закрепить знания об употреблении огурцов в пищу.

Ход игры. Игру проводят на игровой площадке, которая в данном случае будет «огородом». Дети ходят в колонне друг за другом по всему «огороду», произносят слова и выполняют соответствующие движения:

Вырастали на грядке *Дети ходят в колонне.*

Зеленые прядки, *Переход в полуприсед.*

Прятались в них огурцы. *Приседают.*

А солнце пригрело, *Встают, поднимают руки вверх.*

Вмиг пожелтели. *Руки опустили.*

Но в бочке они хороши!

После слова *хороши* дети бегут и занимают место в «бочке» (нарисованном круге или обруче) по пять человек. Кто остался вне «бочки», тот называет блюдо, приготовленное из огурцов. В конце игры воспитатель привлекает детей к оценке выполнения движений, отмечает, как быстро ребята действовали по сигналу, что узнали они об огурцах в этой иг

### **71 «Вратарь».**

Цели: закрепить умение ориентироваться в пространстве; развивать быстроту реакции, точность движения.

Ход игры. Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок. Вратарем зовусь не зря:

Мяч всегда поймаю я.

Взрослый: Раз, два, три,

Справа (слева, прямо) мяч смотри!

### **72 «Напои лошадку».**

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры. Ребенок становится на расстоянии 4–5 метров от игрушки лошадки. Ему дают в руки ведерки и завязывают глаза. Надо подойти к лошадке и «напоить» ее из ведра (поднести ведерко к морде лошади

### **73 «Бабочки, лягушки и цапли».**

Цель: развивать подражательные движения.

Ход игры. Дети свободно бегают по площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут руками), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произносит: «Снова побежали», дети начинают бегать по лугу в произвольном направлении.

### **74 «Угадай, какой наш дом?».**



Цель: описать деревья и найти их по описанию.

Ход игры. Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая подгруппа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети.

Например, дети говорят хором: «Угадай, какой наш дом, все расскажем мы о нем». Затем один из детей дает описание: называет цвет ствола, вспоминает о высоте дерева, форме, величине листьев, плодах и семенах.

## **НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **ПОДГ. ГР**

#### **1 Русская народная игра «Пчелки и ласточка».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Играющие дети – «пчелки» – сидят на корточках. «Ласточка» – в своем «гнезде».

Пчелки (*сидят на поляне и напевают*).

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум

Ласточка. Ласточка летает,

Пчелок поймает!

«Вылетает» и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

## **2 Русская народная игра «Капуста».**

Цель: развивать двигательную активность детей.

Ход игры. Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит:

Я на камешке сажу,  
Мелки колышки тешу.  
Мелки колышки тешу,  
Огород свой горожу.  
Чтоб капусту не украли,  
В огород не прибежали  
Волки и синицы, бобры и куницы,  
Заяц усатый, медведь косолапый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», – победитель.

## **3 Русская народная игра «Мячик кверху».**

Цель. развивать умение попадать в мишень.

Ход игры. Играющие встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч, говоря: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе к нему. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

## **4 Русская народная игра «Волк».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Все играющие – «овцы», они просят «волка» пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Он отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только травку не щиплите, а то мне спать будет не на чем». «Овцы» сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку.

Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик,

Серому волку грязи на лопату!

«Волк» бежит по поляне и ловит «овец», пойманный становится «волком», игра возобновляется.

Правила игры. Гуляя по лесу, «овцы» должны расходиться по всей поляне.

### **5 Русская народная игра «Блуждающий мяч».**

Цель: развивать внимание, ловкость движения.

Ход игры. Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегаёт вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удастся, то он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя передавать мяч через одного, можно только рядом стоящему игроку. Игрок, уронивший мяч, становится водящим.

### **6 Башкирская народная игра «Липкие пеньки».**

Цель: развивать ловкость и быстроту движения.

Ход игры. Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками».

Правила игры. «Пеньки» не должны вставать с места.

