

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад «Сказка» комбинированного вида  
(МБДОУ детский сад «Сказка»)

---



Заведующий  
МБДОУ детский сад «Сказка»  
Н.В. Соломко  
Приказ «47» от «01» Августа 2023г

# Картотека игр для детей старшей группы

Воспитатель высшей кв категории  
Серебренникова Е.В.

пос. Мокрый Батай

2023г

## Оглавление

|  |    |
|--|----|
| Подвижные игры .....                                 | 3  |
| Малоподвижные игры.....                              | 19 |
| Народные игры .....                                  | 28 |
| Игры для социально-коммуникативного развития .....   | 29 |
| Дидактические игры для речевого развития детей ..... | 31 |
| Игры для художественно-эстетического развития.....   | 32 |
| Познавательные игры.....                             | 33 |
| Образовательные игры.....                            | 45 |
| Дидактические игры.....                              | 46 |
| Игры экологической направленности .....              | 72 |
| Игры – заводилки .....                               | 76 |
| Игры и эксперименты с водой.....                     | 77 |
| Экспериментирование.....                             | 79 |
| Список литературы .....                              | 83 |

## Подвижные игры

### «Третий лишний»

Цель: учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.

Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, чтобы один из пары находился впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами – 1 - 2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним» и должен убежать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убежать от преследователя.

Разновидности игры

1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убежать, а догнать второго водящего.

2. Игроки стоят в парах лицом друг к другу и держатся за руки. Убегающий может встать между руками любой пары. К кому он встанет спиной, тот «третий лишний» и должен убежать.

3. Играющие прогуливаются по кругу парами, держат друг друга за руки, а свободные руки на поясе. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь под руку. Тогда стоящий с другой стороны становится убегающим. Эту же игру можно проводить под музыку.

### «Совушка»

Цель: учить ориентироваться в пространстве, развивать интерес к игре.

Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек.

Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями.

"Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место).

Когда вожатый произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бежит по площадке, зорко следя за птичками.

Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться.

Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку.

Когда вожатый скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать.

Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек.

Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.

### «Кто самый меткий»

Цель: развивать самостоятельность, смекалку, смелость.

Для игры нужны палки (по количеству участников) с заостренными концами, заменяющие копьё, длиной 0,5–1 м. На земле чертят линию, в 10 м от нее – кружок диаметром с тарелку среднего размера. Первый игрок бросает «копье», стараясь попасть в кружок. За ним по очереди бросают «копья» остальные. Попавший в цель получает название «меткий».

При большом количестве участников можно начертить 2–3 кружка и разделить играющих на команды.

#### **«Волк и козлята»**

Цель: учить игровой деятельности со строгим соблюдением правил.

Участники берутся за руки и образуют цепочку - они козлята. Впереди - коза. За ними охотится волк, но он может поймать только последнего козленка. Коза пытается помешать ему, закрывает детеныша, а остальные козлята двигаются за ней, не расцепляя рук.

Волк схватил козленка? Отводит к себе в логово.

Игра заканчивается, когда волк переловит всех козлят.

Иголка, нитка, узелок

Цель: развивать быстроту и реакцию, воспитывать смелость.

Жила-была лисичка, которая хотела научиться шить, но иголка с ниткой и узелок никак не давались ей.

Итак, кто будет лисичка, кто иголка, кто нитка, а кто узелок? Выбрали?

Остальные участники встают в круг и берут друг друга за руки. Иголка, нитка и узелок образуют цепочку и бегают от лисы. Они то забегают в круг, то выбегают из него, а лиса за ними. Если ей удастся кого-нибудь из них поймать или кто-то расцепит руки, лиса тут же занимает его место. Игрок возвращается в круг, а остальные участники выбирают новую лисичку.

#### **«Добеги и прыгни»**

Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.

На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга - это дома. Играющие делятся на 2 -3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы.

Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить.

Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти не осаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.

Указания к проведению

Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается. Если в игре принимает участие более 25 человек, нужно разделить их на 4 группы.

#### **«Попрыгунчики»**

Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга - он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга.

Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.

2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению

Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

Вариант игры

Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.

**«У оленя дом большой»**

Цель: закреплять умение соотносить движение с текстом.

Ведущий на сцене произносит следующие слова, сопровождая их движениями: У оленя дом большой, Он глядит в свое окно. Заяц по лесу бежал, В дверь к нему стучал. Тук - тук - тук, - олень, открой. Там в лесу охотник злой. Заяц, заяц, забегай, лапу подавай. Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постоянно нарастает.

У оленя дом большой,  
Он глядит в свое окошко.

Заяц по лесу бежит.

В дверь ему стучит:

Вед. обращается к ребятам:

Для того чтобы нам сыграть в одну интересную игру, необходимо выучить лова и движения. Повторяйте за мной.

Вед. напевает следующие слова:

- У оленя дом большой (поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя).

- Он глядит в свое окошко (имитирует окошечко).

- Заяц по полю бежит (изображает бег на месте).

- В дверь к нему стучит (стучит в воображаемую дверь).

- Тук, тук, дверь открой (имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери). Там в лесу охотник злой (показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье).

- Заяц, заяц забегай (машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест).

- Лапу мне давай (сцепляют руки в замок). Когда ребята запоминают слова, они произносят их и делают движения в более быстром темпе.

### **«Один – двое»**

Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).

Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них - водящий, он стоит на 3 - 4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

#### **Правила**

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

#### **Указания к проведению**

Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

Иногда водящему долго не удается догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

### **«С кочки на кочку»**

Цель: формировать навыки прыжков в длину.

Очень важно научить ребёнка управлять своим телом и упражнять его в основных видах движений. Гуляя во дворе или в парке, очертите прутиком на площадке большой круг - это болото. На болоте много кочек - кружков (диаметр 30-35см), расположенных в произвольном или шахматном порядке. Вокруг болота располагаются лягушата. Мама предлагает лягушонку перепрыгнуть с кочки на кочку (на двух ногах), не замочив лапок. Игру можно повторить 3-4 раза.

### **«Мышеловка»**

Цель: развивать быстроту и выносливость.

Двое становятся, друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше.

Оба хором говорят:

- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймает!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки

и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот, кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна мышь - победительница.

### **«Лошадки»**

Цель: развивать быстроту и выносливость.

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: *«Лошадки, в разные стороны!»* — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: *«Найдите своего кучера!»* — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

#### Правила

1. Лошадки должны точно выполнять все команды.
2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

#### Указания к проведению

Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: *«Кучер, найди своих лошадок!»*

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

### **«Кот и мыши»**

Цель: продолжать учить соблюдать правила игры, активизировать двигательную активность.

Задачи: развитие общей моторики; зрительного внимания; оптико-пространственных представлений; координации речи, движения и музыки; мелодического слуха; певческого и речевого дыхания; просодических компонентов речи; тормозных установок; терпения и быстроты реакции; переключаемости; развитие творческих способностей.

Материал: шапочка кота или костюм кота, можно использовать шапочки мышей.

Ход игры: Дети, с помощью педагога или самостоятельно, считалкой выбирают кота, остальные дети становятся мышами. Кот «живет» в своем домике (стульчик, мыши «живут» в своих домиках (стульчики). Домики находятся напротив друг друга, на расстоянии 5 - 6 метров.

Кот читает стихотворение, выполняя движения по тексту:

Я - красивый рыжий кот  
У меня - пушистый хвост  
Мышек очень я люблю,

Их ловлю, ловлю, ловлю.

Затем кот садится на стульчик (в домик, «засыпает».

«Мыши», сидя в домике, поют коту колыбельную песенку:

Спи, усни, спи, усни.

Кот пушистый, спи - усни.

(можно спеть на любую знакомую спокойную (колыбельную) мелодию или придумать вместе с детьми новую)

Затем, «мышки» встают и со словами «Тише, мыши, кот услышит» двигаются к домику кота.

Дети двигаются в ритме музыки.

Неожиданно звучит громкий аккорд (или удар в бубен, «кот» просыпается и начинает догонять «мышей». «Мыши» стараются убежать в свои домики.

Котом становится пойманный ребенок или выбирается как в начале игры.

Пение можно заменить на проговаривание.

### **«Уголки»**

Цель: закреплять ловкость, быстроту бега.

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант

Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!» Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению

Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки». Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

*Мышка, мышка, продай уголок!*

*За шильце, за мыльце, за белое полотенце,*

*За зеркальце.*

### **«Найди где спрятано»**

Цель: учить ориентироваться в пространстве.



Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: «Ищите!» Дети начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры. Игра заканчивается, когда 3-5 ребят найдут флажок.

### **«Волк во рву»**

Цель: учить прыжкам.

Посреди площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 метр одна от другой. Это "ров", один - два "волка" становятся во рву. Все остальные - "козы", размещаются на одной стороне площадки - "пастбище". По сигналу "козы" бегут на "пастбище" и перепрыгивают через ров. "Волки", не выходя из рва, пытаются осалить как можно больше коз. Осаленные отходят в сторону, их подсчитывают. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву.

После 2-4 перебежек выбираются новые волки. Выигрывают козы, непоиманные ни разу, и волки, поймавшие больше коз.

### **«Послушные листья»**

Цель: учить внимательно, слушать команды воспитателя, развивать внимание.

Воспитатель читает стихотворение:

|                        |                           |
|------------------------|---------------------------|
| Падают, падают листья, | Желтые, красные листья    |
| В нашем лесу листопад, | По ветру вьются, летят... |

Затем берет в руки легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины, машет им над головой и говорит детям: «Я – ветер, вы – листья. Ветер спит, и листья уснули (все приседают, закрывают глаза). Подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях – прямо, боком, спиной вперед), закружились листья на месте; стих ветер, листья отдыхают».

«Что я слышу?». Предложить детям послушать, закрыв глаза, как падают листья, шумит ветер. Прошуршать листвой при ходьбе, не отрывая ног от земли («лыжный шаг»), кружась на месте и с продвижением вперед, подбрасывать ногами листья вверх.

Самостоятельная деятельность: влезание на дерево (обеспечить страховку), наблюдение за птицами, сбор листьев, желудей.

### **«Мы шоферы»**

Цель: учить внимательно, слушать команды воспитателя, развивать внимание.

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый

возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.

#### **«Найди грибок»**

Цель: учить внимательно, слушать команду воспитателя, развивать внимание, следить за правильностью выполнения задания.

В грибную пору кто-нибудь из взрослых заранее идет в лес, туда, куда дети собираются идти гулять, и вокруг этого места делает через каждые 5-10 шагов самодельные условные знаки: стрелка - идти прямо; стрелка с поворотом - идти вправо или влево; две стрелки скрестно - дальше прохода нет; изображение на табличке грибка - будьте внимательны, грибок растет совсем близко. Недалеко от последнего знака детям готовится сюрприз - в траве или под листом папоротника оставляется корзинка с грибами. Дети, выучив заранее условные знаки, приходят в лес и по предложению взрослого отправляются на поиски грибов. Сколько радости доставляет им неожиданная находка!

#### **«Коршун и наседка»**

Цель: учить бегать, держась друг за друга, слушать сигнал воспитателя.

В игре участвуют несколько детей. Один из играющих выбирается коршуном, другой - наседкой. Остальные дети - цыплята, они становятся за наседкой, держась друг за друга, а стоящий впереди - за наседку. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок - гнездо коршуна. По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок-коршун вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, распустив крылья (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не отрываясь друг от друга, стараясь помешать коршуну поймать последнего.

Пойманного цыпленка коршун отводит к себе и гнездо. Когда он поймает 2 - 3 цыплят, на роли коршуна и наседки выбираются другие дети. Если играющих больше 10 человек, можно играть двумя группами по очереди. Можно играть и одновременно (при наличии достаточного места) двумя группами.

Правила игры: наседка не должна хватать коршуна руками, она может только преграждать ему путь; коршун вылетает из гнезда только после

сигнала взрослого; во время ловли цыпленка коршун не должен хватать наседку за руки.

#### **«Кто дальше»**

Цель: учить бегать, держась друг за друга, слушать сигнал воспитателя.

Дополнительно: пробки от бутылок по количеству участников. Даем на пробки от бутылок так, чтобы они отлетели как можно дальше.

#### **«Светофор»**

Цель: закреплять знания о значении светофора.

Светофор - веселая подвижная игра для детей от четырех лет, развивает внимательность и реакцию. В нее можно играть на свежем воздухе в любое время года.

Описание игры.

На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков, называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо "светофора", а он в свою очередь должен осалить кого-нибудь из "нарушителей". Осаленный "светофором" "нарушитель" становится ведущим.

Правила игры

1. Рисуют две линии на земле.
2. Назначают ведущего-светофора, он должен встать между этими линиями. Игроки становятся за одной из линий.
3. "Светофор" отворачивается от игроков и называет любой цвет, игроки с таким цветом одежды переходят за другую линию.
4. Все оставшиеся становятся "нарушителями" и должны пробежать мимо "светофора" за другую линию.
5. Осаленный ведущим "нарушитель" становится следующим ведущим.

#### **«Круговорот»**

Цель: добиваться выполнения правильной техники в освоенных ранее видах ходьбы.

Игра начинается с того, что строим играющих ребят парами. Они идут по лесной или полевой дорожке парами, ровным, умеренным шагом. По команде взрослого, будь то это воспитатель или родитель, последняя пара разбивается: один идёт слева, второй - справа от колонны. Они обгоняют всех и встают впереди колонны. Важное замечание: обгоняющим разрешается идти быстрым шагом, но нельзя бежать. Задание можно немного усложнить, достаточно просто предложить ребятам выполнять это же задание, но при ходьбе в колонне. Двое последних обходят колонну. Пришедший первым должен встать впереди колонны. Во время игры дети учатся действовать согласованно, одной парой, командой, не опаздывать, и наоборот, не обгонять своего товарища по паре. Игра очень полезна для детей, так как учит ребят различать, где право, а где лево.

### **«Ловишки с приседанием»**

Цель: учить соблюдать правила игры.

В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть.

### **«Догони свою пару»**

Цель: выполнять движения по сигналу воспитателя, четко ориентироваться при нахождении своей пары.

Двое детей становятся один за другим на расстоянии 2-3 шагов у края площадки. По сигналу: «Раз, два, три - беги!» - стоящий впереди бежит на противоположную сторону площадки, где проведена черта, за которой ловить нельзя. Стоящий сзади должен поймать убегающего до того, как он достигнет черты. Если ловящий не поймаёт убегающего, они выполняют задание еще раз, а если поймаёт, дети меняются ролями.

### **«Шишка камешек»**

Цель: учить четко и быстро выполнять повороты, не останавливаясь.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье то место. Если это ему удастся, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего....

### **«Часовой»**

Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений.

Для игры ставят два ряда стульев спинками вместе, одним стулом меньше, чем число играющих. Одного из игроков назначают часовым и вручают ему шпагу (ружье) – обыкновенную палку. "Часовой" идет вокруг стульев, а за ним – гуськом – остальные играющие.

"Часовой" с ружьем в руке идет то медленно, то быстро, то даже бегом, обманывая играющих, и садится тогда, когда этого меньше всего ожидают. Все бросаются в этот момент к своим "окопам" – стульям (на улице можно соорудить небольшие ямки). Того, кто останется без места, "часовой" забирает в "плен" (в какой-нибудь уголок). "Часовой" снова начинает обход, все отправляются за ним (а еще один из стульев уже убран). В результате в следующий раз одного места опять не хватает. Снова один из игроков попадает в "плен" "часового". Наконец, когда остаются только трое игроков, они составляют "военный суд", под председательством "часового", который назначается "военным прокурором".

"Суд" усаживается и начинает вызывать "заклученных". Один из "членов суда" возводит на них какое-нибудь "обвинение" – они защищаются. "Прокурор" может уменьшить наказание, но полного прощения никогда не бывает, и "приговор суда" должен быть немедленно выполнен.

В этой игре представляется множество случаев, и острить, и хвалить, и шутить – как "судьям", так и "обвиняемым", а особенно – "прокурору".

"Наказания" должны быть короткими, скорыми, чтобы не утомить остальных игроков.

#### **«Не упади»**

Цель: закреплять умение передавать мяч назад и вперед прямыми руками.

В играх с ходьбой «Нам весело», «Парами на прогулку», «Солнышко и дождик» вводится кратковременное медленное кружение на месте.

#### **«Перебежки – догонялки»**

Цель: учить согласовывать свои действия с действиями товарищей.

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10 - 20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

#### **«Обезьянки»**

Цель: учить уверенно, взбираться по канату.

Вы знаете, что обезьянки могут хватать предметы не только руками, но и ногами и хвостом. Конечно, хвоста у нас нет, а вот ноги имеются.

Поставьте на пол два детских ведерка и рассыпьте мелкие предметы (прищепки, фасоль, скомканные бумажки и пр.). Кто больше наберет их в свое ведерко при помощи ног, тот и победил.

#### **«Дружные пары»**

Цель: учить при ходьбе соблюдать непринужденность движений и хорошую осанку.

Игра проводится зимой с использованием санок. Команды строятся парами в колонны. У первой пары санки. По команде «Внимание!» пары готовятся к старту: один садится в санки, другой берет веревку и, натянув ее, ждет команды «Марш!». По этой команде первые игроки везут своих на санках партнеров до стойки (флажка), расположенной на расстоянии 10-15 м от старта.

У стойки партнеры быстро меняются местами и возвращаются к линии старта. Там они передают санки второй паре, которая выполняет такое же задание и т. д. Команда, закончившая эстафету первой, становится победителем. Учитель должен проследить за тем, чтобы пары в командах составлялись с учетом физической подготовленности, роста и веса игроков.

