**АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ**

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное**

**учреждение «Детский сад № 441 «Кузнечик»**

603136, город Нижний Новгород, улица Ванеева, 120, ИНН 5262085811,

тел.(831)468-29-44, тел. /факс 468-29-43, e-mail:sad4412007@yandex.ru

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Картотека**

**дидактических игр и игровых упражнений**

**подготовительная к школе группа**

Составили:

Морина Е.В. Смирнова Г.С.

г.Нижний Новгород

2020г.

**Содержание дидактических игр**

|  |
| --- |
| **№ Название игры** |
|  |
| 1«Собираем игрушки для куклы».  2.«Составьте целое по его части». 4.«Сосчитай грибы» 5.«Запомни и выполни»  6.«Разложи и расскажи о длине и ширине полосок»  7.«Составьте число правильно». 8. «Разноцветные листья». 9.«Поможем шоферу привезти овощи и фрукты на плодоовощную базу».  10.«Колумбово яйцо».  11. «Построй домик для животного»  12. «Речные рыбы»  13. «Деревья и кустарники»  14. «Птицы умеренных широт»  15. «Давайте поселин зверей в наш лес»  16. «Будь внимателен»  17. «Почтальон принес посылку»  18. «Угадайте.что в мешочке».  19. «Построй домик для животного»  20. «Угадай.что на моей картинке»  21. «Угадай,какая игрушка»  22. «Тук-тук»  23. «Моя комната»  24«Дизайн»  25. «Магазин «Овощи-фрукты»  26. «От зернышка до булочки»  27. «Кем быть»  28. Найди по описанию  29. «Кто больше увидит»  30. «Незаконченные картинки»  31. «Кто сегодня именинник»  32. «Отгадай фигуру» |
|  |

**1.«Собираем игрушки для куклы».**

**(Игровое упражнение)**

***(Формирование элементарных математических представлений.***

***Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.18)***

**Цель:** Упражнять детей в делении множества на части и объединении его частей; совершенствовать умение устанавливать зависимость между множеством и его частью, умение отвечать на вопросы «Сколько?».

**Методические указания:**

Воспитатель говорит детям, что к ним в гости пришла кукла, и предлагает поиграть с ней. Он ставит на стол 3 кубика и 3 пирамидки и спрашивает: «Сколько кубиков? Сколько пирамидок? Что можно сказать о количестве пирамидок и кубиков?»

   Воспитатель ставит кубики и пирамидки вместе и спрашивает: «Сколько всего игрушек у куклы? (Дети считают игрушки.) Шесть игрушек. Сколько пирамидок? Чего больше: игрушек или пирамидок? Сколько кубиков? Чего меньше: кубиков или игрушек? Группа игрушек (обобщающий жест) больше группы пирамидок, ее части (показывает). Группа игрушек больше группы кубиков, ее части».

   Воспитатель предлагает кукле поиграть с мишкой, а детям поровну разделить между ними игрушки (рассмотреть разные варианты равенства). Правильность выполнения задания проверяется на основе счета.

**2.«Составьте целое по его части».**

**(Дидактическая игра)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.19)***

**Цель:** Упражнять детей делить круг и квадрат на 2 и 4 равные части, сравнивать и называть их.

**Методические указания:**

 У детей конверты с частями геометрических фигур. Воспитатель предлагает составить целую геометрическую фигуру, выбрав недостающие части из коробки.

   После выполнения задания дети определяют, какие фигуры у них получились и из скольких частей они состоят.

   Затем воспитатель выясняет у детей: «Как можно назвать каждую часть вашей фигуры? Что больше: целое или одна вторая (одна четвертая) часть? Что меньше: одна вторая (одна четвертая) часть или целое?»

**3.«Сосчитай грибы»**

**(Игровое упражнение)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.20)***

**Цель:** Познакомить с цифрами 1 и 2 и учить обозначать числа цифрами.

**Методические указания:**

На столе воспитателя муляжи грибов: 1 белый гриб и 2 подосиновика.

   Воспитатель уточняет у детей названия грибов, выясняет, съедобные они или нет. Затем спрашивает: «Сколько белых грибов? Кто знает, какой цифрой можно обозначить число один?»

   Воспитатель показывает карточку с изображением цифры 1, располагает ее рядом с белым грибом и спрашивает: «На что похожа цифра один? Найдите у себя карточку с цифрой один и обведите ее пальчиком».

   Уточняет: «Цифра один обозначает число один».

   Аналогично воспитатель знакомит детей с цифрой 2.

**4.«Запомни и выполни» (слуховой диктант).**

**(Дидактическая игра)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.21)***

**Цель:** Закреплять умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны и углы листа.

**Методические указания:**

У детей листы бумаги и цветные карандаши. Воспитатель уточняет название сторон и углов листа.

   Затем дает детям задания:

   1) вдоль верхней стороны листа нарисуйте прямую линию красным карандашом (вдоль нижней стороны – зеленым карандашом, вдоль левой – синим карандашом, вдоль правой – желтым карандашом);

   2) в верхнем левом углу нарисуйте круг красным карандашом (в нижнем левом углу – синим карандашом, в верхнем правом углу – желтым карандашом, в нижнем правом углу – зеленым карандашом);

   3) посередине листа красным карандашом поставьте точку.

   Правильность выполнения задания дети проверяют по образцу воспитателя.

   Воспитатель уточняет: «Что и где вы нарисовали?»

   Дети называют детали, их цвет и месторасположение.

**5.«Разложи и расскажи о длине и ширине полосок». (слуховой диктант).**

**(Игровое упражнение)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.23)***

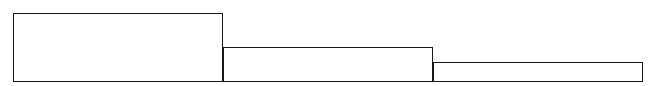
**Цель:** Совершенствовать умение сравнивать 10 предметов (по длине, ширине, высоте), располагать их в возрастающем и убывающем порядке, обозначать результаты сравнения соответствующими словами.

**Методические указания:**

  У детей по 10 полосок разной длины, ширины и цвета. Воспитатель вместе с детьми выясняет отличия между ними. Дает задания: «Разложите полоски, начиная с самой короткой и заканчивая самой длинной, и назовите длину каждой из них. Что вы можете сказать о длине рядом лежащих полосок: красной и коричневой? *(Красная полоска длиннее коричневой.)*Что вы можете сказать о длине коричневой и зеленой полосок? *(Коричневая полоска длиннее зеленой.)*Коричневая полоска короче красной, но длиннее зеленой.

   А теперь разложите полоски разной ширины: от самой широкой до самой узкой слева направо (см. рис. 2), и расскажите, как вы их расположили». (Педагог уточняет правила раскладывания.)

   Воспитатель обращает внимание детей на то, что каждая последующая полоска уменьшается на одну и ту же величину, и предлагает проверить это с помощью полоски бумаги. Дети прикладывают полоску бумаги к первой полоске справа, определяют, на сколько отличается ширина полосок, отмечают эту величину линией сгиба и отрезают полученную меру. Затем они прикладывают меру ко всем полоскам и убеждаются, что ширина каждой полоски отличается на одну и ту же величину.



*Рис. 2*

**6.«Составьте число правильно».**

**(Игровое упражнение)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.24)***

**Цель:** Закреплять представления о количественном составе числа 5 из единиц.

**Методические указания:**

 Воспитатель предлагает детям составить число с помощью карандашей разного цвета. Он показывает детям карточки с изображением предметов одежды или обуви и просит определить, каким числом можно обозначить количество предметов, и составить это число с помощью карандашей.

   Игровое упражнение повторяется 3–4 раза.

   После каждого задания воспитатель спрашивает у детей: «Каким числом можно обозначить количество предметов на карточке? Сколько всего карандашей вы взяли? Сколько карандашей какого цвета взяли?»

**7.«Разноцветные листья».**

**(Игровое упражнение)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.28)***

**Цель:** Продолжать учить составлять число 6 из единиц.

**Методические указания:**

Воспитатель дает детям задание: «Составьте число шесть с помощью карандашей разного цвета. Сколько всего карандашей? Сколько карандашей какого цвета вы взяли? Как составили число шесть?»

   Воспитатель предлагает раскрасить лист осины в любой цвет.

**8.«Поможем шоферу привезти овощи и фрукты на плодоовощную базу».**

**(Игровое упражнение)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.29)***

**Цель:** Развивать умение двигаться в соответствии с условными обозначениями в пространстве.

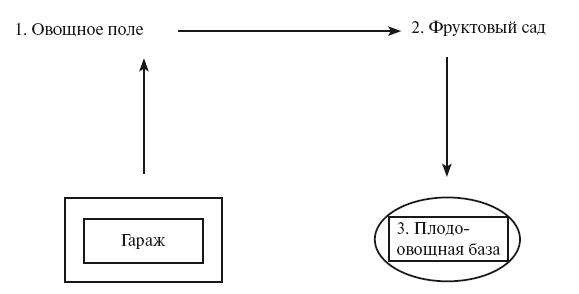
**Методические указания:**

  Воспитатель рассматривает с детьми схему движения машины: стрелки указывают направление движения, а цифры – остановки (см. рис. 3).

   1 – остановка «Овощное поле»;

   2 – остановка «Фруктовый сад»;

   3 – остановка «Плодоовощная база».



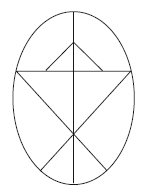
*Рис.*

   Воспитатель вместе с детьми обсуждает особенности маршрута (начало и направления движения). Затем дети провозят грузовик в соответствии со схемой (на полу разложены карточки с цифрами, обозначающие остановки) и на каждой остановке загружают овощи и фрукты и отвозят их на плодоовощную базу.

