

**Картотека дидактических игр
образовательная область:
художественно – эстетическое развитие
старший дошкольный возраст (5 – 7 лет)**



**Составила:
Джумакаева Айзанат Сагындыковна**

Подвижно-дидактическая игра

«Цветные шарики»

Цели: совершенствовать восприятие цвета; развивать произвольное внимание, координацию движений.

Материал: шарики разных цветов, закрепленные на стойках, или разноцветные игровые модули.

Ход игры

Ведущий показывает детям шарики, расположенные в разных частях зала, и объясняет правила игры. По сигналу дети произвольно перемещаются по залу, выполняя различные движения. По команде ведущего, назвавшего цвет какого-нибудь шарика, например: «Зеленый!», дети должны быстро построиться вокруг этого шарика.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание.

«Найди свой цвет»

Цели: совершенствовать восприятие цвета и пространства; развивать произвольное внимание, координацию движений.

Материал: игровые модули разных цветов.

Ход игры

Играющие делятся на команды, каждая команда строится вокруг модуля своего цвета. По сигналу ведущего дети произвольно перемещаются по залу, выполняя различные движения. По команде ведущего «Найди свой цвет!» дети должны быстро построиться вокруг своего модуля.

Отмечается команда, быстро и правильно выполнившая задание.

Варианты:

1. Во время свободного передвижения детей педагог может переставлять модули или менять их местами.
2. Каждому игроку вручается жетон или флажок цвета своей группы. По команде «Найди свой цвет!» дети собираются возле того модуля, который соответствует цвету их жетонов

«Запрещенный цвет»

Цели: совершенствовать восприятие цвета и формы; развивать произвольное внимание, мелкую моторику мышц рук.

Материал: 30-40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона: квадраты, круги, треугольники, прямоугольники.

Ход игры

По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет, например красный, а все играющие должны собрать как можно больше фигур любого цвета, кроме указанного. Выигрывает тот, кто не перепутал цвет и собрал больше фигур.

Варианты:

1. Собрать только круги, цвет значения не имеет.
2. Собрать только зеленые треугольники.

«Собираем урожай»

Цели: совершенствовать пространственные отношения между объектами, восприятие формы; развивать произвольное внимание, быстроту реакции.

Ход игры:

Каждому ребенку выдается лист бумаги и карандаш. Педагог, используя сюжетный рассказ, предлагает детям выполнить следующее задание: в центре листа нарисовать солнце, вверху (над солнцем) — цветок, внизу (под солнцем) — грибок, справа от солнца — яблоко, слева от солнца — дерево. Закрепив пространственные ориентировки на листе бумаги, педагог с помощью физкультурного инвентаря (солнце — обруч, грибы, цветы, деревья — мелкий раздаточный инвентарь) раскладывает предметы в том же порядке в физкультурном зале.

Предметов должно быть на один меньше, чем детей. Дети двигаются по периметру зала. По команде «За цветами!» они должны быстро взять только один названный предмет.

По окончании игры дети могут самостоятельно подсчитать свой «урожай»

«Дымковские платочки».

Цель:

Закреплять знание дымковской росписи;

Учить сравнивать изображение;

Воспитывать дружеские отношения друг к другу.

Материал: парные карточки с изображением росписи.

Ход игры:

Дети стоя в круге рассматривают элементы узора на карточках.

Под музыку разбегаются по группе, по сигналу «Стоп», ищут пару к карточке.

Элементы на карточке могут принадлежать к любой росписи.

«Четыре времени года»

Цели: совершенствовать восприятие пространства, времени и цвета; развивать быстроту мышления, мелкую моторику мышц рук, скоростные качества.

Материал: мелкий разрезной материал или инвентарь, соответствующий признакам различных времен года: желтые листья, белые снежинки, зеленые листочки, плоды и др.

Ход игры

Группа делится на 4 части: осень, зима, весна, лето. В каждую часть кладется соответствующий наглядный материал или мелкий инвентарь.

Дети делятся на 4 группы. Для игры приглашаются по одному игроку от каждой группы. Педагог читает загадку. Получив правильную отгадку, он подает сигнал: «Можно!». Игроки забегают в названный участок времени года и собирают предметы, затем складывают в специально отведенное место для каждой группы. Игру продолжают следующие четверки.

Дидактическая игра «Веселые краски»

Цель: знакомить детей с основными и составными цветами, принципами смешения цветов.

Материал: карточки с изображением девочек-красок, знаки «+», «-», «=», краски, кисти, бумага, палитра.

Ход игры: путем смешения красок решать «примеры» типа :

«красный + желтый = оранжевый»,

«зеленый – желтый = синий».

Дидактическая игра «Гусенички»

Цель. Упражнять детей в определении теплой или холодной цветовой гаммы, в умении располагать цвета по оттенкам от светлого к темному, и наоборот.

Материал: цветные круги теплой и холодной цветовой гаммы, изображение головы гусеницы.

Ход игры.

Детям предлагается из предложенных кругов составить гусеничку холодной цветовой гаммы (теплой) или гусеничку со светлой мордочкой и темным хвостиком (темной мордочкой и светлым хвостиком).

«Теплый – холодный».

Задача. Закреплять умение дифференцировать теплые и холодные цвета, закреплять эти понятия в активном словаре.

Закреплять умение двигаться в игре, не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры. Перед детьми два панно теплой и холодной гаммы.

На столе лежат карточки разных оттенков. Дети выбирают карточку и под музыку разбегаются по группе. По сигналу дети подбегают к панно соответствующей цветовой гаммы.

Дидактическая игра «Составь пейзаж»

Цель : совершенствовать композиционные навыки; умение создавать композицию на определенную тему (пейзаж); выделять главное, устанавливать связи, располагать изображение в пространстве.

Ход игры :

в конверте находятся силуэты деревьев, растений, в разные времена года. Детям нужно выбрать деревья или растения и составить из них красивый пейзаж

Дидактическая игра « Эксперты»

Цель : закрепить знание о жанрах живописи (пейзаж, натюрморт, портрет); учить определять жанры живописи; развивать внимание, мышление, доказательное вещание; воспитывать заинтересованность, эстетичный вкус.

Ход игры : Дети получают репродукции разных картин и определяют жанр живописи, объясняя свое мнение.

Дидактическая игра «Разгадай картинку»

Цель :закрепить умение детей различать жанры, стили живописи за их характерными особенностями; составлять целое из частей, привлекать внимание к сюжету, художественному образу, чувствовать настроение картины.

Ход игры :У детей находятся конверты с картиной,разрезанной на несколько частей.Дети должны сложить картину в единственное целое и определить жанр живописи.

Дидактическая игра «Волшебная палитра»

Цель: Дать понятие о том, что цвет может передавать настроение, каждая краска может иметь «свой характер»; развивать воображение детей, умения совмещать разные цвета; предоставлять рисунку разного настроения с помощью цветов; знакомить с последовательностью размещения цветов в спектре.

Ход игры : Предложить детям составить палитру, угадать цвет за описанием. Составить вместе с детьми рассказ о жизни и приключениях красок. Потом дети раскрашивают рисунки в соответствии с настроением.

Дидактическая игра «Составь натюрморт»

Цель : Совершенствовать композиционные навыки : умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связи, расположить изображение в пространстве.

