

*Картоотека
игр для детей
старшего
дошкольного
возраста*

Подвижные игры



«Мы весёлые ребята»

Цель: учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится Ловишка. Игроки хором произносят:

«Мы весёлые ребята,
Любим бегать и скакать,
Ну, попробуй нас догнать.
Раз, два, три, лови!»

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. Тот, кого Ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку.

2 вариант.

Дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными видами бега.

«Карусель»

Цель: учить детей ходить и бегать с ускорением и замедлением темпа по кругу в соответствии с текстом. Развивать умение двигаться по кругу по часовой стрелке и в противоположном направлении.

Ход игры:

Дети образуют круг, держась за шнур, правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым текстом:

«Еле, еле, еле, еле,
завертелись карусели,
а потом кругом, кругом,
всё бегом, бегом, бегом!»

после того как дети пробегут 2-3 круга, воспитатель останавливает их и подаёт сигнал к изменению направления движения. Игроки поворачиваются кругом и перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит;

«Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра!»

Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут на землю шнур и расходятся по всей площадке.

«Ловишки - перебежки»

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увёртыванием, формировать умение действовать по сигналу. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры:

Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне также проведена черта. Сбоку стоит Ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!»-дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. После 2-3 перебежек ловишку выбирают из самых ловких и быстрых детей, которые небыли пойманы.

2 вариант.

Дети перебегают разными видами бега.

«Караси и щука»

Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем нибудь з играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

2 вариант

караси плавают не только в кругу но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

«Бездомный заяц»

Цель: учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

Ход игры:

Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

2 вариант.

Дети образуют круг взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы.

3 вариант

Дети стоят в кругах нарисованных на земле по сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником.

«Гуси - лебеди»

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, **быстроту**.

Ход игры:

На одном краю зала обозначается дом в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

Пастух: гуси, гуси!

Гуси: останавливаются и отвечают хором: га-га-га.

Пастух: есть хотите!

Гуси: да, да, да!

Пастух: так летите же домой.

Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет.

Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси расправив крылья летят через луг домой, а волк выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.

«Коршун и наседка»

Цель: учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

Ход игры:

В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

2 вариант.

Если детей много можно играть двумя группами.

«Краски»

Цель: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры:

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

«Мяч водящему»

Цель: учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочередно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

2 вариант.

Мяч водящий бросает не по порядку, а в разноряд, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

«С кочки на кочку»

Цель: учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

Ход игры:

На земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки (плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками. стараясь перебраться на берег. Тот кто оступился, остаётся в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

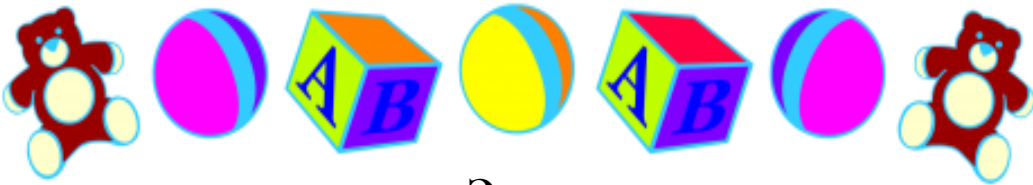
2 вариант.

Соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото».



