

Картотека игр для подготовительной группы

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1. «Природа и человек».

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

2. «Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (*Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.*)

3. «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»,...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

4. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д.

«Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

5. «Добавь слог».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: *ма – ма, кни – га*. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

6. «Скажи по-другому».

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

7. «Мое облако».

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

8. «Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

9. «Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

10. «Не ошибись».

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

11. «Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

12. «Кто больше знает?».

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

13. «Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

14. «Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

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

15. «Похож – не похож».

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Например: один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

16. «Что это за птица?».

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

17. «Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

18. «Придумай сам».

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

19. «Отгадай-ка!».

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

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

20. «Вершки и корешки».

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

21. «Лесник».

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

22. с мячом «Бывает – не бывает».

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

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

Иней летом... *(не бывает)*.

Снег зимой... *(бывает)*.

Мороз летом... *(не бывает)*.

Капель летом... *(не бывает)*.

23. «Что это такое?».

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо – овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

24 «Узнай, чей лист».

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры. На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

25 «Расскажи без слов».

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.

Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

26 «Найдите, что опишу».

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

27 «Отгадываем загадки».

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

28 «Когда это бывает?».

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

29 «Что вокруг нас?».

Цель: научить делить дву- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры. На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

30 «Скажи, что ты слышишь».

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

31 «Кто же я?».

Цель: указать названное растение.

Ход игры. Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

32 «Найди пару».

Цель: развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

33 «Исправь ошибку».

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить. Слушайте внимательно:

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога идет по машине.

Гена разбил стеклом мяч и т. д.

34 «Вспомни разные слова».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку. По очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга игра останавливается. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

35 «Стоп! Палочка, остановись».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем. Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

36 «Кто где живет?».

Цель: закреплять умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) – «лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кусты. «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «Опасность, лиса!» «белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

37 «Назови птицу с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте птиц, в названии которых есть буквы А, К, ...»

Кто больше назовет, тот и выиграл.

38 «Третий лишний» (птицы).

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

39 «Птицы (звери, рыбы)».

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

40 «Кому что нужно?».

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

41 «Какая? какой? какое?».

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

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

Белка – *рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая...*

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

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

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

42 «Где что можно делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них. Игра в виде соревнования.

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

– Что делают в больнице?

– Что можно делать на реке?

43 «Какое время года?».

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

44 «Какое что бывает?».

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

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка...*

Широкой – *река, дорога, лента, улица... и т. д.*

Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

45 «Ищи».

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу воспитателя один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

46 «Кто больше слов придумает».

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень»), в которых встречается этот звук. Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

47 «Придумай другое слово».

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка.

Кисель из клюквы – *клюквенный кисель*.

Суп из овощей – *овощной суп*.

Пюре из картофеля – *картофельное пюре*.

48 «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит детей посмотреть на картинки и рассказать об увиденном.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит*.

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

Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.*

49 «О чем я сказала?».

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов.

Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения.

Головка – *голова ребенка, куклы, лука, чеснока*.

Иголка – *у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа...*

Нос – *у человека, парохода, самолета, чайника...*

Ушко, ножка, ручка, молния, горлышко, крыло и т. д.

50 «Как сказать по-другому?».

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов.

Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом?

Сильный дождь – *ливень*.

Сильный ветер – *ураган*.

Сильная жара – *зной*.

Лживый мальчик – *лжец*.

Трусливый заяц – *трус*.

Сильный мужчина – *силач... и т. д.*

51 «Что это значит?».

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся*.

Свежая рубашка – *чистая, выглаженная, выстиранная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *незасохшая*.

Свежая голова – *отдохнувшая*.

Глухой старик – *тот кто ничего не слышит*.

Глухая ночь – *тихая, безлюдная, темная*.

Глухой лай собак – *отдаленный, плохо слышный*.

53 «Сколько предметов?».

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3.

Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов.

54 «Вчера, сегодня, завтра».

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «Мы лепили...» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос *когда*: «Вчера».

55 «Кто ты?».

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «проспит» свою роль, выходит из игры.

56 «Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

57 «И я».

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю. Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Иду я однажды к реке... (*и я*).

Рву цветы и ягоды...

По дороге попадается мне наседка с цыплятами...

Они клюют зернышки...

Гуляют по зеленой травке...

Вдруг налетел коршун.

Цыплята и наседка испугались...

И убежали...

Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы.

58 «Дополни предложение».

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное

предложение, например: «Мама купила...». «...Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

59 «Где я был?».

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море.*)

А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

60 «Это правда или нет?».

Цель: находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле».

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей.
Быстро дайте мне ответ: это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

61 «Найди противоположное слово».

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то значит он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не легкая, то она...» и т. д.

62 «Надо сказать по-другому».

Цель: подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте попробуем заменить слова в других предложениях».

- Дождь идет – *льет*.
- Мальчик идет – *шагает*.
- Чистый воздух – *свежий*.

63 «Кто найдет короткое слово?».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

64 «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

65 «Отгадай слово».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и т. д.

Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

66 «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

68 «Стук да стук, найди слово, милый друг».

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных), в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (животные с тремя слогами и т. д.).

69 «Путешествие».

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными растениями), определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

70 «О чем еще так говорят?».

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

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

Идет дождь – снег, зима, мальчик, собака, дым.

Играет – девочка, радио.

Горький – перец, лекарство.

72 «Да – нет».

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход игры. Один ребенок (водящий) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например кошку.

Водящий. Это птица?

Дети. Нет.

Водящий. Это зверь?

Дети. Да.
Водящий. Зверь дикий?
Дети. Нет.
Водящий. Он мяукает?
Дети. Да.

73 «Охотник».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется один из играющих – «охотник». Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться на...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...Зайцев», делает второй шаг... При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Победителем считается тот, кто дошел до указанного места первым или прошел дальше.

74 «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Сапоги», – и бросает мяч ребенку, тот должен ответить, что это – одежда, обувь, головной убор и т. д.

75 «Найди предмет той же формы» (2-й вариант).

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель или один из играющих называет предметы живой или неживой природы и просит назвать геометрическую фигуру, на которую похож этот предмет. Например: гора – треугольник, дождевой червяк – кривая и т. д.

76 «Угадай, что в мешочке» (2-й вариант).

Цель: описать признаки предметов, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ребенок двумя словосочетаниями описывает взятый в мешочке предмет, а играющие дети должны определить, что же нащупал в мешочке ребенок.

77 «Что это за птица?» (2-й вариант).

Цель: учить описывать птиц по характерным признакам, привычкам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Ведущий называет один яркий признак птицы, дети должны по нему угадать, что это за птица. Например: птица любит сало (синичка), у птицы красный берет (дятел) и т. д.

78 «Загадай, мы отгадаем».

Цели: уточнить и расширить знания о деревьях и кустарниках; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

Ход игры. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, количество стволов, рост, окраска. Водящий по описанию должен узнать растение. Фишки получает отгадавший и загадавший ребенок.

Если ребенок вспомнит или придумает свою загадку, он получает дополнительные фишки.

79 «Что это за насекомое?».

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к природе.

Ход игры. Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают насекомое, а другой – должны угадать, что это.

80 «Помнишь ли ты эти стихи?».