Ход игры : В конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзиночек. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Бабочки».

Цель: Развивать интерес к рисованию. Закрепить умение использовать в работе нетрадиционный метод окраски бумаги (шаблон бабочки) – цветной папиросной бумагой. Закрепить умение рисовать симметрично узоры на крыльях бабочки.

Дидактические материалы: Иллюстрации:

- разных видов бабочек,
- размножения бабочек,
- Д/игра «Собери бабочку»
- альбомный лист, акварельные краски, гуашь, кисть для рисования, цветная папиросная бумага, ножницы, ёмкость с водой.

Ход игры.

1 часть.

Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

Над цветком порхает, пляшет,

Веером узорным машет.

(бабочка)

- Правильно, ребята, это бабочка. Бабочки радуют нас всеми цветами радуги, их любят все. Но не все знают, как появляются бабочки? И всегда ли они такие красивые? И почему они блекнут если их подержать в руках? А вы, что про это знаете? (Ответы детей)

- Послушайте, ребята, что я вам расскажу:

Жизнь бабочек очень короткая. Самая благоприятная для них пора – лето. Питаются бабочки сладким соком цветов. Яркая окраска нужна бабочкам для того, чтобы никто не смог увидеть их на цветах и причинил зло. Бабочки откладывают яйца на растениях. Поэтому, названия многих бабочек происходит от, тех растений, на которых они отложили свои яйца. Давайте, мы сейчас с вами поиграем, я буду называть вам бабочку, а вы попробуете отгадать – от какого растения она получила своё название. Посмотрим, какие вы сообразительные.

Воспитатель называет детям бабочек:

- капустница...
- крапивница...
- лимонница...
- Молодцы, ребята, вы все правильно отгадали.

Воспитатель продолжает свой рассказ о бабочках, по ходу которого, выставляет детям иллюстрации для рассматривания.

- Ребята, бабочек много. Существует более 200 видов бабочек. А как появляются бабочки? Вы теперь знаете, что бабочки откладывают яйца. Вот из них и появляются гусеницы, они превращаются в куколки, обматывая себя собственной паутиной. В таком виде они зимуют.

Весной, едва начнёт пригревать солнышко, куколка начинает шевелиться: это медленно, как из пелёнок, появляется бабочка. Крылья у неё покрыты мельчайшими чешуйками, которые и придают ей яркую расцветку.

Воспитатель обращает внимание детей на то, что оба крыла у бабочки одинаковые, симметричные и рисунок у них тоже симметричный.

Воспитатель спрашивает детей: понравилось ли им бабочки и предлагает им стать на некоторое время бабочками.

2 часть.

Физминутка «Бабочка»

Мы подпрыгнем столько раз,

Сколько бабочек у нас.

Руки вверх поднимем столько,

Крыльев разных у них сколько.

Сколько раз присядем разом,

Сколько лапок видим сразу.

Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

3 часть.

Воспитатель предлагает детям самим изготовить бабочку необычным способом. Покрасить шаблон бабочки цветной папиросной бумагой. Для этого нужно порвать на небольшие кусочки цветную бумагу, смочить шаблон водой и приложить цветные куски на него. Подождать некоторое время, затем аккуратно снять подсохшие куски бумаги.

Необходимо некоторое время, для того, чтобы шаблон подсох, поэтому, воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Собери бабочку». Детям предлагается собрать

целое изображение бабочки из частей. Затем воспитатель предлагает детям подойти в выставке иллюстраций бабочек, ещё раз рассмотреть их, полюбоваться узорами на их крыльях, их цветовой окраской.

После паузы, дети тонкой кистью рисуют глаза, усики, узор на крыльях своей бабочки, воспитатель ещё раз обращает внимание на симметричность узора её крыльев. В конце занятия все работы детей раскладываются на ковре, рассматриваются.

Воспитателем, особое внимание обращается на интересный узор, разнообразие цветовой гаммы, сочетание цветов, симметричность рисунка на крыльях бабочек.

Подбери слово

Цель: развивать умение подбирать нужные слова к картине

Дидактический материал: репродукция какой-либо картины

Ход игры: Часто бывает, что картина очень нравится, а рассказать о ней трудно, трудно подобрать нужные слова. Воспитатель называет 2-3 слова, а дети выбирают из них одно, наиболее подходящее к этой картине, и объясняют свой выбор.

Например, картина И.Машкова «Снедь московская. Хлебы»

Звучная – звонкая – тихая

Звучная. Здесь очень яркие, звучные краски. Их голос не звонкий, хоть и громкий. Скорее он густой, как аромат всех этих хлебов.

Просторная – тесная

Тесная. Здесь изображено так много предметов. Конечно, им тесно.

Радостная – унылая

Радостная. Здесь изобилие! И вся эта снедь такая красивая, нарядная, будто на празднике, будто хвастаются булки и хлебы друг перед другом, кто из них лучше.

Лёгкая – тяжёлая

Тяжёлая. Здесь очень много всего. Хлебы большие, тяжёлые. А вокруг – пышные булочки, пирожки. Всё вместе выглядит, как что-то плотное, тяжёлое. Как только стол выдерживает?

«Найди теплые и холодные картины».

Цель: закрепить представления детей о тёплой и холодной цветовой гамме.

Дидактический материал: репродукции натюрмортов, написанные в тёплой и холодной гамме.

Ход игры: Найти картины, написанные только в тёплой гамме (или в холодной) или разобрать по группам картины, написанные в тёплой и холодной гамме.

«Определи и найди жанр портрета».

Цель: уточнить представления детей о разных жанрах живописи: пейзаж, портрет, натюрморт.

Дидактический материал: репродукции картин в разных жанрах.

Ход игры: 1 вариант. Педагог предлагает посмотреть внимательно на картины и положить в центр стола картины, изображающие только натюрморт (или только портрет, пейзаж), другие отложить в сторону.

2 вариант. У каждого ребёнка репродукция какой-либо картины, у кого изображён пейзаж, у кого портрет или натюрморт. Воспитатель загадывает загадки, а дети должны показать отгадки, используя репродукции картин.

Если видишь, на картине
Нарисована река,
Или ель и белый иней,
Или сад и облака,
Или снежная равнина,
Или поле и шалаш,
Обязательно картина
Называется ... (*пейзаж*)

Если видишь на картине
Чашку кофе на столе,
Или морс в большом графине,
Или розу в хрустале,
Или бронзовую вазу,
Или грушу, или торт,
Или все предметы сразу,
Знай, что это ... (*натюрморт*)

Если видишь, что с картины
Смотрит кто-нибудь на нас –
Или принц в плаще старинном,
Или в робе верхолаз,
Лётчик, или балерина,
Или Колька, твой сосед,
Обязательно картина
Называется ... (*портрет*).

«Части суток».

Цель: Определить, к какой части суток (утро, день, вечер, ночь) относятся предложенные пейзажи, выбрать цветную карточку, с которым ассоциируется та или иная часть суток.

Дидактический материал: Репродукции картин с пейзажами, которые ярко выражают части суток.

Ход игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток.

Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник. Обосновать свой выбор коротким описательным рассказом, подчеркнуть значение цвета в произведении.

Можно использовать в игре художественные тексты о частях суток:

Утро.