#### **«Затейники»**

Цель: учить соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко, упражнять в беге.

Современный вариант предыдущей игры. По считалке выбирают затейника. Взявшись за руки, все другие участники, движутся по кругу и пропевают:

Ровным кругом друг за другом  
Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте, скажем дружно  
Потом делаем... вот так.

После слов "Стой на месте" ребята останавливаются, разнимают руки и ждут движения затейника. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все повторяют его.

После двух-трех повторений игры затейник назначает себе замену. Каждый последующий затейник придумывает для показа что-нибудь новенькое.

### **«Мы - весёлые ребята»**

Цель: учить соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко, упражнять в беге

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,

Ну, попробуй нас поймать!

Любим бегать и скакать.

Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде, чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

### **«Краски»**

Цель: учить бегать цепочкой, держась друг за друга, и слушать сигнал ведущего, развивать внимание, быстроту, ловкость

Дети садятся полукругом перед воспитателем. Он рассказывает содержание игры, конкретно останавливаясь на важных элементах игры, затем детям предлагает поиграть в эту игру. Для этой игры надо выбрать хозяина красок и угадчика, тот, который будет угадывать краски, например Ванечку Иванова. Все остальные будут красками.

Ванечка Иванов уходит подальше, чтобы не мог подслушать, а хозяин и краски начинают тихонько сговариваться, кто какой краской будет.

Название краски может давать хозяин или они сами выбирают.

Один говорит: Я буду белой краской!

Другой говорит: Я буду черной краской!

Третий говорит: Я буду красной!

Четвертый говорит: Я буду зеленой!

Словом, каждый из играющих выбирает себе какой-нибудь цвет. Если участников игры будет больше, чем основных цветов краски, можно назваться золотой, серебряной, серой, темно-голубой, светло-голубой – так, чтобы для каждого участника игры было название.

Но нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, какой цвет краски выбрал каждый из играющих.

Когда названия даны, краски и хозяин присаживаются на стульчики и делают вид, что засыпают.

Тут с шутками и прибаутками к краскам подходит Ванечка Иванов. Подходит, топает несколько раз ногой или стучит правым кулаком в свою левую ладонь, будто в дверь и говорит:

Ванечка Иванов. Тук-тук!

Хозяин (*просыпается, встает*) Кто тут?

Ванечка Иванов. Это я, Ванечка Иванов.

Хозяин. Зачем Ванечка пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за краской!

Хозяин. За какой же ты краской пришел, Ванечка?

Ванечка Иванов. Я пришел за красной краской!

*Если такого цвета среди красок нет, хозяин говорит:*

Такой краски у нас нет!

*А все краски хлопают в ладоши и приговаривают.*

Краски.

Пойди по красненькой дорожке,

Найдешь красные сапожки,

Поноси, поноси

И нам принеси!

*После этого Ванечка Иванов уходит в сторону, затем опять возвращается и продолжает с хозяином прежний разговор.*

Ванечка Иванов. Тук-тук!

Хозяин. Кто тут?

Ванечка Иванов. Это я, Ванечка Иванов.

Хозяин. Зачем Ванечка пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за краской!

Хозяин. За какой же ты краской пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за синей краской.

Если синяя краска есть, она встает, и Ванечка Иванов уводит ее в свой дом, а потом снова возвращается к хозяину за другой краской.

Так Ванечка Иванов уводит от хозяина все краски, и игра этим заканчивается.

Можно играть и немного по-другому. Если Ванечка назовет краску, какая есть среди игроков (например, золотую), хозяин ему говорит:

- Есть золотая! Бери ее!

Ванечка Иванов должен теперь отгадать, какая же из красок золотая.

Он подойдет к одной, дотронется до нее, а она:

- Я не золотая!

Подойдет к другой краске, тронет ее, а она:

- Я не золотая!

Подойдет к третьей, тронет ее, а она:

- Я не золотая!

Так ходит Ванечка от краски к краске, пока не набредет на золотую. Тогда он берет золотую краску за руку и уводит ее в свой дом

Можно изменить конец игры таким образом. Ванечка Иванов называет какую-нибудь краску. Ему отвечают:

- Нет у нас такой!

Он называет другую. Ему опять отвечают:

- Нет у нас такой!

И так продолжается до тех пор, пока Ванечка не назовет краску, которая есть среди играющих. Первая краска, правильно названная Ванечкой, «отгаданная им», идет водить, становится Ванечкой Ивановым, а прежний Ванечка уходит к краскам и игра начинается сначала.

### **«Пожарные на ученье»**

Цели:

- познакомить детей с трудом пожарных;
- закрепить знания детей о правилах поведения в случае возникновения пожара;
- закрепить знания о правилах пожарной безопасности, средствах пожаротушения;
- знать номер телефона пожарной части и уметь пользоваться;
- повысить личную ответственность за свои поступки, формировать дисциплинированность, чувство долга; развивать внимание, память, речь;
- совершенствовать физические качества: ловкость, быстроту, выносливость, силу, смелость; воспитывать уважение к труду работников пожарной охраны.

Дети стоят лицом к гимнастической стенке на расстоянии 4 - 5 шагов от нее в 3 - 5 колоннах (по числу пролетов). На каждом пролете наверху подвешен колокольчик (погремушка). По сигналу дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают на нее и звонят. Затем слезают и идут в конец колонны. Отмечают того, кто позвонил первым.

Бегут следующие дети. Подсчитывается, в какой колонне больше выигравших.

Правила: влезать установленным способом (произвольно или чередующимся шагом); не пропускать перекладин; спускаться до конца, не спрыгивать.

### **«Парный бег»**

Цель: продолжать учить бегать парами.

Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. п.) по числу звеньев. По сигналу взрослого первые пары детей из колонн, взявшись за руки, бегут до стоящих впереди них предметов, огибают их и возвращаются в конец своих колонн. По следующему сигналу бегут вторые пары и т. д. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей.

### **«Ловкая пара»**

Цель: развивать глазомер, достигая хорошего результата.



Каждая пара детей получает большой надувной мяч. Встав рядом, они кладут его на плечи, прижимают головой. По сигналу идут или бегут до условленного места и обратно, стараясь не уронить мяч. Побеждают те, кто успешно выполнил задание и вернулся первым.

Правила: мяч не придерживать руками, только головой: если мяч потерян, надо вернуться на место, где он упал, и оттуда снова продолжить бег.

Хочешь проверить свою меткость и быстроту реакции? Тогда новая игра из категории лучшие игры на двоих – это то, что тебе надо. Эта игра обязательно понравится абсолютно всем игрокам любого возраста. Ты сможешь почувствовать себя пилотом настоящего вертолета. На специальном воздушном поле тебе предстоит принять участие в воздушном сражении. Выбери соперником кого-то из своих друзей. Вместе вам будет играть намного веселее. Кроме того, вы увлекательно проведете время.

#### **«Два мороза»**

Цель: учить выполнять характерные движения по содержанию игры, развивать ловкость, быстроту.

Описание игры.

На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями "дом" и "школа". Выбирается два "мороза". Остальные ребята располагаются за линией "дома", посередине стоят два "мороза". "Морозы" обращаются к ребятам: "Мы два брата молодые, два мороза удалые". Один говорит: "Я мороз - красный нос", другой говорит - "Я мороз - синий нос". Вместе говорят: "Кто и вас решится в путь - дорогу пуститься?" Все ребята отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!" После этих слов ребята бегут из "дома" в "школу". "Морозы" ловят их и "замораживают". Остальные останавливаются и стоят неподвижно. "Морозы" обращаются к ребятам с теми же словами, а те, перебегая обратно в "дом", дотрагиваясь до детей, "размораживают" их. "Морозы" пытаются "заморозить" оставшихся участников. После двух перебежек из непойманных назначают новую пару "морозов", а пойманных отпускают. Повторяется 3-4 раза. Побеждает пара, поймавшая большее количество ребят.

#### **«Правила игры»**

На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями "дом" и "школа". Выбирается два "мороза". Остальные ребята располагаются за линией "дома", посередине стоят два "мороза".

"Морозы" обращаются к ребятам: "Мы два брата молодые, два мороза удалые". Один говорит: "Я мороз - красный нос", другой говорит - "Я мороз - синий нос". Вместе говорят: "Кто и вас решится в путь-дорогу пуститься?" Все ребята отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!"

После этих слов ребята бегут из "дома" в "школу". "Морозы" ловят их и "замораживают". Остальные останавливаются и стоят неподвижно. "Морозы" обращаются к ребятам с теми же словами, а те, перебегая обратно в "дом", дотрагиваясь до детей, "размораживают" их. "Морозы" пытаются

"заморозить" оставшихся участников. После двух перебежек из непойманных назначают новую пару "морозов", а пойманных отпускают.

Повторяется 3-4 раза. Побеждает пара, поймавшая большее количество ребят.

### **«Кони»**

Цель: учить выполнять характерные движения по содержанию игры, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Дети изображают коней. Воспитатель собирает их в одном конце комнаты или площадки и читает стихотворение:

Гоп-гоп-гоп! Ты скачи в галоп!                    Все в галоп, в галоп!  
Ты лети, конь, скоро-скоро                    Гоп-гоп-гоп!  
Через реки, через горы,

С последними словами дети подпрыгивают, продвигаясь вперед. По сигналу воспитателя «домой!» ребята спокойно возвращаются на место. Педагог повторяет текст, и «кони» снова скачут по всей комнате.,

Указание к игре. Следует строго следить, чтобы дети не двигались с места, пока воспитатель не закончит читать все стихотворение.

### **Кегли**

Материал. Пластмассовые кегли, шары.

Ход игры. Кегли следует установить с интервалами 10 - 15 см друг от друга. Дети прокатывают по одному шару с расстояния 1 - 1,5 м. Воспитатель отмечает, кто из детей попадает в кегли; помогает тем, кому это не удастся, не фиксируя внимание на неудаче.

### **«Охотники и зайцы»**

Цель: учить согласовывать движения друг с другом, развивать глазомер.

в центре игровой площадки обозначается место (кладется обруч, используется уже нарисованный центральный круг) для охотника, остальные игроки-зайцы разбегаются по всей игровой площадке. Вот только в дом к охотнику они заходить не могут. Кто наступает в обозначенный круг, тот выбывает (попадает в капкан). У охотника в руках мяч. По сигналу начинается игра. Задача охотника бросать мяч в зайцев, а задача зайцев от этого мяча уворачиваться. Охотник сам бежит за своими «патронами» (мячом). Бросил – побежал, взял и т.д.

Это были обычные правила игры, а теперь давайте посмотрим, как их можно видоизменить или дополнить:

Игроку в центре можно сразу положить несколько мячей (5-10), считаем сколько раз попадет водящий за все броски, после чего меняем его. Для усложнения можно считать, что каждый мяч играет до самого конца, это значит, что брошенные мячи, оставшиеся на игровом поле, считаются опасностью, которую нельзя трогать. Игрок, коснувшийся лежащего мяча, считается выбитым.

Обозначить несколько домиков по всей игровой площадке (3-8 – в зависимости от размеров игровой территории). Это особенно актуально, когда игровая площадка большая. Так как в этом случае зайцы могут

забиться в самый дальний угол и спокойно уворачиваться от летящих с большого расстояния мячей.

Разрешить зайцам защищаться. Для этого можно использовать подручный инвентарь: резиновые кольца, «кочки», мячи и т.п. В этом случае «заяц», в которого летит мяч, может этот мяч отбить своей защитой. Если ему это удалось, то он остается в игре. В дополнение, можно считать это как «свечка», которая спасает одного из уже пойманных игроков или остается про запас на будущее. Если ничего интересного под рукой нет, то можно разрешить защищаться кистями рук. Сумел обить ладонью или тыльной стороной кисти – спасен, попал мяч выше (в предплечье, плечо и т.п.) – выбит.

### **«Лесные тропинки»**

Цель: разнообразить движения в зависимости от условий.

В начале игры дети мелом на асфальте рисуют разноцветные пересекающиеся линии - это тропинки, по которым и предстоит передвигаться участникам игры. Но прежде необходимо выбрать способ перемещения: на корточках, подпрыгивая или задом наперед. Для этого из лесной корзинки дети вытягивают свернутые листки бумаги - это жребий. Дальше - по команде начинают движение - кто первый придет к финишу.

Пингвины с мячом

Цель: усложнять прыжки на двух ногах с продвижением

## **Малоподвижные игры**

### **«Пойди бесшумно»**

Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).

Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего.

### **«Холодно - горячо»**

Цель: добиваться выполнения правильной техники в освоенных ранее видах ходьбы.

С помощью этой игры хорошо дарить ребенку в заранее спрятанный сюрприз/подарок, т.к. у ребенка в процессе поиска усиливается интерес к подарку (точно также, как вкусный запах из кухни усиливает аппетит перед обедом).

Описание игры.

От ребенка в заранее прячется сюрприз/подарок. Он должен его найти по подсказкам ведущего:

- Совсем замерз - значит, что от сюрприза очень далеко и ребенок ищет совершенно не в том направлении
  - Холодно - значит, что ребенок ищет не в том месте
  - Опять зимушка-зима пришла - означает, что ребенок идет в неправильном направлении, после правильного.
  - Уже теплее - означает, что ребенок повернул в нужном направлении
  - Теплее - значит, что ребенок продолжает идти/искать в нужном направлении
  - Горячее - ребенок уже близок к сюрпризу
  - Жарко - ребенок близко-близко к сюрпризу
  - Совсем пожар! - ребенок в нескольких сантиметрах от своего подарка
- Очевидно, что наградой ребенку является найденный подарок.

#### Правила игры

1. В укромном месте (чтобы сразу не догадаться) прячется сюрприз/подарок.
2. Ребенок ищет спрятанный сюрприз, по вышеописанным подсказкам ведущего.
3. Ребенок наслаждается найденным подарком.

#### Примечания:

Если ребенок не один, а с несколько, то поиском занимаются все эти дети сразу. Для этого случая подарок должен быть соответствующим побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота.

#### «У кого мяч?»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в круг. Упражнять в игре сообща.

#### Ход игры:

Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центр круга, а остальные плотно придвигаются друг к другу, руки у всех за спиной.

Воспитатель дает кому-либо мяч (диаметр 6 - 8 см, и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать, у кого мяч.

Он говорит: «*Руки!*» - и тот, к кому обращаются, должен выставить вперед обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а тот, у кого найден мяч, начинает водить. Игра повторяется 2 - 3 раза.

#### «Летает-не летает»

Цель: Развивать у детей умение слушать внимательно, закрепить навык построения в круг.

Ход игры: Дети стоят по кругу, в центре - воспитатель. Он называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя предмет, воспитатель поднимает вверх руки. Например, воспитатель говорит: «Птица летает, стул летает, самолет летает» и т. д. дети должны поднять руки вверх, если назван летающий предмет

### **«Затейники»**

Цель: формировать умение идти ровным кругом, совершать игровые действия в соответствии с текстом.

Ход игры: Выбирается водящий - затейник, который встает в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо (*влево*) и произносят:

«Ровным кругом друг за другом  
Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте! дружно вместе  
Сделаем вот так»

дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны его повторить. Игра повторяется с другим водящим (3 - 4 раза).

### **«Угадай по голосу»**

Цель: Упражнять детей в построении в круг; ориентироваться в пространстве, развивать слуховое внимание

Ход игры: Водящий встает в центр зала и закрывает глаза. Дети образуют круг, не держась за руки, идут по кругу вправо и произносят:

Мы собрались в ровный круг. Повернемся разом вдруг,  
А как скажем; «Скок-скок-с кок», Угадай, чей голосок.

Слова «скок-скок-скок» произносит один ребенок (*по указанию воспитателя*).

Водящий открывает глаза и пытается угадать, кто сказал эти слова. Если он отгадает, этот игрок становится на его место. Если водящий не угадал, то при повторении игры вновь выполняет эту роль. Дети идут по кругу в другую сторону.

### **«Найди и промолчи»**

Цель: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу.

Развивать качество внимательности

Ход игры: Воспитатель заранее прячет какой-либо предмет и предлагает его найти. Тот, кто увидел, подходит к воспитателю и тихонько говорит. Когда большинство детей справятся с заданием, педагог отмечает тех, кто оказался самый внимательный. Ходьба в колонне по одному. Игра №6.

### **«Найди предмет»**

Цель: развивать у детей выдержку, наблюдательность

Ход игры: дети сидят вдоль стены. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый найдет – тот его прячет. Повторить игру 3-4 раза.

### **«Статуи»**

Цель: развивать координацию движений, слух, физические качества, умение играть по правилам.

Ход игры: Игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся по кругу и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймает мяч, продолжает игру, стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то встает обратно на обе ноги; он становится на обе ноги. Если же совершается еще одна ошибка, игрок становится на одно колено. При третьей ошибке он опускается на оба колена. Если в этом положении игрок поймает мяч, он встает в исходное положение, и он продолжает игру, стоя на обеих ногах. А если постигнет неудача, придется выбыть из игры.

**«Чем все закончилось»**

Цель: развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.

Ход игры: В игре используется сказочный сюжет. Читается начало сказки, далее дети или ребенок индивидуально, должны продолжить его.

**«Что пропало»**

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры: на стол перед детьми выкладываются различные предметы, детям дается некоторое время запомнить их. После предметы закрываются ширмой, и убирается один или сразу несколько предметов, ширма убирается, и дети говорят какие из предметов пропали.

**«Шмель»**

Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве при выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.

Мяч откатывать только руками; нельзя ловить, задерживать мяч.

Ход игры: играющие сидят по кругу. Внутри круга по земле перекатывается мяч. Играющие руками откатывают его от себя, стараясь осалить другого (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч (ужаленный), поворачивается спиной к центру круга и в игре не участвует, пока не будет осален другой ребенок. Тогда он вступает в игру, а вновь ужаленный поворачивается спиной в круг.