**9. «Колумбово яйцо».**

**(Дидактическая игра)**

***(Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина. стр.33)***

 **Цель:** Развивать умение составлять тематическую композицию по образцу.

**Методические указания:**

 Воспитатель предлагает детям рассмотреть «колумбово яйцо» на доске: сосчитать его части и составить у себя на столах картинку по образцу.

**10.Построй домик для животного**

*(игра для детей 6–7 лет)*

(Павлова Л.Ю, стр.11)

**Цель.** Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они используют. Формировать умение подбирать правильный материал для постройки дома любому из животных.

*Материал.* Большая дидактическая картина, карточки с изображениями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т. п.), стройматериалов (веточки, травинки, пух, листья и т. д.), самих животных.

*Задания:*

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь.

2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нужно для вашего животного.

3. Подобрать домик для животного.

4. Рассказать о своем выборе.

**Правила:**

1. В игру играют в командах (3 команды по 2–3 человека в каждой).

2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

*Алгоритм проведения*

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришла телеграмма.

– Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям? (Да.)

– Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.

3. В конце игры подводится итог.

**11.Речные рыбы**

*(игра для детей 5–7 лет)*

(Павлова Л.Ю, стр.30)

**Цель.** Выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, каким образом окраска речных рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей рек. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

*Материал.* Дидактическая картина, на которой изображен проточный водоем, река; вырезанные изображения речных рыб.

*Задания:*

1. Рассмотреть внимательно предложенных рыб.

2. Выбрать из них только речных, назвать.

3. Поместить в водоем в определенное место – туда, где любит обитать та или иная рыба.

**Правила:**

1. Количество играющих 3–4 человека.

2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил их на дидактическую картину.

*Алгоритм проведения*

1. Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.

2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети по очереди заполняют водоем рыбами.

4. В конце игры подводится итог.

**12.Деревья и кустарники**

*(игра для детей 6–7 лет)*

(Павлова Л.Ю, стр.15)

**Цель.** Формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей. Правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

*Материал.* Дидактическая картина, разрезные части деревьев и кустарников, вырезанные зеленые листья.

*Задания:*

1. Составить дерево или кустарник.

2. Найти три признака, по которым можно отличить дерево от кустарника. (Дерево от кустарника отличают, как правило, по трем признакам:

а) по высоте;

б) по толщине ствола;

в) по количеству стволов, отходящих от корневой системы (у дерева ствол один, а у кустарника – несколько).)

3. Выбрать самый главный из отличительных признаков.

**Правила:**

1. Количество играющих 6–7 человек.

2. Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево и кустарник и ответить на поставленные вопросы.

*Алгоритм проведения*

1. Педагог ставит игровую задачу:

– Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее заготовленной)

для каждого вашего дерева и кустарника найдется место. На столе лежат необходимые для этого детали. Ваша задача заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и кустарников и выполнить задание.

2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают выполнять игровые действия.

4. Выявляется победитель.

5. В конце игры подводится итог.

**13.Птицы умеренных широт**

*(игра для детей 6–7 лет)*

(Павлова Л.Ю, стр.31)

**Цель.** Закреплять знания детей о видах птиц умеренных широт. Выявить знания детей об их образе жизни. Соотнести образ жизни птиц с климатическими условиями. Закреплять знания о строении живых организмов, их приспособлении к условиям и среде обитания и т. д. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

*Материал*. Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения птиц.

*Задание:*

1. Выбрать птиц, которые обитают в умеренных широтах, лесах средней полосы.

2. Объяснить свой выбор (почему именно эта птица подходит, рассказать о внешнем виде, пристрастии к определенному образу жизни и т. п.).

3. Убрать птиц, которые по определенным причинам не могут жить в наших лесах,

объяснить причину (неподходящие климат, виды корма и т. п.).

**Правила:**

1. Количество играющих не должно превышать 4–5 человек.

2. Играть строго по очереди.

3. Выигрывает тот, кто сделал правильный выбор и смог его объяснить.

*Алгоритм проведения*

1. Педагог в беседе выясняет у детей, каких птиц они видели в наших лесах, как их

зовут, каким образом климат влияет на образ жизни птиц, на виды питания.

– Внимательно рассмотрите картинку с изображением леса умеренных широт, подумайте, кто из живых существ может там жить.

2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

3. Дети по очереди подбирают птиц и сажают их в лес.

4. В конце игры подводится итог.

**14.Давайте поселим зверей в наш лес**

*(игра для детей 5–7 лет)*

(Павлова Л.Ю, стр.24)

**Цель.** Знакомить детей со средой обитания различных животных. Выяснить, каким

образом связаны между собой образ животного и среда обитания. Формировать умение детей, ориентируясь по внешнему виду животного, соотносить его со средой обитания (наземная, водная, воздушная и т. д.).

*Материал.* Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором есть река, различные жилища диких животных; карточки с изображением жителей леса.

*Задания:*

1. Выбрать одного из зверей, подумать, где ему было бы удобно жить, объяснить почему.

2. Заселить зверя в определенный дом и объяснить свой выбор (почему он может жить в том или ином домике и не может – в других).

**Правила:**

1. Играть в команде (3 команды по 2–3 человека в каждой).

2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

*Алгоритм проведения*

1. Педагог предлагает детям разбиться на команды.

2. Командам представляется возможность внимательно рассмотреть лесные домики и претендентов на заселение.

3. Каждая команда выбирает одного из зверей и подходящий домик для него.

4. В конце игры подводится итог.

**15.Будь внимателен!**

**(**Игра)

(Дыбина О.В, стр.60)

**Цель**. Побуждать детей сравнивать предметы по способу использования.

*Материал.* Предметные картинки, карандаши, лист бумаги. **Ход игры:** Каждый игрок получает карточку, на которой изображен предмет рукотворного мира. Онопределяет способ действия данного предмета и рисует предмет с противоположнымспособом использования.

Например: холодильник – электроплита, стул – автобус, пароход – воздушный шарик, шуба – вентилятор, кровать – будильник, шуба –вентилятор, ножницы – иголка или клей.

**16. Собери предмет**

**(**Игра)

(Дыбина О.В, стр.61)

**Цель.** Побуждать детей к поиску недостающих деталей; формировать понимание того, что отсутствие какой-либо части делает невозможным использование предмета.

*Материал.* Картинки с изображением предметов рукотворного мира с недостающими деталями и картинки с изображением этих деталей.

**Ход игры:** Каждый ребенок получает картинку с изображением предмета с недостающей деталью.Картинки с изображением деталей раскладывают на столе. По сигналу воспитателя каждый ребенок находит недостающую деталь и дополняет еюпредмет. Побеждает тот, кто первым нашел все недостающие детали

**17.Почтальон принес посылку**

(Дрязгунова В. А, стр.40)

**Дидактическая задача.** Описать предметы и узнать их по описанию.

*Игровые действия*. Составление загадок (опи­сания) и отгадывание предмета.

**Правило**. Рассказывать о том, что ты получил, нужно, не называя предмета.

*Оборудование*. Воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем поме­щает их в коробку.

**Ход игры**. Коробку (посылку) приносят в группу. Воспитатель говорит: «Сегодня нам почтальон принес посылку. В ней разные овощи и фрукты». Педагог дает нескольким детям по пакету и просит заглянуть в них. «А теперь, не называя, что там, расскажите по очереди, что вы получили в посылке, но так, чтобы все догадались». Дети по описанию называют овощи и фрукты. Отгаданные предметы кладут на стол.

В конце игры надо угостить детей и попросить их назвать точно вкусовое ощущение, его неоднородность (кислое, кисло-сладкое, сладкое и т. д.).

**18.Угадайте, что в мешочке**

(Дрязгунова В. А, стр.40)

**Дидактическая задача**. Описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

*Игровые действия*. Угадывание на ощупь предмета.

**Правила**. Выбирая предмет, смотреть на него нель­зя. Описать, ощупывая руками.

*Оборудование*. Овощи и фрукты характерной формы и различной плотности (лук, репа, редька, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.) лежат в мешочке.

**Ход игры**. Воспитатель напоминает детям о том, что они знают игру «Чудесный мешочек», и говорит, что играть в нее можно по-иному. «Тот, кому я предложу достать из мешочка предмет, не будет его вытаскивать,, а, ощупав, назовет характерные признаки». Педагог при­глашает к себе одного ребенка и просит выполнить зада­ние. Ребенок рассказывает, все дети называют предмет, который пока не видят, после этого ребенок вытаскивает его из мешочка и показывает, что в руке. Названный предмет обратно в мешочек не опускают.

**19.Загадай, мы отгадаем**

(Дрязгунова В. А, стр.39)

**Дидактическая задача.** Описать предметы и найти по описанию.

*Игровые действия.* Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правила.** Описание давать в принятом порядке: сначала рассказать о форме, потом об окраске, вкусе, запахе. Называть предмет при описании нельзя.

**Ход игры**. На краю стола лежат овощи и фрукты так, чтоб всем детям хорошо были видны детали их фор­мы, неравномерность окраски.

*Первый вариант.*

Один ребенок выходит за дверь, он водит, а все остав­шиеся готовят описание любого растения. Водящему надо догадаться и назвать то, о чем рассказали дети. Воспитатель может напомнить или предложить ребятам вспомнить последовательность описания: форма, ее де­тали, окраска, поверхность, вкус.

*Второй вариант.*

Ребенок описывает предмет, а другой узнает его по описанию. Тому, кто рассказывает об овоще или фрукте, воспитатель предлагает не смотреть постоянно на пред­мет, о котором он рассказывает, иначе остальные легко догадаются.

**20.Отгадай, что на моей картинке**

(Венгер.Л.А, стр.80)

**Дидактическая задача**. Упражнять детей в умении зрительно обследовать и давать словесное описание формы предметов. Закрепить навыки правильного обследования предметов, полученные в старшей группе.

*Материал.* Пять наборов картинок (в каждом наборе по 4 картинки) с изображением игрушек, цветов, животных и других предметов, имеющих достаточно сложное строение. В игре можно использовать картинки наборов лото «Дикие и домашние животные», «Цветы», «Посуда» и т. п.