Весенний лес хранит в секрете,
Что он увидел на рассвете,
Как ландыш держит на весу
В стеклянных чашечках росу.

День.

День работал целый день –
Передал много дел;
И жалел под вечер,
Что заняться нечем.

Вечер.

Постукивает поезд вдалеке,
Плеснула рыба в розовой реке,
Присело солнце за притихший лес ...
День погрузил немножко и исчез.

Ночь.

Звёзд полно – и в небе, и в воде.
На земле – ни огонька нигде.
Звери и букашки спать легли.
Тишина от неба до земли.

«Пришел в гости волшебник».

Цель: учить детей преобразовывать содержание картины с помощью типовых приёмов фантазирования.

Дидактический материал: Репродукции картин.

Ход игры: в гости к детям приходит волшебник ...

Приглашаются волшебники:

- **Увеличения – Уменьшения** (ребёнок выбирает объект и его свойства и производит их фантастическое преобразование);
- **Деления – Объединения** (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре либо меняется своими частями с другими объектами).
- **Оживления – Окаменения** (выбранный объект либо его часть становятся подвижными или, наоборот, лишаются возможности перемещаться в пространстве);
- **Всё могу – Могу только** (объект наделяется неограниченными возможностями либо ограничивается в своих свойствах);
- **Наоборот** (у объекта выявляется какое-либо свойство и меняется на противоположное);
- **Времени** (этот волшебник многофункционален и предполагает преобразование временных процессов: Ускорения/Замедления, Обратного Времени, Перепутывания Времени, Остановки Времени, Машина Времени, Зеркало Времени)

Когда объявляется фантастическое преобразование, то выбирается сначала объект или его часть, потом приглашается волшебник, производится

преобразование, а затем объект с необычным свойством описывается по следующему алгоритму:

1. Что происходит с этим объектом?
2. Какие ощущения он испытывает?
3. Как он теперь воспринимает окружающий мир?
4. Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?
5. Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?
6. Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?
7. Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?
8. Как окружение может согласоваться с измененным объектом?
9. Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения.

Рисунки детей нетрадиционными техниками.

Кляксография



Рисование кисточкой



Отпечатки пальцев



Картофельные штампы



Гратаж или выцарапование



Рисование губкой



КАРТОТЕКА ИГР ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

Воспитатель:

Джумакаева А.С.

*Без игры нет и не может быть
полноценного умственного развития.
Игра-это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка
вливается живительный поток представлений, понятий.
Игра –это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности.*

В. А. Сухомлинский

ПОДБЕРИ ПРИЗНАК

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

Шляпа (какая?) – черная, большая...

Туфли (какие?) – осенние, красивые...

Платье (какое?) - новое, нарядное, зеленое...

Рубашка (какая?) - белая, праздничная....

Шуба (какая?) - меховая, теплая...

НАЗОВИ ЛАСКОВО

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное-ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

Ход игры: воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку.

Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка тепленькая

Лиса хитрая - лисичка хитренькая
Заяц белый - зайчик беленький
Сапоги чистые - сапожки чистенькие
Ветка короткая - веточка коротенькая
Шишка длинная - шишечка длинненькая
Ворона черная - вороненок черненький
Снег белый - снежок беленький.

ПОСЧИТАЙ

Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

Ход игры: воспитатель называет один предмет, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.

КАКОЙ? КАКАЯ? КАКОЕ?

Цель: закрепить умение соотносить предмет и его признак. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

Материал: картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

Ход игры: в центре -картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень – какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.

УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Цель: учить составлять описательные загадки о ягодах, фруктах и т.д.

Ход игры: воспитатель просит детей самостоятельно составить описательную загадку о ягодах или фруктах: «Овальный, твердый, желтый, кислый, кладут в чай» (Лимон).

ГДЕ НАЧАЛО РАССКАЗА?

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры: ребенку предлагается составить рассказ опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова *гриб*, в соответствии со смыслом стихотворения.

Материал: текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь...*грибной*.

И из дома в тот же миг в лес отправился ... *грибник*.

Чтобы принести улов, взял корзину для... *грибов*.

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал... *грибную*.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький... *грибочек*.

И обрадовался вмиг наш удачливый... *грибник*.

Как ему не веселиться, если здесь в земле... *грибница!*

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные...*грибы*.

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп... *грибной*.

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и... *грибище!*

РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ

Цель: закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

Материал: карточки с картинками грибов; две корзинки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям из банка предметных картинок выбрать грибы, про каждый из которых можно сказать «он мой» и положить в одну корзинку. В другую – положить картинки с грибами, про каждый из которых можно сказать «она моя».

БЛИЗКИЕ СЛОВА

Цель: формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

Материал: Фишки.

Осенью дни пасмурные,...	<i>серые, унылые...</i>
Осенью часто погода бывает холодной,...	<i>ветреной, дождливой...</i>
Осенью настроение грустное,...	<i>печальное, тоскливое...</i>
Осенью дожди частые,...	<i>холодные, проливные...</i>
Небо покрывают серые тучи,...	<i>тёмные, дождевые...</i>
В начале осени бывают ясные дни,...	<i>безоблачные, светлые...</i>
Поздней осенью на улице холодно,...	<i>пасмурно, ветрено...</i>

ЧЕЙ? ЧЬЯ? ЧЬЁ?

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф (чей?) — мамин,

Шляпка (чья?) — бабушкина,

Поднос (чей?) - дедушкин,

Книга (чья?) – бабушкина,
Тапочек (чей?) – дедушкин.

ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры: детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

ОБЪЯСНИТЕ, ПОЧЕМУ...

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры: воспитатель объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

СЛОВА –РОДСТВЕННИКИ

Цель: упражнять в подборе однокоренных слов.

Медведь – медведица, медвежонок, медвежий, медведущка ...

Волк - волчица, волчонок, волчище, волчий, волчишко...

Лиса –лис, лисичка, лисёнок, лисонька, лисушка....

КТО ГДЕ ЖИВЁТ?

Цель: упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Лиса живёт в норе.

Медведь зимует в... .

Волк живёт в

Белка живёт в

Ёжик живёт в

ИЗМЕНИ СЛОВО

Цель: упражнять в падежном и предложном согласовании.

Изменить слово «окно» в контексте предложения.

В доме большое В доме нет Я подошел к Я мечтаю о
большом У меня растут цветы под

КЕМ ТЫ БУДЕШЬ?

Цель: закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

Ход игры: в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского Кем быть.

После этого предлагает детям помечтать, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.
- Я буду врачом, лечить детей.
- Я буду учить детей, учительницей работать.

Воспитатель следит за правильным построением предложений.

КАКОЕ ЭТО БЛЮДО ?

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Какой суп из ... (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)

ОБРАЗУЙ СЛОВА

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет	<i>Поющая</i>
Щебечет	<i>Щебечущая</i>
Улетает	<i>Улетающая</i>
Кормит	<i>Кормящая</i>
Плывет	<i>Плывущая</i>
Кричит	<i>Кричащая</i>
Голодает	<i>Голодающая</i>

УЛЕТЕЛИ ПИЦЦЫ

Цель: упражнять в словоизменении: употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

Нет (кого?) – нет лебедя, утки

Нет (кого?) – нет лебедей, уток

ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Цель: учить понимать значение притяжательных местоимений.