**«Водяной»**

Цель: Развивать координацию движений, слух, физические качества.

Дедушка - Водяной!

Что сидишь ты под водой?

Выйди, выйди хоть на час.

Угадай кого из нас!

Ход игры: дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.

**«Холодно горячо»**

Цель: Развивать слуховые качества, физические качества.

Ход игры: водяной выходит из зала, дети прячут предмет. После этого водяной входит и ищет предмет. А дети ходят за ним и говорят:

холодно...тепло...горячо...помогая найти спрятанный предмет.

### **«Скажи наоборот»**

Цель: учить быстро, находить слова противоположные по значению, развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.

Ход игры: Дети стоят по кругу, бросают и ловят мяч с названием слов-антонимов.

#### **«Тишина»**

Цель: Учить детей двигаться по сигналу, развивать слуховые качества.

Ход игры:

Тишина у пруда,  
Не колышется вода,  
Не шумят камыши,  
Засыпайте малыши.

Дети идут в колонне по одному.

После слов дети останавливаются, приседают, наклоняют голову и закрывают глаза. Тот, кто пошевелится, встает в конце колонны.

#### **«Раки»**

Цель: Развивать активность детей в двигательной деятельности. Поощрять детей в игре. Развивать физические качества.

Ход игры:

|                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| Тики-таки, тики-таки,     | Стали раки воду пить — |
| Ходят в нашей речке раки. | Выходи, тебе водить!   |
| Ходят задом наперед,      |                        |
| ищут раки в речке брод,   |                        |

Играющие разбираются по парам, становятся по кругу. Каждый в паре поворачивается спиной друг к другу и подает руки. С началом текста все пары двигаются в одном направлении по кругу так, что первый в паре идет прямо по направлению движения и ведет за руки второго, идущего задом наперед (это рак). По окончании текста игра повторяется со сменой направления.

#### **«У ребят порядок строгий»**

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, физические качества.

Ход игры:

|                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| У ребят порядок строгий, | Ну, трубите веселей:          |
| Знают все свои места.    | Тра - та - та, тра - та - та! |

Дети ходят по залу врассыпную. По сигналу дети строятся в колонну.

#### **«Солнышко и дождик»**

Цель: координация речи с движением, развитие общих речевых навыков, обогащение словаря, развитие творческого воображения и двигательной подражательности, обучение элементам пантомимы.

Ход игры:

Смотрит солнышко в окошко,  
Светит в нашу комнату.  
Мы захлопаем в ладоши

Очень рады солнышку.

Топ, топ, топ, топ / 2р.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп / 2р.

На сигнал воспитателя "дождь идет" дети приседают - "прячутся".

### **«Флажок»**

Цель: Упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве при выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.

#### Ход игры:

Дети стали в кружок,  
Увидали флажок,  
Кому дать, кому дать,  
Кому флаг передать?

Выйди, Оля, в кружок,  
Возьми, Оля, флажок!  
Выйди, выйди, возьми,  
Выше флаг подними!

Дети стоят по кругу, в центре один ребёнок с флажком. После слов: "выйди, выйди..." названной ребенок выходит в середину и берет флажок. Первый ребенок встает в круг, игра повторяется.

### **«Найди пару»**

Цель: развивает навыки классифицирования и сортировки, зрительно-двигательную координацию, моторику рук, мыслительные навыки.

Ход игры: На стол выкладывают предметы, которые сочетаются друг с другом по каким-либо признакам. Перемешивают их. Детям предлагается взять любой предмет и найти к нему пару, а также объяснить, потом почему он считает эти предметы парными.

Собираются различные предметы, которые сочетаются друг с другом (карандаши, бумага, носок и ботинок, замок и ключ и т.д.). Раскладывают предметы на столе и перемешивают. Детей усаживают либо, деля на команды, либо в парах за стол, или по одному.

Взрослый выбирает любой предмет и просит ребенка найти ему пару (или ребенок выбирает предмет самостоятельно). Если ребенок находит пару, ее откладывают в сторону.

Берут следующий предмет и повторяют тоже самое. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут собраны по парам. Вместо предметов можно использовать картинки с предметами.

### **«Как живешь»**

Цель: развивать у детей умения правильно описывать движения и проговаривать одновременно, мыслительные навыки, координацию движения.

Ход игры: Выбирается ведущий. Ребенок показывает движения, а остальные дети повторяют за ним. Игру можно усложнить разделить детей на команды и под руководством взрослого команды выполняют движения. Во время игры можно включить негромкую музыку.

Как живешь? Вот так!

Показать большие пальцы обе их рук, направленные вверх.

Как идешь? - Вот так!

Маршировать.



Как бежишь? - Вот так?  
Бег на месте.  
Ночью спишь? - Вот так!  
Ладони соединить и поло жить на них голову (щекой)  
Как берешь? - Вот так!  
Прижать ладонь к себе.  
А даешь? - Вот так!  
Выставить ладошку вперед.  
Как шалишь? - Вот так!  
Надуть щеки и кулачками мягко ударить по ним.  
Как грозишь? - Вот так!  
Погрозить пальцем вперед, или друг другу.

### **«Водяной»**

Цель: Развивать координацию движений, слух, физические качества.

#### Ход игры:

Дедушка - Водяной!  
Что сидишь ты под водой?  
Выйди, выйди хоть на час.  
Угадай кого из нас!

Запрещается подглядывать. Можно усложнить игру - выбрать 2 водяного

Дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.

### **«Лови - бросай»**

Цель: учить детей ловить мяч, брошенный воспитателем двумя руками, не прижимая к груди. Бросать обратно двумя руками снизу, от груди точно в руки. Развивать силу, координацию движений, точность броска.

#### Ход игры:

Дети стоят по кругу, воспитатель в центре. Он бросает детям мяч и ловит от них говоря «Лови, бросай, упасть не давай!» текст произносится, не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Мяч не прижимать к груди, ловить двумя руками.

### **«Докати обруч до флажка»**

Цель: учить детей катать обручи до зрительного ориентира рукой, не давая ему упасть. Развивать ловкость, моторику рук, координацию движений.

Ход игры: Дети с обручами стоят у линии, по сигналу воспитателя катят обручи, подгоняя рукой к флажку на подставке. Кто докати свой обруч до флажка ни разу не уронив, получает значок из картона. Когда все соберутся у флажка, обручи катят к другому месту, куда переставят флажок. В конце игры подсчитываются значки.

Можно катать обруч друг другу в парах.

### **«Подбрось повыше»**

Цель: учить детей бросать мяч вверх двумя руками, ловить, не прижимая к груди. Развивать мелкую моторику рук, глазомер, силу броска.

#### Ход игры:

Несколько детей берут по мячу и встают на любое место площадки. Бросают мяч над головой двумя руками, как можно выше и стараются поймать слёта или от скока от земли.

### **«Скользкая цель»**

Цель: учить детей бросать мешочки в горизонтальную цель снизу с расстояния 2-2,5м, принимая правильное исходное положение. Развивать глазомер, силу, точность броска.

Ход игры: На площадке ставят невысокий стол. Игроки встают вокруг на расстоянии 2-2,5м. по очереди бросают мешочки с песком, так чтобы они не упали, а остались лежать на нём.

### **«Брось дальше»**

Цель: учить детей бросать большие мячи двумя руками, маленькие одной рукой, стараясь бросить как можно дальше. Укреплять мышцы плечевого пояса.

Ход игры: Несколько детей встают у линии, им предлагается бросить мяч как можно дальше. Если даны большие мячи, дети бросают их двумя руками из-за головы или от груди. Маленькие мячи бросают поочерёдно правой и левой рукой.

#### 2 вариант.

Там, где мяч упадёт воспитатель делает отметку и предлагает бросить ещё дальше, отмечается тот, кто смог бросить дальше.

### **«Ворота»**

Цель: учить детей ходить парами по залу, площадке, делать ворота, поднимая руки вверх, действовать согласованно. Воспитывать дружеские взаимоотношения. Развивать внимание.

#### Ход игры:

Дети идут по площадке парами, держась за руки. На сигнал воспитателя «ворота», останавливаются и поднимают руки вверх. Последняя пара проходит под воротами и останавливается впереди. Ходьба продолжается.

### **«Великаны - карлики»**

Цель: учить детей ходить широкими, мелкими шагами, слушать внимательно звуковой сигнал. Развивать быстроту реакции.

#### Ход игры:

Дети идут в колонне, на сигнал воспитателя, «Великаны», дети идут широкими шагами, на сигнал «Карлики» мелкими шагами.

### **«Стань первым»**

Цель: учить детей ходить в колонне друг за другом, по сигналу идти названному ребёнку в начало колонны кратчайшим путём. Развивать умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве, внимательность.

#### Ход игры:

Дети идут в колонне за ведущим. Воспитатель называет имя одного из детей, все останавливаются, а названный ребенок обгоняет колонну, становится первым, ходьба продолжается.

#### **«Шире шаг»**

Цель: учить детей перешагивать несколько линий, делая широкие шаги, сохраняя равновесие. Развивать ловкость, равновесие.

#### Ход игры:

Воспитатель чертит несколько линий или кружков на расстоянии 35-40см. дети перешагивают через линии или из кружка в кружок.

2 вариант.

Дети бегут, перешагивая через линии.

#### **«Сбей кеглю»**

Цель: добиваться улучшений координаций движений: развивать меткость, внимание, умение предать силу броску.

#### Ход игры:

Дети распределяются на две подгруппы и встают друг за другом. Перед каждой подгруппой проводят черту. В 2-3 метрах от нее ставят 5-6 кеглей на расстоянии 10-15 см одна от другой. Дети каждой группы по очереди подходят к черте и энергично катят шар (мяч, стараясь сбить кеглю. Когда все дети выполнят упражнение, подсчитывают, какая группа сбила больше кеглей.

#### **«Удочка»**

Цель: упражнять в прыжках на месте; развивать ловкость, координацию движений, внимание.

#### Ход игры:

Игра проводится в зале или на площадке. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

#### **«Мяч водящему»**

Цель: учить выполнять действия по сигналу воспитателя; упражнять в бросании мяча, ловле его; развивать координацию движений, ловкость.

#### Ход игры:

Участвующие в игре дети делятся на две равные подгруппы (по 5-6 человек в каждой) и строятся в колонны. Расстояние между колоннами – 3-4 шага. Перед колоннами проводится линия. На расстоянии 3 м. от неё чертится вторая линия, параллельная первой.

Выбираются два водящих, которые становятся за второй линией против колонн. По условному сигналу оба водящих бросают мяч впереди стоящим в своих колоннах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны. Водящий бросает мяч второму играющему, а

получив мяч обратно, - третьему и т. д. Выигрывает та колонна, в которой последний играющий раньше вернёт мяч водящему.

### **«Брось за флажок»**

Цель: развивать глазомер.

Ход игры:

Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мячи, мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4 – 5 м стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки с песком из-за головы двумя руками или одной, стараясь забросить их за линию флажков. Воспитатель подсчитывает, сколько детей забросили мешочки за флажки. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают их своей паре. Бросает следующая шеренга, затем сравниваются результаты.

## **Народные игры**

### **«Горелки»**

Цель: учить соблюдать правила игры, действовать по сигналу воспитателя, развивать ловкость.

Дети, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3-4 метров, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперёд, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придётся водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребёнком, которого поймал.

Другой из этой пары становится водящим.

|                  |                         |
|------------------|-------------------------|
| Косой, косой,    | Если будешь ты обут,    |
| Не ходи босой,   | Волки зайца не найдут,  |
| А ходи обутый,   | Не найдёт тебя медведь. |
| Лапочки закутай, | Выходи, тебе гореть!    |

### **«Волк и козлята»**

Цель: учить игровой деятельности со строгим соблюдением правил.

Участники берутся за руки и образуют цепочку - они козлята. Впереди - коза. За ними охотится волк, но он может поймать только последнего козленка. Коза пытается помешать ему, закрывает детеныша, а остальные козлята двигаются за ней, не расцепляя рук.

Волк схватил козленка? Отводит к себе в логово.

Игра заканчивается, когда волк переловит всех козлят.

Иголка, нитка, узелок

Цель: развивать быстроту и реакцию, воспитывать смелость.

Жила-была лисичка, которая хотела научиться шить, но иголка с ниткой и узелок никак не давались ей.

Итак, кто будет лисичка, кто иголка, кто нитка, а кто узелок? Выбрали?

Остальные участники встают в круг и берут друг друга за руки. Иголка, нитка и узелок образуют цепочку и бегают от лисы. Они то забегают в круг,

то выбегают из него. А лиса за ними. Если ей удастся кого-нибудь из них поймать или кто-то расцепит руки, лиса тут же занимает его место. Игрок возвращается в круг, а остальные участники выбирают новую лисичку.

#### **«Мороз красный нос»**

Цель: учить ловко и быстро перебегать через площадку.

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети 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 до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего

#### **«Жмурки»**

Цель: учить быстро, действовать при потере равновесия.

Дети часто и охотно играют в жмурки, в особенности малолетние, так как игра эта очень проста. Местом для нее избирают большую, просторную комнату или чистый двор.

Дети выбирают из своей среды одного, накладывают ему на глаза повязку, пользуясь чистым носовым платком или т. п. По данному сигналу, участвующие в игре бросаются в разные стороны, а мальчик с повязкой на глазах, стоящий среди двора или комнаты, старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он, в свою очередь, старается также поймать кого-нибудь из товарищей.

Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «огонь!»

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

Игры этого типа помогают ребенку научиться общаться со взрослыми и сверстниками, регулировать собственное поведение, сопереживать. Способствуют формированию готовности к совместной деятельности, позитивного отношения к труду.

#### **«Волшебная палочка»**

Цель: учить общению со сверстниками.

Дети садятся в круг. Воспитатель сообщает, что у него в руках находится волшебная палочка, которая любого человека может превратить в вежливого, дружелюбного и доброжелательного. Он предлагает ребятам по очереди брать в руки эту волшебную палочку, а затем назвать своего соседа

справа ласковым именем и сказать ему приятное пожелание. После такого приветствия волшебная палочка передается соседу. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не выполнят задание волшебной палочки.

### **«Большой секрет для дружной компании»**

Цель: учить детей взаимопониманию, формировать навыки взаимодействия друг с другом, установления контакта со сверстниками.

Данная игра проводится с группой детей (5 – 6 участников). Необходимо подготовить красивую шкатулку и положить в нее мелкие предметы (мячик, кубик, фигурку животного, машинку и т.п.). Можно заменить эти вещи картинками с их изображением.

Дети собираются в комнате и садятся в отдалении друг от друга. Педагог подходит к каждому ребенку и предлагает ему, не заглядывая в шкатулку, взять из нее наугад любой предмет.

Когда каждый получил свою вещицу, воспитатель сообщает, что ее название нужно держать в строгом секрете. После этого он предлагает детям попытаться разузнать секреты друг у друга. Для этого они могут:

- уговорить своего товарища рассказать свою тайну;
- предложить в обмен на раскрытие секрета какой-то приз;
- договориться о взаимном раскрытии секрета друг другу;
- задавать наводящие вопросы, чтобы угадать название предмета.

Воспитатель должен следить, чтобы все дети включились в игру и никто не пытался обмануть каким-то образом других. При необходимости нужно помочь самым робким и нерешительным.

Игра заканчивается, когда все секреты будут раскрыты. Не стоит слишком затягивать игру. Если кто-то из детей слишком увлечется сохранением своего секрета, нужно уговорить его изменить поведение, проявить дружелюбие.

### **«Магазин вежливости»**

Цель: учить детей вежливому общению, адекватно вести себя в различных ситуациях.

Для проведения игры рекомендуется создать яркие декорации магазина, оборудовать кассовый аппарат, раздать всем участникам игровые деньги. Воспитатель объясняет детям, что у него в магазине продаются вежливые слова (нужно их распечатать крупным шрифтом на карточках и разложить на полках).

Педагог описывает детям различные ситуации, которые могут случиться в их жизни, и предлагает с помощью вежливых слов найти нужный выход. Например, ребенок разбил какую-то вещь и хочет избежать наказания. Ему нужно купить такие вежливые слова, которые помогут извиниться перед мамой. Если дети не умеют читать, то они просто называют слова, а воспитатель подбирает нужную карточку сам.

## **Дидактические игры для речевого развития детей**

Такие разновидности игр направлены на обогащение словарного запаса ребенка, формирование умения строить грамматически правильные высказывания, использовать речь для общения с окружающими, развитие звуковой культуры и фонематического слуха.

### **«Разговор животных»**

Цель: расширение словарного запаса детей, развитие артикуляционных умений.

Для проведения игры достаточно подготовить детский мяч. Дети выстраиваются в шеренгу, а воспитатель становится напротив их и сообщает детям правила игры: он будет называть животных и бросать мяч первому игроку. Ребенок должен поймать мяч, назвать, какие звуки произносит это животное, и вернуть мяч ведущему. Далее мяч бросают следующему игроку.

Игра заканчивается, когда мяч получит последний в шеренге игрок и выполнит задание. Можно использовать второй вариант игры: ведущий называет звуки, а дети должны угадать животное, которое его произносит.

### **«Живые слова»**

Цель: учить детей составлять грамматически правильные предложения.

Воспитатель сообщает детям, что они должны будут с помощью мимики и жестов изобразить одно слово, которое он будет называть. Затем он предлагает выйти к доске того, кто сможет показать слово (например, «зайчик»). После этого воспитатель называет следующее слово (например, «любит») и вызывает еще одного участника.