Цель: развивать речь детей.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Дети должны произносить пропущенные слова. Например:

Где обедал воробей?
В зоопарке у ... (зверей).
Вы не стойте слишком близко:
Я ... (тигренок), а не ... (киска).
Ветер по морю ... (гуляет)
И ... (кораблик) подгоняет. и т. д.

81 «Скажи, что ты слышишь?».

Цель: развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.).

Правила игры. Дети должны ответить полным предложением.

82 Что происходит в природе?».

Цель: закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении.

Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме.

Пример: тема «Весна».

Взрослый. Солнце что делает?	Дети. Светит, греет.
Ручьи что делают?	Бегут, журчат.
Снег что делает?	Темнеет, тает.
Птицы что делают?	Прилетают, поют.
Капель что делает?	Звенит.

83 «Хорошо – плохо».

Цель: продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

84 «Кто знает, пусть продолжит».

Цель: развивать умение обобщать и классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие.

Воспитатель. Насекомое – это...

Дети. Муха, комар...

85 «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, какие действия там совершаются.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит.*

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

Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.*

86 «Что лишнее?» (1-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака разных времен года:

- Птицы улетают на юг.
- Расцвели подснежники.
- Пожелтели листья на деревьях.
- Идет уборка урожая.

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний.

87 «Что лишнее?» (2-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака погоды разных времен года:

- Идет снег (дети надели шубы).
- Пасмурно (дети взяли зонтики).
- Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе).
- Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и маечки).

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

88 «Магазин “Цветы”».

Цель: учить группировать растения по месту произрастания, описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы купить, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растет. «Продавец» должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором он стоит (полевых, садовых, комнатных), затем выдать «покупку».

89 «Назови животное, насекомое с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает: придумать насекомых, в названии которых встречаются буквы А, К.

Кто больше назовет, тот и выиграл.

91 «Что я видел в лесу».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц, насекомых и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется «путешественник» – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду по лесу и вижу...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайца». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Идет второй ребенок и называет насекомых, третий птиц и т. д. Победитель считается тот, кто дошел до стульчика первым или прошел дальше.

92 «Что кому нравится?».

Цель: уточнить знания о том, чем питаются отдельные насекомые.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает ребенку мяч и называет насекомое, ребенок должен сказать, чем оно питается.

93 «Назови трех птиц».

Цель: упражнять детей в классификации птиц.

Ход игры. Воспитатель называет детям птиц. «Птицы перелетные», – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ласточка, стриж, жаворонок». «Птицы зимующие»... «Птицы леса»...

94 «Где что растет?».

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

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут на участке детского сада. Если растут на участке, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. (Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.)

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

В конце игры подводят итог, кто назвал больше деревьев.

95 «Повторяйте друг за другом».

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры. Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу). Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

96 «Третий лишний» (насекомые).

Цель: закреплять знания детей о многообразии насекомых

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, кто такие насекомые. Я сейчас буду называть насекомых и других живых существ попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПОДГ. ГР

1. «Бездомный заяц».

Цель: развивать быстроту движения, ориентирование в пространстве.

Ход игры. Выбирается «охотник» и «бездомный заяц», остальные «зайцы» стоят в обручах – домиках.

«Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», находившийся там, должен убежать. Когда «охотник» поймает «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником».

2. «Зайцы и волк».

Цель: учить детей правильно прыгать на двух ногах; слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры. Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, «волк» находится на противоположной стороне.

Воспитатель. Заяцы скачут, скак, скак, скак,
На зеленый на лужок, на лужок,
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают –
Не идет ли волк.

Под эти слова дети прыгают, выполняют движения. После того, как произносится слово *волк*, он бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в сторону.

3 «Красочки».

Цели: учить различать цвета; развивать ловкость.

Ход игры. Играет 5 человек и более. Выбирается ведущий («монах»), который уходит в сторону, пока игроки («краски») выбирают себе цвет.

«Краски» садятся на скамейку. Приходит «монах» и стучит в дверь.

– Кто там? – спрашивает ведущий.

– Это я, монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка!

– За чем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За... (*называет цвет*).

Если нет «краски», «монах» уходит. Если есть, он ее догоняет. Дети меняются ролями.

4 «Казак-разбойники».

Цели: познакомить с народной игрой; развивать ловкость.

Ход игры. «Казак» находят место – «темницу», «разбойники» тем временем прячутся. «Разбойник» считается пойманным, если «казак» до него дотронулся прутиком («нагайкой»). «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убежать. Всех пленных приводят в «темницу», охраняемую «казакom». Разбойники могут освободить своих товарищей, дотронувшись до них. Но если в этот момент они сами будут пойманы «казакom-сторожем», то также попадают в «темницу».

Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице».

5 «Картошка».

Цели: познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Ход игры. Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Тот, кто уронит мяч, садится в круг, становясь «картошкой». Когда «картошки» набирается много (более 5 игроков) она начинает расти: игроки в кругу берутся за руки и постепенно поднимаются. Мяч перебрасывать через них становится трудно, и тогда «картошку» выбивают: один игрок бросает мяч другому, тот отбивает и должен попасть в «картошку». Если попадает, игрок выходит, если нет, он сам становится «картошкой».

6 «Садовник».

Цели: разучить названия цветов; развивать ловкость.

Ход игры. Участники игры садятся в ряд. Каждый выбирает себе имя (название любого цветка). Считалкой выбираются ведущий и «садовник». Ведущий называет «садовнику» имена цветов, выбранных игроками. «Садовник» говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» (*Называет любой цветок.*) Тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» догоняет. Если догонит, то убегающий занимает его место, то есть становится «садовником».

7 «Жмурки» вариант 1.

Цели: познакомить с русской игрой; учить внимательности.

Ход игры. Жмурка выбирает при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину комнаты и поворачивают несколько раз вокруг себя, разговаривая с ним:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне*.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас!

Игроки разбегаются, жмурка их ловит. Пойманного игрока он должен узнать, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

8 «Пустое место».

Цель: развивать физические качества: ловкость, быстроту.

Ход игры. Выбирается водящий, остальные дети становятся в круг, положив руки на пояс. Водящий идет за кругом и говорит:

Вокруг домика хожу и в окошечко гляжу,
К одному я подойду и тихонько постучу.

После этих слов водящий останавливается и заглядывает в круг. Происходит разговор со стоящим в кругу ребенком:

- Тук-тук-тук.
- Кто пришел?
- Это... (*водящий называет свое имя.*)
- Зачем пришел?
- Бежим наперегонки!

9 «Гуси-лебеди».

Цель: развивать ловкость, гибкость.

Ход игры. Выбираются «волк» и «пастух», остальные – «гуси». На одной стороне площадки стоят «гуси», сбоку – логово «волка». «Пастух» выгоняет «гусей» пастись на луг, затем говорит:

– Гуси-гуси!

«Гуси» останавливаются и отвечают хором:

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» летят через луг домой, а «волк», услышав их, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать. Пойманных «гусей» он уводит к себе.

10 «Хитрая лиса».

Цель: развивать умение быстро реагировать после сигнала.