### **7 Белорусская народная игра «Ванюша и лебеди».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На земле чертят круг диаметром 10 м. Это лес, а в середине квадратик – это дом лесовика. В квадрате помещают Ванюшу и выбирают «лесовика». Остальные – «лебеди». «Лебеди», залетая в лес, пробуют забрать Ванюшу, а «лесовик» – поймать «лебедей» рукой. «Лебедь», которому удастся вывести из леса Ванюшу, сам становится «лесовиком», и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом «лесовика» нельзя. Пойманные «лебеди» выбывают из игры до смены ролей. «Лесовик» не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

### **8 Удмуртская народная игра «Водяной».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Очерчивают круг. Это пруд или озеро. Выбирается водящий («водяной»). Играющие бегают вокруг «озера» и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». «Водяной» бегает по кругу («озеру») и ловит играющих, которые подходят близко к «берегу» (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. «Водяной» ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают «водяному».

### **9 Кавказская народная игра «Перетягивание».**

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. На площадке чертится большой круг. Он делится пополам чертой. По обе стороны от нее, спинами друг к другу, становятся два участника игры. На них надевается стальной обруч. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать тянуть следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног.

### **10 Мордовская народная игра «Круговой».**

Цель: развивать меткость, быстроту реакций.

Ход игры. Играющие делятся на две команды, чертят большой круг и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это

удается, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, пойманный от земли не считается. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу. Если в него попадут, он остается в кругу, так как у него есть запасное очко.

### **11 Игра народов Севера «Перетяни».**

Цель: развивать силу, быстроту движений.

Ход игры. На площадке чертят две линии на расстоянии 3–4 метров одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и с согласия товарищей с криком «Перетяну!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается. Теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

### **12 Кавказская народная игра «Жмурки-носильщики».**

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. В одном конце площадки ставится небольшой столик, на нем раскладывают 10 мелких игрушек. На другом конце площадки, шагах в 10–15 от столика, – два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул 5 предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

Правила игры. Оба носильщика начинают игру одновременно, по сигналу. Переносить можно только по 1 предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

### **13 Игра народов Севера «Ловля оленей».**

Цель: развивать меткость, быстроту движений.

Ход игры. Среди играющих выбирают двух «пастухов», а остальные – «олени», которые становятся внутри очерченного круга. «Пастухи» находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» «пастухи» по очереди бросают мяч в «олений», а те убегают. «Олень», в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных «олений».

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

#### **14 Татарская народная игра «Угадай и догони».**

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, ловкость.

Ход игры. Играющие садятся на скамейку или траву в один ряд. Впереди садится водящий с закрытыми глазами. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и шепотом называет по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить имя еще раз. Поймав игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

#### **15 Русская народная игра «Ключи».**

Цель: развивать внимание, быстроту.

Ход игры. Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к игроку и спрашивает: «Где ключи?», тот отвечает: «Пойди к Саше (Серее), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет его занять, то может крикнуть: «Нашел ключи». Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

## **16 Игра народов Севера «Я есть».**

Цель: развивать двигательные навыки.

Ход игры. Дети делятся на две одинаковые команды. В середине площадки, на расстоянии 2–3 метров, обозначаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь поймать хоть одного из убегающих, прежде чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, до кого дотронутись, должен громко крикнуть: «Я есть!» После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Правила игры. Ловить можно любого игрока. Пойманный должен обязательно крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убежать за боковую линию площадки.

## **17 Русская народная игра «Стадо».**

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры. Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» в саду, а у «овец» два «дома» на противоположных концах площадки. «Овцы» громко зовут «пастуха»:

Пастушок, пастушок, заиграй во рожок.

Травка мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погуляй на воле.

«Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха» «Волк!» все «овцы» бегут в дом на противоположную сторону площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает стадо. Все, кого поймал «волк», выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки «овцам» нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. «Волк» «овец» не ловит, а дотрагивается до них рукой. «Пастух» может только заслонять «овец» от волка, но не должен задерживать его руками.

## **18 Белорусская народная игра «Прела-горела».**

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Ведущий вместе с водящим прячут в разных местах игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела за море летела,  
А как прилетела, там где-то и села,  
Кто первый найдет, тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

## **19 Белорусская народная игра «Колечко».**

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у него небольшой блестящий предмет (Это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом говорит:

Вот по кругу я иду,  
Всем колечко вам кладу,  
Руки крепче зажимайте  
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны быстро взяться за руки, постараться задержать его, не выпустить из круга.

## **20 Дагестанская народная игра «Подними игрушку».**

Цель: развивать ловкость движений.