Малоподвижные игры



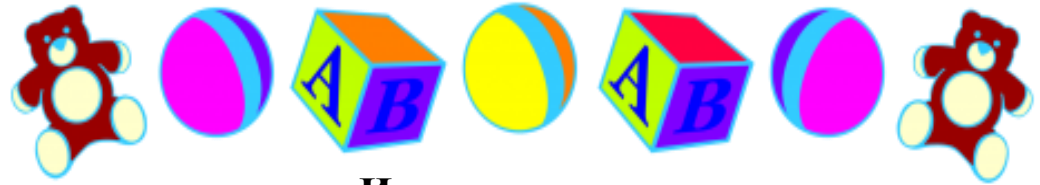
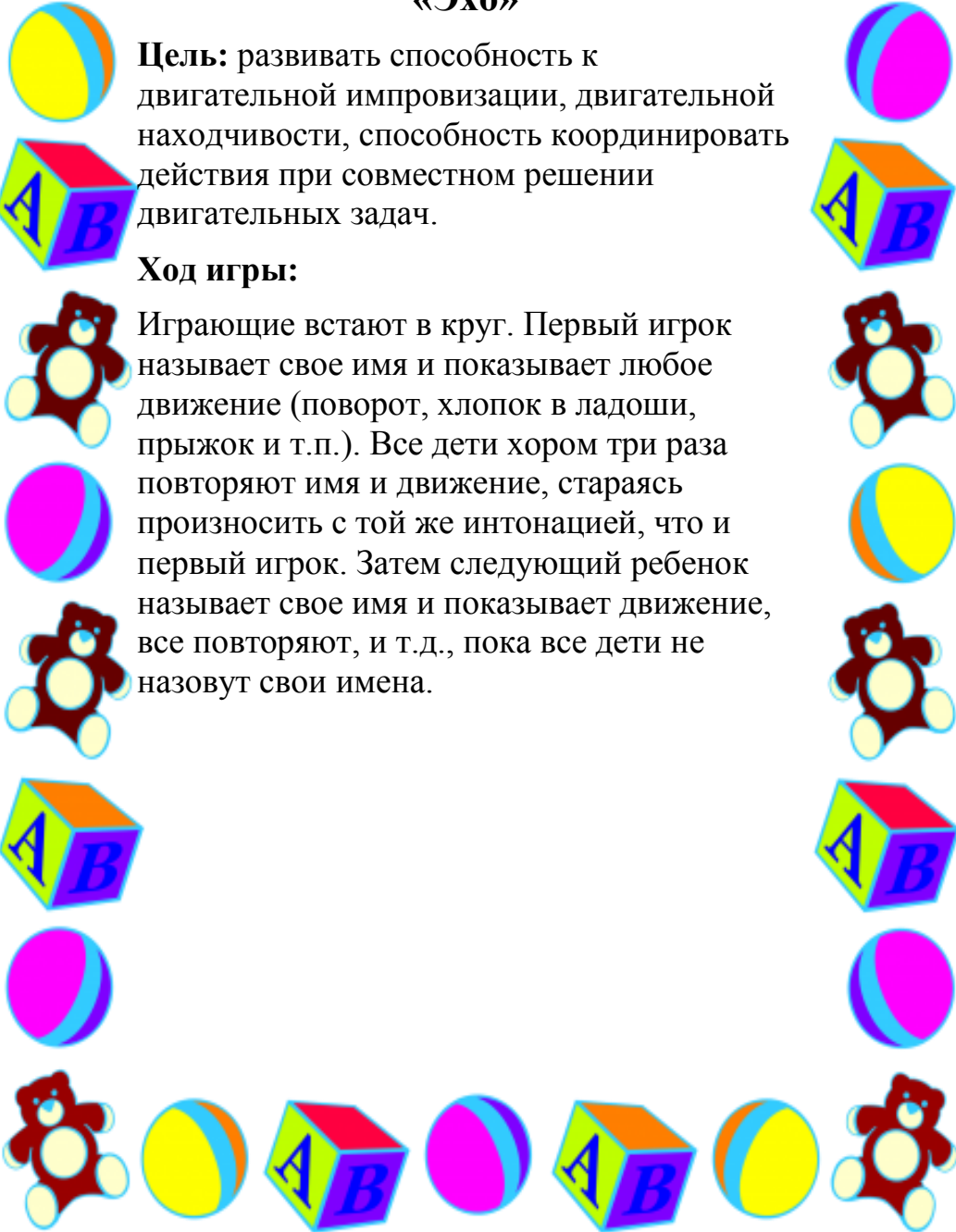


«Эхо»

Цель: развивать способность к двигательной импровизации, двигательной находчивости, способность координировать действия при совместном решении двигательных задач.

Ход игры:

Играющие встают в круг. Первый игрок называет свое имя и показывает любое движение (поворот, хлопок в ладоши, прыжок и т.п.). Все дети хором три раза повторяют имя и движение, стараясь произносить с той же интонацией, что и первый игрок. Затем следующий ребенок называет свое имя и показывает движение, все повторяют, и т.д., пока все дети не назовут свои имена.



«Иголка и нитка»