Ход игры. Играющие стоят по кругу с закрытыми глазами. Воспитатель проходит и дотрагивается до кого-либо. Дети открывают глаза и три раза произносят: «Хитрая лиса, где ты?» После этого «лиса» выбегает в центр и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются, а она их ловит. Пойманные отходят в сторону.

11 «Медведь и пчелы».

Цель: развивать умение действовать по сигналу, правильно залазить на лесенку, имитировать действия персонажей.

Ход игры. Играющие делятся на две группы – «пчелы» и «медведи».

По сигналу «пчелы» летят на луг за медом и жужжат. Как только «пчелы» улетели, «медведи» лезут в улей (обручи) и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» «пчелы» летят и жалят не успевших убежать в лес. Ужаленный «медведь» не выходит за медом.

12 «Горелки».

Цель: развивать быстроту, ловкость, реакцию.

Ход игры. Играющие становятся парами. Впереди колонны, на расстоянии 2–3 шагов, проводится линия. Один из играющих – ловящий – становится на эту линию. Дети, стоящие в колонне, говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

После команды «Беги!» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного, если поймал, образует пару и встает впереди колонны.

13 «Караси и щука».

Цель: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Один ребенок выбирается «щукой». Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – «камешки» – образует круг, другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу воспитателя «Щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камушки). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

14 «Волк во рву».

Цель: развивать ловкость, внимание.

Ход игры. Посреди площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80–100 см. Это ров. На одной стороне стоят «козы». «Волк» становится в ров. По сигналу: «Волк во рву!» – «козы» бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а «волк» старается их поймать.

15 «Не попадись!».

Цели: учить правильно прыгать на двух ногах, развивать ловкость.

Ход игры. Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Водящий становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бежит по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Через 30–40 секунд воспитатель прекращает игру.

16 «Не намочи ног».

Цели: развивать у ребят координацию движений; учить выполнять двигательные задания, стремиться к достижению цели.

Ход игры. Две команды, в руках у первых дощечки. По команде воспитателя «Вперед!» каждый должен, наступая только на дощечки, перейти «болото» и отдать дощечку второй части команды, находящейся на другой половине «болота». Выигрывает тот, кто первым перейдет «болото».

17 «Угадай, что поймал».

Цель: развивать фантазию, гибкость, пластику.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям пойти в воображаемый лес и понаблюдать за его обитателями (белками, зайцами, муравьями, пчелками, и т. д.), вернувшись с прогулки, рассказать жестами, без слов, за кем они наблюдали.

18 Подвижная игра «Лягушки».

Цель: учить сопоставлять движения со словами.

Ход игры. Дети делятся на две группы. Одна из них – «кочки на болоте», другая – «лягушки». «Кочки» стоят большим кругом. За каждой «кочкой» спряталась «лягушка».

Одна «лягушка» (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика. Воспитатель говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква-ква-ква». Дети («кочки») говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкой вприпрыжку».

После этих слов все «лягушки» и водящий прячутся за «кочки». Тот, кому не хватило «кочки», становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». «Лягушки» снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала, только дети меняются местами.

19 Подвижная игра «Замри».

Цель: учить понимать схематическое изображение позы человека.

Ход игры. Ведущий объясняет детям правила, согласно которым все должны передвигаться по площадке, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри!» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением позы человека. Ребята должны замереть в той же позе. Тот, кто примет неправильную позу, выбывает из игры.

20 «К названному дереву беги».

Цель: тренировать в быстром нахождении названного дерева.

Ход игры. Водящий называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебежать от одного дерева к другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, отводится на скамейку штрафников.

21 «Пробеги тихо».

Цель: учить бесшумно двигаться.

Ход игры. Дети делятся на группы 4–5 человек. Водящий становится в середине зала. По сигналу одна группа бежит мимо водящего бесшумно, если он услышит шум шагов, то говорит: «Стой!», и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, где слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону, если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так бегут поочередно все группы.

Выигрывает та группа, которую не услышал водящий.

22 «Космонавты».

Цель: развивать ловкость, воображение детей.

Ход игры. По залу разложены обручи. Их на один меньше, чем игроков. Посредине «космонавты», взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет.

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в «ракетах», те, кто не успел, остаются на «космодроме», а те, кто сидит в «ракетах», поочередно рассказывают, где пролетают и что видят.

23 «Песенка стрекозы».

Цель: развивать ритмичную, выразительную речь и координацию движений.

Ход игры. Дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Я летала, я летала, устали не знала.

Плавно взмахивают руками.

Села посидела опять полетела.

Опускаются на одно колено.

Я подруг себе нашла, весело нам было.

Делают летательные движения руками.

Хоровод кругом вела, солнышко светило.

Берутся за руки и водят хоровод.

24 «Пузырь».

Цель: учить правильно делать длительный плавный выдох.

Ход игры. Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Повторяют слова за воспитателем: «Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, оставайся такой и не лопайся», дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Воздух выходит» или «Пузырь лопнул» дети идут к центру круга, произнося: «С-С-С», подражая выходящему воздуху. После сигнала «Лопнул» нужно следить, чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит).

25 «Стайка».

Цель: развивать ритмическую и выразительную речь; активизировать словарь по теме «Птицы»; воспитывать спортивную сноровку.

Ход игры: Дети выбирают водящего. Педагог вместе с детьми произносит считалочку И. Токмаковой:

Пой-ка, подпевай-ка,

Десять птичек – стайка:

Эта птичка – соловей,

Эта птичка – свиристель,

Эта птичка – воробей,

Эта птичка – коростель,

Эта птичка – совушка,

Эта птичка – скворушка,

Сонная головушка,

Серенькое перышко,

Эта – зяблик, эта – стриж,

Эта – развеселый чиж,

Ну а эта – злой орлан.

Птички, птички, по домам!

Дети после этих слов разбегаются, а водящий (злой «орлан»), старается кого-нибудь поймать.

26 «Совушка».

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры. Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает – все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе.

После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

27 «Стоп!».

Цель: приучать слушать текст и выполнять движения в соответствии с ним.

Ход игры. На одной стороне стоят дети в одну линию, на другой, в обруче, водящий. Стоя спиной к играющим, говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах дети шагают к водящему. Как только он произнес: «Стоп!», поворачивается. Кто не успел остановиться, тот возвращается на линию. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не встанет в обруч.

28 «Жмурки» вариант 2.

Цель: развивать внимание.

Ход игры. Водящему закрывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладони его вытянутых рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим.

Правила игры. Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников.

29 «Кто сделает меньше шагов».

Цель: развивать ловкость движения.

Ход игры. Дети становятся за линию и по сигналу взрослого бегут на противоположную сторону площадки до обозначенного чертой места. Каждый из играющих старается делать шаги как можно длиннее и считает их. По окончании бега дети говорят, кто сколько сделал шагов, и определяют, у кого их меньше.

Правила игры. Вначале воспитатель предлагает пробежать установленное расстояние по очереди и считает шаги каждого ребенка, а затем дети делают это сами.

30 «Ловишки на одной ноге».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре зала. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. Ловишка не может ловить ребенка, который остановился на одной ноге, обхватив колено другой ноги двумя руками. В конце игры определяют, какой ловишка самый ловкий.

31 «Шоферы».