Оба дошкольника становятся перед детьми и по очереди «показывают» свои слова, а все хором называют их: «Зайчик любит». Далее воспитатель просит закончить предложение, назвав третье слово. Дети предлагают разные варианты, а педагог выбирает слово и приглашает к доске третьего участника, который будет его изображать.

Потом педагог просит участников поменяться местами, а дети должны сказать, что получится от такой перестановки. Нужно проиграть все комбинации. Таким образом, составляются несколько новых предложений.

### **«Найти место картинке»**

Цель: учить детей составлять связное высказывание, соблюдать последовательность событий.

Для игры нужно подготовить серию сюжетных картинок и разложить их на столе перед ребенком. Одну картинку кладут отдельно. Ребенку предлагают рассмотреть картинку найти ее место среди тех, которые уже разложены по порядку, а затем составить по ним рассказ.

## **Игры для художественно-эстетического развития**

Такие разновидности игр направлены на формирование у детей умения воспринимать и понимать произведения искусства, развитие эстетического вкуса и собственного творческого потенциала.

### **«На что похожи облака»**

Цель: развитие фантазии, умения воспринимать объекты.

Для игры нужно подготовить карточки с изображением облаков разной формы. Эти карточки раздаются детям. Им нужно рассмотреть изображения и сказать, на что похоже облако.

Эту игру можно проводить во время прогулки, предлагая дошкольникам посмотреть на небо и описать облака. Еще один вариант игры: воспитатель называет любой предмет, а дети должны нарисовать похожее на него облако.

### **«Подбери по цвету»**

Цель: развивать цвето-восприятие, учить детей различать цвета и их оттенки.

Суть игры заключается в необходимости распределять предметы на группы в соответствии с их цветом. Вариантов такой игры много.

**1 вариант.** Подготовить фишки разного цвета и коробочки, которые им соответствуют. Фишки перемешивают, а ребенок раскладывает их по коробочкам. Вместо коробочек можно использовать пакеты от сока с закручивающейся крышкой. Дно у пакета надрезают, чтобы его можно было приоткрывать. Крышечки раскрашивают в разные цвета. Для игры используют разноцветные шарики.

**2 вариант.** На плакате нарисовать несколько девочек, одинаковых, но с разными цветами шапочек. К плакату прилагается несколько шаблонов зонтиков, которые окрашены в разные цвета. Необходимо для каждой девочки подобрать соответствующий зонтик. Можно сделать подобную игру на тему «Цветы – бабочки», «Гномик – домик» и т.д.

### **«Разрисуй тарелку»**

Цель: учить воспринимать объекты декоративно-прикладного искусства; учить создавать геометрические орнаменты, развивать художественный вкус.

Для игры нужно подготовить презентацию по теме «Декоративные тарелки», макет тарелки и набор геометрических фигур. Сначала детям предлагается просмотреть презентацию и рассказать, какое впечатление осталось от увиденного, какие образцы наиболее запомнились.

Далее воспитатель сообщает о том, что дети могут сами попробовать стать художниками и украсить тарелку на свой вкус. Он может обратить внимание на то, что в орнаменте рисунок должен повторяться.

В ходе игры дети выбирают любые геометрические фигуры и раскладывают их на макете. Далее проводится выставка полученных работ.



## Познавательные игры

### «Читайки на шариках» игра В. Воскобовича

**Цель:** Игры с этим пособием будут способствовать развитию памяти, внимания, творческого мышления, речи, обогащению словарного запаса.

**Состав:** Чтобы бумажные карточки-читайки послужили вам долгое время, рекомендуется обернуть их в пленку. В комплект входит инструкция.

**Материал:** бумага

**Размер карточки:** 14х14,5 см

**Для детей от 3 до 8 лет**

#### Описание игры:

«Читайка на шариках» Данная развивающая игра Воскобовича является эффективной методикой для обучения и закрепления навыков чтения. Это своеобразная книжка-раскладушка позволяет формировать слова различного уровня сложности. Если загибать уголки по белым линиям, то можно прочесть слова, состоящие из двух-трех букв – это желтые шарики. На красных шариках образуются слова из трех или четырех букв и т.д. Также «Читайка на шариках» позволяет составлять из полученных слов совершенно новые слова. Таким образом, можно составить около 130 новых слов. Игровое пособие: прививает интерес к чтению расширяет словарный запас учит конструированию помогает выучить звуки и буквы

Перед вами увлекательная игра, благодаря которой ребенок не просто будет тренировать навыки чтения, но еще и научится составлять новые слова, разделять слова на слоги, различать звонкие и глухие согласные звуки.

Вместе с ребенком осваивать это непростое дело будет кот Ученый, который будет сопровождать малыша на каждой читайке. Читайка – это один из четырех двусторонних листов, которые необходимо будет вырезать. На каждой читайке вы с ребенком найдете разноцветные шарики: желтые, голубые, розовые, зеленые.

Каждая читайка несет свою обучающую задачу. На читайке с желтыми шариками – собраны слова с чередованием звонких и глухих согласных (Гость - Кость). Читайка с розовыми шариками поможет выделять слоги в словах (со-вок, со-ты, со-ва). Ребенку также предлагается составить слова со словами, начинающимися со слога СО. Благодаря читайке с зелеными шариками ребенок узнает, что количество слогов в слове зависит от количества гласных. Читайка с голубыми шариками поможет ребенку освоить конструирование слов (вместо звездочки необходимо подобрать разные буквы, чтобы получились новые слова: ла\*ка: лайка, лавка, ласка; придумай слова, используя суффиксы – чик, -ник).

#### **«Волшебный поясок»**

**Цель:** Игра учит точно задавать вопросы и попутно развивает другие интеллектуальные умения: видеть проблему, выдвигать гипотезу, давать определения, делать выводы, доказывать и защищать идеи.

\* Версия известной во всем мире игры «ДА-НЕТКА» для детей

\* Возраст игроков: 4-8 лет.

\* Состав игры:

1. Игровое поле – пояс с десятью кармашками.
2. Пять комплектов тематических картинок (“Геометрические фигуры”, “Часы”, “Грибы”, “Животные”, “Транспорт”).
3. Две прищепки, выполняющие функции меток (для сужения поля поиска).
4. Фишки.

\* Производитель: Компания “Корвет” Триз игра “Волшебный поясок”

Правила игры:

Карточки из одного комплекта, например “Домашние животные” раскладываются по кармашкам в пояске. Один из игроков назначается ведущим.

Ведущий задумывает одно из животных, изображенное на карточке. Другие игроки должны отгадать задуманный предмет, задавая наводящие вопросы, на которые ведущий может отвечать только “Да” или “Нет”.

В кармашки можно выкладывать картинки не только из одного тематического набора, можно составлять свои комплекты с картами разных тем.

Прищепки используются для сужения поиска картинки. Например игрок может спросить: карта находится справа или слева от прищепки, тем самым облегчая себе поиск.

Производители рекомендуют пометить картинки, выбранные ведущим, дабы исключить споров, какая же картинка первоначально была задумана.

Примерный ход игры:

На столе раскладываются картинки из разных тематик: животные домашние, дикие, мебель...

Игрок: Это животное с фермы?

Ведущий: да

Игрок: Это птица?

Ведущий: Нет

Игрок: У животного есть мех?

Ведущий: Нет

Игрок: у животного есть рога?

Ведущий: Да

Игрок: Это корова!

**«Перевёртыши»**

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Ход игры: Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть

превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

Вариант: Игра «слова-перевертыши»

Цель: учить детей переставлять буквы и составлять слова.

Ход игры: На листе бумаги написаны перевертыши. Дети должны переставить буквы и слоги так, чтобы получились слова.

БАСОКА - собака

КОМОЛО - молоко

ШИМАНА - машина

ЛАКУК - кукла

ГАКНИ - книга

КАРУ - рука

НООК - окно

ЛЕТЕФОН - телефон

ШКАЧА - чашка

ШКАКО - кошка

СЫЧА - часы

ЦАЯЗ - заяц

ЛЕКАБ - белка

КИОЧ - очки

ВЕЙМУРАНИК - муравейник

НИКЧАЙ - чайник

КАСУМ - сумка

КИБРЮ - брюки

ХАПАЧЕРЕ - черепаха

ВИЛЕТЕЗОР - телевизор

САЛИ - лиса

КЛОВ - волк

ЧИКМЯ - мячик

БИКУКИ - кубики

КАРОМАШ - ромашка

РЕДЕВО - дерево

ЛИМАНА - малина

КАРЕ - река

НЦЕСОЛ - солнце

КАВИЛ - вилка

КАЛОЖ - ложка

ПОСАГИ - сапоги

МИЛОН - лимон

ШАГРУ - груша

**«Сложи узор»**

Цель: Познание окружающего мира и развитие пространственного воображения, сообразительности и логического мышления, навыков счета и графические способности, цветоощущение, умения анализировать, синтезировать и комбинировать, обучение детей навыкам классификации, варьировать цвет и форму, создавать новые образы; воспитание аккуратности, внимания, точности, усидчивости и целеустремленности.

Описание: Кубики Никитина. Сложи узор предназначены для детей от 2 до 8 лет. Игра состоит из 16 кубиков, грани которых окрашены в четыре цвета (красный, желтый, синий, белый) определенным образом. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют 3 вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданию складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из 9

или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимая для конструкторской работы.

Как изготовить игру? Для игры нужно 16 деревянных кубиков размером 30х30х30 мм (можно 35 и 40). Если они оклеены бумагой, то уложите их в тазик и облейте кипятком. Через 30-40 секунд клей намокнет, и бумага будет легко отделяться. Чистые кубики разложите неплотно в один слой и поставьте в шкаф или на батарею отопления, чтобы они хорошо просохли. На следующий день их можно будет зачистить мелкой шкуркой (наждачная бумага) от остатков клея и бумаги и особенно старательно шероховатые торцовые грани. В наборах “Кубики-самоделки” они не оклеены бумагой, но зачистить их все равно надо, двигая кубик по листу бумаги на столе.

Чистые кубики разметьте остро отточенным карандашом, проведя диагонали как можно точнее. Диагонали лежат на противоположных гранях, они параллельны, и их не следует помещать на торцах.

Порядок окраски:

передняя грань – белая

левая грань – красная,

задняя грань – желтая,

верхняя грань – желто-синяя,

правая грань – синяя,

нижняя грань – красно-белая.

Кубики лучше всего окрашивать нитрокрасками, они быстро сохнут (1–2 часа) и очень прочны. Только тона красок нужно выбирать чистые и такие, чтобы совпадали по оттенку с цветом узоров-заданий.

Технические масляные краски сохнут дольше (до 1–2 суток), а масляные художественные надо обязательно разжижать бесцветным масляным лаком (техническим), иначе высыхание их будет длиться месяцами.

Если кубики не удастся окрасить, можно оклеить их цветной бумагой, но тогда качество и прочность будут несравненно ниже. Для кубиков нужна картонная коробка размером 125х125х30 мм с крышкой. Проследите, чтобы кубики входили в нее свободно, а крышка надевалась с небольшим трением. В такой коробке не только удобно держать и хранить кубики, но и складывать узоры серии В (из 16 кубиков).

Узор-задание. Делать их удобно на чертежной бумаге, на отдельных листах 100 х 100 мм или 100 х 150 мм (для длинных узоров). Сами узоры-задания можно нарисовать красками, но лучше наклеивать узор, вырезанный из цветной бумаги (метод аппликаций).

Отдельные серии заданий можно разложить по пакетам из плотной бумаги с наклеенными или нарисованными большими буквами А, Б, В, Г, Д, обозначающими серию.

Если вы хотите, чтобы порядок заданий не нарушался, то из каждой серии или из ее частей можно сделать книжку-гармошку. Самые простые узоры-задания серии А складываются из 4 кубиков, их можно давать малышам, начиная с 1–2 лет. Усложнение узоров идет постепенно, но эта постепенность, конечно, относительна, и переход от одноцветных граней к двухцветным (вы увидите это, играя с малышом) – резкий скачок в уровне сложности. Его можно сглаживать, включая задания других серий, но с одноцветными гранями, узоры из которых складывать проще.

На рисунках 3-9 вы можете сами выбирать эту последовательность, зная возможности своего ребенка по предыдущим играм (Приложение). По этим рисункам можно установить, какой из узоров потерян, и приготовить новый. На них можно отмечать те задания, с которыми малыш уже справляется, и видеть те, что еще “не покорились” ему. На этих же рисунках даны некоторые названия узоров: “цветок”, “пила”, “лодка”, но не обязательно сразу сообщать их ребенку. Для развития воображения ребенку можно показать узор-задание, сложить узор из кубиков и предложить малышу подумать, на что похож этот узор. Малыши предпочитают свои “имена” и, чтобы не забывать, их можно вписывать в книгу рядом с напечатанными. Узоры-задания СУ представлены в Приложении.

#### **«Хорошо – плохо»**

Цель – знакомство детей возраста с общепринятыми нормами поведения, правилами безопасности и личной гигиены.

Ход игры: Важнейшим фактором развития эмоционально-чувственной сферы ребенка является сама жизнь, взаимоотношения с окружающим миром. Именно поэтому в данной игре предлагаются 18 ситуаций из жизни, которые знакомы детям и доступны для их понимания. Подбор этих ситуаций продиктован еще и тем, что ребенку будет легко давать положительную или отрицательную оценку ситуаций. Оценивая поведение изображенных в игре детей, несомненно, малыши усваивают нормы поведения.

Кроме того, игра тренирует внимание, мышление, поскольку ребенку нужно наблюдать и анализировать поведение человека по мимике и пантомимике, развивает речь.

В игре принимают участие от 1 до 6 человек и ведущий.

#### 2 вариант: Игра «Это и хорошо, и плохо»

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Материал: двухцветный карандаш.

Ход игры: Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой – «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая

его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться».

### **«Полезность – вред»**

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных, ни вредных, одни только необходимые.

Ход игры: Темы могут быть различные

1 этап

Первый вариант: «Полезность – вред».

(Тема: живая природа).

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы?», дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »

Второй вариант: «Нравится – не нравится».

(тема: не живая природа).

Принцип организации см. вариант 1.

Третий вариант: «Хорошо – плохо».

(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим - перестал, есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить).

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

2 вариант Тема: «Полезное – бесполезное»

Цель: Закрепить понятия полезные и вредные продукты.

Дидактический материал: Карточки с изображением продуктов.

Методика проведения: На один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Бесполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

### **«Да – нет»**

Цель: уточнить текущие знания о предметах: какие относятся к живой природе (дышат, двигаются, питаются, размножаются), какие к неживой природе (часть природы, но не обладают всеми свойствами живых), какие к рукотворному миру (изобретенные людьми).

Описание игры: «Да-Нетка» на классифицирование объекта по признакам.

В нашем быстром мире ребенку нужно не только запоминать, что, скажем, самолет – это транспорт, а чайник – посуда, но и самому понимать, как классифицировать предметы, чтобы структурировать окружающую действительность. Традиционная педагогика этому пониманию ни разу не учит. А учит думать, как раз ТРИЗ с помощью «Да-Нетки».

Прежде чем непосредственно задавать вопросы и угадывать какой-либо объект, нужно провести подготовительную работу с ребенком. Начинать подготовку можно с 3,5 лет. Когда информационный фонд накоплен, можно смело приступать к игре.

Основные правила у нее такие же, как и у пространственной разновидности. Найти ответ, сужая поле поиска, задав наименьшее количество вопросов. Задавать вопросы помогают признаки, которыми обладает объект:

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| цвет,                          | температура,                                    |
| форма,                         | влажность,                                      |
| размер,                        | материал,                                       |
| его части и месторасположение, | способность двигаться или выполняемое действие, |
| звук,                          | то, как может изменяться во времени.            |
| запах,                         |   |
| вкус,                          |   |

Важно в процессе выяснения информации об объекте, помогать ребенку резюмировать то, что он уже узнал. Обдумывая вопрос, дитё двигается по разным уровням абстрактных понятий, учится видеть целое и части. Важно, что ребенок действует не по готовой схеме, а сам конструирует свой алгоритм поиска ответа.

Виды классификационной «Да-Нетки»

Игры «Да-Нет» с набором картинок,

Игры «Да – Нет» с видимыми для ребенка объектами ближайшего окружения,

Игры «Да – Нет» с объектами, которых нет в ближайшем окружении (но это обязательно должен быть конкретный, а не абстрактный объект).

### **«Назови соседей числа»**

Цель: Формировать у детей представление об отношениях чисел в числовом ряду.

Совершенствовать слуховое восприятие, уметь называть соседей числа.

Упражнять в увеличении и уменьшении числа на 1 и 2.

Ход игры: Вариантов множество. Можно использовать различные карточки с цифрами, можно по слуху.

I. Ребенок выбирает карточку с вагончиком, называет цифры, находит пропущенное число на маленькой карточке и закрывает пустое окошко.

Использует слова: между, справа, слева, перед, после, за.

II. Игра в группе от 2 человек. Водящий показывает большую карточку и просит назвать пропущенное число. Например: «Какое число стоит между числами 4 и 6?», или «Какое число будет следующим в ряду 5, 6...?» Игроки выбирают нужную карточку и показывают ее водящему. Задание можно сделать более интересным внося элемент соревнования. Кто быстрее покажет или назовет недостающее число?

III. Игра с мячом « Назови число на 1(2 )больше (меньше) того, которое назову».

### **«Геовизор» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Развивает мелкую моторику рук, интеллект, творческие способности и формирует у ребенка математические представления.

Занятия с «Геовизором» Воскобовича дают представления о пространственных отношениях, количественном счете, симметрии, системе координат, делении целого на равные и неравные части. Ребенок развивает умение решать логико-математические задачи, внимание, память, мышление, воображение и творческие способности, мелкую моторику руки.