Ход игры. Игроки становятся в круг, в центре его кладут любую крупную игрушку. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие движутся по кругу. По окончании звона каждый участник игры старается первым поднять игрушку.

Правила игры. Нельзя тянуть за игрушку и выходить из круга раньше, чем перестанет звучать бубен.

### **21 Казахская народная игра «Платок с узелком».**

Цель: развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры. Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и забрать платок. В момент преследования игрок с платком

### **22 Русская народная игра «Снежная баба».**

Цель: развивать двигательный аппарат, ловкость.

Ход игры. Выбирается «снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая.

Баба снежная стоит,  
Ночью дремлет, днями спит,  
Вечерами тихо ждет,  
Ночью всех пугать идет.

На эти слова «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Кого поймает, тот становится «снежной бабой».

### **23 Бурятская народная игра «Иголлка, нитка и узелок».**

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали за «иголкой» из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

«Иголка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.

#### **24 Грузинская народная игра «День и ночь».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.

#### **25 Бурятская народная игра «Волк и ягнята».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Один игрок – «волк», другой – «овца», остальные – «ягнята». «Волк» сидит на дороге, по которой движется «овца» с «ягнятами». Она впереди, за нею друг за другом гуськом идут «ягнята». Подходят к «волку». «Овца» спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», – говорит «волк». «А зачем нас ждешь?» «Чтобы всех вас съесть!» – с этими словами он бросается на «ягнят», а «овца» загораживает их. «Ягнята» держатся друг за друга и за «овцу».

Правила игры. «Волк» может ловить только последнего «ягненка». «Ягнята» должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями «овцы». «Волку» нельзя отталкивать «овцу».

#### **26 Дагестанская народная игра «Надень шапку».**

Цель: развивать внимание, координацию.

Ход игры. Мальчик сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к сидящему, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему закрывают глаза, поворачивают кругом и дают в руки шапку. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть шапку на мальчика. Остальные игроки считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на эти роли назначают других детей.

Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

#### **27 Белорусская народная игра «Зяц-месяц».**

Цель: развивать быстроту движений.

Ход игры. Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

– Заяц-месяц, где был?                      – Куда клал?

– В лесу.                      – Под колоду.

– Что делал?                      – Кто украл?

– Сено косил.                      – Чур.

На кого попадет слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается игрок, которого коснулся тот, кто ловит.

## **28 Грузинская народная игра «Дети и петух».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Один из игроков изображает петуха. «Петух» выходит из своего домика, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ: «Петушок, петушок, золотой гребешок, масляна головушка, шелкова бородушка! Что так рано встаешь, детям спать не даешь?»

После этого «петух» опять кукарекает, хлопает «крыльями» и начинает ловить детей, которые, выйдя из своих домиков, бегают по площадке.

Правила игры. Ловить детей в домике нельзя.

## **29 Татарская народная игра «Хлопушки».**

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20–30 метров. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп! – Сигнал такой.

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут наперегонки к противоположному городу. Кто быстрее добегит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснется чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

### **30 Татарская народная игра «Перехватчики».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,  
Любим прыгать и скакать.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут в рассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

### **31 Татарская народная игра «Лисички и курочки».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. На одном конце площадки находятся «в курятнике куры и петухи». На противоположном – стоит «лисичка». «Курочки» и «петухи» ходят по площадке, делая вид, что клюют зернышки, ищут червячков и т. д. Когда к ним подкрадывается «лисичка», «петухи» кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в «курятник», за ними бросается «лисичка», которая старается поймать любого из игроков.

Правила игры. Если не удастся запятнать кого-либо из игроков, то «лисичка» снова водит.

### **32 Игра народов Севера «Пятнашка на санках».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого на санках. Выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару и запятнать одного из них. Ловит игрок, сидящий на

санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре один игрок осален, эта пара становится водящей.

Правила игры. Играть надо в пределах определенной площадки. Пара, заехавшая за пределы площадки, становится водящей, и игра продолжается. Нельзя ловить игроков той пары, которая только что была водящей.

### **33 Игра народов Севера «Ловля оленей».**

Цель: развивать меткость, ловкость.

Ход игры. Среди играющих выбирают двух «пастухов» – остальные – «олени». Они становятся внутри очерченного круга. «Пастухи» находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» «пастухи» по очереди бросают мяч в «олень», а те убегают от него. «Олень», в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных «оленей».