Цели: учить придумывать различные действия и изображать их; рассказывать о воображаемых событиях.

Ход игры. Воспитатель просит детей представить, что они шоферы автомашин. Каждый выбирает себе дорогу: в деревню, на море, в магазин. Воспитатель просит детей рассказать о том, что они видят из окна.

32 «Кот на крыше».

Цели: развивать ритмичную, выразительную речь; автоматизировать произношение звука «Ш» в связном тексте; координировать движения.

На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он «кот».

Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши, тише, мыши...
Кот сидит на нашей крыше.
Мышка, мышка, берегись
И коту не попадись...

После этих слов «кот» «просыпается», мяукает, вскакивает и гонится за «мышками». «Мышки» убегают.

Правила игры. Нужно отметить чертой «мышкин» дом – «норку», куда «кот» не имеет права забегать.

33 «Лягушки и цапля».

Цели: упражнять в быстром беге и прыжках в длину; развивать физические качества – ловкость, быстроту.

Ход игры. В середине площадки рисуется болото, в котором живут лягушки. По сторонам площадки нарисован ручей, в стороне – гнездо цапли. По сигналу ведущего «Лягушки прыгают в болоте!» играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу «Цапля идет!» «цапля», перешагнув ручей, прыгает и ищет «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», перепрыгивают «ручеек», стараясь спрятаться. «Цапля» пытается поймать «лягушек».

34 «Ловушка».

Цели: закреплять в активном словаре существительные по темам: «Дикие животные», «Птицы»; развивать быстроту, гибкость.

Ход игры. Дети делятся на группы (4–5 человек). Они берутся за руки и образуют круг – ловушку. 1-й ребенок – «охотник». Остальные дети – «обитатели леса». Они бегают и прыгают через ловушку и вокруг нее (изображающие ловушку стоят неподвижно, взявшись за руки и подняв их на уровне плеч). «Хлоп», – неожиданно говорит «охотник». Дети быстро опускают руки и приседают. «Посмотрю, кто попал в мою ловушку», – говорит «охотник». Дети, попавшие в ловушку, движением и голосами подражают разным зверям и птицам. «Охотник» отгадывает. Если угадал, то ребенок уходит на скамейку, а если нет, то теперь он изображает ловушку.

35 «Ловишка, бери ленту».

Цели: развивать ловкость; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Ход игры. Все играющие закладывают за пояс сзади ленточки. По сигналу воспитателя «Беги!» разбегаются по площадке, а ловишка бежит за ними, стараясь вытянуть больше ленточек. По сигналу «Раз-два-три – в круг быстрее беги!» дети становятся в круг. Подсчитывается число взятых лент, после чего они возвращаются детям. Лишившись ленты, ребенок временно покидает игру.

36 «Два Мороза».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются два дома. Играющие располагаются на одной стороне. Выбираются Мороз, Красный нос и Мороз, Синий нос, которые стоят в середине зала. По сигналу: «Начинайте!» – оба Мороза говорят:

– Мы два брата молодые, два Мороза удалые:

Я Мороз, Красный нос, я Мороз, Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

– Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После сигнала «Мороз» все играющие перебегают на другую сторону, а Морозы стараются их «заморозить», то есть коснуться рукой.

«Замороженные» останавливаются и не двигаются, пока все не перебегут. В конце подсчитывают, какая пара Морозов «заморозила» большее число играющих.

37 «Лиса в курятнике».

Цель: учить мягко прыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

Ход игры. На одной стороне площадки очерчивается место под «курятник». В «курятнике на насесте» (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки готовится «нора лисы». Все остальное – двор.

Один из играющих называется лисой, остальные – курами. По сигналу воспитателя «куры» прыгивают с «насеста», ходят и бегают по двору, «клюют» зерна, хлопают «крыльями». По сигналу воспитателя «Лиса!» «куры» убегают в «курятник» и взбираются на «насест», а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит её в свою «нору». Остальные «куры» снова выбегают, и игра возобновляется.

Игра кончается, когда «лиса» поймает двух-трех «кур».

38 «Мороз, Красный нос».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз, Красный нос. Он произносит:

– Я Мороз, Красный нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

– Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После этого они перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается «заморозить» (коснуться рукой). «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, сколько их «заморозил». После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце нескольких перебежек подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз «заморозил» больше играющих.

39 «Не оставайся на полу».

Цель: развивать умение правильно прыгивать с возвышения двумя ногами, мягко приземляясь, сгибая колени.

Ход игры. В различных местах зала находятся разные предметы высотой 25–30 см. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Под удары бубна дети прыгивают с предметов и бегают или прыгают по залу. Ловишка принимает участие в беге. По сигналу «Лови!» все дети снова взбираются на предметы. Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение, и те садятся в стороне.

40 «Мяч водящему».

Цель: развивать умение бросать и ловить мяч.

Ход игры. Участники делятся на равные команды. На расстоянии 3 м от команд проводится линия. Выбираются два водящих, которые становятся за этой линией против колонн. По сигналу оба водящих бросают мячи стоящим впереди в своих командах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны и т. д. Выигрывает та команда, в которой последний играющий раньше вернет мяч водящему.

41 «Рыбак и рыбки».

Цель: развивать ловкость.

Ход игры. Играющие стоят. Очерчивается «пруд» – площадка, за пределы которой выходить нельзя. Дети плавно разводят руками – «рыбки плавают». Двое «рыбаков» растягивают скакалку («сети») и пытаются окружить и поймать «рыбок». Те, кого коснулась скакалка, выходят из игры. Когда будут пойманы все «рыбки», игра повторяется и дети меняются ролями.

42 «Голубь».

Цель: упражнять в произношении звуков «Л» и «Р».

Ход игры. Дети выбирают «ястреба» и «хозяйку». Остальные дети – «голуби». «Ястреб» становится в стороне, а «хозяйка» гонит «голубей»: «Кыш, кыш!» Они разлетаются, а «ястреб» их ловит. Затем «хозяйка» зовет: «Гули-гули-гули», и «голуби» слетаются к ней. Тот, кого «ястреб» поймал, выполняет его роль, а прежний «ястреб» становится «хозяйкой».

43 «Дети и волк».

Цель: учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

Ход игры. Выбирается «волк». Остальные дети «собирают в лесу землянику и грибы» и приговаривают:

Дети по лесу гуляли,
Землянику собирали.
Много ягодок везде:
И на кочках, и в траве.
Но вот сучья затрещали...
Дети, дети, не зевайте,
Волк за елью – убегайте!

Дети разбегаются, «волк» ловит. Пойманный ребенок становится «волком», и игра начинается сначала.

44 «Зайцы и медведи».

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры. Ребенок («медведь») сидит на корточках и «дремлет». Дети («зайцы») прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,
Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает со стула, отвечает:

Я медком не угостился,
Вот на всех и рассердился.

1, 2, 3, 4, 5, начинаю всех гонять!

На последнем слове «медведь» ловит «зайцев» и отводит их к стульчику («берлоге»).

45 «Повар».

Цель: развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

Ход игры. Все дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом. У него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:

Будем в повара играть, никому нельзя зевать,
Если повар будешь ты, то скорей кругом иди.