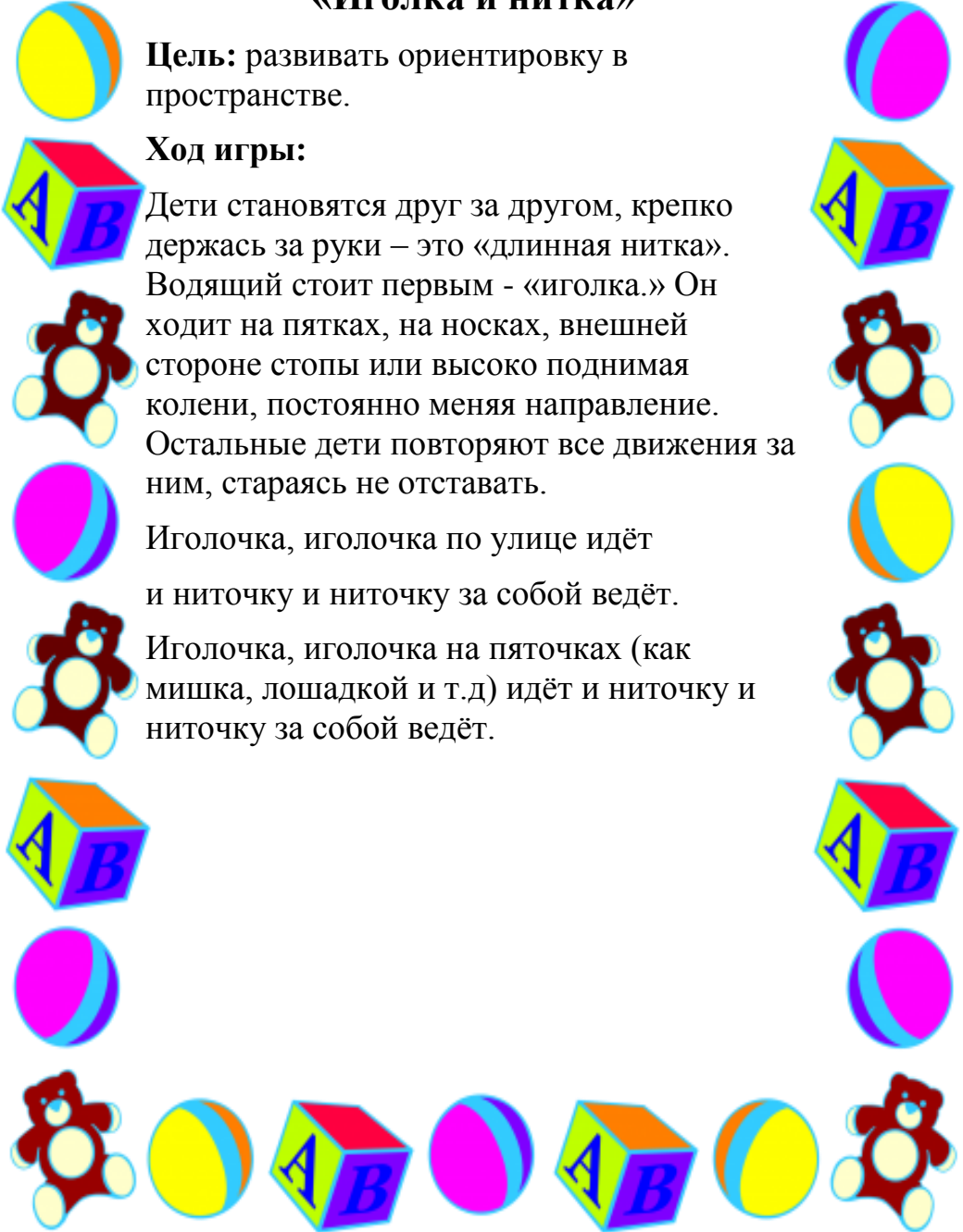
Цель: развивать ориентировку в пространстве.

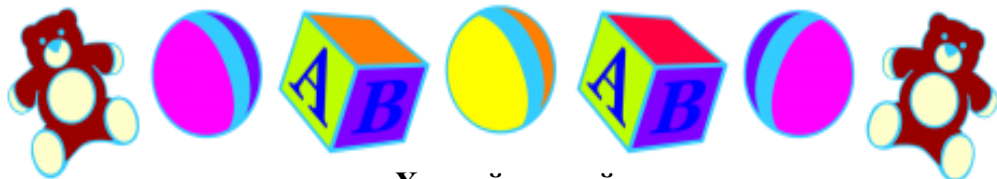
Ход игры:

Дети становятся друг за другом, крепко держась за руки – это «длинная нитка». Водящий стоит первым - «иголка.» Он ходит на пятках, на носках, внешней стороне стопы или высоко поднимая колени, постоянно меняя направление. Остальные дети повторяют все движения за ним, стараясь не отставать.

Иголочка, иголочка по улице идёт и ниточку и ниточку за собой ведёт.

Иголочка, иголочка на пяточках (как мишка, лошадкой и т.д) идёт и ниточку и ниточку за собой ведёт.





Хлопай - топай

Цель: Развивать у детей внимательность.

Ход игры:

Дети стоят или сидят в кругу. Педагог задает вопросы, а дети отвечают хлопками или притопами.