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

### **34 Русская народная игра «Большой мяч».**

Цель: развивать ловкость движений, быстроту.

Ход игры. Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с большим мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч, становится водящим и встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему надо вкатить мяч в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середине встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется

## **ИГРЫ-ЗАБАВЫ**

### **1. «Узнай по звуку».**

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Воспитатель выносит на улицу игрушки из различного материала (дерево, пластмасса, металл), дети прислушиваются, как звучит каждый предмет при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Выбирается водящий. Ему закрывают глаза, и он должен определить, какая игрушка звучит.

## **2 «Узнай не видя».**

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Играющему завязывают глаза и надевают толстые варежки. Затем дают ему в руки предметы, которые он должен узнать на ощупь.

## **3 «Необычные жмурки».**

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше друзей узнает.

При этом разрешается пользоваться только двумя способами опознания из перечисленных:

- по рукопожатию;
- шепоту;
- покашливанию;
- прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто узнает товарища, получает очко. Побеждает набравший большее количество очков.

## **4 «Успей подхватить».**

Цель: развивать ловкость и точность движения.

Ход игры. Дети встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Все должны стоять неподвижно. Воспитатель держит в руках палку, затем неожиданно отпускает ее и называет порядковый номер. Задача игрока под этим номером – подхватить палку, не сходя со своего места. Не поймал – покидает круг. Последние, оставшиеся в игре, считаются самыми выдержанными и ловкими.

## **5 «Считайте ногами».**

Цель: развитие глазомера.

Ход игры. На асфальте рисуется квадрат со стороной, равной 1 метру. 2 ребенка становятся в центр квадратов, им завязывают глаза и просят выполнять точно команды: «Кругом», «6 шагов вперед» «2 прыжка на левой ноге вправо», «Кругом» «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает тот, кто ближе всех окажется к своему месту.

## **6 «Развиваем внимание».**

Цель: развивать внимание, умение запоминать.

Ход игры. Детям предлагают оглядеться вокруг себя в течение 10–15 секунд и запомнить как можно больше предметов. Затем воспитатель завязывает им по очереди глаза и просит назвать какую-нибудь форму, перечислить предметы этой формы.

Побеждает тот, кто назвал больше всех предметов.

## **7 «Где звук?».**

Цель: Развивать внимание, умение ориентироваться.

Ход игры. Играющим завязывают глаза. Воспитатель берет будильник и становится в отдалении от детей. Прислушиваясь к тиканью, игроки должны двигаться в направлении звука. Ведущий может несколько раз менять свое место. Кто ближе всех подойдет к часам, побеждает.

## **8 Зимняя забава «Снайперы».**

Цель: развивать меткость, глазомер.

Ход игры. Дети ставят на сугроб яркий кубик или кеглю и стараются сбить предмет снежком. Можно поставить для сбивания несколько одинаковых предметов. В этом случае могут участвовать несколько детей – по числу предметов.

## **9 Зимняя забава «Кто дальше».**

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в шеренгу, в каждой руке у них по снежку. По команде воспитателя «Бросай правой (левой)!» все одновременно стараются бросить снежок как можно дальше по направлению к забору или другому ориентиру. Чей снежок пролетит дальше других, тот считается выигравшим.

## **10 Зимняя забава «Снежная карусель».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу воспитателя они идут сначала медленно, потом все быстрее, и, наконец, бегут. После того, как играющие пробегут несколько кругов, ведущий говорит: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Дети замедляют движение, останавливаются и начинают

двигаться в противоположном направлении, постепенно увеличивая темп, пока воспитатель не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

### **11 Зимняя забава «Пробеги и не задень».**

Из больших снежков выкладывают цепочку. Задача игроков – пробежать между снежками и не задеть их. Побеждает тот, кто быстрее и без штрафных очков добежит до финиша.

### **12 Игра-забава «Кто быстрее?».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Соревнование с санками. На снегу чертят круг, в центре которого располагаются 3–4 ребенка с санками. Их задачи:

- вывести санки из круга, держась за спинку;
- поменяться санками, сесть и выехать, помогая себе руками и ногами;
- прежде чем выехать на санках из круга, нужно бросить снежок в цель.

### **13 Зимняя забава «Ловкие и быстрые».**

Цель: развивать коммуникативные навыки.