После слов «Скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребенка. Получивший колпак и водящий становятся спиной друг к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет (не бежать) круг, тот выигрывает и становится водящим.

46 «Ловишки с приседанием».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре площадки. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть. В конце говорят, какой ловишка самый ловкий.

47 «Мышеловка».

Цель: развивать ловкость, умение быстро действовать после сигнала.

Ход игры. Делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг («мышеловку»). Остальные – «мыши». Они находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и, начиная ходить по кругу, говорят:

Ах, как мыши надоели,
Развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз!

Затем дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в «мышеловку» и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и

сдаются. Пойманные становятся в круг. Когда большая часть «мышей» поймана, дети меняются ролями.

48 «Сделай фигуру».

Цель: развивать воображение.

Ход игры. Ходьба в колонне по одному, по сигналу «Стоп!» дети останавливаются и выполняют какую-либо фигуру. Отмечаются самые быстрые и интересные.

49 «Удочка».

Цель: учить детей правильно подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

Ход игры. Дети стоят по кругу. В центре – воспитатель. В руках веревка, на конце которой привязан мешочек. Воспитатель крутит веревку, а дети должны через нее перепрыгнуть.

50 «Быстро возьми».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки), которых должно быть на один или два меньше. По сигналу «Быстро возьми» каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел это сделать, считается проигравшим.

Правила игры. Предметы постепенно убираются.

51 «Кот Васька».

Цель: развитие двигательной активности.

Ход игры. «Мыши» сидят на стульчиках. «Кот» идет на носочках, смотрит по сторонам, мяукает.

Педагог и дети.

Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,
А летит стрелой, а летит стрелой.

«Кот» бежит в конец площадки, садится и «засыпает».

Дети. Глазки закрываются –

Спит иль притворяется?

Зубы у кота – острая игла.

Одна из «мышек», подойдя к «коту», смотрит, спит ли он. Машет руками, приглашая к себе других.

Педагог. Только мышки заскребут,
Серый Васька тут как тут,
Всех поймает он!

«Кот» вскакивает и бежит за «мышками».

52 «Ловишки парами».

Цель: развивать быстроту движений.

Ход игры. Дети выстраиваются в две шеренги на расстоянии 3–4 шагов друг от друга. По сигналу воспитателя «Беги!» дети первой шеренги убегают, а дети второй догоняют каждый свою пару и стараются поймать, прежде чем

первые пересекут обозначенную линию финиша. После двух перебежек дети меняются местами.

53 «Птички и кошка».

Цели: учить двигаться по сигналу; развивать ловкость.

Ход игры. В большом кругу сидит «кошка», за кругом – «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить их, а они убегают за круг. Пойманных «птичек» «кошка» отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

54 «Солнечные зайчики».

Цель: упражнять в произношении стихотворения в соответствии с движениями.

Ход игры. Воспитатель с помощью маленького зеркала пускает солнечного зайчика и произносит стихотворение:

Солнечные зайчики играют на стене,
Помани их пальчиком, пусть бегут ко мне.
Ну лови, лови скорей, вот он, светленький кружок,
Вот-вот-вот – левей, левей!
Убежал на потолок.

Дети ловят зайчика на стене.

55 «Охотники и утки».

Цель: развитие меткости.

Ход игры. Играющие делятся на две группы – «охотники» и «утки». «Утки» становятся в середину круга, а «охотники» располагаются снаружи, перебрасывают мяч и стараются попасть в «уток», те увертываются. Когда треть игроков поймана, игра останавливается и дети меняются местами.

56 «Не дай мяч водящему».

Цель: развивать ловкость, меткость.

Ход игры. В центре круга находятся 2–3 водящих. Стоящие вне круга перебрасывают мяч друг другу во всех направлениях, а водящие стараются до него дотронуться. Если кому-нибудь это удастся, то он выходит из круга, а водящим становится тот, при броске которого был пойман мяч.

57 «Где мы были, не скажем».

Цель: развивать логическое мышление, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, что будут показывать. Одна группа показывает, а другая должна отгадать, кого или что они изображают. Затем дети меняются местами.

58 «С кочки на кочку».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Воспитатель выкладывает на участке обручи (6–8 штук) в две линии. Играющие выстраиваются в две колонны. По сигналу воспитателя первые игроки начинают перепрыгивать на двух ногах из обруча в обруч. Как только первый игрок прыгнет из последнего обруча, прыжки начинает

второй игрок колонны и т. д. Побеждает команда, быстро и правильно (не оступившись ни разу) перебравшаяся на другой берег.

Игра повторяется 2–3 раза.

59 «Волшебное зеркало».

Цель: развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!
Все нам верно повтори!
Встану я перед тобой,
Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее каким-либо движением. Тот, к кому он обращается, должен точно повторить и фразу, и движение. Если он допустил ошибки, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнил все без единой ошибки.

60 «Мяч передавай – слово называй».

Цель: развивать фонематические представления, быстроту реакции.

Ход игры. Играющие выстраиваются в колонну. У первых игроков по мячу, диаметр которых 25–30 см. Ребенок называет слово на заданный звук и передает мяч назад двумя руками над головой. Следующий игрок самостоятельно придумывает слово на этот же звук и передает мяч дальше.

61 «Взрослому мяч бросай и животных называй».

Цели: расширить словарный запас за счет употребления обобщающих слов; развивать внимание и память.

Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы. Например: фрукты – *яблоко, груша, лимон, апельсин*.

Можно использовать другие темы: овощи, деревья, домашние и дикие животные, птицы, мебель, посуда, одежда, транспорт.

62 «Карусель».

Цель: учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

Ход игры. Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели.
А потом кругом, кругом,
Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут два раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми:

Тише-тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз-два, раз-два!
Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно все медленнее. При произнесении слов «Вот и кончилась игра!» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнули, воспитатель дает три звонка или три раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять места на карусели, то есть становятся в круг, берут шнур.

Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

63 «Ручейки и озера».

Цель: развивать ловкость.

Ход игры. Дети строятся друг за другом по 4–6 человек, руки кладут на пояс или плечи стоящему впереди – это ручейки. По сигналу «Ручейки бегут!» дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу «Озеро» каждая команда, взявшись за руки, образует круг. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, в полуприседе.

64 «Пятнашки».

Цель: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала «Лови» все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду «Стой!», игра останавливается, подсчитывают количество пойманных и выбирают нового водящего.

65 «Сороконожка идет по детсадовской дорожке».

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Дети встают друг за другом, берут впереди стоящего за пояс, садятся на корточки и двигаются по кругу. Задача – не упасть.

66 «Маргаритки».

Цели: закрепить знания о растениях цветника; упражнять в беге с увертыванием.

Ход игры. С помощью считалки выбирают ведущего. Он в игре будет исполнять роль девочки Маргариты. Все остальные дети будут представлять цветы маргаритки. «Цветы» становятся в круг, а Маргарита находится в его центре. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят слова:

Собирала Маргарита маргаритки на горе,
Растеряла Маргарита маргаритки во дворе.

Хочет снова все собрать,
Только надо нас догнать.