Если наш совет хороший,
Вы похлопайте в ладоши.
На неправильный совет
Вы потопайте - нет, нет!

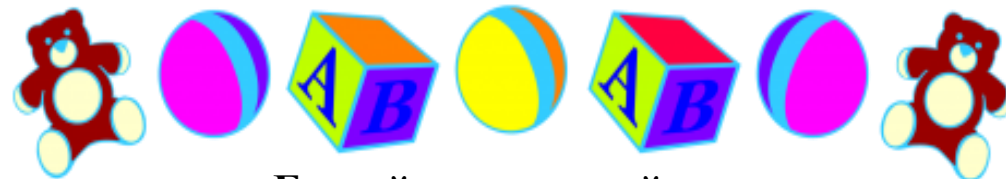
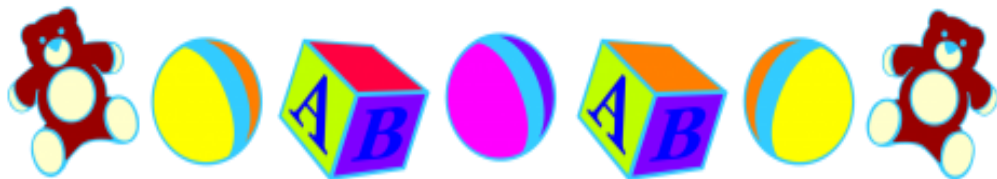
Постоянно нужно есть,

Для здоровья важно:
Фрукты, овощи, омлет,
Творог, простоквашу, (дети хлопают)

Не грызите лист капустный,
Он совсем, совсем невкусный.
Лучше ешьте шоколад,
Вафли, сахар, мармелад, (топают - нет, нет)

Зубы вы почистили.

И, идите спать.
Захватите булочку
Сладкую в кровать (топают - нет, нет)