Ход игры. Один ребенок везет другого на санках. Сидящий по дороге старается набрать как можно больше снежков или мешочков.

### **14 Игра-забава «Кто первый?».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети стараются доехать до флажка:

- сидя лицом по направлению движения;
- сидя спиной;
- парами, спиной друг к другу;
- соревнуются звеньями.

### **15 Игра-забава «Хвост дракона».**

Цель: развивать ловкость, координацию.



Ход игры. Дети встают паровозиком, крепко держась друг за друга. Первый игрок пытается догнать последнего. Тот, в свою очередь, старается отбежать и увернуться. Поймавший становится в хвост «дракона».

### **16 Зимняя забава «Точно в цель».**

Цель: развивать меткость.

Ход игры. Дети выстраиваются вдоль исходной линии. На расстоянии 6–8 м ставятся кегли или кубики. По сигналу игроки бросают снежки в цель. Подсчитываются сбитые предметы.

### **17 Игра-забава «Попади в обруч».**

Цель: развивать меткость.

Ход игры. Дети бросают снежки в обруч с расстояния 5–6 метров.

## **ЭМОЦИОНАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

### **1 «Зверинец».**

Цели: развивать коммуникативные способности, умение распознавать язык мимики и жестов; способствовать снятию телесных зажимов.

Ход игры. Одна группа детей изображает движения, повадки, позы разных животных. Другая – зрители. Они гуляют по «зверинцу», отгадывают «зверей», хвалят их и «фотографируют». Угадав всех, группы меняются ролями.

### **2 «Сороконожка».**

Цель: развивать коммуникативные навыки, умение работать в общем режиме группы, снимать телесные зажимы.

Ход игры. Выбирается «голова». Остальные дети приседают на корточки, берут друг друга за пояс и, следуя за «головой», стараются передвигаться, обходя препятствия, падая на бок, замедляя или ускоряя движение, сворачиваясь в кольцо. Задача каждого – не выбиться из общего ритма, не оторваться от «частей тела».

### **3 «Крокодил».**

Цель: развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

Ход игры. Выбрать водящего (он будет «крокодилом»), вытянуть вперед руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поет песни, притопывает ногами, подпрыгивает и неожиданно смыкает руки. Кто попался, тому водить.

#### **4 «Кенгуру».**

Цели: развивать чувство сопереживания с другими, эмпатию; корректировать агрессивные тенденции в поведении; учить управлять своим телом.

Ход игры. На пояс детей свободно завязывают шарфик, образуя «сумку кенгуру». В нее сажают «детеныша» – любимую мягкую игрушку-зверушку. По команде ведущего «кенгуру» начинают прыгать к условному месту, стараясь при этом не выронить игрушку. Руками придерживать нельзя. Побеждают самые быстрые и заботливые «кенгуру».

#### **5 «Петушьи бои».**

Цели: способствовать эмоциональной разрядке, выходу агрессии; учить соблюдать правила.

Ход игры. Дети в парах встают друг против друга на одной ноге. Руки спрятаны за спину. По команде ведущего они начинают наскакивать друг на друга, толкаться плечами, туловищем, головой, стараясь заставить соперника встать на обе ноги. Ведущий следит за соблюдением «бойцами» правил.

#### **6 «Лягушата».**

Цель: развивать инициативность, смелость.

Ход игры. На земле раскладываются обручи на расстоянии, которое можно преодолеть в прыжке с некоторым усилием. Дети – «лягушата, живущие в болоте». Обручи – «кочки», их на 2–3 меньше, чем «лягушат». Если на кочке «лягушатам» тесно, то они должны договориться, как разместиться вместе.

#### **7 «Динозаврики».**

Цель: способствовать выходу психофизического напряжения, агрессивности, страхов.

Ход игры. Детям предлагается «превратиться» в динозавриков: сделать страшные мордочки и, высоко подскакивая, бегать по залу или площадке, издавая очень громкие крики.

#### **8 «Улитка».**

Цель: развивать самоконтроль, выдержку.

Ход игры. Дети встают в одну линию. Им предлагается представить себя улитками, которые передвигаются очень медленно. По команде все начинают медленно продвигаться к указанному месту. Побеждает «улитка», доковылявшая до финиша самой последней. Останавливаться и разворачиваться нельзя.