Ход игры: взрослый заведомо говорит неправильно, а ребенок, если слышит ошибку, исправляет ее.

На столе лежит много **карандашов**.

Карлсон съел много **конфетов**.

ОБРАЗУЙ СЛОВА

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет	<i>Поющая</i>
Щебечет	<i>Щебечущая</i>
Улетает	<i>Улетающая</i>
Кормит	<i>Кормящая</i>
Плывет	<i>Плывущая</i>
Кричит	<i>Кричащая</i>
Голодает	<i>Голодающая</i>

СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

КОМУ ЧТО НУЖНО

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

«Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

«Четвертый лишний (с мячом)»

стол, стул, кровать, **чайник**
лошадь, кошка, собака, **щука**
елка, **земляника**, береза, дуб,
огурец, тыква, морковь, **заяц**
блокнот, **портфель**, газета, тетрадь,
огурец, арбуз, яблоко, **мяч**
волк, лиса, медведь, **кошка**
фиалка, ромашка, **морковь**, василек,
кукла, машинка, пирамида, **книга**
воробей, орел, ласточка, **оса**
лыжи, коньки, **лодка**, санки
стул, молоток, пила, рубанок
снег, мороз, **жара**, лед
змея, улитка, бабочка, **черепаха**
кисти, краски, **чайник**, альбом
шляпа, крыша, дверь, окно
молоко, чай, лимонад, **хлеб**

Дидактическая игра «Два – две»

«Посмотри на себя и скажи, что у нас по два?...Два глаза, два уха, два локтя, два плеча, два колена.

А что у нас по две?...Две руки, две ноги, две пятки, две щеки, две ноздри.

Молодец, а теперь продолжи»:

огурец – два..огурца

ваза – две...вазы

стул – два ..стула

вишня – две...вишни

стол - два...стола

слива – две...сливы

кот - два ...кота

кошка – две...кошки

чашка – две...чашки

машина – две...машины

окно – два...окна

дерево – два...деревя

роза – две...розы

тюльпан – два ...тюльпана

помидор – два...помидора

костюм – два...костюма

кастрюля – две...кастрюли

майка – две...майки

Дид. игра «Звуковая дорожка»

Цель: Автоматизировать изолированный звук: формировать звуковую культуру речи.

Описание куба: На гранях куба представлены игровые задания для определенной группы звуков.

Ход: Дети передают кубик, произнося считалку.

«Раз, два, три, четыре, пять

Будешь ты вращать».

Ребенок с закрытыми глазами выбирает грань, произносит автоматизированный звук, подбирает картинку с заданным звуком.

«Насос» - звук [с]

«Жук» - звук [ж]

«Комар» - звук [з]

«Машина» - звук мотора [р]

«Камыши» - звук ветра [ш]

«Коза» - звук [к]

Дид. игра «Назови слова»

Цель: Учить детей называть слова с заданным звуком.

Ход: Педагог предлагает детям назвать слова с заданным звуком. За правильный ответ дети получают жетоны. В конце игры определяется победитель.

Дид. игра «Зоопарк»

Цель: Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово» (Вова сказал слово «попугай»)

Определяется победитель. За названные слова дети поощряются фишками.

Дид. игра «Веселый язычок»

Цель: Подготовить артикуляционный аппарат детей к произношению звуков.

Ход:

В: Жил на свете язычок. Был у него свой домик. Домик назывался «ротик». Домик открывался и закрывался. (Показывает) Чем закрывается домик? (зубами).

В: Правильно! Нижние зубы – крылечко, а верхние – дверка. Давайте все вместе закроем и откроем домик Язычка. Улыбнитесь, закройте домик так, чтобы и крылечко и дверка были хорошо видны. (Дети выполняют упражнение «Улыбка»).

Жил Язычок в своем домике и часто на улицу глядел. Откроет дверку, высунется из нее и опять спрячется. (Показывает.) язычок был очень любопытный. Все ему хотелось знать. Увидит, как котенок молоко лакает, и думает, дай0ка и я попробую! Высунет широкий хвостик на крылечко и опять спрячет. Высунет и спрячет, высунет и спрячет. Давайте и мы высунем язычок все вместе и спрячем его. Сначала медленно, а потом быстрее! Совсем как у котенка получается! (Дети выполняют упр. «Полакаем молоко»)

А еще любил Язычок песни петь. Услышит, как дети кричат: «а-а-а», откроет дверку широко-широко и запоет «а-а-а». услышит, как лошадка ржет: «и-и-и»

сделает узенькую щелку в дверке и запоеет: «и-и-и». услышит, как поезд гудит: «у-у-у», кругленькую дырочку в дверке сделает и запоеет: «у-у-у».

Так у Язычка незаметно и день пройдет. Устанет Язычок, закроет дверку и спать уляжется. Вот такая сказка.

Дид. игра «Какое слово потерялось? »

Цель: Развивать слуховое внимание, продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Воспитатель читает стихотворение.

«Гладко, плавно лился стих,

Вдруг споткнулся и притих,

Ждет он и вздыхает:

Слова не хватает!

Чтобы снова в добрый путь

Стих потек, как речка,

Помоги ему чуть-чуть,

Подскажи словечко. »

В: Вспомните стихи и скажите, какое слово «потерялось»

Я люблю свою лошадку.

Причешу ей шерстку (гладко)

Спать пора! Уснул бычок,

в дверке и запоеет: «и-и-и». услышит, как поезд гудит: «у-у-у», кругленькую дырочку в дверке сделает и запоеет: «у-у-у».

Дид. игра «Зоопарк»

Цель: Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово» (Вова сказал слово «попугай»)

Определяется победитель. За названные слова дети поощряются фишками.

Дид. игра «В кругу с мячом»

Цель: Развивать фонематический слух детей, умение подбирать слова схожие по звучанию.

Ход: Воспитатель называет слово и бросает мяч кому-нибудь из детей. ребенок называет слово-друга и возвращает мяч обратно.

Образец: галка-палка, мышка-мишка, печка-свечка, стол-пол, Маша-растеряша.

Дид. игра «Сердитый ворон»

Цель: Продолжать учить детей определять первый звук в слове.

Ход: Детям раздаются шапки-маски различных зверей. К складному домику приставляют «мостик» (доску) .

В: В этом домике живут звери: заяц, лиса, медведь, волк и др. Перейти в домик можно только по мостику, но он не простой, волшебный: уйти из домика по нему легко, а придти обратно непросто. Около мостика сидит ворон (надевает на себя шапочку-маску ворона). Каждого животного, кто приходит к

мостику, он спрашивает, какой звук первый в названии этого животного. Кто правильно ответит, тот пройдет. А кто не знает ответа, того сердитый ворон не пропускает.

Дид. игра «Назови слова со звуком [с'] и [с].»

Цель: Продолжать учить детей дифференцировать в словах звуки [с'] и [с].

Ход: Детям даются конверты с тремя картинками: в двух есть звуки [с'] и [с], а в одной нет, и две фишки-кружочка синего и зеленого цвета. Дети называют изображенный на картинке предмет и накрывают его кружочком синего, если звук [с], или зеленого, если звук [с'], цвета.

Дид. игра «Самолет»

Цель: Продолжать учить узнавать звук [с] в словах.