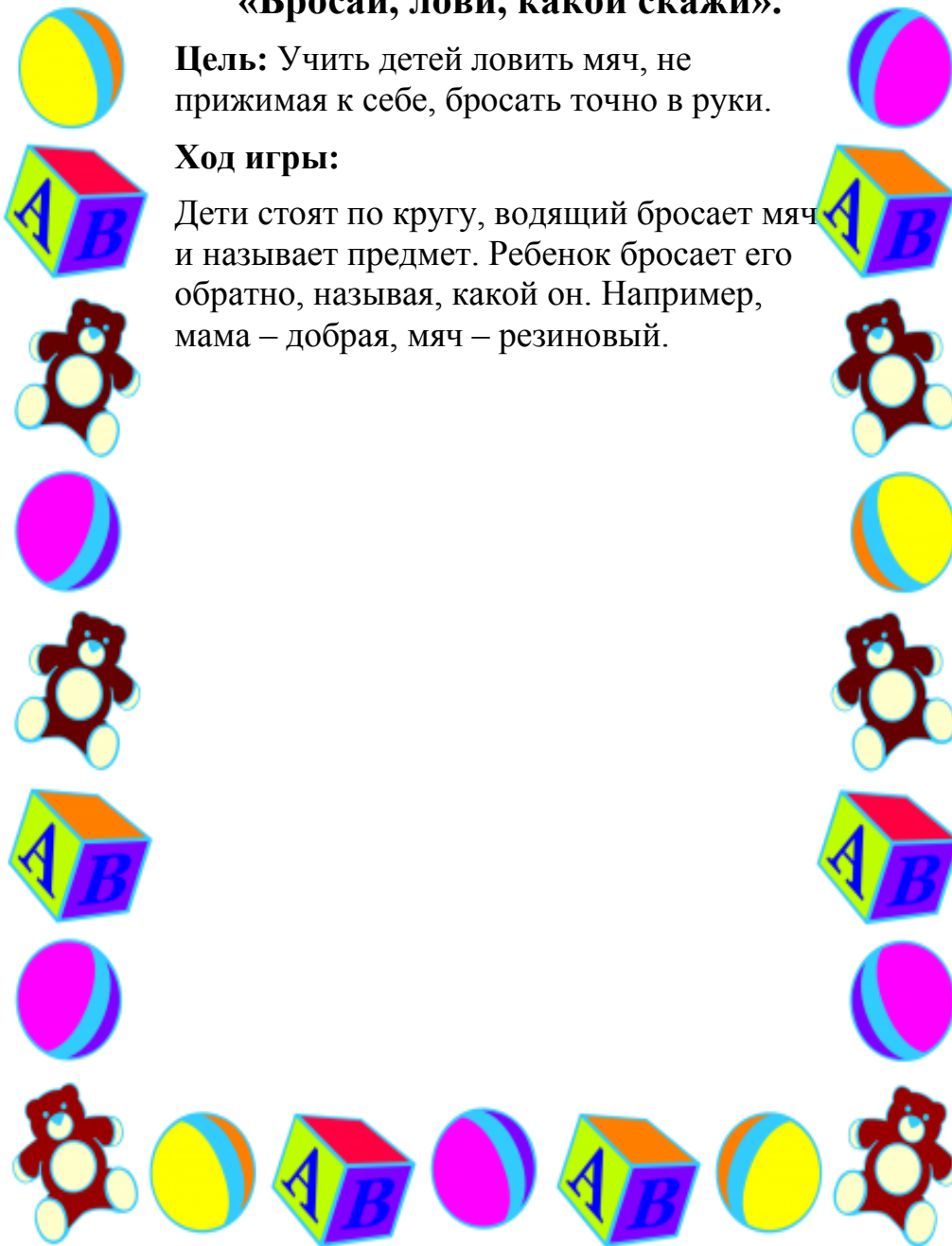


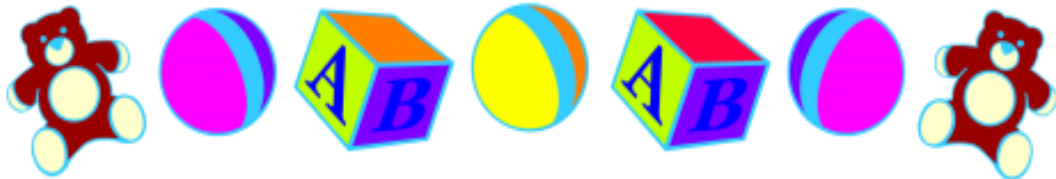
«Бросай, лови, какой скажи».

Цель: Учить детей ловить мяч, не прижимая к себе, бросать точно в руки.

Ход игры:

Дети стоят по кругу, водящий бросает мяч и называет предмет. Ребенок бросает его обратно, называя, какой он. Например, мама – добрая, мяч – резиновый.





«Человечек»

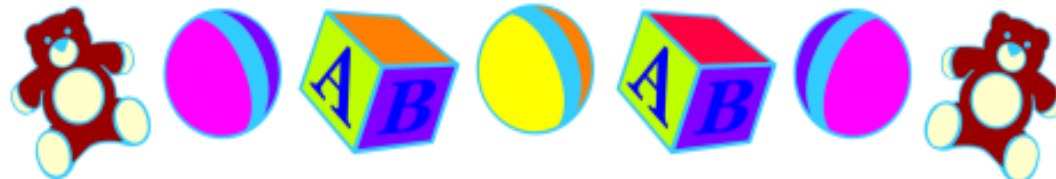
Цель: развитие слухового, зрительного внимания, памяти.

Ход игры:

Водящий (взрослый), а затем кто-нибудь из детей произносит текст:

Я – веселый человечек,
Ты меня нарисовал.
Покажу я части тела,
Что сейчас ты называл.

После произнесения текста ведущий показывает на себе какую-нибудь часть тела, называя ее неправильно. Остальные дети должны правильно и быстро показать и назвать ту часть тела, которая была показана ведущим. Ведущим становится тот. Кто сделал меньше ошибок.



«Съедобное – несъедобное»

Цель: Развивать у детей умение ловить и отбивать мяч, развивать умение классифицировать

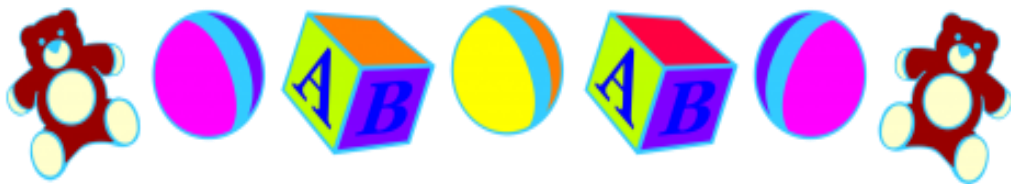
Ход игры:

Выбирают водящего любым способом. Остальные играющие становятся в линию на расстоянии 2-3 метра от водящего. Водящий кидает мяч первому из играющих и называет какое-либо слово. При слове со съедобным значением мяч надо ловить, при несъедобном - отбивать.

2 вариант;

Можно менять задания в соответствии с темой занятия: Овощи- фрукты; дикие и домашние животные; цветы- ягоды и т.д.





«Замри»

Цель: выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры:

Произносится текст стихотворения и одновременно выполняются сопровождающие движения.