**Правила**. Дети распределяют картинки по числу играющих (не более пяти). Каждому дают по четыре картинки. С помощью считалки дети выбирают водящего, который начинает игру — по своему желанию выбирает одну картинку, рассматривает ее и, не показывая остальным детям, дает словесное описание картинки. Среди своих картинок дети находят такую же. По сигналу водящего «Раз, два, три!» все одновременно выкладывают картинки на стол. Картинку кладет и водящий. Тот, кто узнал объект и правильно выложил картинку, оставляет ее на столе, тот, кто допустил ошибку, забирает картинку.

*Цель игры* — узнать по описанию как можно больше картинок. Выигрывает тот, у кого не останется ни одной картинки. Игра повторяется по желанию детей, но не более 8—10 раз.

**21.Угадай какая игрушка!**

(Венгер.Л.А, стр.80)

**Дидактическая задача**. Закреплять полученное умение обследовать форму предметов, давать и понимать словесное описание, узнавать по нему предмет. Игра подводит детей к осязательному обследованию формы, так как, держа игрушку в руке, ребенок может одновременно осматривать и ощупывать ее.

*Материал.* Мелкие парные деревянные, пластмассовые или металлические игрушки. Можно использовать набор «Угадай, что в мешочке».

**Руководство.** Игра проводится со всей группой детей. Участвующие делятся на две одинаковые подгруппы и садятся на стулья. Дети сидят лицом друг к другу, одна подгруппа напротив другой. Четырем-пяти детям каждой подгруппы воспитатель раздает парные игрушки (4—5 одинаковых игрушек у детей первой и второй подгрупп). Дети, получившие игрушки, рассматривают их, прикрыв ладонями, чтобы никто не видел, какая игрушка у них в руках.

Поочередно каждый ребенок той или иной подгруппы дает описание своей игрушки. Ребенок из противоположной подгруппы должен угадать, та ли у него игрушка, о которой идет речь. Если он правильно угадал игрушку, то вместе с тем, кто давал описание, садится на скамейку. Эти дети выиграли. Если дети не справляются с описанием игрушки, воспитатель задает наводящие вопросы. Та подгруппа, у которой останется лишняя игрушка, проигрывает.

Игра продолжается до 10 минут. Повторность зависит от степени усвоения детьми действия (6—7 раз, не больше). При повторении дается новый материал.

**22.Тук-тук**

(Венгер.Л.А, стр.81)

**Дидактическая задача** Закреплять полученное умение обследовать форму предметов. Дети должны находить нужный предмет, пользуясь только осязанием. Поскольку предметы, применяемые в игре, могут быть опознаны по отдельным признакам (зубцы у вилки, углубление у ложки и т. п.), от детей не требуется полное и последовательное осязательное обследование формы.

*Материал.* На столе детская пластмассовая посуда: чашка, тарелка, вилка, большая и маленькая ложка и т. д. У ребенка, который находит предмет на ощупь по словесному описанию, в руках мешочек с такой же посудой (8—9 предметов).

**Руководство.** Дети сидят полукругом. Перед ними на столе стоит детская посуда. Спиной к ним с мешочком в руках сидит ребенок, он ищет предмет. Кто-либо из детей берет со стола предмет, подходит к ребенку, который держит мешочек, становится у него за спиной, и между ними происходит диалог. .

1-й ребенок. Тук-тук.

2-й ребенок. Кто там?

1-й ребенок. Это я (называет свое имя).

2-й ребенок. За чем пожаловал?

1-й ребенок. Мне нужно что-то такое, не скажу, как называется, а оно ... (И далее следует описание предмета.)

Если дети затрудняются в описании предмета, воспитатель сам, как участник игры, может дать описание нескольких предметов.

Например, воспитатель дает описание чашки: «Круглая, с выпуклыми боками, невысокая, внизу узкая, сверху — шире, сбоку треугольная ручка».

Когда ребенок найдет на ощупь Нужный предмет, он вынимает его из мешка, а все дети оценивают, правильно ли он выполнил задание.

Повторность зависит от интереса детей к игре, от степени овладения

действием.

**23. Моя комната**

*(игра для детей 5–7 лет)* (Павлова Л.Ю, стр.42)

**Цель**. Выявить представления каждого ребенка о том, какой должна быть его комната. Выяснить, какие предметы, вещи, игрушки ему нравятся, есть ли интерес к книгам, как ребенок соотносит цветовые гаммы, какое у него настроение. Развивать пространственное мышление.

*Материал.* Листы бумаги различного цвета («пустые комнаты») – по одному на каждого ребенка; карточки с изображением мебели различных цветовых оттенков, игрушек, занавесок (темных и светлых тонов); карточки, изображающие комнатные растения, домашних животных, книги, компьютер и т. д.

*Задания:*

1. Обустроить свою комнату.

2. Выбрать карточки с предметами, которые нравятся.

3. Самостоятельно все расставить.

4. Рассказать о своем выборе.

**Правила:**

1. Количество играющих 5–6 человек.

2. Работать самостоятельно.

3. При выборе карточек руководствоваться своим мнением.

4. Выигрывает тот, кто быстрее остальных справится с заданием и сможет четко объяснить свои действия.

*Алгоритм проведения*

1. Педагог проводит краткую беседу по теме.

2. Дети самостоятельно работают по заданию, затем по очереди рассказывают, почему выбрали ту или иную карточку.

**24.Дизайн**

*(игра для детей 5–7 лет)*

(Павлова Л.Ю, стр.42)

**Цель.** Закреплять знания детей о видах мебели, используемой людьми в своих квартирах, в гостиной, спальне, кухне и т. д., расположении мебели, аксессуаров, о месте комнатных растений в доме. Закреплять знания о бытовых приборах и их назначении, об украшении квартиры (цветы, ковры и т. п.). Развивать пространственное мышление.

*Материал*. Листы бумаги различной величины и цвета («пустые комнаты») – по одному на каждого ребенка; карточки с изображением предметов быта, мебели, книг, комнатных растений, обоев, ковров, занавесок различных оттенков, домашних животных и т. п.

*Задание*. Обставить мебелью выбранную комнату, рассказать о своей деятельности.

**Правила:**

1. В игре участвует столько детей, сколько заготовлено листов-комнат и комплектов мебели, комнатных растений и т. д.

2. Задание выполняется в индивидуальном порядке, советоваться с товарищами нельзя.

3. Выигрывает тот, кто быстрее остальных оформит свое помещение (гостиную, спальню, детскую и т. п.) и расскажет о своей деятельности дизайнера.

*Алгоритм проведения*

1. Каждый ребенок выбирает один из предложенных педагогом листов, на котором

изображен определенный вид комнаты (они различаются по окраске обоев на стенах).

2. Ребенок должен сам выбрать, сколько мебели ему нужно и какого назначения ему нужно.

3. Педагог в процессе игры контролирует деятельность каждого ребенка, наиболее

эффектные работы обсуждает со всеми детьми.

4. В конце игры подводится итог.

Примечание. Эта игра сложнее предыдущей, так как ребенку придется продумать, какую мебель, комнатные растения, вещи, предметы он поставит в гостиную, в коридор, что может находиться в спальне, что – на кухне, что должно быть в кабинете и т. д.

**25.Магазин «Овощи — фрукты»**

(Дрязгунова В. А, стр.44)

*Первый вариант.*

*Содержание знаний*. Напомнить ребятам, что в городах овощи и фрукты покупают в магазинах. Дети должны знать характерные внешние признаки овощей и фруктов, уметь называть их. Рассказать дошкольникам, что свежие овощи и фрукты, квашеную капусту, огурцы привозят в магазин из овощехранилища. Спросить, есть ли в магазине компоты, соки, сухофрукты, из чего их приготовили, как переработали.

**Дидактическая задача**. Сгруппировать пред­меты по категориям. Описать и найти растения по харак­терным признакам.

**Правила**. Описывать покупку, не называя ее.

*Оборудование*. Подготовить вывески «Овощи», «Фрукты» с изображением некоторых растений. На двух столах оборудовать витрины и прилавки.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям испол­нить роли директора, продавцов, покупателей.

Директор магазина должен подготовить все к работе: распределить товары по отделам, рассортировать соленые овощи, переработанные фрукты.

Покупатели описывают, что хотят купить, называют отдел, где продается нужный им продукт, говорят, из чего и как он приготовлен. Продавец называет покупку и выдает ее покупателю.

*Второй вариант.*

*Содержание знаний*. Провести с детьми беседу о том, что овощи и фрукты и все, что из них приго­тавливают, покупают в магазине. Туда их привозят из овощехранилища и с консервного завода. В магазине покупают продукты питания для приготовления различ­ных блюд. Рассказать, какие овощи и фрукты нужны для борща, супа, винегрета, компота и др. Напомнить внешние признаки овощей и фруктов и их названия.

**Дидактическая задача**. Перечислить призна­ки предмета, найти его по этим признакам. Сгруппи- ровать овощи и фрукты по способам использования.

**Правила**. Директор должен сказать, откуда при­везли продукты, и разнести их по отделам. Покупатель должен описать, что хочет купить, и назвать место про­израстания, а также отобрать все нужное для приго­товления желаемого блюда. Продавец узнает продукт по описанию и говорит, в каком отделе его можно купить.

*Оборудование*. Вывески двух отделов: «Овощи», «Фрукты». Витрины, продукты.

**Ход игры**. Назначают детей на роли шоферов, директора магазина, покупателей, продавцов.

Шоферы привозят в магазин продукты с консервного завода и овощехранилища. Директор готовит магазин к работе: распределяет привезенные продукты по отде­лам: овощному, фруктовому; называет место переработки плодов. Покупатели описывают покупку: говорят, что хо­тят купить, и называют места произрастания того, что выбрали; подбирают и описывают все продукты, необ­ходимые для приготовления какого-нибудь блюда: борща, супа и т. п. Продавец находит товар, называет покупку и отдел, получает «деньги», выдает покупку.