Описание игры: Ваш ребенок начинает обучение в школе Волшебства! Вместе с Околесиком и его друзьями-гномами он играет игру Геовизор Воскобовича,

Гному по прозвищу Разделяй-Объединяй нравятся волшебные забавы в которых надо что-нибудь объединять или делить на части. Гном по имени Увеличь-Уменьши любит увеличивать и уменьшать размер предметов. Гном Крути-Верти заставляет все вращаться в разные стороны. А самый умный гном Появись-Исчезни может сделать из ничего что угодно и наоборот – спрятать то, что всем видно.

### **Как устроен Геовизор Воскобовича**

Игра состоит из экрана с нарисованной на нем координатной сеткой, точки которой – отверстия в экране, и подложки. Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, положенной под экран. Игра знакомит с системой координат. Каждый луч координатной сетки обозначен буквой: «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждая точка-отверстие в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждой точке можно дать имя. Например «О1» или «З4». Можно рисовать фигурки по образцу, приведенному в альбомчике или созданному на «Геоконте». Или взрослый называет координаты точек, а дети отмечают маркером эти точки и строят по ним фигуры. Освоив игру, ребенок сможет создать свои узоры или, создавая узоры на «Геоконте», сможет зарисовывать и сохранять их с помощью «Геовизора».



К игре прилагается 10 заданий для учеников школы Волшебников и их друзей гномов, а также альбом фигурок.

«Геовизор» предлагается как самостоятельная игра или как дополнение к игре «Геоконт».

В набор входят: Геовизор Воскобовича, альбом с заданиями и маркер.

### **«Целое – часть»**

Цель: Формировать целостное восприятие предмета; развивать мелкую моторику; активизировать словарь

Материал: части (детали) предметов.

Дом – фундамент, стена, окно, крыша, двери, крыльцо

Машина – кабина, колёса, дверка, кузов, фары

Цветок – стебель, корень, листья, серединка, лепестки

Чайник – стенки, крышка, носик, ручка

Ход игры: Дети получают конверт с частями (детальями предмета) и выкладывают их. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием и правильно назовёт сам предмет и его части.

### **«Считай дальше»**

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга, и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

### **«Что может лес»**

Цель: Углубить знания детей о лесе как природном сообществе. Развивать словарный запас.

#### Ход игры:

Здравствуй лес, дремучий лес

Полон сказок и чудес, все открой, не утай

Ты же видишь мы свои.

И так, мы в лесу. Сейчас в лесу тихо – тихо.

Что же нас никто не встречает?

А где же звери, которые пригласили нас в гости?

Ой, ребята слышите кто-то плачет!

Много бед таят леса.

Волк, медведь там и лиса!

Что может делать лес: расти, шуметь, пугать, радовать, помогать, кормить, одевать, согревать и т.д.

Дети называют слова и объясняют понятия.

### **«Мой, моя, моё»**

Цель: согласование местоимений мой, моя, моё, мои с существительными.

#### Ход игры:

##### 1 вариант

Предложить детям называть слова, которые согласуются с местоимением мой или моя, моё, мои.

##### 2 вариант

Материал: предметные картинки, 4 чемодана, 4 корзины (и др.)

На одном чемодане написать слово «МОЯ», на другом – «МОЙ», «МОИ», «МОЁ». В чемодан складывают дети одежду, в корзины – овощи, фрукты, на полки – посуду.

### **«Разноцветная игра»**

#### 1 вариант: «Найди друзей краски».

Цель: Обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Материал: карточки с нарисованными силуэтами предметов.

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.

#### 2 вариант «Собери радугу»

Цель: закрепить знание основных цветов радуги, и учить образовывать радугу последовательными цветами.

Материал: Ленточки цветов Радуги.

Ход игры: дети делятся на группы по количеству цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги. Воспитатель объясняет, что все они вместе - радуга, а каждый отдельно -

капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полосы радуги собираются вместе, выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.

### 3 вариант «Разноцветные предметы»

Цель: Закрепить знания о цветах и оттенках, развивать зрительную память, произвольное внимание, логическое мышление.

Материал: карточки с предметами, нарисованными одинаковым цветом.

Ход игры: Предложить детям собрать пары предметов, нарисованных одинаковым цветом.

### 4 вариант «Разноцветный счёт»

Цель: Упражнять детей в счёте предметов, закрепить знания о цветах и оттенках

Материал: Разноцветный кубик. Карточки с нарисованными разноцветными предметами.

Ход игры: Играть можно одновременно 2-4 детям. Раздаются по 6 карточек. Ребёнок берёт кубик и бросает. Какой выпал цвет, ищут на карточке предметы соответствующего цвета и считают. Кто быстрее сосчитает, получает бонус – очко (фишку). Побеждает тот, у кого больше очков.

### 5 вариант «Разноцветные узоры»

Цель: Развивать внимание, цветовосприятие.

Ход игры: Нужно подобрать недостающий элемент в цветочек.

### «Дорисуй предмет»

Цель: развивать внимание детей, чувство симметрии; обнаружить уровень знаний в выборе цвета предмета и последующей его заштриховки.

Ход игры:

#### 1 вариант

На листах бумаги нарисована половина какого-то предмета ( цветок, избушка, елка. ). Нужно дорисовывать вторую часть рисунка и закрасить его.

#### 2 вариант «Поможем художнику»

Материал: большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картине. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок.

После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

#### 3 вариант «Волшебные картинки».

Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое

изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

#### **«На что похоже?»**

Цель: развития воображения

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радуго, на месяц на небе, на солнечную погоду.

Познавательные игры направлены на развитие любознательности, стремления получать новые знания, умения совершать познавательные действия, а также на формирование представлений об окружающем мире.

#### **«Сгруппируй по признаку»**

Цель: учить детей группировать предметы по существенному признаку, развивать логику.

Для игры понадобится 15 – 20 разных предметов. Их нужно положить на стол перед детьми, а затем предложить отобрать только те предметы, которые обладают одинаковым свойством:

металлические;

деревянные;

круглые;

съедобные;

красные;

маленькие;

которые нужны для школы и т.д.

Задание можно предлагать отдельному ребенку или целой группе детей.

### **«Что напутал Незнайка?»**

Цель: расширять кругозор детей, их познания об окружающем мире; развивать логику и мышление, учить находить несоответствия.

Вариантов игры несколько. Можно предложить детям рассмотреть картинки, которые нарисовал Незнайка, и найти на них ошибки. Можно попросить участников прослушать описание предметов и определить несоответствие. Например: «У утенка маленький хвост, длинные уши, желтый пух и большие лапы».

### **«Собери гусеницу»**

Цель: учить детей обобщать, выбирать группы предметов по обобщающему слову, развивать внимательность.

Для игры нужно подготовить шаблоны головы гусеницы и предметные картинки круглой формы (по бокам каждой картинки сделать отверстия для шнура). Все картинки положить в центр стола.

Детям дается задание — собрать гусеничку, которая собирает одежду (посуду, растения и т.д.). Можно разделить участников игры на группы и каждой дать отдельное задание. Дети должны отобрать нужные картинки, а затем соединить их между собой с помощью шнура.

## **Образовательные игры**

Одним из главных заданий образовательного процесса в старшей группе детского сада является подготовка к школе. Поэтому дошкольникам обязательно предлагают поучаствовать в играх, которые способствуют обучению счета, знакомят с буквами, учат выполнять несложные математические действия с предметами.

### **«Веселые скрепки»**

Цель: подготовка к обучению счету, знакомство с цифрами.

Вариантов игры несколько. Нужно подготовить карточки с написанными цифрами (от 1 до 5). С двух боков у карточек сделать отверстия.

**1 вариант.** Детям предлагается с помощью скрепок соединить все картинки вместе, расположив их по порядку.

**2 вариант.** К каждой картинке с цифрой нужно прикрепить соответствующее количество скрепок.

### **«Найди звук в слове»**

Цель: развивать фонематический слух, учить находить нужный звук в слове, определять, где он находится.

Для игры нужно подготовить карточки с изображениями отдельных предметов. Возле каждой картинки находится строка таблицы, у которой количество ячеек соответствует количеству звуков в слове.

Детям предлагается найти в словах нужный звук (например [т]). Они должны произнести название предмета так, чтобы указанный звук слышался четко. Затем определить, какое место занимает звук в слове и закрасить соответствующую ячейку в таблице.

### **«Геометрическая дорожка»**

**Цель:** познакомить детей с геометрическими фигурами, научить различать их.

Для игры нужно изготовить крупные шаблоны нескольких основных геометрических фигур и разложить их на полу комнаты в хаотическом порядке. Далее детям дается задание перейти с одной стороны комнаты на другую, наступая только на указанную фигуру.

Игру можно усложнить, сделав фигуры разных цветов и указывая несколько заданий. Например, наступать только на треугольники красного цвета и т.п.

## **Дидактические игры**

### **«Что загадали»**

**Цель:** Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

**Ход игры:** Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

- Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да-нет".

### **«Похоже – непохоже»**

**Цель:** Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете,

учитывая всю совокупность его признаков, уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической четкости, доказательности речи. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

*Пример: Дидактическая игра «Похож — не похож?»*

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож — не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живет в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живет в тундре, другой живет в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

**“Похож — не похож”**

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой

выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

### **«Назови три предмета»**

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

### **«Кому что нужно»**

Цель: Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам. Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Ход игры: *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.

### **«Найти путь к домику зайчика»**

Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Нужно выбрать из разных дорожек ту, которая приведёт зайчика к домику. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

### **«Помоги Петрушке попасть в цирк»**

Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.



Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь Петрушке попасть в цирк. 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.

#### **«Ищем клад»**

Цель: развитие у детей пространственных представлений при прочтении ими готового плана открытого пространства.

Оборудование: маленькие куколки-человечки (можно из набора «ЛЕГО»), карта-план своего микрорайона для каждого из играющих детей, наборы цветных карандашей.

Ход игры: 1-й вариант игры: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно отыскать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно дойти, выполняя все задания

#### **«Поиск клада»**

1. Выяснить названия основных улиц.
2. Определить ориентиры (аптека, поликлиника, почта, метро, магазин и т. д.), найти их на плане.

Теперь ребята «превращаются» в маленьких куколок-человечков, которые смогут гулять по улицам (на плане). Отправляются на прогулку из детского сада. Воспитатель сопровождает свой рассказ употреблением предлогов за, перед, между, вправо, влево (до указанного места).

В следующий раз, играя в искателей клада, ребенок сам может описать свой путь от детского сада до нужного места, употребляя в своей речи соответствующие предлоги.

2-й вариант игры: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки отсчета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

Заслуживают поощрения те ребята, чьи куколки первыми дойдут до места расположения объекта (клада) или нарисуют путь к нему.

Освоившие игру стремятся уже сами «прятать клад», то есть обозначать место, где зарыт клад. Так что ребенку очень понравится, если взрослый поменяется с ним ролями.

#### **«Найди ошибку»**

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте. Развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве, умение находить ошибку и её исправлять.

Оборудование: карточки с заданиями-ошибками

Ход игры:

Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

**«Определи, на что похоже»**

Цель: Учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: игра состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированны, поэтому можно раздать детям фломастеры и они самостоятельно дорисуют картинку.

**«Найди отличия и сходство»**

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Задачи игры:

Продолжать развивать умение последовательно рассматривать, знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.

Развивать умения считать; внимание, память, мышление.

Активизировать речь детей.

Форма организации: индивидуальная или подгрупповая.

Оборудование: парные картинки с отличиями

Ход игры: Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по – двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали. Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия. Отвечая на несложные игровые задания, ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

**«Контролёр»**

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парно-противоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Ход игры: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными - в правый.

**«Да и нет, не говорить»**

Цель: развивать внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет, не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое». Иногда мы разнообразили игру и добавляли в правила еще и «не смеяться».

Стишки для игры «Да и нет, не говорить!»

\*\*\*

Черно-бело не бери,  
«Да» и «нет» не говори!

\*\*\*

Барыня прислала 100 рублей  
И коробочку соплей...

«Да» и «нет» не говорить,  
В черном-белом не ходить,  
«Р» не выговаривать.

\*\*\*

Вам барышня прислала кусочек  
одеяла,

Велела не смеяться,  
Губки бантиком не делать,  
«Да» и «нет» не говорить,  
Черно с белым не носить.  
- Вы поедете на бал?

С этих присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями, от которых игроки будут вопить «Нет!»

В такую игру интересно играть большой компанией и задавать вопросы всем по очереди. Главное - не давать много времени игроку на раздумья.

**«Красное и чёрное не покупать»**

Цель: развивать внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое».

Барыня прислала туалет  
В туалете 100 рублей,  
Что хотите, то берите,

«Да» и «нет» не говорите  
Черный с белым не берите  
- Вы поедете на бал?

С этой присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»

### **«Фанты»**

Цель. Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Правила игры: На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Ход игры: Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей  
Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

### **«Колумбовое яйцо»**

Цель: развития творческих и умственных способностей подходят головоломки.

Суть игры - конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предлагаю распечатать нижеприведенные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон.

По возможности ребенку надо помогать, направлять его, предложить достроить начатый вами рисунок или же помочь закончить рисунок малыша. Избегайте прямых указаний, здесь уместны тактичные советы и наводящие вопросы.

Сложив фигурку, предложите ребенку склеить ее на листе бумаги и подрисовать, например, глазки и ротик, создать фон рисунка, придумать сюжет и название.

Вот шаблон, который можно распечатать и разрезать по контуру на элементы, и схемы для сборки

#### **«Волшебный квадрат»**

Цель: развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и самостоятельно приобретать знания.

Оборудование: квадрат 3х3, карточки каждой по 3.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3х3. Карточки распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова. Инструкция очень простая: расставить изображения по местам так, чтобы в строках и в столбцах они не повторялись.

#### **«Геоконт»**

Цель: Развивать у детей мелкую моторику, зрительное, цветовое и пространственное восприятие. Воображение. Закреплять знания разнообразных видов геометрических фигур, линий.

Оборудование: Для этой игры нужна деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские резиночки.

Методические рекомендации.

Игра «Геокоонт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геокоонта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

Ход игры: Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

#### **«Подбери по цвету»**

Цель: закреплять представления цветах спектра. Учит детей выделять цвета, отвлекаясь от других признаков предметов.

#### Ход игры: Вариант 1

На двух столах расставляются игрушки. Воспитатель даёт каждому участвующему предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребёнок должен подобрать все игрушки аналогичного цвета. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова.

#### Вариант 2

Дети образуют пары. Воспитатель раздаёт каждой паре играющих листы бумаги, на которых красками нанесены различные изображения разных цветов. Определив, какого цвета изображение на листе, дети подходят к столу, на котором попеременно лежат картинки с разноцветными предметами, и выбирают нужные карточки.

#### **«Геометрическое лото»**

Цель: Развивать логическое мышление у детей.

Задачи: Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике.

Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма, величина.

Формировать умение составлять последовательность из геометрических фигур.

Учить высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища.

Продолжать формировать умение давать полный ответ на поставленный вопрос.

Развивать речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

Воспитывать интерес к математике.

#### Изготовление игры:

Для игры нужно изготовить 24 карточки с геометрическими фигурами. Карточки могут быть произвольного размера, но лучше, чтоб они были не маленькими. Размер карточки может быть равен 5 сантиметров в длину и ширину.

Этапы изготовления игры:

1 этап: разлинуем лист бумаги или картона (цвет бумаги или картона может быть любым, но лучше, если бумага будет белой, чтоб не отвлекать внимание детей, от изображённых фигур) на квадраты со стороной 5 сантиметров.

2 этап: на полученных квадратах мы должны изобразить фигуры четырёх любых цветов, в нашем случае это красный, жёлтый, зелёный и синий: большие и маленькие квадраты, большие и маленькие круги, большие и маленькие треугольники. Все фигуры, определённого цвета, изготавливаются в единственном экземпляре (один большой красный квадрат, один маленький красный квадрат и т.д.). Это можно сделать несколькими способами:

1 способ – рисование фигур заданного размера и цвета красками или фломастерами,

2 способ – аппликация,

3 способ – рисование фигур на компьютере и распечатывание заготовок на цветном принтере.

3 этап: заготовку для нашей игры нам нужно сделать прочной: для этого её можно обклеить скотчем с обеих сторон или заламинировать.

4 этап: разрезать заготовку на квадраты, если вы игру ламинировали, то углы лучше закруглить, чтоб они не были острыми.

5 этап: игру хранить в пластиковом контейнере.

Правила игры:

Перед началом игры с детьми нужно рассмотреть карточки с фигурами: назвать фигуры, их размер – большая фигура или маленькая и цвет.

В игру играет 2 – 4 человека. Воспитатель объясняет правила игры, показывает детям варианты выкладывания последовательностей из игровых карточек. На первых порах детям обязательно нужна помощь воспитателя, который может помочь разобраться в правилах игры, объяснить, если ребёнок затрудняется в выделении признаков фигур.

Есть два варианта правил игры:

1 вариант:

Карточки перемешиваются и выкладываются на стол изображением вниз. Первый играющий берёт из общей кучи любую карточку и переворачивает её изображением вверх. Предположим, что на карточке изображён маленький жёлтый квадрат.

Следующий игрок берёт другую карточку и смотрит, если у фигуры на этой карточке, хотя бы один из признаков (цвет, форма или величина), совпадающий с предыдущей геометрической фигурой. Т.е. если на второй карте изображён какой –нибудь квадрат (например синий квадрат)

какая – либо жёлтая геометрическая фигура (например жёлтый круг) или любая маленькая фигура (например синий треугольник), то эта карточка выкладывается за предыдущей (как в домино). Если же ни один из признаков (цвет, форма, величина) не совпадает с предыдущей фигурой, то игрок забирает карточку себе. Карточки берут все игроки по очереди. Дети должны объяснить, почему они остановили свой выбор на данной карточке и по возможности дать полный ответ. Выигрывает тот, у кого в результате окажется меньше карточек.