Мы топаем ногами, (топают)

Мы хлопаем руками, (хлопают)

Качаем головой, (качают головой)

Мы руки поднимаем, (руки вверх)

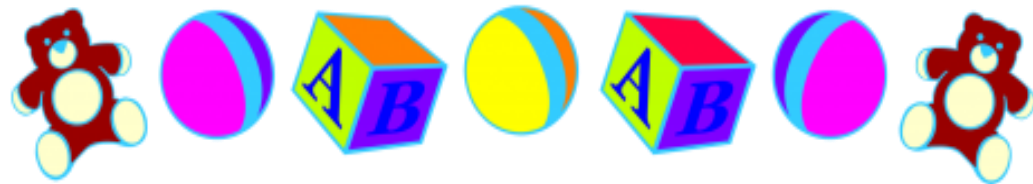
Потом их опускаем, (руки вниз)

Мы руки подаем (руки в «замок»)

И бегаем кругом, (покружиться на месте)

Раз, два, три, (три хлопка)

Любая фигура замри! (изобразить любую фигуру)



«Запрещенное движение»

Цель: Развитие координации движений в крупных и мелких мышцах рук.

Ход игры:

Дети сидят или стоят, руки на коленях.

Педагог показывает разные гимнастические движения последовательно для рук и плечевого пояса, для туловища, для ног. Дети повторяют все упражнения, кроме одного условленного заранее – «запрещённого».

2 вариант:

Игра усложняется с изменением правила: при показе ведущим «запрещённого» движения дети выполняют назначенное вместо него другое движение. Например, вместо запрещённого – вытягивание рук вперёд – дети должны выполнить заранее условленное движение – хлопнуть в ладоши или надуть щёки.





«Холодно-тепло»

Цель: Развивать слуховое внимание.

Ход игры:

Дети сидят на ковре, сложив ноги по-турецки.

Воспитатель: Подул северный ветер. Стало холодно-холодно. (Дети сжимаются в комочки, скрестив руки на груди.)

По сигналу «Выглянуло солнышко. Стало тепло-тепло» дети расслабляются, обмахиваются. Игра повторяется 2-3 раза.

«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. 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 положить 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.)

2 вариант:

Игру можно усложнить, разделить детей на команды и под руководством взрослого команды выполняют движения.

Сюжетно – ролевые игры





«Дом, семья»

Задачи: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Игровые действия: Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день», «Прогулка в лес», «Семейный обед» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью игровых модулей, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы.



«Больница»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.



«Аптека»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы, коктейли.

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

«Зоопарк»

Задачи: расширять знания детей о диких животных; воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Игровые действия: Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Игровой материал: крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги



«Магазин»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Игровые действия: Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровой материал: весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

«Швейное ателье»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

Игровые действия: выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

Игровой материал: разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.



«Салон красоты»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, игрушечные: бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

«Библиотека»

Задачи: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Прием заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.



«Почта»

Задачи: Расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитать уважение к труду работников почты, умение внимательно выслушать клиента, в вежливой форме обращаться друг с другом, расширить словарный запас детей: «посылка», «бандероль», «журналы», «почтальон». Развивать воображение, мышление, речь; умение совместно развлекаться, договариваться и обсуждать действия всех играющих.

Игровые действия: Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником. Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.

Телеграммы и письма разносит **почтальон**. У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры.

Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. **Почтовый работник** взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.

Игровой материал: Кепка почтальона, сумка почтальона, газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей.

«Столовая» - «Кафе»- «Повар»

Задачи: Расширить у детей представления о труде работников столовых, кафе. Развивать интерес и уважение к профессиям повара, официанта. Знакомство с правилами поведения в общественных местах.

Игровые действия: В столовой стоят столы и стулья для посетителей. **Повара** готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. **Официанты** подают еду **посетителям**, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. **Музыканты** красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.


Игровой материал: Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

Дидактические игры



**Речевое
развитие**





«Какое слово заблудилось?»

Цель: формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Ход игры:

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу, выронив из рук, Маша мчится к маме:
Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.
Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:
Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».

Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.
Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.

«Шутка».

Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,
Сходите, взгляните – увидите сами:
Собака садится играть на гармошке,

Нырять в аквариум рыжие кошки,

Носки начинают вязать канарейки,

Цветы малышей поливают из лейки,

Старик на окошке лежит, загорает,

А внучкина бабушка в куклы играет.

А рыбы читают веселые книжки,

Отняв потихонечку их у мальчишки.

«Что слышно?»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Описание: Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

Ход игры:

«Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.



«Будь внимателен!»