Ход: В: Сегодня мы отправляемся в полет на самолете и надо придумать, какие вещи взять с собой (Раздает детям картинки.) взять с собой можно только те предметы, в названиях которых слышится звук [с].

Дети строят самолет. Воспитатель-«стюардесса» впускает пассажиров только с картинками, на которых изображены предметы со звуком [с]. При входе в самолет ребенок показывает свою картинку и говорит: «Я возьму с собой сумку» (санки, сапоги, сыр и др.) и садятся на свое место.

Мы отправляемся в полет. Чтобы нам было веселее, выучим стихотворение, в котором почти все слова имеют звук [с].

«Самолет построим сами,

Понесемся над лесами,

Понесемся над лесами

И опять вернемся к маме.» А. Барто

Дид игра «Слова – загадки»

Цель: Продолжать учить детей определять протяженность слов.

Ход: Воспитатель загадывает загадки. Дети отгадывают, определяют какое слово длинное или короткое

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДЕТСКИЙ САД № 61 «ЛЕЛЬ»

Картотека малоподвижных игр



Составила:
Джумакаева Айзанат Сагындыковна

Карточка. Малопо подвижные игры

- | | | |
|---------------------------|-----------------------|--------------------|
| 1. Тыква | 20. Здравствуй друг | 39. Ласковые слова |
| 2. Горячая картошка | 21. Рожки да ножки | 40. Ровным кругом |
| 3. Кабачки | 22. Лови-нелови | 41. Флажок |
| 4. Шалтай – Болтай | 23. Огонь-вода | 42. Тишина |
| 5. Холодно-тепло | 24. Птицы | 43. Шарик |
| 6. Закончи слово | 25. Мяч | 44. Пузырь |
| 7. Повадки животных | 26. Покупка ленточек | 45. Кружок |
| 8. Испорченный телефон | 27. Собаки и петухи | 46. Цапки |
| 9. Играем с мячом | 28. Ёлочка | |
| 10. Иголлка и нитка | 29. Найди и промолчи | |
| 11. Это я | 30. Молчанка | |
| 12. Море волнуется | 31. Каравай | |
| 13. Угадай, что делали | 32. Ква-ква-ква | |
| 14. Чистюли | 33. Ушки | |
| 15. Мартышки | 34. Найди по описанию | |
| 16. Земля, воздух и вода | 35. Колпачок | |
| 17. Иди к соседу напротив | 36. Зайка | |
| 18. По дорожке | 37. Карусель | |
| 19. Ты медведя не буди | 38. Почта | |

Тыква.

Цель: развивать координацию речи с движением, развивать слуховое внимание и память

Описание игры: дети стоят по кругу взявшись за руки, в центре ребёнок «тыква»

Тыква маленькой была, (Ребенок в маске тыквы сидит на корточках в центре круга, держа мяч в руках) Каждый день она росла. (Дети, взявшись за руки, небольшими шагами отходят от ребенка, ритмично произнося текст.) Разрасталась и желтела, (Ребенок, сидящий в круге, встает на ноги. Дети, взявшись за руки, идут по кругу.) Наливалась и добрела. Тот, кто мимо проходил, тыкве что-то говорил: «Крупная, пузатая, желтая, покатая, звонкая, ребристая, спелая, душистая!» Тыкве нравились слова – Повторит их все одна! После того как дети запомнят текст, они могут сами включать в игру новые прилагательные, подходящие по смыслу: красивая, большая, оранжевая, зелена, сладка, хрустящая

ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА.

Цель: передавать мяч точно в руки, никого не пропуская.

Описание: Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново. Играют 4-5 минут, затем отмечают игроков, которые хорошо передавали мяч.

Указание: Мяч надо передавать каждому рядом стоящему, никого не пропуская. Игрок, уронивший мяч, должен поднять его и, вернувшись на свое место, передать соседу.

Усложнение:

1. Мячи разной массы.
2. Мячи разного размера.
3. Количество мячей более двух.

Кабачки.

Цель игры: координация речи с движением, обогащение словаря, обучение элементам релаксации

Описание игры: (Дети лежат на спине, согнутые в коленях ноги стоят на полу.) Кабачки лежат на грядке и стараются, растут. (Выпрямляют ноги и кладут их на пол.) Солнце ласково их греет, (Поднимают руки вверх, разводят их в стороны, кладут на пол ладонями вверх.) И дождики пить дают. (Поднимают руки вверх перед собой и делают помахивающие движения кистями и пальцами рук.) Надоело им лежать, и решили дружно с грядки кабачки все убежать. (Пальцы рук сжаты в кулаки. Круговые движения согнутых в локтях рук, имитирующие упражнение «Велосипед».) Но поймали их за пятки очень ловкие ребятки. (Медленно садятся, наклоняются вперед и дотрагиваются до ступней ног.) Кабачки они подняли, (Встают на ноги и охватывают себя руками.) А потом отдали маме. (Протягивают обе руки вперед.)

Шалтай–болтай

Цель: развивать творческую фантазию, умение вживаться в образ, передовая характерные движения, выполнять движения одновременно с текстом

Ход игры: Дети стоят в расслабленной позе, руки свободно свисают. Под текст, который произносит взрослый поворачивают корпус вправо-влево (*руки должны болтаться свободно, как у тряпочной куклы*).

Шалтай-болтай сидел на стене

Шалтай-болтай свалился во сне...

Дети расслабленно опускаются на пол. Игру можно проводить с одним ребенком или с подгруппой детей.

Холодно-тепло.

Цель: умение согласовывать свои действия со словами текста; умение подражать.

Ход игры: Дети сидят на ковре, сложив ноги по-турецки.

Воспитатель говорит: «Подул сильный ветер. Стало холодно-холодно». Дети сжимаются в комочки, скрестив руки на груди.

Воспитатель «Но выглянуло солнышко . Стало тепло-тепло» дети расслабляются, обмахиваются платочками. Воспитатель выполняет действия, а дети подражают ему.

Закончи слово.

Цель. Упражнять детей в ловле мяча.

Правила игры. Дети встают в круг. Педагог стоит в центре круга с большим мячом в руках. Он бросает кому-либо мяч и говорит первый слог какого-нибудь слова, например: «Ма...» перед этим дает игрокам подсказку, что это – имя, домашнее животное, предмет мебели и т.п. Игрок, которому бросили мяч, ловит его и называет слово полностью. Если он правильно угадал слово, то бросает мяч обратно педагогу, а если нет, то выбывает из игры.

Оборудование. Большой мяч.

Покажи повадки животных.

Цель. Упражнять детей в беге, ходьбе.

Правила игры. Педагог называет животного, а дети должны показать повадки этого животного, например изобразить как он ходит, ест, умывается и т.п. **Лиса.** Дети показывают, как она ходит, лапки у груди, хвостиком виляют.

Петух. Дети ходят медленно, важно, высоко поднимают то одну ногу, согнутую в колене, то другую.

Собака. Дети бегают, лают. **Лошадка.**

Дети бегают подскоками и кричат: «Иго-го».

Мышь. Дети бегают на носочках и пищат: «Пи-пи-пи».

Медведь. Дети идут, широко расставив ноги, на внешней стороне стопы.

Испорченный телефон.

Цель. Развивать у детей слух, внимание, речь.