2 вариант: Карточки раздаются всем участникам поровну. Первый игрок выкладывает карточку, затем все участники по очереди кладут карточки подходящие по признакам (цвет, форма, величина). Выигрывает тот у кого закончились карточки.

Признаки фигур, использованные при выкладывании данной последовательности: величина, цвет, форма, цвет, форма или величина, цвет, форма.

Признаки фигур, использованные при выкладывании данной последовательности: величина или цвет, форма, величина или цвет, цвет, величина или форма, величина или форма.

#### **«Скажи наоборот»**

Цель: развивает логическое мышление, наблюдательность, внимание, расширяет кругозор, способствует развитию связной речи.

Оборудование: карточки с предметами противоположных значений.

Ход игры: Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

#### **«Чей домик»**

Цель: поиск недостающих, выделение общего признака, определение правильной последовательности, выделение лишнего; игры на развитие внимания, памяти, воображения, игры на нахождение противоречий

Оборудование: Два картонных листа бумаги (30 x 20 см), в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три домика. Внизу на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три кружка красного, зеленого и синего цвета. От кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и круги, от которых они начинаются. На втором листе дороги — черной тушью. Направления движения на



пересечениях дорог указаны стрелками. Помимо этого в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

#### Ход игры:

Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал.

Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

#### **«Чье звено скорее соберёт предметы»**

##### 1 вариант

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Материал: предметные картинки.

Ход игры: Поделить детей на группы (звенья). Дать детям предметные картинки в конвертах. Кто быстрее соберёт ассоциации к профессиям, тот и победил.

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

##### 2 вариант

Даются конверты, в них разрезанные картинки с предметами. Их складывают как пазлы. Каждому звену дать несколько конвертов. Выигрывает та команда, которая быстрее соберёт предмет.

#### **«Назови предметы»**

##### 1 вариант

Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

2 вариант:

Можно назвать предметы на заданный звук, окружающие нас. Или в лесу, на лугу, на море.

3 вариант: «Назови три предмета»

Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовет три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

**«Кто больше знает и умеет»**

Цель: расширять и укреплять знания детей о профессиях, трудовых действиях и орудиях труда, воспитывать организованность, слаженность действий

Игровая задача: выиграть соревнование, получить больше очков, стать командой – победительницей. Игровые действия: разные виды соревнований – кто больше, кто правильней и быстрее сделает, скажет.

Общие правила игры: выполнять задания по команде ведущего правильно, быстро, организованно, самостоятельно

Игровой материал и оборудование: эмблемы для капитанов команд и для панно – табло; фишки – кружочки, розетки для фишек, флажки для подсчетов очков, панно – табло для подведения итогов игры (типа наборного полотна или фланелеграфа) наборы картинок для игры «Наши мамы, наши папы».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Кто больше знает и умеет», говорит, что нужно разделить на две команды (или звена, которые будут соревноваться в лучшем выполнении игровых заданий). Дети делятся на две команды. Воспитатель предлагает каждой команде посоветоваться и назвать капитанов – самых знающих, ловких и находчивых. Капитаны выбирают своей команде название, эмблему прикрепляют себе на грудь и на табло. Роль ведущего по согласованию с детьми берет воспитатель.

Ведущий напоминает, что выполнять задание нужно правильно, быстро и дружно, действовать только по сигналу ведущего.

За выполнение задания детям дают фишки: команде, набравшей большее количество фишек, присуждаются 3 очка, следующей 2 очка. В соответствии с количеством очков капитаны ставят на свое табло красные флажки. Выигрывает команда, набравшая больше очков во всех соревнованиях.

Первое задание «Кто больше знает профессий взрослых».

Командам предлагается подумать, кем работают взрослые люди (можно думать вместе и тихо переговариваться, советоваться с членами своей команды).

После небольшой паузы (1-2 минуты) ведущей, начиная с капитанов, подходит к 2 – 3 членам каждой команды и просит их ответить. За каждый правильный ответ он дает фишку. Возвращаясь обратно, снова спрашивает 2-3 игроков из каждой команды, начиная с последнего. Затем можно спросить сидящих в центре (в соревнованиях важно обеспечить одинаковые возможности выигрыша для всех команд и максимально активизировать всех детей).

Правила: слушать внимательно ответ детей, не повторять названные профессии, отвечать быстро по предложению ведущего, не подсказывать. В конце подсчитываются фишки и присуждаются очки.

Второе задание: эстафета «Кому, что нужно для работы»

Воспитатель говорит о том, что дети назвали много профессий взрослых. А знаете ли вы, что нужно людям разных профессий для их работы? Проверим! Это второе задание. На столах для каждой команды лежат большие картинки с изображением людей разных профессий (показывает). Кто это? (учитель) а это? (пожарник). Карточек по три для каждой команды. Еще на столах лежат маленькие карточки, на которых нарисованы разные орудия труда, инструменты (показывает, называет). По команде: раз, два, три – начали! Капитаны команд подходят к столу, берут одну большую карточку, показывают ее членам команды, кладут с левой стороны стола и садятся на свое место. После этого рядом сидящий член команды встает, быстро подходит к столу находит карточку с изображением

орудия труда для человека избранной профессии и кладет ее рядом с большой карточкой. Когда этот участник садиться на место, встает следующий и т. д. выигрывает команда, которая быстро и правильно подберет все маленькие карточки к большим.

Правила: за один прием можно брать лишь по одной маленькой карточки, приступать к заданию только после того, как предыдущей член команды сядет на свое место.

Третье задание: «Угадай, что мы делаем?»

Ведущий предлагает каждой команде посоветоваться, выбрать профессию и показать трудовые действия, характерные для людей этой профессии. Одна команда показывает, другая угадывает показанные действия и называет задуманную другой командой профессию. Затем показывает другая команда. Фишки можно давать и за правильный показ и за отгадывание.

Правила: договариваться и показывать действия всем членам команды; выполнять действия правильно, чтобы было можно отгадать его, делать все, молча без подсказок.

Четвертое задание: «Помогаем взрослым».

Ведущий говорит: до сих пор мы говорили о труде взрослых. А дети им помогают? Как вы это делаете? Мы сейчас увидим.

Задание «Накрой на стол».

Команды должны выбрать двух дежурных, которые будут накрывать столы к обеду на четыре персоны.

Правила: накрывать на стол правильно, красиво и быстро, а члены команд не должны подсказывать дежурным.

Дежурные подходят к раздаточным столами по команде детей «Начинайте», принимаются за работу. Капитаны вместе с ведущим проверяют и оценивают выполнение задания, учитывая правильность, быстроту и красоту сервировки стола. При оценке за каждый показатель дается по фишки.

Подведение общих итогов: капитаны и ведущий подсчитывают очки каждой команды. Команда, набравшая большее количество очков, объявляется выигравшей. Она делает круг почета, остальные приветствуют победителя.

**«Узнай и назови»**

Цель: формирование у младших школьников интереса к углубленному изучению родной природы через занятие игровой деятельностью.

Задачи: расширить знания о природе родного края;

раскрыть эстетическое, познавательное, оздоровительное, практическое значение природы в жизни людей;

воспитывать здоровый образ жизни, желание беречь и охранять природу;

формировать у детей положительное отношение к природе, нормы поведения в природе.

Оборудование: карточки с предметными картинками

Ход игры: Может носить соревновательный характер. Участники должны назвать деревья, цветы, овощи, фрукты, животных, птиц.

Оценка: за каждый правильный ответ 1 балл или 1 фишка.

### **«Путешествие по тропе здоровья»**

Цель: Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания.

Оборудование: предметные картинки: овощи, фрукты, ягоды, грибы.

Ход игры: Ягоды, фрукты и овощи – основные источники витаминов и минеральных веществ, они помогают организму расти и развиваться. Большинство витаминов не образуются в организме человека и не накапливаются, а поступают только вместе с пищей. Вот почему ягоды, овощи и фрукты должны быть в рационе регулярно.

- Витамин А- это витамин роста. Еще он помогает нашим глазам сохранить зрение. Найти его можно в молоке, моркови, зеленом луке.

-Витамин В – свежих помидорах, яйцах, гречке.

-Витамин С- прячется в апельсинах, лимонах, бананах, хурме.

-Витамин Д- сохраняет зубы. Без него зубы становятся хрупкими. Его можно найти в молоке, рыбе, твороге. Загорая на солнце, мы тоже получаем витамин Д.

-Сейчас я предлагаю вам пройти по тропе Здоровья, с полезными продуктами. Посмотрите на столе карточки с продуктами, выберите полезные и повесьте на дерево. (На столе карточки с продуктами, дети выбирают нужные, вешают на дерево).

-Почему на дереве выросла морковь?

-Чем полезно молоко?

-Какой витамин в апельсине?

-Почему выросли орехи?

-Какие овощи и фрукты защищают нас от вредных микробов?

### **«Прогулка по городу»**

Цель: закрепить и систематизировать знания о родном городе, расширять жизненное пространство детей, учить осмысливать окружающий мир. Материалы: фотографии с видами города Лабытнанги, знаковыми местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

### **«Узнай и спой»**

Цель: развивать память, тембровый и динамический слух. Учить узнавать предметы наощупь.

Материал: картинки к детским известным песням; предметы, о которых поются песни (картошка, гармошка, ложка, мамонтёнок, кузнечик, волк, заяц и другие)

Ход игры: 1 вариант: «Узнай и спой песню о картинке»

На столе лежат карточки с картинками. Дети сидят полукругом за столом. Воспитатель на металлофоне играет музыкальную фразу из песни.

Дети должны взять карточку с картинкой к песни, которую проиграл воспитатель, и спеть всем вместе.

2 вариант:

В «Чудесный мешочек» или в «Чудесную коробку» положить предмет, о котором дети знают песню. Например: КАРТОШКА. Ребёнок наощупь узнаёт предмет и поёт: Антошка, Антошка!

Пойдём копать картошку!

**«Что, где, когда»**

Цель: обобщить, систематизировать, закрепить знания детей по нескольким образовательным областям: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие»,

Задачи

**Образовательные:**

1.Продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие игры; соблюдать правила игры; быть сдержанными; уметь отвечать на вопросы и отгадывать загадки.

2.Закреплять знания детей о природном и предметном окружении;

3.Обогащать и активизировать словарь детей словами: интеллектуальная игра, раунд, волчок, сектор, песочные часы, компьютер, сеть интернет,

4.Доставить воспитанникам удовольствие от интеллектуальной игры.

**Развивающие:**

1.Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.

2.Продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение.

3.Побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворённость и др.).

**Воспитательные:**

1.Продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям.

2.Формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.

Материал: волчок со стрелкой; вопросы в конвертах с номерами; чёрный ящик с зеркалом; песочные часы»,

Ход игры:

Условия нашей игры.

На столе ватман с 12 секторами, а посередине - волчок со стрелкой. С каждой команды поочередно выходит один игрок и крутит волчок. Все выполняют задание, на которое укажет стрелка. На выполнение задания даётся от 1 до 3 минут, время фиксируется песочными часами. Каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл.

Здоровье и питание.

Разделы:

### Хлеб

Примерные вопросы

- Из чего пекут хлеб? (Из муки.)
- Назовите времена года, когда сеют зерно. (Весна.)
- Назовите времена года, когда убирают зерно. (Осень.)
- Какие машины убирают хлеб? (Комбайны.)
- Где мелют муку? (На хлебозаводе, мельнице.)
- Где пекут хлеб? (В пекарне, на хлебозаводе.)
- Какие хлебобулочные изделия вы знаете? (Пирожки, булочки, ватрушки, куличи, сушки и др.)

Назовите пословицы со словом «Хлеб».

- Хлеб – наше богатство.
- Будет хлеб – будет и песня.
- С хлебом русский человек – богатырь из века в век.

Закончи пословицу: «Хлеб – всему... голова».

### Фрукты

Примерные вопросы

- Какие фрукты вы знаете? (Яблоки, груши, бананы и др.)
- Соки каких фруктов жёлтого цвета? (Персик, абрикос.)
- Назовите одним словом лимон, апельсин, мандарин (Цитрусовые.)
- Какой фрукт называют так же, как экзотическую птицу? (Киви.)
- Какой фрукт любят обезьяны? (Банан.)
- Какие фруктовые соки вы знаете? (Яблочный, гранатовый и др.)
- Чем полезен лимон? (Богат витамином С, полезен при простуде.)

Вспомните загадку о каком-нибудь фрукте.

Круглое, румяное,

Я расту на ветке.

Любят меня взрослые

И маленькие детки. (Яблоко.)

Синий мундир,

Белая подкладка,

В середине – сладко. (Слива.)

### Овощи

Примерные вопросы

- Назовите овощи-корнеплоды. (Репа, морковь и др.)
- У каких овощей можно употреблять в пищу и верхушки, и корешки? (У свеклы, петрушка и др.)
- Какой овощ может заставить нас плакать? (Лук.)
- Что забыла коза в огороде? (Капусту.)
- Из каких овощей готовится винегрет? (Из моркови, свеклы, капусты, лука, огурцов, картофеля, гороха.)
- Можно ли приготовить из овощей соки? Какие? (Да; морковный, свекольный, тыквенный, томатный.)

- Чем полезна морковь? (Витаминами, которые улучшают зрение.)
- Какие овощи помогут вылечиться от простуды? (Лук, чеснок.)

Отгадайте загадку.

Без окон, без дверей

Полна горница людей. (Огурец.)

### Каши

Примерные вопросы

- Какие каши вы знаете? (Манную, пшённую, кукурузную, овсяную, гречневую и др.)
- Как сделать кашу вкусней? (Добавить сливочное масло, варенье, сухофрукты и др.)
- Какие крупы входят в состав суворовской каши? (Горох, перловка, гречка.)
- Какие каши можно сварить из пшеницы? (Манную, пшённую.)
- Из каких растений, зёрен получают овсяная и пшеничная каши? (Из овса, пшеницы.)
- Какую кашу называют «ассорти»? (Из смеси круп.)

Отгадайте загадки.

В землю тёмную уйду,

К солнцу колосом взойду.

В нём тогда таких, как я,

Будет целая семья. (Зёрнышко.)

Черна, мала крошка.

Соберут, немножко

В воде поварят.

Кто съест – похвалит. (Гречневая каша.)

Назовите поговорки о каше.

Кашу маслом не испортишь.

Щи да каша – пища наша.

Гречневая каша – матушка наша, хлеб ржаной – отец родной.

Каша – сила наша.

### Витамины

Примерные вопросы

- Какое время года даёт нам большой запас витаминов? (Лето, осень.)
- В каких продуктах много кальция? (В молочных продуктах.)
- Какие продукты самые витаминные? (Зелень, фрукты, овощи, ягоды.)
- Какие овощи нужно есть весной, чтобы защитить себя от болезни? (Лук, чеснок.)



- Какая ягода созревает первой? (Клубника.)
- Что бывает, если в организме не хватает витаминов? (Недомогание, различные заболевания.)
- Какие бывают витамины? (А, В, С, D, Е, F, К.)
- В какое время года наш организм нуждается в витаминах? (Всегда, особенно весной и зимой.)

### Молоко и молочные продукты

#### Примерные вопросы

- Какие молочные продукты вы знаете? (Молоко, кефир, сыр, творог и др.)
- У коровы молоко коровье. А у козы? (Козье.)
- Назовите блюда из творога. (Творожники, вареники.)
- Что можно приготовить с помощью молока? (Каши, блины, молочные супы и др.)
- Что вы знаете о молоке? (Богато витаминами, белком, кальцием, укрепляет здоровье.)
- Какими витаминами богато молоко? (А, В, С, Е.)
- Назовите кисломолочные продукты. (Кефир, творог, ряженка и др.)
- Откуда берётся молоко? (Его дают коровы, козы.)

Отгадайте загадку.

Вкусное, белое, парное иль холодное

Всех оно делает сильными, здоровыми. (Молоко.)

### Посуда

#### Примерные вопросы

- Тарелка, чашка, ложка, кастрюля. Назовите, одним словом. (Посуда.)
- Из чего едят суп? (Из тарелок.)
- Какие столовые приборы опасны? (Ножи, вилки.)
- В чём варят еду? (в кастрюле.)
- Как называется посуда, из которой пьют чай? (Чашки, бокалы, стаканы.)
- Как называется столовый прибор, которым разливают суп? (Половник.)
- Чем пользуются после еды? (Салфеткой.)
- В чём готовят жареные блюда? (В сковороде, жаровне, казане.)

Закончите поговорку: «Когда я ем, я... глух и нем».

### Домашние животные

#### Примерные вопросы

- Где живут домашние животные? (Рядом с человеком.)
- Назовите домашних животных. (Коза, корова и др.)
- Любимое блюдо лошадей. (Овёс.)

- Корова, кролик, лошадь, коза, лиса. Кто здесь лишний? (Лиса.)
- Какую пользу приносят корова, коза, овца? (Дают молоко, шерсть.)
- Как «разговаривают» домашние животные? (Подают голос – коровы мычат и др.)
- Назовите детёнышей домашних животных. (Телята, ягнята и др.)
- У каких домашних животных есть копыта? (У коз, коров, лошадей, овец.)
- Кто из домашних животных не умеет плавать? (Кошка, кролик.)

Отгадайте загадку.

Стоит копна посреди двора.

Спереди вилы, сзади метла. (Корова.)