Цель: стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш».

Описание: Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого. «Зайчики» — прыгать. «Лошадки» — ударять «копытом об пол». «Раки» — пятиться. «Птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

Ход игры:

«Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом. Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

«Назови лишнее слово»

Цель: активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения.

Ход игры: Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».

- «Лишнее» слово среди имен существительных:

стол, шкаф, ковер, кресло, диван;
пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;
слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;
волк, собака, рысь, лиса, заяц;
лошадь, корова, олень, баран, свинья;
роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;
зима, апрель, весна, осень, лето.

- «Лишнее» слово среди имен прилагательных:

грустный, печальный, унылый, глубокий;
храбрый, звонкий, смелый, отважный;
желтый, красный, сильный, зеленый;
слабый, ломкий, долгий, хрупкий;
глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий.

- «Лишнее» слово среди глаголов:

думать, ехать, размышлять, соображать;
бросился, слушал, ринулся, помчался;
приехал, прибыл, убежал, прискакал.

Познавательное развитие



«По новым местам»

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений.

Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Ход игры:

«Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню

«Назови, одним словом»

Цель: формировать умение классифицировать предметы.

Ход игры:

Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;
2. лошадь, корова, овца, свинья;
3. курица, гусь, утка, индейка;
4. волк, лиса, медведь, заяц;
5. капуста, картофель, лук, свекла;
6. пальто, шарф, куртка, костюм;
7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;
9. липа, береза, ель, сосна;
10. зеленый, синий, красный, желтый;
11. шар, куб, ромб, квадрат;
12. телевизор, утюг, пылесос, холодильник;
13. автомобиль, трактор, трамвай, автобус;

«Летает-не летает» (с мячом)

Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.

Оборудование: список названий предметов.

Описание: Детям предлагается отвечать на вопросы и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.

Ход игры: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например: стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».

Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...

Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.

«Сравнение предметов»

Цель: развивать умение сравнивать предметы между собой, находить четыре сходства и различия.

Оборудование: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

Ход игры: педагог предлагает детям подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком; фигуры, отличающиеся двумя признаками; тремя признаками (подбери самые непохожие).

Описание: Ребята, рассмотрите эти фигуры.

Как называются эти фигуры?

Выберите фигуры, отличающиеся одним признаком; фигуры, отличающиеся двумя признаками; тремя признаками.

Подбери самые непохожие.

**Социально-
коммуникативное
развитие**



«Конструктор эмоций»

Цель: умение определять и различать человеческие эмоции и чувства.

Оборудование: Дидактическое пособие
гоит из следующих элементов:

2 овала лица (можно использовать больше);

- 4 пары нарисованных глаз;

- набор схематично изображенных губ;

- 3 пары бровей;

- прически (*мальчик, девочка, мама, папа, ушка и бабушка*).

Ход игры:

Детям предлагается выложить на овале лица, любую эмоцию при помощи имеющихся у них частей лица, а так же прическах.

«Волшебный стул»

Цель: воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

Оборудование: стул.

Ход игры:

Один ребенок садится в центр на «волшебный стул», а остальные говорят о нем добрые, ласковые слова.



«Магазин вежливых слов»

Цель: развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

Ход игры:

Взрослый: у меня в магазине на полке лежат вежливые слова: приветствия (здравствуйте, доброе утро, добрый день и т.д.) ; ласковые обращения (дорогая мамочка, милая мамочка и т.д.). Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы покупаете у меня нужные слова.

Пример:

Ситуация: Мама принесла из магазина яблоки. Тебе очень хочется, но мама сказала, что нужно дождаться обеда. Как ты ее попросишь, чтобы она все таки дала тебе яблоко ?

«Слушать за окном, за дверью»

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры:

По заданию взрослого все дети сосредотачивают свое внимание на звуках и шорохах коридора. Затем по очереди перечисляют и объясняют что они услышали.

Художественно- эстетическое развитие



«Музыкальный магазин»

Цель: Развитие чувства ритма, творческих способностей детей.

Оборудование: Детские музыкальные инструменты (металлофон, бубен, музыкальный молоточек, ложки, погремушки и т.д.)

Ход игры:

Покупатель просит прослушать звучание инструмента, который он хочет купить. Ребенок, исполняющий роль продавца играет на этом инструменте несложный ритмический рисунок и предлагает покупателю попробовать самому звучание выбранного инструмента. Покупатель повторяет за продавцом ритмический рисунок. Игра помогает развитию самостоятельной деятельности детей и проводится в свободное от занятий время.