**26.От зернышка до булочки**

(Бондаренко А.К. стр.126)

Дидактическая задача. Закреплять и систематизировать зна­ния детей о том, как выращивают и производят хлеб; воспитывать уважение к труду хлебороба; активизировать словарь: сеялка, бо­рона, валкоподборщик, элеватор, комбайн.

Игровые правила. Отбирать маленькие карточки и закрывать ими клеточки можно только после сигнала водящего.

Игровые действия. Разделение играющих на три бригады: «зернышко», «колосок» и «булочка». Соревнование — кто быстрее отберет нужные карточки с изображением машин, помогающих хлеборобам в их работе, и закроет ими пустые клетки на своем поле.

Ход игры. До начала игры дети рассматривают хлеб на поле. С детьми проводится краткая беседа о том, какой путь проходит хлеб от зерна до булочки, как много людей работает для того, чтобы у всех был хлеб. Хлеборобам помогают машины: трактор, комбайн; механизмы: сеялка, снегозадержатель, валкоподборщик, борона.

* Сейчас мы поиграем так, чтобы вы вспомнили, как назы­ваются машины, когда, какие машины работают. Посмотрите на эти картины!

Воспитатель показывает три картины: поле ранней весной, летом и осенью. Дети объясняют, почему они считают, что на картине такие времена года.

* У нас будет три бригады: «зернышко», «колосок» и «булочка» (в каждой бригаде по 2—3 человека). Картина, на которой изображено поле весной, выдается бригаде «зернышко», поле летом — бригаде «колосок», поле осенью — бригаде «булоч­ка». На столе лежат картинки с изображением разных машин, которые помогают хлеборобам. Вам нужно отобрать те, которые нужны в это время года. Начинайте!— объясняет правила воспи­татель.— Выигрывает та бригада, которая правильно отберет, назовет машины и закроет ими пустые клетки.

После обмена картинами можно ввести элемент соревнова­ния — кто скорее отберет нужные картинки. Для того чтобы усложнить задание, при перемешивании картинок можно подло­жить такие, на которых изображены машины, используемые в дан­ном виде труда, например каток, бульдозер, подъемный кран. Выигравшая бригада получает фишку. В -конце игры под­считывают фишки и объявляют победителей.

**27.Кем быть?**

(Бондаренко А.К. стр.126)

Дидактическая задача. Закреплять, углублять знания детей

о разных видах сельскохозяйственного труда; воспитывать ува­жение к труженикам села, желание брать на себя роли в твор­ческих играх на темы труда сельскохозяйственных рабочих.

Игровое правило. О содержании картинки, на которую указы­вает стрелка, рассказывает ребенок, названный ведущим.

Игровое действие. Выбор считалочкой ведущего. (Использо­вание стрелки для выбора картинки.)

Ход игры. Воспитатель вначале вспоминает с детьми о том, что они видели во время экскурсии на колхозном поле, на ферме, пастбище, в свинарнике, механической мастерской. Вспоми нают, как помогали телятницам и свинаркам кормить и поить телят и поросят. (Заранее приготовлены фотографии, на которых изображены играющие дети: они трудятся, как взрослые, в разных сферах сельскохозяйственного производства.) Затем кладет на стол круг из плотной бумаги, по краям которого прикреплены фотографии, а в середине — вращающаяся стрелка.

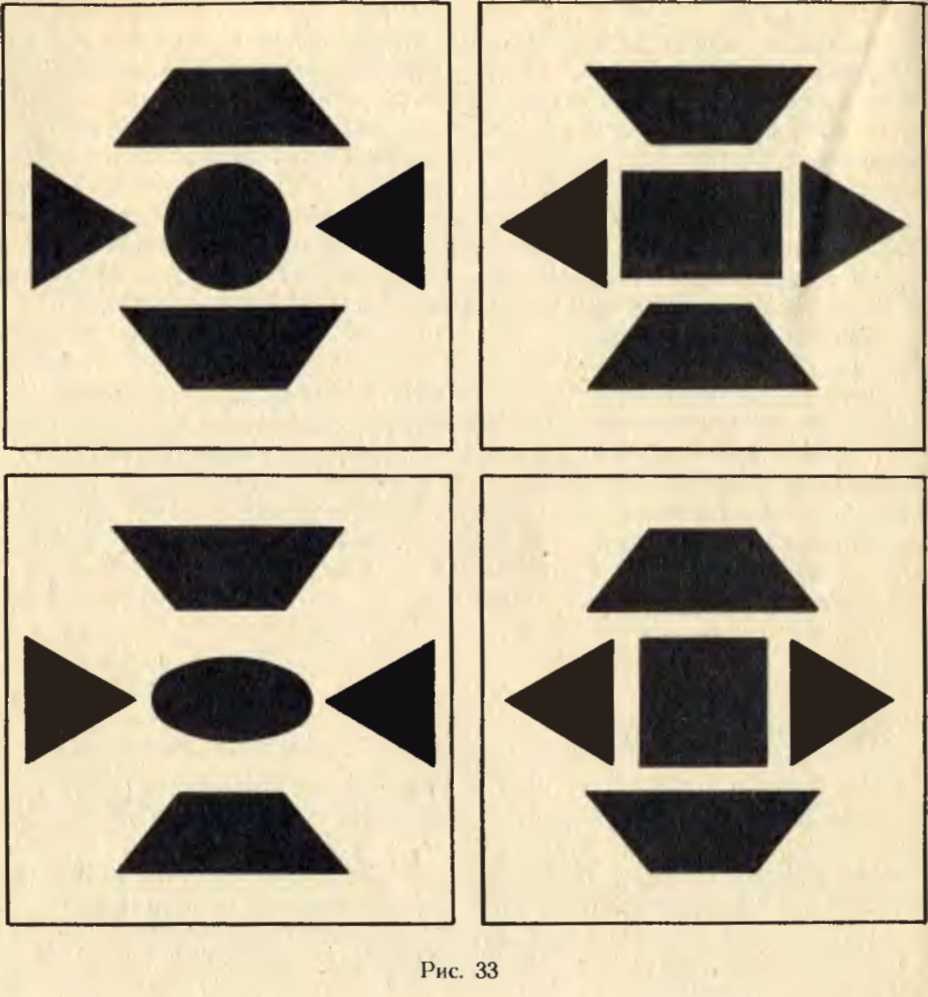
Вариант 1. Воспитатель объясняет правила:

* Сейчас мы выберем водящего. Он будет вращать стрелку так, чтобы она показала на какую-либо картинку, затем скажет: «Стрелка, покажи, а ты, Витя (Света, Оля), расскажи, что делают люди, изображенные на картинке. Кто правильно расскажет, тот становится потом водящим. Уточнив еще раз правила, выбирают водящего, и игра на­чинается.

Вариант 2. Играть можно и так: заменить картинки новыми, с другим сюжетом. Например, дети, играя, воспроизводят дей­ствия взрослых по уходу за животными, выращиванию овощей, фруктов. В процессе этой игры воспитатель формирует у детей интерес к труду.

28.Найди по описанию

(Венгер Л.А., Пилюгина Э.Г., стр.133)

**Дидактическая задача**. Учить детей последовательно обследовать расчлененную орнаментальную форму, описывать ее словесно и узнавать по описанию.

*Материал.* Два одинаковых набора карточек. Набор состоит из четырех карточек, на которых в определенных ритмических сочетаниях расположены одноцветные геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, трапеция) Ширма.

**Руководство.** Дети делятся на две подгруппы. Подгруппы рассаживаются по обе стороны ширмы С каждой стороны ширмы лежит по одному набору карточек. Из каждой подгруппы выходят по одному ребенку и садятся по обе стороны ширмы. Сидящий справа выбирает одну из карточек и дает ее последовательное описание. Воспитатель находится сбоку ширмы, так, чтобы видеть играющих и проверять точность описания и отгадывания. Вначале он напоминает последовательность описания пространственного расположения геометрических фигур на карточке.

Например:

Воспитатель. Какая фигура находится в центре? Ребенок. Квадрат. Воспитатель. А сверху и снизу? Ребенок. Трапеции.

Воспитатель. Какие фигуры расположены справа и слева? Ребенок. Треугольники.

Если ребенок не может дать описание или узнать карточку по описанию, его сменяет следующий из его подгруппы. Выигрывает подгруппа, в которой не было замены (или было меньше).

При повторном проведении игры лучше использовать другой материал.

29.Кто больше увидит

(Венгер Л.А., Пилюгина Э.Г., стр.135)

**Дидактическая задача**. Учить детей последовательному зрительному обследованию и словесному описанию формы предмета.

*Материал*. Парные игрушки, отличающиеся друг от друга отдельными деталями: две обезьяны, два мишки, две куклы и т. д.

**Руководство**. При проведении обследования и описания дети должны усвоить последовательность этого процесса: 1) выделить общую форму предмета, его контур; 2) выявить основные части предмета и назвать их свойства (овальное туловище, круглая голова и т. д.); 3) определить пространственное взаимоотношение основных частей; 4) указать пространственное взаимоотношение более мелких частей.

При первом проведении игры обследование и описание предмета проводит воспитатель. Обследование других предметов делают дети. Воспитатель, обучая детей приемам обследования, прежде всего дает общую характеристику игрушки, основных ее частей, затем описывает мелкие детали (например,., при описании обезьяны: овальное туловище, круглая голова, тонкие длинные лапы, овальные ладони, полукруглые уши, длинные тонкие губы, круглые глаза и т. п.).

Если дети затрудняются в описании игрушки, то воспитатель задает наводящие вопросы, выделяет какую-нибудь деталь, просит назвать, какой она формы, и т. д. Кто добавит еще одну, последнюю деталь, тот (или та подгруппа детей) выигрывает.