Правила игры. Дети садятся в одну линию. Педагог подходит к первому сидящему игроку и четко, но тихо говорит на ухо какое-нибудь слово, например машина, мяч, кукла, собака и т.д. Первый игрок передает второму, второй – третьему и т.д. Последний игрок подходит к педагогу и говорит слово, которое до него дошло. Если слово исказилось, нужно пройти обратно и выявить того игрока, который неправильно передал слово. Виновник становится ведущим, и игра продолжается.

Играем с мячом.

Цель: развивать координацию речи с движением, обогащать глагольный словарь, развивать навык определения пространственных отношений (вправо, влево, вперед).

Описание игры: Ритмично произнося текст, дети имитируют игру с мячом.

Мы с мячом сейчас играем – дети покачивают «мячом» из стороны в сторону.) Вверх бросаем, вниз бросаем, (Подбрасывают «мяч» вверх и бросают его вниз.) Мяч от пола отбиваем, (отбивают «мяч» рукой от пола.) Вправо-влево мяч катаем. (Наклоняются и катают «мяч» вправо-влево) Мяч бросаем мы вперед, (Бросают «мяч» из-за головы одной рукой.) Он до цели достает. (Прикладывают руку козырьком ко лбу, смотрят, где «мяч».) Мяч до цели долетел и обратно прилетел. (Поднимают руки вверх, подпрыгивают, «ЛОВЯТ МЯЧ».

Иголка и нитка.

Цель: развивать ориентировку в пространстве и в некоторой степени координацию движений и внимательность. Хорошо подходит для игры в садиках и на детских праздниках.

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

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

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

Это я. (для детей 3-5 лет)

Цель: координация реи с движением, развитие общей моторики, создание положительного эмоционального настроения.

Описание: Это глазки. Вот. Вот. (Дети показывают сначала на левый, потом на правый глаз.) Это ушки. Вот. Вот. (Берутся сначала за левое ухо, потом – за правое) Это нос. Это рот. (Левой рукой показывают на нос, правой – на рот) Там спинка. Тут живот. (Левую ладошку кладут на спину, правую – на живот) Это ручки. Хлоп, хлоп. (Протягивают вперед обе руки, два раза хлопают) Это ножки. Топ. Топ. (Кладут ладони на бедра, топают ногами) Ой, устали - вытрем лоб. (Правой ладонью проводят по лбу)

«Море волнуется»

Цель: развивать внимание, учить действовать по правилам.

Ход игры:

По числу играющих ставится стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит: «*Море волнуется*». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «*Море утихло*»-говорит водящий и дети занимают свободные места. Кто-то останется без места так как один стул занимает водящий. Тот кто прозевал идет водить.

Правила:

1. Играющим не разрешается бегать близко около стульев.
2. Занимать свободное место можно только после слов «*Море утихло*».

«Угадай, что делали»

Дети стоят в кругу или врассыпную. Воспитатель выбирает одного ребенка, который отходит от всех играющих на 8—10 шагов и поворачивается к ним спиной. Он должен отгадать, что делают играющие.

Дети договариваются о том, какое действие они будут изображать. По слову воспитателя: **«Пора!»** водящий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы бывали?

Что вы ведали?

Дети отвечают:

Что мы видели — не скажем,

А что делали — покажем.

Если водящий угадывает, он выбирает вместо себя другого ребенка. Если он отвечает неправильно, игра повторяется с тем же водящим.

«Чистюли»

(игра для детей 5-7 лет)

Дети стоят в кругу или врассыпную. Воспитатель показывает движения и произносит текст, дети повторяют движения и текст.

Если нравится тебе, то делай так. (Два хлопка в ладоши.)

Если нравится тебе, то делай так. (Два хлопка в ладоши.)

Если нравится тебе, то и другому покажи, Если нравится тебе, то делай так. (Два хлопка в ладоши.)

Затем слова повторяются, но с другими движениями: дети хлопают по коленям, прижимая руки к щекам, говорят: «Ай-ай», прикасаются пальцем к носу со словами: «Би-би». Можно придумать и другие забавные движения.

В заключение после каждой строчки дети последовательно повторяют все движения, показанные ранее.

Важно не ошибиться в последовательности и выполнять движения в быстром темпе.

«Мартышки»

Дети стоят в кругу или врассыпную.
Воспитатель показывает движения и
произносит текст, дети повторяют движения
в соответствии с текстом.

Мы — веселые мартышки.
Мы играем громко слишком.
Мы в ладоши хлопаем, *(Хлопают.)*
Мы ногами топаем, *(Топают.)*
Надуваем щечки, *(Надувают щеки.)*
Скачем на носочках *(Подпрыгивают на месте.)*
И друг другу даже
Язычки покажем. *(Показывают язык.)*
Дружно прыгнем к потолку,
(Подпрыгивают.)
Пальчик поднесем к виску. *(Подносят к виску палец.)*
Шире рот откроем, *(Открывают рот.)*
Гримасы все состроим. *(Строят гримасы.)*
Как скажу я цифру 3 —
Все с гримасами замри!

Земля, вода, воздух.

(игра для детей 5-7 лет)

Дети садятся в круг или в ряд.
Ведущий ходит между ними и,
указывая по очереди на каждого,
произносит слово: «**Вода!**».
Ребенок, на которого он указал,
должен назвать рыбу или
животное, которое живет в воде.
Если водящий произнес слово
«**земля**», ребенок называет того,
кто живет на земле, если названо
слово «**воздух**» — того, кто
летает.

ИДИ К СОСЕДУ НАПРОТИВ.

Играющие рассаживаются на стулья в круг. В середину выходит водящий. Он подходит к любому игроку и спрашивает, например: «У вас есть тетради, колбаса, вода, конфеты, торты, грабли?»

Игрок отвечает. «Нет, иди к соседу напротив» (показывает рукой, к какому именно).

Водящий идёт к указанному игроку, спрашивает у него то же самое. А все остальные в это время должны поменяться местами.

Водящий тоже должен следить за этим и успеть занять свободный стул. Кому стул не достался, становится водящим.

По дорожке.

(игра для детей 4-6 лет)

Дети стоят в кругу или врассыпную.

Инструктор по ф/к показывает движения и произносит текст, дети повторяю движения.

Раз, два, три, четыре, пять, Будем ноги разминать. Мы шагаем по дороге, Поднимаем выше ноги. (Ходьба на месте.)

И по этой же дорожке Скачем мы на правой ножке. (Подскоки на правой ноге.)

А теперь еще немножко На другой поскачем ножке. (Подскоки на левой ноге.)

По тропинке побежим, До лужайки добежим. (Бег на месте.)

На лужайке, на лужайке Мы попрыгаем, как зайки. (Прыжки на месте на двух ногах.)

Мы похлопаем в ладошки, Пусть попляшут наши ножки. (Произвольные танцевальные движения)

Стоп. Присядем — отдохнем. (Приседание.)

И назад пешком пойдём. (Ходьба на месте.)

Ты медведя не буди!

(игра для детей 4-6 лет)

Дети встают в круг, берутся за руки.

Педагог встает вместе с детьми в круг.

Все хороводом идут по кругу, произнося стихотворение и выполняя движения:

Как на горке снег, снег,

И под горкой снег, снег.