### Дикие животные

Примерные вопросы

- Чем питаются белые медведи? (Рыбой.)
- Кого называют самым быстрым зверем? (Гепарда.)
- Кто из животных слепой? (Крот.)
- Чем похожи слон и морж? (Имеют бивни.)
- Как называются животные, выкармливающие детёнышей молоком? (Млекопитающие.)
- Где живут животные редких видов? (В заповеднике, в природе.)
- Назовите самое высокое животное. (Жираф.)
- Если бурый медведь зимой не спит, как его называют? (Шатун.)
- Кого называют царём зверей? (Льва.)

### Птицы

Примерные вопросы

- Какая птица плохая мама? (Кукушка.)
- Что находится внутри птичьих костей? (Воздух.)
- Назовите самую маленькую птичку. (Колибри.)
- Назовите самую большую птицу. (Страус.)
- Какие птицы выводят птенцов зимой? (Клесты.)
- Назовите самую зоркую птицу. (Ястреб.)
- Как называют птиц, которые улетают на юг? (Перелётные.)

### Насекомые

Примерные вопросы

- Сколько ног у насекомых? (Шесть.)
- Как общаются муравьи? (Усиками.)
- Кто пробует еду ногами? (Бабочка.)
- Где находятся уши у кузнечика? (На ногах.)
- Чем полезны пчёлы? (Делают мёд.)
- Чем питается стрекоза? (Мухами, комарами.)

- Кто плетёт паутину? (Паук.)
- Каких насекомых вы знаете? (Муха. Пчела, кузнечик и др.)
- Назовите оружие шмеля, пчелы, осы. (Жало.)
- Как называются домашние муравьи? (Фараоновы или мелкие рыжие муравьи.)

### Профессии

#### Примерные вопросы

- Где работает учитель? (В школе.)
- Кто это делает: подстригает волосы, делает причёски, моет, сушит волосы? (Парикмахер.)
- Кто фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает? (Продавец.)
- Что делает дворник? (Убирает двор.)
- Исправьте ошибку: учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради. (Учитель проверяет тетради, а парикмахер подстригает.)
- Для человека какой профессии нужны весы, прилавок, товар, кассовый аппарат? (Для продавца.)
- Для человека какой профессии нужны стиральная машина, мыло, утюг? (Для прачки.)
- Что нужно водителю? (Автомобиль, права на вождения автомобиля.)

Продолжите предложение: «Воспитатель утром с детьми... беседует, делает зарядку, проводит занятия».

### Транспорт

#### Примерные вопросы

- Перечислите виды транспорта. (Наземный, подземный, воздушный, водный, подводный.)
- Перечислите виды наземного транспорта. (Железнодорожный, грузовой и т.д.)
- Какой воздушный транспорт вы знаете? (Ракеты, самолёты и т.д.)
- Водный транспорт. Что в него входит? (Корабли, лодки, теплоходы и т.д.)
- Какие машины могут ездить на красный цвет? («Скорая помощь», пожарная, полицейская.)
- Кто такие пешеходы? (Люди, идущие по улицам.)
- Кто такие пассажиры? (Люди, которые едут в транспорте.)
- Что такое «зебра»? (Пешеходный переход.)
- Где должен идти пешеход? (По тротуару.)
- На какой свет едут машины? (На зелёный.)

### Символика государства

#### Примерные вопросы

- Как называется наша планета? (Земля.)

- Что расположено на Земле? (Реки, леса, поля, моря, океаны и т.д.)
- В каком государстве мы живём? (В России.)
- Назовите столицу нашей Родины. (Москва.)
- Назовите город, в котором вы живёте. (Томск.)
- Что представляет собой российский флаг? (Белая, синяя, красная полосы; белая обозначает благородство, долг; синяя – веру, целеустремлённость; красная – мужество, силу.)
- Перечислите символику нашего государства. (Герб, флаг, гимн.)
- Кто президент России? (В.В. Путин.)
- Назовите свой полный домашний адрес.

### **«Подбери правильно»**

Задачи: обучать составлять изображение по образцу, развивать внимание, память, мелкую моторику.

Оборудование: пазлы с изображением мест нашего города, природы  
Ход игры: дети составляют из пазлов (частей) достопримечательности и памятные места города, картинки природы, рассказывают о них.

### **«Не ошибись», «Животные нашего края», «Растения нашего края».**

Цель: Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

### Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Где обитает;
- Чем питается;
- Какие звуки издает;
- Как выглядит;
- Как называются детеныши животного.

### **«Чудо – дерево»**

Цель: Закрепить знания о временах года. Развивать связную речь. Совершенствовать счет, ориентировку в пространстве (*вверху, внизу, справа, слева*)

Развивать у детей творчество, воображение, эстетический вкус, желание придумывать небольшие рассказы о природе.

Оборудование: Данная игра сделана из ковролина на твердой основе. Детали данной игры съёмные, легко переносятся с места на место.

Ход игры: Дети с интересом придумывают сюжеты. У детей появляется желание фантазировать. Эта игра коллективная. Она рассчитана для детей от трёх до семи лет. Для каждого возраста ставится своя задача. Для работы с дидактической игрой изготавливаются картинки-пособия из плотного

картона, вырезаются изображения овощей, фруктов, растений, птиц, виды транспорта, снежинки, одежда, посуда и др. Для прочности каждая картинка ламинируется.

В соответствии со временем года «Чудо-дерево» может быть летним, осенним, зимним и весенним. (Зеленого цвета – весна, лето, жёлтого – осень, белого – зима).

Такое дерево является наглядной иллюстрацией сезонных изменений «дерево времен года». Можно обсудить, почему «Чудо-дерево» было все в снегу, а сейчас набухли почки. Почему осенью листочки желтые? и т. д.

В эту дидактическую игру можно включить, практически все темы, которые осваиваются детьми дошкольного возраста. Это дает большой простор для развития всего комплекса понятий, составляющих речь.

#### **«Откуда хлеб пришёл»**

Цель: Познакомить детей с процессом выращивания хлеба.

Задачи: Дать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол;

Расширить знания у детей о содержании труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе.

Воспитывать у детей бережное отношение и уважение к хлебу и людям, вырастившим его.

Оборудование: карточки с последовательностью сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба

#### Ход игры:

Отгадайте загадку

Отгадать легко и быстро:

Мягкий, пышный и душистый,

Он и черный, он и белый,

А бывает подгорелый. (Хлеб)

Две команды детей раскладывают последовательность сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба.

1 команда - в настоящее время;

2 команда - в старину.

Каждая команда, установив последовательность, представляет свою цепочку другой команде, называя при этом виды сельскохозяйственной техники.

Взрослый перед началом игры может задать вопросы:

-Ребята, скажите, пожалуйста, какие работы выполняют на полях хлеборобы, чтобы вырастить хороший урожай зерна? (Пашут, боронуют, сеют, удобряют, жнут).

- Какие машины помогают хлеборобам? (Трактора, комбайны, грузовые машины).

В завершении игры обязательно должен прозвучать вопрос: Как нужно относиться к хлебу?

### **«Булочная»**

Цель: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»; учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

Игровые правила. Соотнести предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото». Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

Игровые действия. Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

Ход игры. В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, какие они знают магазины, как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова хлеб, молоко). — А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны сказать, где, в каком магазине можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить.

### **«Собери (испеки) булочку»**

«Как получается мука»

Цель: дать представление о процессе изготовления муки из зерен пшеницы и ржи (злаковые культуры выращивают в летнее время; когда колосья созреют, их убирают комбайном; зерна отделяют, очищают, мелют — получается мука: белая из пшеницы — для булок, темная из ржи — для черного хлеба).

Развитие мелкой моторики.

Ход игры: В игровой ситуации участвует Колобок, который хорошо знает, откуда в амбарах появляется мука. Он приносит картины, на которых изображены сцены уборки урожая.

Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.

### **«Автосервис, что лишнее»**

Цель: Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Материал: предметы или картинки с предметами автосервиса и другие.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть карточку с изображенными на ней предметами и сказать, что на ней изображено.

Например: Дрель. Она нужна в автосервисе. Мяч – лишний, это игрушка. Он не нужен в автосервисе. Картинки с необходимыми предметами:

**«Так или не так»**

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции. развивать познавательную активность детей, экологическое мышление и культуру,

развивать любознательность, творческие способности, закрепить знания об окружающей среде,

сформировать ценностное отношение к природе,

воспитать желание охранять природу и помогать ей,

систематизировать и углубить знания учащихся по темам “Растения” и “Животные”

Оборудование: наборы карточек с заданиями, подбор загадок, жетоны-фишки в виде различных рыбок, зверей, цветов.

Ход игры: Нам предстоит выяснить, насколько хорошо вы знаете растительный и животный мир нашего города и Округа. В игре победит та команда, участники которой действительно хорошо знают природу, умеют правильно вести себя, готовы ее оберегать

Правила игры: Дети делятся на две команды.

Команды выполняют задания конкурсов, получают определенное количество фишек за правильные ответы. Команда, победившая в очередном конкурсе, получает право выбора следующего конкурса. Побеждает команда, выигравшая большее количество конкурсов.

Конкурс: «Погода»

Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Воспитатель: Снег зимой бывает. Ребёнок отвечает: *Так бывает!* Мороз летом бывает. Ребёнок: *Не так!*

Иней летом не бывает. *Так!*

Капель летом не бывает. *Так!*

Другие вопросы ставятся аналогично.

Конкурс “Растения”

1. Брусника имеет багряный цвет, за что и получило свое название. *Так!* (брусника, на старославянском языке слово "брусн" означало багряный цвет);

2. Голубику называют "северным виноградом" *Так!*

3. Морошка – это такое маленькое насекомое. *Не так!*

4. Черника получила своё название по цвету своих плодов. *Так!*

5. Одуванчик сначала белый, потом – жёлтый. *Не так!*

6. Это растение называют жгучим, ранней весной оно спасало крестьян от голода. *Так!*

7. Клюкву называют лежебокой, царицей болот. *Так!*

8. Из крапивы варят суп. *Так!*

9. У ёлки мягкие иголки, которые оно осенью сбрасывает. *Не так!*

### Конкурс «Животные»

Вспомните, как «разговаривают» следующие птицы и звери:

- голубь воркует? - Так!
- утка чирикает? - Не так!
- воробей крикает? - Не так!
- лиса лает? - Так!
- медведь ревет? - Так!

## **Игры экологической направленности**

### **«Невидимые нити в лесу»**

Цель: учить детей связывать между собой все объекты живой и неживой природы.

Оборудование: предметные картинки с живой и неживой природой.

Ход игры:

Невидимые нити связывают между собой все объекты живой (например животные, растения, грибы, бактерии, микроорганизмы ) и неживой (например вода, солнце, луна, камни, воздух) природы.

Примеры невидимых нитей разбирают, что бы понять взаимосвязь объектов в природе. Например, какую пользу приносят растения животным или солнце растениям, для чего нужны все объекты, какую пользу или вред они приносят друг другу.

Пример невидимых нитей: растения-животные.

Взаимосвязь: растения для животных пища, укрытие, а животные разносят семена растений, уничтожают вредителей.

В осеннем лесу есть такой пример невидимых нитей взаимодействия живой и неживой природы: солнце ниже, значит короче день и прохладнее - животных и насекомых становится меньше, так как становится меньше корма, некоторые животные заготавливают корм на зиму, другие впадают в спячку.

### **«Цепочка питания»**

Цель игры: Познакомить детей с пищевой цепочкой в мире растений и животных. Рассказать детям кто кем питается. Учить строить пищевые цепочки, начиная с растений, которым жизнь даёт солнце, воздух и вода. Продолжать пищевой ряд насекомыми, пресмыкающимися, мелкими животными, переходя к более крупным млекопитающим.

Правила игры: Перед детьми раскладывается солнышко, как первое звено в цепочке питания. Предлагается детям собрать на лучик (цветной шнурок) цепочку из картинок, изображающих объекты живой природы, в той последовательности, в которой отражено кто, кем питается.

Оборудование: Распечатать из интернета или нарисовать картинки животных, насекомых, птиц, растений из которых дети будут выстраивать цепочки. Картинки лучше наклеить на картон, предварительно подогнав их к одному размеру. Чтобы карточки лучше сохранились, можно их



заламинировать, или обклеить плёнкой или скотчем. Дыроколом сделать два отверстия для шнуровки. Вот все элементы готовы.

Ход игры: В старшем возрасте дети уже многое знают о природных явлениях, о мире растений, о жизни животных, птиц, насекомых; об их образе жизни, повадках, особенностях питания. На основе этих знаний дети смогут выстраивать простые цепочки. Самые простые - это пищевые цепочки. Кто кем или чем питается? Сначала необходимо пополнить копилку знаний через чтение научной, художественной литературы, книг детской энциклопедии; через экскурсии в природу, через наблюдения, просмотры видеофильмов, сказок, мультфильмов. Затем потренировать детей в умении строить простейшие цепочки из 3х-4х звеньев на тему: кто кем питается?

Например: На огороде растёт капуста, морковка. Заяц питается этими овощами. Кто питается зайцем? Лисица! Кто может поймать и съесть лисицу? Коршун, ястреб, другая хищная птица. Такие цепочки можно выстраивать с различными природными объектами.

Например: Комар - Лягушка - Цапля - Лиса.

Чтобы научить детей мыслить, можно превратить урок в игру при помощи этой экологической игры.

Сначала необходимо сделать из картона или выпилить из фанеры солнышко, как источник жизни всего сущего на земле. Привязать через дырочки шнурки - лучики. Каждый лучик отдельная экологическая цепочка.

**«Угадай, что спрятано»**

Цель: Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, животных, расширять словарный запас.

Оборудование: Коробка, фигурки животных, картинки с растениями, камушки, ракушки, палочки, коряги (предметы природы).

Ход игры: Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет какой-то предмет в коробку. Дети открывают глаза. Воспитатель описывает его и спрашивает: «Кто с нами захотел поиграть в прятки?» Дети отгадывают. Тот, кто отгадал, продолжает игру, прячет и описывает.

**«Укрась сад, лес, луг»**

Цель: Систематизировать знания детей о растительном мире.

Оборудование: картинки с изображением цветов, деревьев. Изображениями сада, леса, луга.

Ход игры: У воспитателя картинки с изображением цветов, деревьев.

а у детей - с изображениями сада, леса, луга. Воспитатель показывает картинку с изображением растения. Ребёнок должен определить, где оно растёт, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**«Какая она, природа?»**

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Ход игры: Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.

Осенью – то же самое.

Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.

Весной - см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

## **2 вариант:**

Цель: выделить различия в природных и не природных объектах, а так же их связь и взаимодействие, показать детям роль человека в преобразении природы.

Оборудование: Используется набор карточек или открыток с изображением природных объектов, созданных руками человека.

Ход игры: Дети должны выбрать изображения природных объектов из общего числа карточек, после чего воспитатель проводит беседу:

-Чем отличаются объекты природы от всего, что нас окружает?

-Что использует человек для создания не природных объектов?

-Как вы считаете, можно ли предметы, созданные руками человека, назвать природными?

Поэтому же принципу можно сыграть в «живое – неживое», используя набор карточек с изображением живых и неживых объектов природы и вопросы беседы.

## **«Заморочки из бочки»**

Цель: закрепить экологические знания детей.

Оборудование: Мешок с бочонками с номерами. Задания с вопросами.

Ход игры: Дети достают из мешочка бочонки с номерами, в соответствии с которыми воспитатель задает вопрос. Вопросы могут быть по разным темам.

Например:

1) 1. В какой сказке С. Я. Маршак заставил цвести подснежники в январе? («Двенадцать месяцев»)

2. Какой цветок носит название дамской обуви? (Венерин башмачок).

3 Любимые цветы гусей (Гусиные лапки)

4. Какой цветок считают последней улыбкой осени? (Астру)

5. Название какого цветка, связано со звоном? (Колокольчик.)

6 Какой цветок является символом самовлюбленности? (Нарцисс)

7. Какой сказочный персонаж родился в цветке? (Дюймовочка)

8. Какой цветок, судя по названию, обладает хорошей памятью? (Незабудка)

## 2) Закончи пословицу (Примерный перечень пословиц)

- Первый цветок ломает .....ледок.
- Весна красна цветами, а осень .....плодами.
- Где цветок, там .....медок.
- Цветы, что дети, уход .....любят.
- Аленький цветок бросается в ..... глазок.
- На хороший цветок летит .....мотылек.
- Пчелы рады цветку, люди - .....лету.
- На цвет и пчелки ....летят.
- Кто найдет в цветках лишний лепесток .....счастью.
- Цветы что дети, уход ...любят
- У каждого цветка свой ....запах

Можно провести соревновательного характера, поделив детей на 2-3 команды.

Дается оценка деятельности команд.

### «Что лишнее»

Цель игры: Развитие мышления и внимания дошкольников.

Развивать умение детей классифицировать предметы по одному признаку.

Оборудование: набор дидактических карточек Ход игры:

Ход игры: Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Например, представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок должен выделить лишнее животное-собаку. Остальных должен классифицировать как домашних птиц.

Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» в распечатанном виде, можно создать электронную презентацию. Эта игра, составленная из аналогичных заданий, но её намного удобнее использовать при работе с группой дошкольников при наличии необходимого оборудования (компьютер, интерактивная доска

Также можно использовать словесную игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, 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, мотылёк, шмель, воробей.

### **Игры – заводилки**

Познавательное развитие - дело серьезное, а у детей основной вид деятельности - игра. Поэтому в выражении «играть нельзя, скучать» дети и взрослые по-разному делают паузу или ставят запятую. В книге, Т.А. Кислинской «Игры- заводилки», предлагается примеряющая в этом отношении взрослых и детей подборка новых игр, имеющих две цели: обучающую, которую преследует взрослый, и игровую, ради которой действует ребенок. Эти две цели дополняют друг друга и обеспечивают усвоение программного материала.