30.Незаконченные картинки

(Венгер Л.А., Пилюгина Э.Г., стр.134)

Вариант *1*

**Дидактическая задача**. Знакомить детей с разновидностями геометрических фигур округлых форм разной величины (круги, овалы с разным соотношением осей). Развивать глазомер.

*Материал*. Раздаточный: у каждого ребенка листок бумаги с незавершенными изображениями восьми предметов. Для их завершения необходимо подобрать круглые или овальные (разных пропорций) элементы. Восемь бумажных кругов и овалов соответствующих размеров и пропорций . Клей, кисть, тряпочка.

**Руководство**. Воспитатель предлагает детям узнать, что изображено на картинках. Когда все вместе это выяснят, предлагает подобрать фигуры, недостающие в рисунках, и наклеить их. До наклеивания воспитатель проверяет правильность подбора фигур. Законченные работы выставляются, и разбираются ошибки.

Вариант 2

**Дидактическая задача.** Продолжать знакомить детей с разновидностями геометрических фигур (квадратами, прямоугольниками разной величины и с разным соотношением сторон). Развивать глазомер.

*Материал.* Раздаточный: у каждого ребенка лист бумаги, на котором восемь незавершенных рисунков. Чтобы закончить рисунки, требуются квадраты и прямоугольники разных пропорций. Соответствующие бумажные фигуры. Клей, кисточка, тряпочка.

**Руководство.** Воспитатель и дети выясняют, что нарисовано на всех картинках, после чего завершают рисунки, подобрав к ним нужные фигуры. Вначале фигуры раскладывают на места, а потом приклеивают. Подводится итог.

Вариант 3

**Дидактическая задача**. Продолжать знакомить детей с разновидностями геометрических фигур - треугольников. Развивать глазомер.

*Материал*. Раздаточный: листы бумаги с восемью рисунками, для завершения которых нужны разные треугольники. Бумажные треугольники соответствующих форм и размеров (цв. табл. 28). Клей, кисточки, тряпочки.

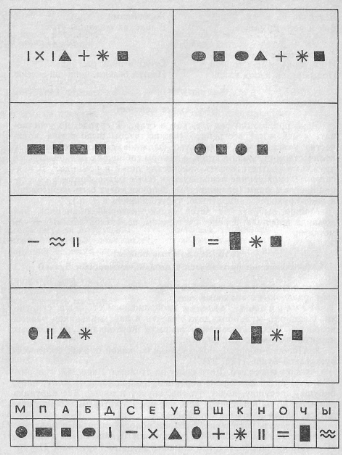
**Руководство.** Упражнение организуется так же, как в первых двух вариантах.

Кто сегодня именинник!

(Венгер Л.А., Дьяченко О.М., стр.68)

*(Упражнение проводится с детьми, знающими буквы)*

**Дидактическая задача.** Учить детей соотносить буквы с различ­ными значками.

*Материал.* 1. Таблицы с изображением старичка, старушки, жен­щины, мужчины, двух девочек и двух мальчиков разных возрастов. Все изображения закрыты картонками, на которых нарисованы различные значки.

2. Полоска-образец, показывающая, какой значок соответствует какой букве (рис. 2!).

**Руководство.** Дети сидят за столами. Взрослый говорит: «На этом листе помещены картинки, изображающие маму, папу, бабушку, дедушку, дочку и сына, внучку и внука. Все картинки закрыты, но на крышечках есть значки, по которым можно догадаться, какая картинка спрятана».

Воспитатель показывает ребятам полоску-образец и медленно называет значки и соответствующие им буквы. Затем говорит: «Сегодня именинник тот, кто помещен под этой карточкой. Попробуйте догадайтесь, кто это. А теперь именинник тот, кто под этой карточкой». После? отгадывания кар точка открывается и дети видят подтверждение своей отгадке.

Упражнение кончается, когда будут прочитаны все карточки.

*Примечание*. Вначале лучше давать детям отгадывать короткие слова — «мама», «папа», «сын». При этом допускается помощь взрослого. Желательно повторять упражнение до тех пор, пока дети не освоят пол­ностью систему перекодирования значков в буквы.

Полезно предложить детям сделать свои значки к каждой букве и записать ими разные слова (свое имя, имя друга и т. п.). Ребята должны хорошо усвоить, что для каждой такой записи нужен свой код, который может прочитать ее.

139 Отгадай фигуру

(Венгер Л.А., Дьяченко О.М., стр.70)

*(В игре участвует вся группа детей)*

**Дидактическая задача**. Учить детей некоторым способам обозначения: 3 свойства разных геометрических фигур (форма, величина, цвет) обозначаются различными предметами. Форма: треугольник, квадрат, руг — зонтик, дом, мяч. Величина: большой, маленький — взрослый человек, ребенок. Цвет: красный, синий, зеленый — флажок, слива, листок.

Учить детей обозначать каждую фигуру, называть ее признаки, пользуясь условным изображением. Учить описывать (называть) геометрические фигуры с помощью принятых условных обозначений.

*Материал.* 1. 18 карточек (6X6 см) с изображениями разных геометрических фигур: 6 треугольников, 6 квадратов, 6 кругов. Фигуры могут быть большие и маленькие, красного, синего, зеленого цвета.

2.54 карточки (6X6 см). Из них по 6 карточек с изображениями мячей, зонтов, домиков; по 9 карточек с изображениями взрослого человека и ребенка; по 6 карточек с изображениями красного флажка, синей сливы, зеленого листа.

**Руководство**. Взрослый показывает детям набор нарисованных геометрических фигур. Ребята отмечают, что фигуры разные: есть треугольники, квадраты, круги. Кроме того, есть большие, а есть и маленькие фигуры цвет их разный — красный, синий, зеленый.

Затем воспитатель выкладывает 3 большие фигуры разной формы и вы­дает 3 картинки: зонт, дом, мяч. Спрашивает, какая из имеющихся фигур похожа на ту или иную картинку. Аналогично, выкладывая большую и маленькую фигуры (например, треугольники) и показывая картинки с изображением мамы и ребенка, говорит, что любая большая фигура может 1ть обозначена карточкой с изображением взрослого человека, а любая 1ленькая — карточкой с изображением ребенка. Затем выясняют, что если фигура зеленая, то она может быть заменена зеленым листиком, если красная —красным флажком, а если синяя — синей сливой.

Воспитатель вынимает любую фигуру и показывает, как можно ее обозначить тремя различными картинками (если это большой красный треугольник, то под ним размещаются следующие картинки: мама, флажок, зонтик). Игра начинается.

Вариант 1. Каждый ребенок получает какую-либо фигуру для обозначения. Выигрывает тот, кто быстро и правильно выполнит задание.

Вариант 2. Обратная задача. Дети обозначили фигуру, перевернули ее,

поменялись местами и отгадывают, какая фигура была у соседа. После отгадывания проверяют правильность ответа, перевернув карточку с фигу­рой.

Вариант 3. Дети не выкладывают, а только называют, какими картин­ками можно обозначить каждую фигуру.

*Примечание.* Первый раз взрослому необходимо проверить резуль­тат работы каждого ребенка, чтобы убедиться, что условия игры приняты и выполнены. В случае ошибки воспитатель еще раз объясняет задание или просит это сделать ребенка, который правильно выполнил его.

Переходить к устному варианту обозначений можно только при полной уверенности, что дети усвоили принцип замещения. «Какая фигура спря­тана, если выложены домик, мама, слива?» или «Какие картинки надо выложить, если у нас имеется маленький красный кружок?».

Полезно предложить ребятам самим придумать, какими другими кар­тинками можно обозначить каждую фигуру (это само по себе может стать самостоятельной игрой).

**Литература:**

1. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет./ Павлова Л.Ю. –М.: МОЗАИКА – СИНТЕЗ, 2018.-80с.
2. Ознакомление с предметным и социальным окружением. Подготовительная к школе группа./ДыбинаО.В. –М.: МОЗАИКА – СИНТЕЗ, 2019.-80с.
3. Дидактические игры для ознакомления дошколь­ников с растениями: Пособие для воспитателя дет сада/.Дрязгунова В. А.[Электрнный ресурс]— М.: Просвещение, 1981.— 80 с, ил.
4. Дидактические игры в детском саду: Кн. Для воспитателя дет.сада./ Бондаренко А.К. 2-е изд., дораб.- М.: Просвещение, 1991.-160с.: ил.
5. Угадай как нас зовут. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста: Кн. для воспитателей дет.сада и родителей./Л.А.Венгер, О.М.Дьяченко, Р.И.Бардина, Л.И.Цеханская; Сост. **Л.А.Венгер, О.М.Дьяченко**,- 2е изд.-М.:Просвещение,1994,-96с.ил.

6.Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников. Пособие для воспитателя детского сада. Под редакцией

Л. А. Венгера [Электронный ресурс]Издание второе, переработанное.-М.: Просвещение, 1978.- 80 с.

7. Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа/ И.А. Помораева, В.А. Позина

Театрализованные игры

**Поварята**

Цель. Развивать память, внимание, фантазию.

Ход игры. Дети распределяются на две группы по 7—8 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию): Сварить можем быстро мы борщ или суп И вкусную кашу из нескольких круп, Нарезать салат иль простой винегрет, Компот приготовить. Вот славный обед. Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок впрыгивает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

**Превращение детей**

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

День рождения

Цель. Развивать навыки действия с воображаемыми предметами, воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками. Ход игры. С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки. С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

**Превращение предмета**

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию.

Ход игры. Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов: а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.; б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.; в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра. Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

**Запомни фотографию**

Цель. Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.

Ход игры. Дети распределяются на несколько групп по 4—5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.

**В «Детском мире»**

Цель. Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

Ход игры. Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.

**Игра: «Пантомимы»**

Цель: учить детей элементам искусства пантомимы, развивать выразительность мимики. Совершенствовать исполнительские умения детей в создании выразительного образа.

1. Одеваемся на улицу. Раздеваемся.