(Поворачиваются в обратную сторону, идут хороводом.)

И под елкой снег, снег,

И на елке снег, снег.

(Идут все вместе к центру круга.)

А под елкой спит медведь. «Тише, тише! Не буди,

Сядь на место, не шуми»!

(Присаживаются на корточки.)

ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ!

(Проводится с целью установления тёплых дружеских отношений.)

Все участники становятся в общий круг и рассчитываются на 1-й. 2-й. 1-е становятся во внутренний круг, спиной друг к другу. 2-е номера во внешний, лицом к 1-м. (Можно поставить по кругу мальчиков напротив девочек). Таким образом образуются пары. (Общаются друг с другом с помощью слов и жестов).

Здравствуй-друг-(рукопожатие),

Как ты тут? - (стучат по плечу друг друга).

Где ты был?-(склоняются к уху друг друга).

Я скучал! - (стучат по обоим плечам).

Вот ты здесь! - (раскрывают руки, разводят-в-стороны)

Как я рад! - (обнимаются, похлопывая друг друга по спине).

Затем вторые номера смещаются вправо или влево, и снова пары общаются.

Игра продолжается до тех пор, пока участники не придут в свои прежние пары.

«Рожки да ножки»

(игра для детей 6-7 лет)

Средний и безымянный пальцы согнуты, придерживаются сверху большим пальцем, указательный и мизинец вытянуты; рука поднята вверх — **это рожки.**

Указательный и средний пальцы вытянуты, безымянный и мизинец прижаты к ладони и придерживаются большим пальцем; рука опущена вниз — **это ножки.**

Одна рука показывает рожки, вторая — ножки. Затем руки одновременно меняются ролями.

ЛОВИ – НЕ ЛОВИ.

Дети становятся в большой круг, инструктор в центре него с большим мячом в руках. Мяч нужно ловить лишь в том случае, если будет названо что-либо из съедобного: морковь, торт, конфеты, мороженое, пирожное, ананас, апельсин и т. п.

Если инструктор произносит несъедобные вещи: машина, гараж, забор, тапочки и т. п. и бросает мяч игроку, тот не должен его ловить. Если игрок ошибся, поймав мяч, он выбывает из игры.

ОГОНЬ-ВОДА.

Когда ведущий говорит «**Огонь**» - все приседают, сидят не шелохнувшись.

Вода- все изображают пловцов. Ведущий пытается запутать игроков, называя подряд одно и тоже слово.

Кто ошибётся, выбывает из игры. Играют то тех пор, пока не останется один игрок. Можно не удалять детей, а делать замечания. Почаще менять ведущих.

ПТИЦЫ.

Дети выбирают (или назначает вожатый) «Хозяйку» и «ястреба», остальные - «птицы». «Хозяйка» тайком от «ястреба» даёт название каждой птице: «кукушка», «ястреб», «воробей». Прилетает «Ястреб» и начинает переговоры с «хозяйкой».

- За чем пришёл.
- За птицей.
- За какой?

Ястреб называет «кукушку». Кукушка выбегает, ястреб её ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка говорит: Нет такой птицы. Игра продолжается пока ястреб не назовёт 3-4 птицы. На роль хозяйки и ястреба назначают других детей.

Правила: 1. Ястреб может гнаться за птицей до условленной черты. Если поймает, забирает с собой, нет – птица возвращается на место. Пойманная птица не играет до конца игры.

«Мяч»

(игра для детей 5-7 лет)

Дети стоят в кругу или в рассыпную. Воспитатель показывает движения и произносит текст, дети повторяют движения.

Десять, девять, (Хлопают в ладоши.)
Восемь, семь, (Шлепают по коленям.)

Шесть, пять, (Хлопают.)

Четыре, три, (Шлепают.)

Два, один. (Хлопают.)

Мы с мячом (Прикрывают глаза то внутренней, то внешней стороной ладони.)

Играть хотим. Только надо

Нам узнать: (Хлопают на каждое слово.)

Мяч кто будет (Топают на каждое слово.)

Догонять. (Приседают.)

ПОКУПКА ЛЕНТОЧЕК.

Выбирают продавца и покупателя, остальные изображают ленточки. Покупатель отходит в сторону, чтобы не слышать, каким цветом называет продавец свои ленточки.

Покупатель к продавцу, завязывается разговор.

Кто пришёл?

Весёлая Агнесса.

Что вам нужно?

Ленточку.

Какого цвета?

Покупатель называет цвет. Если угадал цвет одного из играющих, тот уходит с ним.. Если ошибается, может назвать другой.

Покупателя заменяют, если он угадал большую часть цветов. Выбирают также новую хозяйку.

СОБАКИ И ПЕТУХИ.

Игроки садятся в круг, вожатый каждому даёт название какого-нибудь города.

Затем он говорит: "Я слышал, что в городе Воронеже собаки кукарекают, а петухи лают".

Игрок с именем г. Воронеж отвечает: «Нет, сударь, в г. Воронеже собаки не кукарекают, а петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется Орёл.

Игрок, чей город назван, отвечает таким же образом.

Если он отвечает не сразу или путает, т.е. говорит неправильно: «Собаки не лают, а петухи не кукарекают», то даёт залог. Когда залогов набирается много, их выкупают, выполняя какое-либо задание.

Елочка.

(игра для детей 4-6 лет)

Дети стоят в кругу или врассыпную.

Воспитатель показывает движения и произносит текст, дети повторяют движения.

Наша елочка — краса, *(Идут по кругу, взявшись за руки.)*

Поднялась под небеса,
(Останавливаются, тянутся руками вверх.)

Стройная красавица, *(Опять идут по кругу, взявшись за руки.)*

Всем ребятам нравится.
(Останавливаются.)

Найди и промолчи.

Цель: развивать внимание, выдержку, пространственное восприятие.

Ход: Для игры понадобится небольшая-игрушка. Воспитатель прячет игрушку в группе, предлагает её найти. Предупреждает, что найдя игрушку, нужно подойти к воспитателю и тихо сказать, где она спрятана. Нельзя брать игрушку в руки и говорить громко о её местонахождении.

Молчанка.

Задачи: игра развивает речь и память с помощью стишков.

Перед началом игры играющие хором произносят:

Первенчики, червенчики
Зазвенели бубенчики.
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок.
Молчок!

После слова «Молчок» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами, потешками. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

«Каравай»

Цель игры: Упражнять детей в правильном согласовании действий и текста, воспитывать понимание различной величины предмета, развивать речевую и двигательную активность.

Как на Машины именины

Испекли мы каравай:

Вот такой вышины! (дети поднимают руки как можно выше)

Вот такой низины! (дети опускают руки как можно ниже)

Вот такой ширины! (дети разбегаются как можно шире)

Вот такой ужины! (дети сходятся к центру)

Каравай, каравай,

Кого хочешь, выбирай!

Я люблю, признаться, всех,

А Машу больше всех.

Ква-ква-ква.

Задачи: развивает слуховую память и в некоторой степени координацию движений и внимательность.

Описание игры: Ведущему завязываются глаза повязкой, а остальные дети становятся вокруг него. Ведущий начинает кружиться и произносить слова:

*"Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянула ножки,
Увидала, комара, Закричала."*

"На слове "закричала", ведущий указывает пальцем впереди себя. Тот игрок, на которого указывает ведущий (или ближе к которому) произносит: "Ква-ква-ква". Ведущий должен назвать имя этого игрока. Если ведущий угадал, то следующим ведущим становится опознанный игрок, иначе ведущий все повторяет.