Дети разбегаются по всей площадке, а Маргарита пытается их догнать и запятнать. Ведущий, догоняя ребенка, произносит: «Цветник». По этому сигналу запятнанный игрок должен пойти в «цветник». Когда там будет 5–6 детей, игра останавливается. Маргарита считает, сколько собрала «маргариток», и называет других соседей маргариток в «цветнике». Воспитатель отмечает, кто из детей был ловким в игре, кто назвал больше растений цветника.

Правила игры. «Маргаритки» начинают убегать только после команды «Догнать!». Названные растения второй раз повторять

67 «Передал – садись».

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны, одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3–4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та команда будет считаться победительницей.

68 «Догони свою тень».

Цель: познакомить понятием света и тени.

Ход игры

Воспитатель. Кто отгадает загадку?

Я иду, она идет; я стою, она стоит; побегу, она бежит.

(Тень.)

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение. Оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. (Где еще есть? На что похожа?)

69 «Что мы видели, не скажем, а что делали, покажем».

Цель: развивать сообразительность и наблюдательность детей.

Ход игры. Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Оставшиеся дети договариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего.

Ведущий. Здравствуйте, дети!

Где вы были,

Что вы делали?

Дети. Где мы были, мы не скажем,
А что делали – покажем.

Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

70 «Огурцы».

Цели: развивать быстроту реакции, внимание; закрепить знания об употреблении огурцов в пищу.

Ход игры. Игру проводят на игровой площадке, которая в данном случае будет «огородом». Дети ходят в колонне друг за другом по всему «огороду», произносят слова и выполняют соответствующие движения:

Вырастали на грядке	<i>Дети ходят в колонне.</i>
Зеленые прядки,	<i>Переход в полуприсед.</i>
Прятались в них огурцы.	<i>Приседают.</i>
А солнце пригрело,	<i>Встают, поднимают руки вверх.</i>
Вмиг пожелтели.	<i>Руки опустили.</i>

Но в бочке они хороши!

После слова *хороши* дети бегут и занимают место в «бочке» (нарисованном круге или обруче) по пять человек. Кто остался вне «бочки», тот называет блюдо, приготовленное из огурцов. В конце игры воспитатель привлекает детей к оценке выполнения движений, отмечает, как быстро ребята действовали по сигналу, что узнали они об огурцах в этой иг

71 «Вратарь».

Цели: закрепить умение ориентироваться в пространстве; развивать быстроту реакции, точность движения.

Ход игры. Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок. Вратарем зовусь не зря:

Мяч всегда поймаю я.

Взрослый: Раз, два, три,

Справа (слева, прямо) мяч смотри!

72 «Напои лошадку».

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры. Ребенок становится на расстоянии 4–5 метров от игрушки лошадки. Ему дают в руки ведерки и завязывают глаза. Надо подойти к лошадке и «напоить» ее из ведра (поднести ведерко к морде лошади

73 «Бабочки, лягушки и цапли».

Цель: развивать подражательные движения.

Ход игры. Дети свободно бегают по площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут руками), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произносит: «Снова побежали», дети начинают бегать по лугу в произвольном направлении.

74 «Угадай, какой наш дом?».

Цель: описать деревья и найти их по описанию.

Ход игры. Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая подгруппа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети.

Например, дети говорят хором: «Угадай, какой наш дом, все расскажем мы о нем». Затем один из детей дает описание: называет цвет ствола, вспоминает о высоте дерева, форме, величине листьев, плодах и семенах.

НАРОДНЫЕ ИГРЫ

1 Русская народная игра «Пчелки и ласточка».

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Играющие дети – «пчелки» – сидят на корточках. «Ласточка» – в своем «гнезде».

Пчелки (*сидят на поляне и напевают*).

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум

Ласточка. Ласточка летает,

Пчелок поймает!

«Вылетает» и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

2 Русская народная игра «Капуста».

Цель: развивать двигательную активность детей.

Ход игры. Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит:

Я на камешке сижу,

Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу.

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибегали

Волки и синицы, бобры и куницы,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», – победитель.

3 Русская народная игра «Мячик кверху».

Цель. развивать умение попадать в мишень.

Ход игры. Играющие встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч, говоря: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе к нему. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

4 Русская народная игра «Волк».

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Все играющие – «овцы», они просят «волка» пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Он отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только травку не щиплите, а то мне спать будет не на чем». «Овцы» сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку.
Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик,
Серому волку грязи на лопату!

«Волк» бежит по поляне и ловит «овец», пойманный становится «волком», игра возобновляется.

Правила игры. Гуляя по лесу, «овцы» должны расходиться по всей поляне.

5 Русская народная игра «Блуждающий мяч».

Цель: развивать внимание, ловкость движения.

Ход игры. Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удастся, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя передавать мяч через одного, можно только рядом стоящему игроку. Игрок, уронивший мяч, становится водящим.

6 Башкирская народная игра «Липкие пеньки».

Цель: развивать ловкость и быстроту движения.

Ход игры. Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками».

Правила игры. «Пеньки» не должны вставать с места.

7 Белорусская народная игра «Ванюша и лебеди».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На земле чертят круг диаметром 10 м. Это лес, а в середине квадратик – это дом лесовика. В квадрате помещают Ванюшу и выбирают «лесовика». Остальные – «лебеди». «Лебеди», залетая в лес, пробуют забрать Ванюшу, а «лесовик» – поймать «лебедей» рукой. «Лебедь», которому удастся вывести из леса Ванюшу, сам становится «лесовиком», и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом «лесовика» нельзя. Пойманные «лебеди» выбывают из игры до смены ролей. «Лесовик» не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

8 Удмуртская народная игра «Водяной».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Очерчивают круг. Это пруд или озеро. Выбирается водящий («водяной»). Играющие бегают вокруг «озера» и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». «Водяной» бежит по кругу («озеру») и

ловит играющих, которые подходят близко к «берегу» (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. «Водяной» ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают «водяному».

9 Кавказская народная игра «Перетягивание».

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. На площадке чертится большой круг. Он делится пополам чертой. По обе стороны от нее, спинами друг к другу, становятся два участника игры. На них надевается стальной обруч. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать тянуть следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног.

10 Мордовская народная игра «Круговой».

Цель: развивать меткость, быстроту реакций.

Ход игры. Играющие делятся на две команды, чертят большой круг и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запянтает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, пойманный от земли не считается. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу. Если в него попадут, он остается в кругу, так как у него есть запасное очко.

11 Игра народов Севера «Перетяни».

Цель: развивать силу, быстроту движений.

Ход игры. На площадке чертят две линии на расстоянии 3–4 метров одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и с согласия товарищей с криком «Перетяну!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается. Теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

12 Кавказская народная игра «Жмурки-носильщики».

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. В одном конце площадки ставится небольшой столик, на нем раскладывают 10 мелких игрушек. На другом конце площадки, шагах в 10–15 от столика, – два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков.

Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул 5 предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

Правила игры. Оба носильщика начинают игру одновременно, по сигналу. Переносить можно только по 1 предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

13 Игра народов Севера «Ловля оленей».

Цель: развивать меткость, быстроту движений.

Ход игры. Среди играющих выбирают двух «пастухов», а остальные – «олени», которые становятся внутри очерченного круга. «Пастухи» находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» «пастухи» по очереди бросают мяч в «олений», а те убегают. «Олень», в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных «олений».