2. Много снега — протопчем тропинку.

3. Моем посуду. Вытираем.

4. Мама с папой собираются в театр.

5. Как падает снежинка.

6. Как ходит тишина.

7. Как скачет солнечный зайчик.

8. Жарим картошку: набираем, моем, чистим, режем, жарим, едим.

9. Едим щи, попалась вкусная косточка.

10. Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.

11. Разводим костер: собираем разные ветки, колем щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.

12. Лепим снежки.

13. Расцвели, как цветы. Завяли.

14. Волк крадется за зайцем. Не поймал.

15. Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (рысью, галопом), приехала.

16. Котенок на солнышке: жмурится, нежится.

17. Пчела на цветке.

18. Обиженный щенок.

19. Обезьяна, изображающая вас,

20. Поросенок в луже.

21. Наездник на лошади.

22. Невеста на свадьбе. Жених.

Список использованной литературы:

1. Маханева М.Д. Театрализованные занятия в детском саду. - М.: ТЦ Сфера, 2001.
2. Калинина Г. Давайте устроим театр! Домашний театр как средство воспитания. – М.: Лепта-Книга, 2007.

**Список литературы для чтения. (подготовительная группа)**

**Подготовили Смирнова Г.С. Морина Е.В.**

1.С. Н. Николаева. «Юный эколог.» (Приводится с некоторыми сокращениями по изданию: Танасийчук В. Экология в картинках. – М., 1989.)

- «Удивительная прогулка.»

- «Почему белые медведи не живут в лесу?»

- «Слепые землекопы.»

- «Цепочки в лесу.»

- «Как божьи коровки помогли садовникам.»

- «Олени и хищники.»

- «Морские коровы и Красная книга.»

- «Птичий город на деревьях.»

- «Что такое кислый дождь.»

- «Нефть в море.»

- «Отчего погибли киты.»

2.А.Линдгрен «Принцесса.не желающая играть в куклы». 3.К.Аксаков «Лизочек» 4.О.Бондура «Солдат» 5.«Почта» (С.Маршак), 6.С.Михалков «Дядя Степа-милиционер 7.Б. Никольский «Солдатские часы», рассказ «Климат климатом» 8.В.Берестов «Дракон». 9.Д.Самойлов «У слоненка день рождения». 10.«Слепая лошадь»К.Ушинский 11.И.Токмакова «Мне грустно» 12.Ю.Коваль «Стожок» 13.Э.Мошковская «Хитрые старушки», «Какие бывают подарки». 14.Г.Скребицкий «Всяк по-своему» 15.Ф.Тютчев «Весенние воды» 16.В.Жуковский «Жаворонок» 17.Е.Воробьев «Обрывок провода». 18.П.Соловьева «Ночь и день» 19.«Медведко»(Мамин-Сибиряк). 20.Н.Некрасов «Перед дождем» (в сокр.) 21.П.Соловьева «Подснежник» 22.П.Ершов «Конек – горбунок» 23.«Беляночка и Розочка,пер.с нем.Л.Кон «Самый красивый наряд на свете»,пер.с японского 24.В.Марковой 25.Ф.Тютчев«Весенние воды» 26.Ф.Зальтен«Бемби». 27.«Ты лети к нам,скворушка» В.Орлов. 28.«Семь Симеонов-семь работников».обр.И.Карнауховой. 29.«Первый ночной таран» С.Алексеев 30.«Про зайца» Н.Рубцов 31.«За весной,красой природы..»А.С.Пушкин(из поэмы «Цыганы») 32.«Уж верба вся пушистая» А.Фет. 33.«Белая уточка»(из сборника сказок А.Афанасьева) 34.«На лугу» С.Городецкий 35.«Великан и мышь»,пер.с нем. Ю.Коринца 36.«День Победы» (Наталья Майданик) 37.«Вот пришло и лето красное»,рус.нар.песенка. 38.«Синичкин календарь»В.Бианки

**Картотека подвижных игр и игровых упражнений**

**для детей подготовительной к школе группы**

**Содержание подвижных игр и игровых упражнений**

1.«Ловишки» 2.«Ловкие ребята». 3.«Пингвины» (1). 4.«Догони свою пару» (1). 5. «Вершки и корешки» 6.«Не оставайся на полу» (1). 7.«Летает – не летает». 8.«Быстро встань в колонну!» 9.«Прокати обруч». 10.«Совушка». 11.«Великаны и гномы». 12.«Удочка». 13.«Быстро передай». 14.«Пройди – не задень». 15.«Не попадись» (1). 16.«Прыжки по кругу». 17. «Проведи мяч». 18.«Круговая лапта». 19.«Фигуры» (1). 20.«Перелет птиц». 21.«Перебрось – поймай». 22.«День и ночь». 23.«Мы – веселые ребята». 24.«Охотники и утки». 25.«Ловкие зайчата». 26.«Горелки».27.Рыбак и рыбки.28.Карусель.29. «Лягушки и цапля» .29.«Самолеты».30.«Охотник и зайцы» 30.«Мышеловка»31.«Кот и мыши» 32.«Не намочи ноги» 33.«Затейники» 34.«Лягушки в болоте»35.«Гуси-лебеди»36.«Эхо»

**1.«Ловишки».(Л.И.Пензулаева стр. 10)**

Цель: упражнять в умении быстро бегать в различных направлениях, действовать по сигналу, быть ловким и внимательным.

Ход игры: С помощью считалки выбирается водящий-ловишка и становится на середину зала (площадки). По сигналу воспитателя «Раз-два-три – лови!» все

играющие разбегаются и увертываются от ловишки, который старается догнать кого-либо и коснуться рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся, отходит в сторону. Когда будут пойманы 2–3 игрока, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3 раза. Если группа большая, то выбираются двое ловишек.

**2.«Ловкие ребята». (Л.И.Пензулаева стр.11)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей выполнять бросок вверх и ловле мяча.

Ход игры: Играющие распределяются на тройки и встают треугольником (расстояние между детьми 1,5 м). Один ребенок в тройке бросает мяч вверх двумя руками, второй – должен подхватить его и снова бросить вверх, третий игрок ловит мяч и бросает его вверх, поймать мяч должен первый игрок и так далее.

**3.«Пингвины»(1). (Л.И.Пензулаева стр.11)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, выполнять упражнение по сигналу.

Ход игры: Играющие встают в круг. У каждого ребенка мешочек, который он зажимает между колен. На счет педагога «1–8» дети выполняют прыжки на двух ногах по кругу.

По сигналу «Хоп!» дети прыгают в круг боком, возвращаются на свое место в кругу. Задание повторяется в другую сторону.

**4.«Догони свою пару» (1). (Л.И.Пензулаева стр.11)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей действовать по сигналу педагога, развивать ловкость, скоростные качества

Ход игры: Дети встают в две шеренги; расстояние между шеренгами 3– 4 шага. По сигналу воспитателя выполняется бег на противоположную сторону площадки (дистанция 15–20 м). Игрок второй шеренги старается дотронуться (запятнать) до игрока первой, прежде чем тот пересечет условную линию. Воспитатель подсчитывает количество проигравших. При повторении игрового задания дети меняются ролями.

**5. «Вершки и корешки».( М. М. Борисова. стр.15)**

Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, память; упражнять в бросании и ловле мяча.

Ход игры: Дети стоят в кругу или шеренге. В центре круга или перед шеренгой находиться воспитатель с большим мячом в руках. Эту игру может вести также кто-то из ребят. Водящий бросает ребятам мяч, называя при этом вершки или корешки. Ребенок ловит мяч и бросает его обратно, назвав нужное слово.

Например:

Воспитатель. Баклажаны.

Ребенок. Вершки.

Воспитатель. Редька.

Ребенок. Корешки.

Воспитатель. Капуста.

Ребенок. Вершки.

Воспитатель. Чеснок.

Ребенок. Корешки.

В конце игры отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.

**6.«Не оставайся на полу» (1). (Л.И.Пензулаева стр.12)**

Цель: упражнять в беге, развивать ловкость.

Ход игры: С помощью считалки выбирается водящий-ловишка. Ловишка бегает вместе с детьми по залу (площадке). Как только воспитатель произнесет «Лови!» все дети разбегаются и стараются забраться на любое возвышение (гимнастические скамейки, кубы, гимнастическая стенка). Ловишка старается

осалить. Ребята, до которых он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывают количество проигравших и выбирается новый водящий.

**7.«Летает – не летает». ( М. М. Борисова. стр.20)**

Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, память,

Ход игры: Дети садятся или становятся полукругом.

Ведущий называет предметы. Если предмет летает- дети поднимают руки вверх или в стороны. если не летает-руки опускают. Ведущий может сознательно ошибаться, при этом у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания, будут подниматься.

Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать руки, если назван нелетающий предмет.

**8.«Быстро встань в колонну!» (Л.И.Пензулаева стр.14)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей действовать по сигналу, в беге по всему залу, развивать ловкость, скоростные качества, внимание.

Ход игры: Играющие строятся в три колонны (перед каждой колонной кубик или кегля своего цвета). Воспитатель предлагает детям запомнить свое место в колонне и цвет кубика. По сигналу педагога (удар в бубен, свисток) играющие разбегаются по всему залу (площадке). Через 30–35 секунд подается сигнал «Быстро в колонну!», и каждый ребенок должен быстро занять свое место в колонне. Воспитатель определяет команду победителя. Повторить 2–3 раза.

**9.«Прокати обруч». (Л.И.Пензулаева стр.14)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей действовать по сигналу педагога, в прокатывании обруча друг другу, развитие мелкой моторики руки.

Ход игры: Дети строятся в две шеренги, расстояние между шеренгами 4–5 м. В руках ребят одной шеренги обручи (диаметр 50 см). По сигналу воспитателя каждый ребенок прокатывает обруч партнеру из второй шеренги, а тот возвращает обруч обратно, и так несколько раз подряд .