Правила игры: 1. Ведущему завязывают глаза, а остальные дети становятся вокруг него.

2. Ведущий кружиться и произносит выше указанные слова.

3. На слове "закричала", ведущий указывает пальцем впереди себя, а игрок на которого он указывает должен произнести: "ква-ква-ква".

4. Если ведущий правильно угадывает кто перед ним, то этот игрок становится ведущим, иначе игра начинается заново

Ушки.

Цель. Развивать у детей внимание, быстроту реакции.

Правила игры. Дети встают парами и, играя в ладушки, приговаривают:

Мама била, била, била и все папе доложила. Папа бил, бил, бил и все бабе доложил. Баба била, била, била и все деду доложила. Дед бил, бил, бил и все сестрам доложил. Сестры били, били, били и все братьям доложили. Братья били, били, били и в кадушку закатали. А в кадушке две лягушки – закрывай скорее ушки!

При последних словах дети быстро ладошками закрывают свои ушки. Кто из играющих сделал быстрее, тот победил. Игра повторяется 3-4 раза

Найди по описанию.

Цель: Способствует развитию наблюдательности, памяти и внимания ребенка.

Описание игры:

Попросите ребенка показать то, что вы ему опишите.

Например: «Покажи мне, пожалуйста, предмет. Он – круглый, одна сторона у него красная, а другая – синяя. С ним можно играть: катать его, кидать друг другу» (это мяч).

Правила игры:

1. Описываете ребенку какой-нибудь предмет: его цвет, форму, из чего он сделан, что с ним можно делать
2. Ребенок по описанию угадывает и называет предмет

Примечание:

Можно описывать людей, животных, природу – осадки, деревья... (да все что нас окружает) и попросить ребенка отгадать, о ком/о чем вы выговорите.

«Колпачок»

Цель: учить детей братья за руки, выполнять движения, согласно тексту игры.

Колпачок, колпачок
Тоненькие ножки,
Красные сапожки
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили
На ноги поставили
Танцевать заставили.

Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель выбирает одного из детей, он будет колпачком. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают по тексту. Когда произносятся слова «мы тебя кормили, мы тебя поили», круг сужается, затем снова дети расходятся назад, образуя большой круг, и хлопают в ладоши. Ребенок, стоящий в круге танцует.

«Зайка»

Цель: Учить двигаться по кругу, хлопать в ладоши.

Зайка, зайка, что с тобой
ты совсем сидишь больной
встань, попрыгай, попляши.
твои ножки хороши.

Движения: Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель и дети ходят по кругу и приговаривают, выполняя при этом движения по тексту

« Карусель»

Цель игры: Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца: «Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Давайте, дети, станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова: Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели.
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра.

Почта

Цель: развивать игровую фантазию, умение соблюдать правила игры.

Ход игры:

Игра начинается с переклички игроков и водящего:

Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в том городе делают?

Водящий может сказать, что танцуют, поют, рисуют и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот кто плохо выполняет задание, отдает фант.

Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Потом фанты выкупаются, выполняя задания.

Ласковые слова.

Цель. Упражнять детей в умении находить ласковые слова.

Правила игры: Дети стоят по большому кругу. Педагог начинает игру, произносит ласковое слово или фразу, например: «Хорошенький мой» или «Солнышко» дает мяч игроку. Игрок, которому отдали мяч, в свою очередь, произносит свое слово и передает мяч следующему участнику по кругу. Тот участник, который не сможет назвать слово, выбывает из игры.

Игра продолжается 1-1,5 минуты

«Ровным кругом»

Цель игры: Учить детей стоять в кругу и выполнять действия, подпевать песенку

Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говоря:
«Ровным кругом
Друг за другом
Мы идем за шагом шаг,
Стой на месте!
Дружно вместе,
Сделаем вот так! »
С окончанием слов останавливаются и повторяют движение, которое показывает воспитатель или ребенок, например, повернуться, наклониться, присесть и т. д.

«Флажок»

Цель: учить детей стоять в кругу и выполнять действия, подпевать песенку.

Дети встали в кружок
увидали флажок,
Кому дать, кому дать
Кому флаг передать
выйди, Саша в кружок,
Возьми Саша флажок
Движения: дети стоят в кругу, в
середине круга лежит флажок.
Воспитатель с детьми идет по
кругу и произносит текст. Выходит
ребенок по тексту, поднимает
флажок, затем, машет им и кладет
на место. Затем игра
продолжается.

"Тишина"

Цель игры: обучение детей умению двигаться в соответствии со словами; воспитание дисциплинированности

Ход игры: Содержание: играющие идут по кругу со словами:

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

По окончании слов дети останавливаются, приседают и опускают голову. В таком положении находятся 10 секунд. Кто пошевелился, выходит из игры. Игра повторяется, пока не остается один ребенок - победитель.

«Шарик»

Цель игры: Упражнять детей в правильном согласовании действий и текста, воспитывать понимание различной величины предмета, развивать речевую и двигательную активность.

Надуваем быстро шарик, (Дети расходятся, образуя круг.)
Он становится большой,
Вот какой! (Показываем руками.)
Вдруг шар лопнул – тсссс (Сужаем круг к центру.)
Воздух вышел, (ручки вверх.)
Стал он тонкий и худой. (Показываем ручками, какой стал шарик.)
Мы не станем горевать, (Качаем головой.)
Будем надувать опять.
Надуваем быстро шарик, (расходятся, образуя круг.)
Он становится большой,
Вот какой!

«Пузырь»

Цель: учить детей стоять в кругу и выполнять действия, подпевать песенку, упражнять в согласовании приседания со словами и проговаривании слов – раздувайся пузырь, звука ш-ш-ш.

Раздувайся пузырь
раздувайся большой
Оставайся такой
Да не лопайся
он летел, летел, летел
Да за веточку задел
ш-ш-ш. лопнул пузырь
Дети и воспитатель становятся в круг.
Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают слова, до тех пор пока не скажут «Лопнул пузырь». Тогда они опускают руки и присаживаются, произнося при этом звук «ш-ш-ш»

«Кружок»

Цель: Обучение детей умению двигаться в соответствии со словами; воспитание дисциплинированности

Встаем в круг, держась за руки.
Ведущий предлагает повторить за ним движения:

Мы сперва пойдем направо
А затем пойдем налево
А потом в кружок сойдемся
И присядем на немножко
А теперь назад вернемся
И на месте покружимся
И похлопаем в ладоши.
А теперь в кружок все вместе.
(Повтор игры несколько раз, но в ускоряющемся темпе)

Цапки.

Цель. Развивать внимание детей.

Правила игры. Педагог стоит с вытянутыми руками, ладонями вниз, а играющие дети ставят под ладонь педагога указательный палец. Педагог говорит: **Под моею крышей, собрались мыши. Заяц, белка, жаба. Цап!** Или: **На горе стояли зайцы и кричали: «Прячьте пальцы!» Цап!** При слове Цап! Педагог сжимает ладонь в кулак, а все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры.

Игра продолжается 2-3 раза.