«Определи инструмент»

Цель: Развитие тембрового слуха, чувства ритма.

Оборудование: 2 одинаковых набора детских музыкальных инструментов и игрушек (бубны, ложки, молоточки, металлофоны, кубики и т.п.)

Ход игры:

Двое детей сидят спиной друг к другу. Перед ними на столах лежат одинаковые инструменты. Один из играющих исполняет на любом инструменте ритмический рисунок, другой повторяет его на таком же инструменте. Если ребенок правильно выполняет музыкальное задание, то все дети хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку. Если ребенок ошибся, то он сам слушает задание.

Игра проводится в свободное от занятий время.

«Клубочки»

Цель: Развивать у детей умение выполнять круговые движения при рисовании клубка в замкнутом круге с опорой на зрительный контроль и с закрытыми глазами.

Оборудование: Картинка «Котенок с клубком». Листы бумаги. Карандаши.

Ход игры:

Педагог предлагает детям рассмотреть картинку, на которой котенок играет с клубком ниток. Затем предлагает детям собрать нитки в клубок и показывает, как собираются нитки в клубок, имитируя движениями карандаша наматывание ниток в клубок. Периодически педагог предлагает детям закрывать глаза и выполнять движения с закрытыми глазами.

Для того чтобы у детей проявлялся интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.

«Замок»

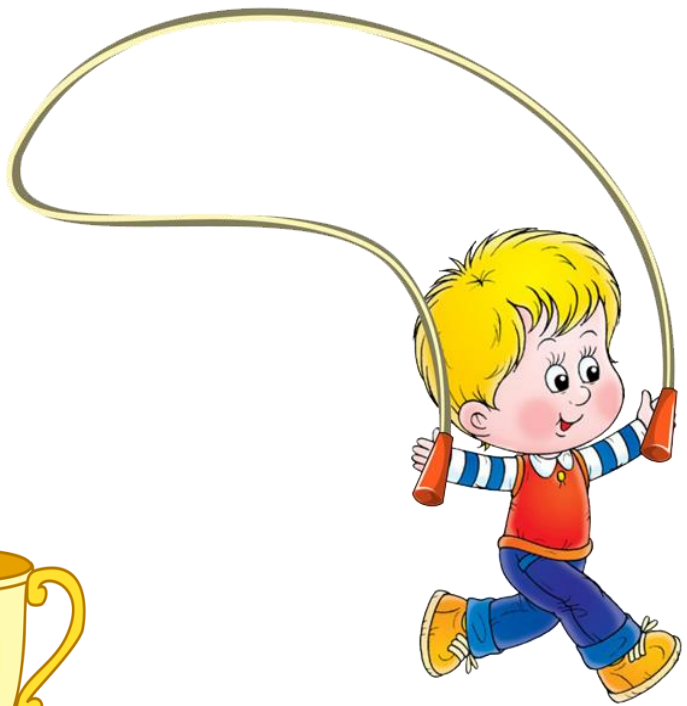
Цель: Развивать чувства формы.

Оборудование: Картинки с изображением разных замков. Бумага. Фломастеры.

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, и назвать из каких фигур состоит изображенный на картинке замок. Раскрасить картинку.

Физическое развитие



«Хорошо и плохо»

Цель: учить детей сравнивать хорошее и плохое, полезное и вредное.

Оборудование: карточки с изображением ситуаций вредной для здоровья, карточки с изображением ситуаций полезной для здоровья.

Ход игры:

детям раздаются карточки, на которых изображены ситуации вредные для здоровья. Игроки должны определить, почему это вредно и найти парную карточку с изображением ситуации полезной для здоровья.

«Спортлото»

Цель: учить детей узнавать и называть виды спорта.

Оборудование: 12 игровых карт с изображением символов видов спорта, мешочек, фишки с символами видов спорта.

Ход игры:

Играют 2-6 человек.
Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых вместо цифр изображены символы видов спорта. Водящий достает из мешочка фишку с символом, называет вид спорта и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть такой символ, закрывает его жетоном. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все символы жетонами.



«Загадай – отгадай»



Цель: учить детей узнавать виды спорта по признакам и определениям;



Ход игры:



Играть могут 2 и более человек.



Водящий (взрослый или ребенок), загадывает вид спорта.



Игроки пытаются отгадать вид спорта, задавая наводящие вопросы. Тот, кто угадал, становится водящим.



«Сложи и назови»



Цель: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту;



Оборудование: разрезные картинку с изображением видов спорта.



Ход игры:



игрок собирает картинку из частей. Собрав, ребенок рассказывает, что изображено на картинке (*называет вид спорта*)