**10.«Совушка». (Л. И. Пензулаева стр.62(ст.гр.)**

Цель. упражнять в беге, воспитывать выдержку, соблюдать правила игры, быть внимательным.

Ход игры. На одной стороне зала обозначается гнездо совушки. В гнезде помещается водящий – совушка. Остальные дети изображают птиц, бабочек, жуков – разлетаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!» – и все играющие останавливаются на месте в тех позах, в которых застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, сова уводит в свое гнездо. Воспитатель произносит: «День!» – и бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают летать, кружиться. После двух вылетов совы на охоту подсчитывается количество пойманных и выбирается новый водящий.

**11.«Великаны и гномы». (Л.И.Пензулаева стр.82)**

Цель: упражнять детей действовать по сигналу, развивать внимание.

Ход игры: Ходьба в колонне по одному. На сигнал педагога «Великаны!» ходьба на носках, подняв руки вверх, затем обычная ходьба; на сигнал «Гномы!» ходьба в полуприседе, и так в чередовании.

**12.«Удочка». (Л.И.Пензулаева стр.15)**

Цель: упражнять в прыжках, развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В центре круга воспитатель держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает мешочек на веревке по кругу над самой землей (полом), а дети подпрыгивают, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Предварительно воспитатель показывает детям, как следует подпрыгивать: энергично оттолкнуться от пола и подобрать ноги под себя. Воспитатель вращает мешочек в обе стороны попеременно.

**13.«Быстро передай». (Л.И.Пензулаева стр.16)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять действовать согласно правилам игры, передаче мяча друг другу.

Ход игры. Играющие становятся в 3–4 шеренги и располагаются в полушаге друг от друга. У первого игрока в каждой шеренге мяч большого диаметра. По сигналу воспитателя дети начинают передавать мяч друг другу из рук в руки. Последний в шеренге игрок, получив мяч, поднимает его над головой. Педагог отмечает команду-победителя. Задание выполняется 3–4 раза.

**14.«Пройди – не задень» (1). (Л.И.Пензулаева стр.16)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей выполнять перешагивание через предметы.

Ход игры: Ходьба с перешагиванием через набивные мячи, расстояние между мячами 40 см (руки за голову или на поясе). Повторить 2–3 раза.

**15.«Не попадись» (1). (Л.И.Пензулаева стр.17)**

Цель: упражнять детей в прыжках на двух ногах через препятствия.

Ход игры: На полу (земле) чертят круг (или выкладывают из шнура). Все играющие становятся за кругом на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится в круг в любом месте. Дети прыгают в круг и из круга. Водящий бегает в кругу стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся в кругу. Ребенок, до которого водящий дотронулся, отходит в сторону. Через 30–40 секунд игра останавливается. Выбирается другой водящий, и игра повторяется со всеми детьми.

**16.«Прыжки по кругу». (Л.И.Пензулаева стр.18)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей в прыжках на двух ногах , правой и левой ноге с продвижением в перед, по сигналу.

Ход игры: Играющие образуют круг. Под счет воспитателя «1–8» – прыжки по кругу на двух ногах, затем на счет «1–8» – прыжки на правой ноге и на следующий счет «1–8» – на левой. После небольшой паузы упражнения повторяются в другую сторону.

**17. «Проведи мяч» (1). (Л.И.Пензулаева стр.18)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей в ведении мяча между предметами.

Ход игры: Играющие строятся в 2–3 колонны, в руках у каждого мяч большого диаметра. Задание: провести мяч между кеглями (4–5 кеглей или набивных мячей; расстояние между предметами 1 м). Отбивать мяч о пол при его проведении можно как правой, так и левой рукой (кому как удобно).

**18.«Круговая лапта». (Л.И.Пензулаева стр.18)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей в метании мяча в подвижную цель, координации движения; соблюдать правила игры.

Ход игры: Дети распределяются на две команды. Игроки одной команды становятся в круг, у каждого в руках мяч. Игроки второй команды находятся внутри круга. Задача игроков первой команды – коснуться (осалить) тех, кто находится внутри круга. Дети внутри круга стараются увернуться. Когда будут осалены не менее трети игроков, команды меняются местами.

**19.«Фигуры»(1) («Сделай фигуру»). (Э. Я. Степаненкова. стр. 83)**

Цель: упражнять детей действовать по сигналу педагога, бегать, прыгать по всей площадке не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры: Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгают с ножки на ножку по всей комнате (площадке). По сигналу воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются. Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим — оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра повторяется.

**20.«Перелет птиц». (Л.И.Пензулаева стр.21)**

Цель: упражнять в спрыгивании с небольших предметов, бегать в меняя темп по сигналу не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры: На одной стороне зала находятся дети – птицы. На другой стороне располагают различные пособия – гимнастические скамейки, кубы и т. д. – это деревья. По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» дети, помахивая руками как крыльями, разбегаются по всему залу. По сигналу «Буря!» все птицы бегут к деревьям и стараются как можно быстрее занять какое-либо место. Когда воспитатель произносит «Буря прекратилась!», дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу – «птицы продолжают свой полет». Страховка воспитателем обязательна.

**21.«Перебрось – поймай». (Л.И.Пензулаева стр.22)**

(игровые упражнения)

Цель: упражнять детей в перебрасывании мяча друг другу способом из-за головы.

Ход игры: Дети строятся в две шеренги, расстояние между шеренгами 4 м. В руках игроков одной шеренги мячи (диаметр 10–12 см). По сигналу воспитателя дети перебрасывают мячи двумя руками из-за головы через шнур, натянутый на высоте поднятой вверх руки ребенка. Игроки другой шеренги ловят мячи после отскока от пола (земли).

**22. «День и ночь». (Л.И.Пензулаева стр.50)**

Цель: развивать у детей ловкость, быстроту внимание; упражнять в беге.

Ход игры: Играющие распределяются на две команды – «День» и «Ночь». Посередине зала (площадки) проводится черта (или кладется шнур). На расстоянии двух шагов от черты спиной друг к другу становятся команды. Воспитатель говорит: «Приготовились!», затем дает одной из команд сигнал к бегу, например, произносит: «День». Дети убегают за условную черту, а игроки второй команды быстро поворачиваются кругом и догоняют соперников, стараясь запятнать их, прежде чем те пересекут условную линию. Выигрывает команда, которая успеет запятнать большее количество игроков противоположной команды.

**23.«Мы – веселые ребята». (Л.И.Пензулаева стр.76)**

Цель: упражнять в беге; развитие речи.

Ход игры: Дети стоят за чертой на одной стороне площадки (зала). В процессе игры им надо добежать до длинной черты (дистанция 10–15 м). В центре площадки находятся двое водящих. Дети хором произносят:

Мы – веселые ребята.

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать!

Раз-два-три – лови!

После слова «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а водящие догоняют их. Тот, кого водящий осалил, отходит в сторону. Как только дети пересекут финишную черту, подсчитывается количество проигравших. Игра повторяется с другими водящими.

**24.«Охотники и утки». (Л.И.Пензулаева стр.76)**

Цель: упражнять детей метать мяч в подвижную цель, увертываться от мяча.

Ход игры: Дети делятся на две равные команды – охотники и утки. Утки становятся в середину большого круга. Охотники бросают мяч (большой диаметр), стараясь осалить им уток. Утка, которой коснулся мяч, выбывает из игры. Когда большинство (примерно треть) уток будет осалено, команды меняются ролями.

**25.«Ловкие зайчата». (Л. И. Пензулаева стр.78)**

(игровое упражнение)

Цель: упражнять детей в прыжках на двух ногах правым и левым боком через препятствия.

Ход игры: Педагог кладет на пол два шнура (длина 3 м) параллельно, расстояние между шнурами 2 м. На расстоянии 1 м от шнуров лежит обруч, в котором находится мяч. Задание: встать боком к шнуру и на двух ногах перепрыгивать через него справа и слева, и так до конца шнура, затем подойти к обручу, встать в него и поднять мяч над голо вой. Выполняется двумя колоннами, победитель определяется в каждой паре. Повторить 2– 3 раза.

**26.«Горелки». (Л.И.Пензулпева стр.78)**

Цель. упражнять в умении быстро бегать; воспитывать выдержку; взаимодействовать с товарищами.

Ход игры: Играющие строятся в две колонны, взявшись за руки парами. Впереди – водящий. Ребята хором произносят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь па небо: Птички летят, Колокольчики звенят! Раз-два-три – беги!

После слова «беги!» дети, стоящие в последней паре, опускают руки и бегут в начало колонны: один справа, другой слева от колонны. Водящий пытается поймать одного из ребят, прежде чем он успеет снова взяться за руки со своим партнером. Если водящему удается это сделать, он берется за руки с пойманным и они встают впереди колонны. Оставшийся без пары становится водящим. Для увеличения двигательной активности можно разделить детей на две команды.

**27.«Рыбаки и рыбки» (Э.Я.Степаненкова стр.138)**

Цель: упражнять детей в беге, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве, внимание.

Ход игры. Площадка ограничивается с четырех сторон флажками. Это пруд. На одном конце площадки очерчивается глубокоеместо, на другом — место для пойманных рыб (ведро). «Рыбки» плавают в пруду (дети бегают по площадке), а два «рыбака» (старший и его помощник) ходят вдоль берегов по противоположным сторонам площадки. В руках «старшего рыбака» (воспитателя)веревка, к концу которой привязан небольшой груз — мешочек с песком. Неожиданно «старший рыбак» говорит своему помощнику, который ходит по другому берегу «лови!» и бросает ему конец веревки с грузом. «Рыбки» спешат в глубокое место, чтобы не попасть в сеть. Не успевших уплыть в глубокое место рыбаки окружают сетью. Такие «рыбки» считаются пойманными и помешаются в ведро (садятся на скамейку). При словах воспитателя «рыбки, плывите!» «рыбки» выплывают из глубокого места и бегают по всей площадке до тех пор, пока «старший рыбак» снова не закинет сеть. Игра повторяется 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных рыб. «Старший рыбак» выбирает себе нового помощника, и игра возобновляется.