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

14 Татарская народная игра «Угадай и догони».

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, ловкость.

Ход игры. Играющие садятся на скамейку или траву в один ряд. Впереди садится водящий с закрытыми глазами. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и шепотом называет по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить имя еще раз. Поймав игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

15 Русская народная игра «Ключи».

Цель: развивать внимание, быстроту.

Ход игры. Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к игроку и спрашивает: «Где ключи?», тот отвечает: «Пойди к Саше (Серее), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет его занять, то может крикнуть: «Нашел ключи». Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

16 Игра народов Севера «Я есть».

Цель: развивать двигательные навыки.

Ход игры. Дети делятся на две одинаковые команды. В середине площадки, на расстоянии 2–3 метров, обозначаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды

дружно хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь поймать хоть одного из убегающих, прежде чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, до кого дотронулись, должен громко крикнуть: «Я есть!» После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Правила игры. Ловить можно любого игрока. Пойманный должен обязательно крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убежать за боковую линию площадки.

17 Русская народная игра «Стадо».

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры. Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» в саду, а у «овец» два «дома» на противоположных концах площадки. «Овцы» громко зовут «пастуха»:

Пастушок, пастушок, заиграй во рожок.

Травка мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погуляй на воле.

«Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха» «Волк!» все «овцы» бегут в дом на противоположную сторону площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает стадо. Все, кого поймал «волк», выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки «овцам» нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. «Волк» «овец» не ловит, а дотрагивается до них рукой. «Пастух» может только заслонять «овец» от волка, но не должен задерживать его руками.

18 Белорусская народная игра «Прела-горела».

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Ведущий вместе с водящим прячут в разных местах игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела за море летела,

А как прилетела, там где-то и села,

Кто первый найдет, тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

19 Белорусская народная игра «Колечко».

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у него небольшой блестящий предмет (Это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом говорит:

Вот по кругу я иду,

Всем колечко вам кладу,
Руки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны быстро взяться за руки, постараться задержать его, не выпустить из круга.

20 Дагестанская народная игра «Подними игрушку».

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры. Игроки становятся в круг, в центре его кладут любую крупную игрушку. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие движутся по кругу. По окончании звона каждый участник игры старается первым поднять игрушку.

Правила игры. Нельзя тянуть за игрушку и выходить из круга раньше, чем перестанет звучать бубен.

21 Казахская народная игра «Платок с узелком».

Цель: развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры. Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и забрать платок. В момент преследования игрок с платком

22 Русская народная игра «Снежная баба».

Цель: развивать двигательный аппарат, ловкость.

Ход игры. Выбирается «снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая.

Баба снежная стоит,
Ночью дремлет, днями спит,
Вечерами тихо ждет,
Ночью всех пугать идет.

На эти слова «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Кого поймает, тот становится «снежной бабой».

23 Бурятская народная игра «Иголка, нитка и узелок».

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали за «иголкой» из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

«Иголка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.

24 Грузинская народная игра «День и ночь».

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.

25 Бурятская народная игра «Волк и ягнята».

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Один игрок – «волк», другой – «овца», остальные – «ягнята». «Волк» сидит на дороге, по которой движется «овца» с «ягнятами». Она впереди, за нею друг за другом гуськом идут «ягнята». Подходят к «волку». «Овца» спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», – говорит «волк». «А зачем нас ждешь?» «Чтобы всех вас съесть!» – с этими словами он бросается на «ягнят», а «овца» загораживает их. «Ягнята» держатся друг за друга и за «овцу».

Правила игры. «Волк» может ловить только последнего «ягненка». «Ягнята» должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями «овцы». «Волку» нельзя отталкивать «овцу».

26 Дагестанская народная игра «Надень шапку».

Цель: развивать внимание, координацию.

Ход игры. Мальчик сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к сидящему, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему закрывают глаза, поворачивают кругом и дают в руки шапку. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть шапку на мальчика. Остальные игроки считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на эти роли назначают других детей.

Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

27 Белорусская народная игра «Заяц-месяц».

Цель: развивать быстроту движений.

Ход игры. Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где был? – Куда клал?
- В лесу. – Под колоду.
- Что делал? – Кто украл?
- Сено косил. – Чур.

На кого попадет слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается игрок, которого коснулся тот, кто ловит.

28 Грузинская народная игра «Дети и петух».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Один из игроков изображает петуха. «Петух» выходит из своего домика, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

«Петушок, петушок, золотой гребешок, масляна головушка, шелкова бородушка! Что так рано встаешь, детям спать не даешь?»

После этого «петух» опять кукарекает, хлопает «крыльями» и начинает ловить детей, которые, выйдя из своих домиков, бегают по площадке.

Правила игры. Ловить детей в домике нельзя.

29 Татарская народная игра «Хлопушки».

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20–30 метров. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп! – Сигнал такой.

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут наперегонки к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснется чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

30 Татарская народная игра «Перехватчики».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут в рассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

31 Татарская народная игра «Лисички и курочки».

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. На одном конце площадки находятся «в курятнике куры и петухи». На противоположном – стоит «лисичка». «Курочки» и «петухи» ходят по площадке, делая вид, что клюют зернышки, ищут червячков и т. д. Когда к ним подкрадывается «лисичка», «петухи» кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в «курятник», за ними бросается «лисичка», которая старается поймать любого из игроков.

Правила игры. Если не удастся запятнать кого-либо из игроков, то «лисичка» снова водит.

32 Игра народов Севера «Пятнашка на санках».

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого на санках. Выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару и запятнать одного из них. Ловит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре один игрок осален, эта пара становится водящей.

Правила игры. Играть надо в пределах определенной площадки. Пара, заехавшая за пределы площадки, становится водящей, и игра продолжается. Нельзя ловить игроков той пары, которая только что была водящей.

33 Игра народов Севера «Ловля оленей».

Цель: развивать меткость, ловкость.

Ход игры. Среди играющих выбирают двух «пастухов» – остальные – «олени». Они становятся внутри очерченного круга. «Пастухи» находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» «пастухи» по очереди бросают мяч в «олений», а те убегают от него. «Олень», в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных «олений».

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

34 Русская народная игра «Большой мяч».

Цель: развивать ловкость движений, быстроту.

Ход игры. Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с большим мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч, становится водящим и встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему надо вкатить мяч в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середине встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

ИГРЫ-ЗАБАВЫ

1. «Узнай по звуку».

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Воспитатель выносит на улицу игрушки из различного материала (дерево, пластмасса, металл), дети прислушиваются, как звучит каждый предмет при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Выбирается водящий. Ему закрывают глаза, и он должен определить, какая игрушка звучит.

2 «Узнай не видя».

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Играющему завязывают глаза и надевают толстые варежки. Затем дают ему в руки предметы, которые он должен узнать на ощупь.

3 «Необычные жмурки».

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше друзей узнает.

При этом разрешается пользоваться только двумя способами опознания из перечисленных:

- по рукопожатию;
- шепоту;
- покашливанию;
- прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто узнает товарища, получает очко. Побеждает набравший большее количество очков.

4 «Успей подхватить».

Цель: развивать ловкость и точность движения.