**Что это за игры?** Содержание книги способствует реализации образовательной области «Познание» и включает два блока: игры, способствующие формированию целостной картины мира, и игры по сенсорному воспитанию и развитию моторики рук. Эти игры авторы назвали игры – заводилки, так как они представляют собой новый подход в преподнесении обучающего и развивающего материала - через стихотворение. Оно легко запоминается ребенком и позволяет ему получить собственный опыт.

**Для кого нужны эти игры?** Игры – заводилки – средство обучения, поэтому они могут быть использованы при усвоении программного материала и проводиться на занятиях, как воспитателем, так и учителем – логопедом, быть элементом музыкальных занятий. А также могут выступать как самостоятельный вид деятельности. Игры легки для проведения в домашних условиях родителями. Дома, в дороге, в поликлинике они займут ребенка и помогут провести свободное время с пользой.

**Методика проведения игр.** Успешному проведению игры способствует доброжелательность взрослого, который положительно настраивает ребенка на сотрудничество. Результативность использования игр повышается, если соблюдать последовательность в подборе игр и следовать принципам доступности. Игры, представленные в разных разделах, следует проводить параллельно. Игры внутри раздела можно проводить как по порядку, так и выборочно, исходя из развития отдельного ребенка. Организуя каждую игру, взрослый сначала проговаривает слова стихотворения и выполняет движения игры одновременно с ребенком. По мере усвоения движений взрослый только задает вопросы или дает игровые задания, а ребенок выполняет движения и проговаривает слова самостоятельно. В играх также предлагаются рекомендации к их проведению, усложнения, варианты, которые помогут поддерживать интерес детей и обеспечат их познавательное развитие

### **«Коза»**

Цель: продолжать закреплять представления о домашних животных, особенностях их питания»; развивать тактильно-двигательное восприятие.

#### Ход игры:

И.п: указательный палец и мизинец выпрямлены (рожки козочки), а средний и безымянный прижаты к ладони большим пальцем (голова козы). Перед игроками лежат листы бумаги или газеты. Речь взрослого: «Хоть коза невелика - Велики ее рога» Речь ребенка: «Принесем ей сладкой травки-молока возьмем добавки». Действия: Имитировать козу. Разорвать газету на много полосок (траву).

Рекомендации к проведению Для освоения детьми умения аккуратно разрывать бумагу на части различного размера и формы необходимо усложнять задания постепенно: травка получится, если рвать листы бумаги на много длинных полосок; листочки - оторванные от бумаги небольшие куски.

### **«Гуси»**

Цель: формировать умение выполнять чередование цветов по образцу, ориентироваться на цвет, величину и форму как на значимый знак; - обогащать тактильную чувствительность рук через совершенствование мелкой моторики в действиях с пуговицами или бусинами.

#### Ход игры:

И.п.: на столе перед каждым ребенком лежат проволока и несколько пар пуговиц (бусин). Пуговицы, объединенные в пару, должны быть одинаковыми. Речь взрослого: «Гуси следуют гуськом, друг за другом следком». Речь ребенка: «Так и осенью летят к южным странам точно в ряд». Действия: Ведущий по одной пуговице из каждой пары и нанизывает в произвольном порядке – получается вереница гусей. Оставшиеся пуговицы нанизывает на свою проволоку игрок точно в таком же порядке.

Эти игры можно найти в книге Т.А. Кислинской «Игры- заводилки»

Игра «Курочка», Игра «Утка», Игра «Волк», Игра «Олень», Игра «Мышка»,

Игра «Северный олень», Игра «Белая куропатка», Игра «Жираф», Игра «Зебра», Игра «Грач», Игра «Добрый дятел»

## **Игры и эксперименты с водой**

### **«Самодельный водопад»**

Цель: Развитие моторики рук.

Содержание: Для этой игры вам пригодятся любые игрушки, с помощью которых можно переливать воду: лейка, маленькая мисочка, небольшой кувшинчик или простой пластиковый стакан. Малыш набирает воду в емкость и, выливая ее, создает шумный водопад с брызгами. Обратите внимание крохи, что чем выше водопад, тем громче он "шумит". А если воду подкрасить, то водопад получится разноцветным.

### **«Попади в цель»**

Цель: Подбрасывать вверх мяч и ловить. Вырабатывать меткость. Дать понятие о расстоянии «ближе» и «дальше».

Содержание.

Небольшая группа детей стоит или сидит полукругом на расстоянии 2, 5 метра от таза с водой. Воспитатель предлагает ребенку взять мяч из корзины, указывает, как встать на расстоянии 1 метр от таза, предлагает бросить в него мяч. Если мячик не попал в цель, предлагает бросить еще раз, но встать ближе.

После 3-х мячей ребенок должен собрать их, положить в корзину и сесть на место.

### **«Выжми мочалку»**

Необходимый инвентарь: две ёмкости, поролоновая губка.

Одну ёмкость заполните водой. Покажите ребёнку, как с помощью губки можно переносить воду из одной посуды в другую. Предложите попробовать самому сделать тоже самое.

Игра развивает мелкую моторику.

### **«Бумажные кораблики».**

Запускание в тазу корабликов, изготовленных детьми в технике «Оригами».

### **«В час по чайной ложке»**

Переливание воды из одного сосуда в другой с помощью чайных ложек или других маленьких сосудов. Тренировать умение измерять объем условными мерками.

### **«Шарики в воде»**

В такой игре – эксперименте тренируется мелкая моторика. Необходимый инвентарь: две глубоких тарелки или два небольших тазика, несколько теннисных шариков, ситечко с ручкой, салфетка или губка.

Поставьте на стол две глубоких тарелки, одну из которых наполните водой и опустите в неё шарики. Ребёнок с помощью ситечка достаёт шарики из тарелки с водой и перекладывает в пустую тарелку. В процессе эксперимента он замечает, что вода проливается в дырки ситечка, и что пластмассовые шарики не тонут в воде.

### **«Волшебное свойство воды».**

Необходимый инвентарь: резиновая перчатка, надувной шарик, шарик, кувшин с водой, бутылка, губка. Ребёнок в ходе эксперимента получает знание о том, что вода принимает форму заполняемого предмета.

### **«Разлить поровну».**

Необходимый инвентарь: три прозрачных стакана, кувшин или чайник с водой, салфетка. Ребёнок должен разливать воду из кувшина поровну во все три стакана. Когда стаканчики наполнены, вы проверяете результат.

Работу можно повторить, вылив воду из стаканчиков обратно в кувшин.

### **«Кто дальше выстрелит».**

Стрельба водой из брызгалок (одноразовый шприцов, водяных пистолетов) в неподвижную цель – например, дерево. Развивать меткость, аккуратность при обращении с водой.

Полив песочницы издали из одноразовых шприцов. Развивать меткость.

### **«Шланг».**

Полив цветов через трубу – наливание воды из бутылки в трубу, направленную в сторону растения. Расширять представления детей об окружающем.

### **«Разноцветные соломинки».**

Показать, как забурлит вода, если дуть в нее через одноразовую соломинку.

### **«Маленькие трубы»**

Проливание воды через соломинку для коктейля с помощью одноразового шприца без иглы.

### **«Укольчики»**

Показать как делаются уколы с помощью игрушечного шприца без иглы и «человечка» из губки: набрать воды в шприц, колоть правильным движением, медленно «вводить лекарство». Расширять представления детей об окружающем: о профессии врача, выработка правильного представления о месте и способе инъекции.

## **Экспериментирование**

### **ОПЫТ №1**

#### **«СОЛНЕЧНЫЕ ЗАЙЧИКИ»**

Цель: познакомить с происхождением солнечных зайчиков, их движением, предметами, от которых они отражаются; развивать смекалку, любознательность.

Материал: зеркало, баночка с водой, пластина из нержавеющей стали.

Ход:

Рыхлый снег темнее в марте, Тают льдинки на окне

Зайчик бегаёт по парте, и по карте на стене.

Поиграем с зеркалом? Зеркало и другие блестящие предметы отражают солнечные лучи. Сейчас мы в этом убедимся.

Дети ловят зеркалом луч солнца и направляют его отражение в любую сторону. Что происходит? (зеркало отражает солнечные лучи, меняя его наклон можно играть).

Дети берут баночку с водой, «ловят» солнечные лучи (вода их отражает), если слегка пошевелить рукой – поверхность воды приходит в движение, «зайчики» начинают прыгать.

Дети берут пластину из нержавеющей стали и повторяют эксперимент.

Вывод: все блестящие предметы отражают свет и солнечные лучи.

### **ОПЫТ №2**

#### **«ИГРА В ПРЯТКИ»**

Цель: продолжать знакомить со свойствами воды; развивать наблюдательность, смекалку, усидчивость.

Материал: две пластины из оргстекла, пипетка, стаканчики с прозрачной и цветной водой.

Ход:

Раз, два, три, четыре, пять!

Будем капельку искать

Из пипетки появилась

На стекле растворилась...

Из пипетки на сухое стекло нанести каплю воды. Почему она не растекается? (мешает сухая поверхность пластины)

Дети наклоняют пластину. Что происходит? (капля медленно течёт)

Смочить поверхность пластины, капнуть на неё из пипетки прозрачной водой. Что происходит? (она «растворится» на влажной поверхности и станет незаметной)

На влажную поверхность пластины из пипетки нанести каплю цветной воды. Что произойдёт? (цветная вода растворится в прозрачной воде)

Вывод: при попадании прозрачной капли в воду она исчезает; каплю цветной воды на влажном стекле видно.

### **ОПЫТ №3**

#### **«ПРЯТКИ»**

Цель: углублять знание свойств и качеств воды; развивать любознательность, закреплять знание правил безопасности при обращении со стеклянными предметами.

Материал: две баночки с водой (первая – с прозрачной, вторая – с подкрашенной водой), камешки, салфетка из ткани.

Ход:

Что вы видите в баночках?

Какого цвета вода?

Хотите поиграть с камешками в прятки?

В баночку с прозрачной водой дети опускают камешек, наблюдают за ним (он тяжёлый, опустился на дно).

Почему камешек видно? (вода прозрачная)

Дети опускают камешек в подкрашенную воду. Что происходит? (камешка не видно – вода подкрашена, не прозрачная).

Вывод: в прозрачной воде предметы хорошо видны; в непрозрачной – не видны.

### **ОПЫТ №4**

#### **«ПРОЗРАЧНАЯ ВОДА МОЖЕТ СТАТЬ МУТНОЙ»**

Налить в стакан чистую воду, бросить в него предмет. Его видно? Хорошо видно? Почему? (Вода прозрачная.) Что лежит в стакане? В другой стакан с чистой водой добавить немного муки, размешать, опустить предмет. Видно? Почему? (Вода мутная, непрозрачная.) Видно то, что лежит в стакане? Посмотрите на аквариум. Какая вода в нём: мутная или прозрачная?



(Прозрачная.) Рыбкам всё хорошо видно? Смотрите, мы сыпем корм, рыбкам его хорошо видно, они быстро подплывают и кушают. Если бы вода была мутной, может быть, рыбки остались голодными. Почему? (В мутной воде плохо видно корм.)

Вывод: О чём вы сегодня узнали? Какой может стать прозрачная вода? (Мутной.) В какой воде плохо видны предметы? (В мутной воде.) Дать представление, что прозрачная вода станет мутной, если бросить в нее песок или землю, а постояв, отстоится и станет на вид прозрачной, подвести детей к выводу, что прозрачная на вид вода может быть грязной и непригодной для питья. Рассказать, что для очистки воды используется кипячение или фильтры.

### **ОПЫТ №5**

#### **«ТЁПЛАЯ И ХОЛОДНАЯ ВОДА».**

Цель: уточнить представления детей о том, что вода бывает разной температуры – холодной и горячей; это можно узнать, если потрогать воду руками, в любой воде мыло мылится: вода и мыло смывают грязь.

Материал: мыло, вода: холодная, горячая в тазах, тряпка.

Ход:

Воспитатель предлагает детям намылить руки сухим мылом и без воды. Затем предлагает намочить руки и мыло в тазу с холодной водой. Уточняет: вода холодная, прозрачная, в ней мылится мыло, после мытья рук вода становится непрозрачной, грязной.

Затем предлагает сполоснуть руки в тазу с горячей водой.

Делают вывод: вода – добрый помощник человека.

### **ОПЫТ № 6**

#### **«КОГДА ЛЬЁТСЯ, КОГДА КАПАЕТ»**

Цель: продолжать знакомить со свойствами воды; развивать наблюдательность; закреплять знание правил безопасности при обращении с предметами из стекла.

Материал: пипетка, две мензурки, полиэтиленовый пакет, губка, розетка.

Ход:

Воспитатель предлагает ребятам поиграть с водой.

Воспитатель делает отверстие в пакетике с водой. Дети поднимают его над розеткой. Что происходит? (вода капает, ударяясь о поверхность воды, капельки издадут звуки).

Накапать несколько капель из пипетки. Когда вода быстрее капает: из пипетки или пакета? Почему?

Дети из одной мензурки переливают воду в другую. Наблюдают, когда быстрее вода наливается – когда капает или когда льётся?

Дети погружают губку в мензурку с водой, вынимают её. Что происходит? (вода сначала вытекает, затем капает)

### **ОПЫТ №7**

#### **«В КАКУЮ БУТЫЛКУ БЫСТРЕЕ НАЛЬЁТСЯ ВОДА?»**

Цель: продолжать знакомить со свойствами воды, предметами разной величины, развивать смекалку, учить соблюдать правила безопасности при обращении со стеклянными предметами.

Материал: ванночка с водой, две бутылки разного размера – с узким и широким горлышком, салфетка из ткани.

Ход:

В –ль: Какую песенку поет вода?

Дети: Буль, буль, буль.

В – ль: Послушаем сразу две песенки: какая из них лучше?

Дети сравнивают бутылки по величине: рассматривают форму горлышка у каждой из них; погружают в воду бутылку с широким горлышком, глядя на часы отмечают, за какое время она наполнится водой; погружают в воду бутылку с узким горлышком, отмечают, за сколько минут она наполнится.

Выяснить, из какой бутылки быстрее выльется вода: из большой или маленькой? Почему?

Дети погружают в воду сразу две бутылки. Что происходит? (вода в бутылки набирается неравномерно)

### **ОПЫТ № 8**

«Фильтр». Необходимый инвентарь: бутылка для воды, салфетка – фильтр, два пустых стакана, стакан с проточной водой.

На прогулке наберите воду из реки. Дома проведите эксперимент.

Налейте воду из бутылки в один из пустых стаканов, рядом поставьте стакан с проточной водой. Пусть ребёнок сравнит цвет воды в обоих стаканах.

Затем с помощью салфетки – фильтра очистите воду в стакане с речной водой. Снова сравните. Если одного фильтрования оказалось недостаточно, повторите процедуру. Удастся ли вам добиться очищения речной воды?

Параллельно поговорите с ребёнком о проблемах загрязнения окружающей среды.

Очищенную воду можно «вернуть реке». В конце опыта скажите ребёнку, что благодаря его усилиям речка выздоровела.

Объясните, что есть такие большие, специальные фильтры, при помощи которых люди очищают грязную воду, текущую в реках с заводов. Пусть вспомнит, как крокодил Гена в мультфильме закрывал собой отверстие в трубе, из которого текла грязная заводская вода. А если это отверстие закрыть фильтром, который очистит грязную воду, река не будет загрязняться

## Список литературы

1. 100 игр для детей. - М.: Эксмо, 2009. - 128 с.
2. 150 тестов, игр, упражнений для подготовки детей к школе / ред. Е.А. Белый. - М.: АСТ, 2002. - 126 с.
3. 20 лексических тем. Пальчиковые игры, упражнения, загадки, потешки. Для детей 2-3 лет. - М.: Каро, 2009. - 498 с.
4. 29 лексических тем. Пальчиковые игры. Упражнения. Загадки. Для детей 4-5 лет. - М.: Каро, 2009. - 925 с.
5. 33 лексические темы. Пальчиковые игры, упражнения, загадки для детей 6-7 лет. - М.: Каро, 2009. - 128 с.
6. 365 лучших развивающих игр для детей на отдыхе и дома. - М.: АСТ, АСТ Москва, Харвест, 2009. - 640 с.
7. Гришечкина, Н.В. 150 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет. Развитие познавательных способностей, мелкой моторики, чувства ритма, координации движений / Н.В. Гришечкина, В.А. Козюлина, О.П. Матюшкина. - М.: Ярославль: Академия развития, 2009. - 192 с.
8. Дедулевич Н, М. Играй - не зевай. Подвижные игры с дошкольниками / М. Н. Дедулевич. - М.: Просвещение, 2007. - 992 с.
9. Дмитриева В. 365 развивающих игр и упражнений для детей / Дмитриева, Валентина. - М.: Астрель, 2008. - 256 с.
10. Играем, развиваемся, растем. Дидактические игры для детей дошкольного возраста. - М.: Детство-Пресс, 2010. - 368 с.
11. Играют взрослые и дети. Из опыта работы дошкольных образовательных учреждений России. - М.: Линка-Пресс, 2006. - 208 с.
12. Играют на улице дети. - М.: Детская литература, 1973. - 240 с.
13. Кузнецова, А. 205 развивающих игр для детей 3-7 лет / А. Кузнецова. - М.: Дом. XXI век, Рипол Классик, 2006. - 192 с.
14. Николаева О. Занимательные игры для детей на свежем воздухе / Ольга Николаева. - М.: Феникс, 2008. - 240 с.