Правила игры. Пойманные «рыбки» не могут вырываться и вылезать из-под веревки, если они были ею окружены. «Рыбки» плывут в глубокое место только после слова воспитателя «лови!». «Рыбаки» не могут закидывать сеть в глубоком месте, т.е. в доме рыбок.

**28.«Карусель». (Э. Я. Степаненкова. стр.73)**

Цель: упражнять в беге , ходьбе, играть сообща, развитие речи.

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 А потом кругом, кругом, Завертелись карусели. 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 2 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 словах «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, т. е. 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.

Вариант игры. Игру «Карусель» можно проводить с обручами. Каждый держится за два обруча одной и другой рукой, образуя замкнутый круг. Все движения производятся так же, как и со шнуром. Когда дети оставляют карусель, надо следить, чтобы они клали обручи на пол аккуратно, тогда при повторении игры можно быстро их взять и снова образовать круг.

**29.«Лягушки и цапли»(2). (Э.Я.Степаненкова стр139)**

Цель: развивать у детей ловкость, быстроту, внимание; упражнять прыгать вперед-назад через предмет.

Ход игры: В середине площадки очерчивается квадрат со стороной 4 или 6м — это болото. В углах квадрата вбиваются колышки так, чтобы их высота над землей составляла 10-15см. По каждой стороне квадрата протягивается веревка. К концу каждой веревки привязан груз в виде мешочка с песком. Веревка лежит ка колышках таким образом, что падает, как только ее заденут. В одном из углов площадки очерчено место — гнездо цапли. Воспитатель назначает одного играющего цаплей, она живет в своем гнезде. Остальные играющие — лягушки, они живут в болоте.

Когда все дети разместились на отделенных для них участках площадки, воспитатель дает сигнал «цапля!». Высоко поднимая ноги, «цапля» направляется к болоту и перешагивает через веревку, чтобы поймать «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», выскакивают из болота, прыгая через веревку любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. «Цапля» ловит не успевших выпрыгнуть из болота «лягушек». Пойманных «цапля» уводит к себе в дом; они временно выбывают из игры.

Если все «лягушки» успели выскочить из болота и «цапля» никого не поймала, она возвращается к себе в дом. Новая «цапля» выбирается после того, как будет поймано 2-3 лягушки.

Правила игры: «Цапля» может ловить лягушек только в болоте. «Лягушки» должны перепрыгивать, не перешагивать через веревку. «Лягушки», перешагивая через веревку, считаются пойманными.

Указания к игре: Веревка должна накладываться на колышки и висеть, свободно, чтобы она могла упасть, если ее заденут при прыжке.

Если, прыгая через веревку, играющий уронит ее, веревка кладется на колышки воспитателем.

Воспитатель следит, чтобы играющие не толпились у одной стороны, а распределялись равномерно вдоль четырех стен.

Если цапля долго не может поймать лягушек, выбирается новая цапля.

Когда дети усвоят игру, ее можно усложнить, введя вторую цаплю.

**30.«Самолеты». (Л.И.Пензулаева стр.22(ср.гр.)**

Цель: упражнять детей медленному бегу, держать спину и голову прямо во время бега, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Дети становятся в несколько колонн по разным сторонам зала. Место для каждой колонны обозначается предметом (кубик, кегля, набивной мяч). Играющие изображают летчиков. По сигналу воспитателя: «К полету!» –

дети выполняют круговые движения согнутыми руками перед грудью – «заводят моторы». На следующий сигнал: «Полетели!» – дети поднимают руки в стороны и бегают – «летают» в разных направлениях по всему залу. По сигналу: «На посадку!» – дети-«самолеты» находят свое место (у своего кубика) и строятся в колонны.

**31.«Охотники и зайцы». (Л. И. Пензулаева стр.54(ст.гр.)**

Цель. упражнять в умении метать в подвижную цель, перелазить (перепрыгивать) через препятствие, быстро бегать. Ход игры. Из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой – дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (на двух ногах, на правой или левой – кто как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» – зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2–3 мяча). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных. Во избежание травм в данной игре лучше использовать самодельные мячи, сшитые из кусочков ткани.

**32.«Мышеловка». (Э. Я. Степаненкова. стр. 74)**

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в круг, упражнять в игре сообща; развитие речи.

Ход игры. Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

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.

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями и игра возобновляется.

Указания к игре: Педагог следит за тем, чтобы дети произносили стихи выразительно, негромко, делая логические ударения, не скандируя каждый слог. В конце следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышках.

**33.«Кот и мыши». (Л.И.Пензулаева стр.31(ср.гр.)**

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, находчивость; упражнять в беге, в подлезании под шнур.

Ход игры: На одной стороне зала на стулья кладут рейки или ставят стойки с натянутым на высоте 50 см от уровня пола шнуром – это дом мышей. На некотором расстоянии от дома мышей на стуле располагается кот (ребенок в шапочке кота). Воспитатель говорит:

Кот мышей сторожит, Притворился, будто спит.

Дети проползают под рейками (или шнурами), встают и бегают врассыпную. Воспитатель приговаривает:

Тише, мыши, не шумите И кота не разбудите.

Дети-«мыши» легко, стараясь не шуметь, бегают по всему залу. Через 20–25 секунд воспитатель восклицает: «Кот проснулся!» Водящий-«кот», кричит: «Мяу!», и бежит за «мышами», а те прячутся в «норки» (подлезают под рейки, и вбегают в норки через незагороженную часть). Игра повторяется несколько раз. На роль кота выбирается другой ребенок.

**34.«Зайцы и волк». (Э.Я.Степаненкова стр.53)**

Цель : упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в умении выполнять движения по сигналу.

Ход игры: Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев.

На одной стороне площадки «зайцы» устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках; «волк» - на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит:

Зайки скачут. Скок, скок, скок, На зеленый на лужок. Травку щиплют, кушают, Осторожно слушают — Не идет ли волк.

«Зайцы» выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку и оглядываются, не идет ли «волк». Когда воспитатель произносит последнее слово, «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», стараясь их поймать (коснуться).

«Зайцы» убегают каждый в свой домик. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в овраг.

Как только «волк» уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения и игра возобновляется. После того как пойманы 2-3 «зайца» выбирается другой волк.

Указание к игре: Надо следить за тем, чтобы дети не делалидомики слишком близко один от другого.

**35.«Не намочи ноги» (Чей отряд быстрее переправиться)**

(Э.Я.Степаненкова стр.134)

Цель: развивать ловкость; действовать сообща.

Ход игры: На участке проводятся две линии на расстоянии 3-4 м одна от другой - это болото. Играющие делятся на 2—3 отряда (по 4-5 человек) и выстраиваются против черты. Задача — переправиться через болото с помощью дощечек. Каждый играющий получает по две дощечки (фанерки или картонки). По сигналу воспитателя первые из каждого отряда начинают передвигаться: сначала они встают на одну дощечку, кладут впереди себя вторую, встают на нее, берут первую, опять кладут ее вперед и т. д. Когда первый перейдет болото, переправу начинает следующий, и так в каждом отряде. Выигрывает тот отряд, который раньше переправился через болото.

Указание к игре. Если играют только два отряда (по 3-4 человека), болото можно разделить пополам, тогда все участники выстраиваются вдоль черты и начинают переправляться одновременно.

Материал. 4—6 дощечек.

**36.«Затейники»( Ровным кругом). (Э. Я. Степаненкова. стр. 82)**

Цель. упражнять детей согласовывать свои действия с действиями своих товарищей, развивать находчивость, фантазию.

Ход игры. Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом, Друг за другом Мы идем за шагом шаг. Стой на месте, Дружно вместе Сделаем… вот так! По окончании текста дети становятся на расстоянии вытянутых рук друг от друга.

Затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

**37.«Лягушки в болоте». (Л.И.Пензулпева стр.74)**

Цель: упражнять беге, прыжках; развитие речи.

Ход игры. На одной стороне зала (за чертой) находится водящий-журавль. В середине зала – болото (круг, выложенный из шнура). Вокруг сидят детилягушки и произносят:

Вот с насиженной гнилушки

В воду шлепнулись лягушки.

Ква-ке-ке, ква-ке-ке,

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают в болото. Журавль ловит лягушек, не успевших прыгнуть. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. Когда журавль поймает несколько лягушек, выбирают другого журавля, из числа тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется. водящими.

**38.«Гуси-лебеди». (Л. И. Пензулаева стр.36(ст.гр.)**

Цель: упражнять детей в беге, в умении действовать по сигналу; развивать ловкость, быстроту; развитие речи.

Ход игры: На одной стороне зала (площадки) обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово (примерно на середине зала), в котором живет волк, остальное место – луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают. Пастух. Гуси, гуси! Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га! Пастух. Есть хотите? Гуси. Да, да, да! Пастух. Так летите! Гуси.

Нам нельзя: Серый волк под горой Не пускает нас домой.

Пастух.

Так летите, как хотите, Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (расставив руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые водящие – волк и пастух. Игра повторяется 2–3 раза.

**39.«Эхо». (Л.И.Пензулаева стр.94)**

Цель : развитие фонематического слуха и точности слухового восприятия.

Ход игры: Перед игрой взрослый обращается к детям: Вы слышали когда-нибудь эхо? Когда вы путешествуете в горах или по лесу, проходите через арку или находитесь в большом пустом зале, вы можете повстречать эхо. То есть увидеть-то его вам, конечно, не удастся, а вот услышать – можно. Если вы скажете: «Эхо, привет!», то и оно вам ответит: «Эхо, привет!», потому что всегда в точности повторяет то, что вы ему скажете. А теперь давайте поиграем в эхо.

Затем назначают водящего – «Эхо», который и должен повторять то, что ему скажут.