Ход игры. Дети встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Все должны стоять неподвижно. Воспитатель держит в руках палку, затем неожиданно отпускает ее и называет порядковый номер. Задача игрока под этим номером – подхватить палку, не сходя со своего места. Не поймал – покидает круг. Последние, оставшиеся в игре, считаются самыми выдержанными и ловкими.

5 «Считайте ногами».

Цель: развитие глазомера.

Ход игры. На асфальте рисуется квадрат со стороной, равной 1 метру. 2 ребенка становятся в центр квадратов, им завязывают глаза и просят выполнять точно команды: «Кругом», «6 шагов вперед» «2 прыжка на левой ноге вправо», «Кругом» «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает тот, кто ближе всех окажется к своему месту.

6 «Развиваем внимание».

Цель: развивать внимание, умение запоминать.

Ход игры. Детям предлагают оглядеться вокруг себя в течение 10–15 секунд и запомнить как можно больше предметов. Затем воспитатель завязывает им по очереди глаза и просит назвать какую-нибудь форму, перечислить предметы этой формы.

Побеждает тот, кто назвал больше всех предметов.

7 «Где звук?».

Цель: Развивать внимание, умение ориентироваться.

Ход игры. Играющим завязывают глаза. Воспитатель берет будильник и становится в отдалении от детей. Прислушиваясь к тиканью, игроки должны двигаться в направлении звука. Ведущий может несколько раз менять свое место. Кто ближе всех подойдет к часам, побеждает.

8 Зимняя забава «Снайперы».

Цель: развивать меткость, глазомер.

Ход игры. Дети ставят на сугроб яркий кубик или кеглю и стараются сбить предмет снежком. Можно поставить для сбивания несколько одинаковых предметов. В этом случае могут участвовать несколько детей – по числу предметов.

9 Зимняя забава «Кто дальше».

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в шеренгу, в каждой руке у них по снежку. По команде воспитателя «Бросай правой (левой)!» все одновременно стараются бросить снежок как можно дальше по направлению к забору или другому ориентиру. Чей снежок пролетит дальше других, тот считается выигравшим.

10 Зимняя забава «Снежная карусель».

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу воспитателя они идут сначала медленно, потом все быстрее, и, наконец, бегут. После того, как играющие пробегут несколько кругов, ведущий говорит: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Дети замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении, постепенно увеличивая темп, пока воспитатель не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

11 Зимняя забава «Пробеги и не задень».

Из больших снежков выкладывают цепочку. Задача игроков – пробежать между снежками и не задеть их. Побеждает тот, кто быстрее и без штрафных очков добежит до финиша.

12 Игра-забава «Кто быстрее?».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Соревнование с санками. На снегу чертят круг, в центре которого располагаются 3–4 ребенка с санками. Их задачи:

- вывести санки из круга, держась за спинку;
- поменяться санками, сесть и выехать, помогая себе руками и ногами;
- прежде чем выехать на санках из круга, нужно бросить снежок в цель.

13 Зимняя забава «Ловкие и быстрые».

Цель: развивать коммуникативные навыки.

Ход игры. Один ребенок везет другого на санках. Сидящий по дороге старается набрать как можно больше снежков или мешочков.

14 Игра-забава «Кто первый?».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети стараются доехать до флажка:

- сидя лицом по направлению движения;
- сидя спиной;
- парами, спиной друг к другу;
- соревнуются звеньями.

15 Игра-забава «Хвост дракона».

Цель: развивать ловкость, координацию.

Ход игры. Дети встают паровозиком, крепко держась друг за друга. Первый игрок пытается догнать последнего. Тот, в свою очередь, старается

отбежать и увернуться. Поймавший становится в хвост «дракона».

16 Зимняя забава «Точно в цель».

Цель: развивать меткость.

Ход игры. Дети выстраиваются вдоль исходной линии. На расстоянии 6–8 м ставятся кегли или кубики. По сигналу игроки бросают снежки в цель. Подсчитываются сбитые предметы.

17 Игра-забава «Попади в обруч».

Цель: развивать меткость.

Ход игры. Дети бросают снежки в обруч с расстояния 5–6 метров.

ЭМОЦИОНАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПОДГ.ГР.

1«Зверинец».

Цели: развивать коммуникативные способности, умение распознавать язык мимики и жестов; способствовать снятию телесных зажимов.

Ход игры. Одна группа детей изображает движения, повадки, позы разных животных. Другая – зрители. Они гуляют по «зверинцу», отгадывают «зверей», хвалят их и «фотографируют». Угадав всех, группы меняются ролями.

2 «Сороконожка».

Цель: развивать коммуникативные навыки, умение работать в общем режиме группы, снимать телесные зажимы.

Ход игры. Выбирается «голова». Остальные дети приседают на корточки, берут друг друга за пояс и, следуя за «головой», стараются передвигаться, обходя препятствия, падая на бок, замедляя или ускоряя движение, сворачиваясь в кольцо. Задача каждого – не выбиться из общего ритма, не оторваться от «частей тела».

3 «Крокодил».

Цель: развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

Ход игры. Выбрать водящего (он будет «крокодилом»), вытянуть вперед руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поет песни, притопывает ногами, подпрыгивает и неожиданно смыкает руки. Кто попался, тому водить.

4 «Кенгуру».

Цели: развивать чувство сопереживания с другими, эмпатию; корректировать агрессивные тенденции в поведении; учить управлять своим телом.

Ход игры. На пояс детей свободно завязывают шарфик, образуя «сумку кенгуру». В нее сажают «детеныша» – любимую мягкую игрушку-зверушку. По команде ведущего «кенгуру» начинают прыгать к условному месту, стараясь при этом не выронить игрушку. Руками придерживать нельзя. Побеждают самые быстрые и заботливые «кенгуру».

5 «Петушиные бои».

Цели: способствовать эмоциональной разрядке, выходу агрессии; учить соблюдать правила.

Ход игры. Дети в парах встают друг против друга на одной ноге. Руки спрятаны за спину. По команде ведущего они начинают наскокивать друг на друга, толкаться плечами, туловищем, головой, стараясь заставить соперника встать на обе ноги. Ведущий следит за соблюдением «бойцами» правил.

6 «Лягушата».

Цель: развивать инициативность, смелость.

Ход игры. На земле раскладываются обручи на расстоянии, которое можно преодолеть в прыжке с некоторым усилием. Дети – «лягушата, живущие в болоте». Обручи – «кочки», их на 2–3 меньше, чем «лягушат». Если на кочке «лягушатам» тесно, то они должны договориться, как разместиться вместе.

7 «Динозаврики».

Цель: способствовать выходу психофизического напряжения, агрессивности, страхов.

Ход игры. Детям предлагается «превратиться» в динозавриков: сделать страшные мордочки и, высоко подскакивая, бегать по залу или площадке, издавая очень громкие крики.

8 «Улитка».

Цель: развивать самоконтроль, выдержку.

Ход игры. Дети встают в одну линию. Им предлагается представить себя улитками, которые передвигаются очень медленно. По команде все начинают

медленно продвигаться к указанному месту. Побеждает «улитка», доковылявшая до финиша самой последней. Останавливаться и разворачиваться нельзя.