

Подвижная игра (малой подвижности)

«Летает-не летает»

Цель: развивать слуховое внимание, воспитывать выдержку.

Ход игры. Ведущий называет любимые слова (рыба, самолет, дерево...). Если то, что названо, может летать, дети поднимают руки вверх, если не летает - руки не поднимают. В конце игры отмечается самый внимательный ребёнок

Дидактическая игра

«Придумай сам»

Цель: формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

Ход игры. Воспитатель (или водящий) предлагает выбирать каждому ребёнку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: на что похожи предметы? Как можно поиграть ими?

Подвижная игра (средней подвижности)

«Совушка»

Цели: Учить неподвижно стоять некоторое время; внимательно слушать.

Ход игры. Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает, всё оживает». Дети свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно педагог произносит: «Ночь наступает, всё замирает, сова вылетает». Все дети должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих зорко осматривая их. Кто пошевелится или засмеётся, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала большее число играющих.

Подвижная игра (средней подвижности)

«Меняемся местами»

Цели: учить действовать в команде; развивать внимание, ловкость.

Ход игры. В центр площадки кладется длинный шнур. Дети делятся на две команды, каждая занимает свою половину площадки. По сигналу «Беги!» дети разбегаются по своей части площадки, а по сигналу «Меняйтесь!» команды меняются местами. Поощряется та команда, которая в полном составе первой перебежала на другую сторону площадки, то есть поменяла своё место.

Подвижная игра (малой подвижности)

«Замри!»

Цель: учить понимать схематические изображения позы человека.

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

Дидактическая игра

«Что где растёт?»

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

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут - дети хлопают в ладоши или прыгают на оном месте (движение можно выбирать любое), если нет-дети молчат.

Растения: яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, берёза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клён, баобаб, мандарин.

Подвижная игра (средней подвижности)

«Найди себе пару» (с бегом)

Цель: учить бегать, не наталкиваясь друг на друга, уточнить знания детьми цветов.

Ход игры. Воспитатель раздает детям разноцветные флажки по количеству играющих (нечётное количество). По сигналу воспитателя дети бегают; при звуке бубна дети ищут пару по цвету флажка и берутся за руки. В итоге игры один ребёнок остается без пары, он и выходит из игры.

Подвижная игра (высокой подвижности)

«Дети и Волк»

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

Ход игры. Выбирается волк (водящий).

Остальные дети имитируют движения (собирают в лесу землянику и грибы). Дети говорят:

Дети по лесу гуляли, землянику собирали,
Много ягодок везде – и на кочках, и в траве.
Но вот сучья затрещали...

Дети, дети не зевайте, волк за елью – убегайте!

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

Дидактическая игра (малой подвижности)

«Земля, вода, огонь»

Цель: закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры: играющие становятся в круг, в середине круга – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное обитающее в этой среде; при слове «огонь» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

Подвижная игра (малой подвижности)

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

Цель: развивать сообразительность наблюдательность детей.

Ход игры. Водящий выходит за дверь.

Оставшиеся дети договариваются, какие движения будут выполнять. Потом приглашают водящего. Он говорит: «Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?»

Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем».

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

Дидактическая игра

«Не ошибись!»

Цели: развивать быстроту мышления; закреплять знания о том, что дети делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток (*или действия детей*). Дети должны ответить, одним словом: «Завтракаем» или «Умываемся» (*или назвать часть суток*)

<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Не дай мяч водящему»</p> <p><i>Цель:</i> развивать быстроту движений, ловкость.</p> <p><i>Ход игры.</i> В центре круга находятся 2-3 водящих. Стоящие вне круга дети перебрасывая мяч друг другу во всех направлениях, а водящие стараются его поймать. Если это удаётся, то водящий выходит из круга. Водящим становится тот ребёнок, при броске которого был пойман мяч.</p>	<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Кот на крыше»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей ритмичную, выразительную речь, координацию движений, автоматизировать произношение звука (ш) в связном тексте.</p> <p><i>Ход игры.</i> На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих – водящий. Он «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя пальцем, говорят хором вполголоса:</p> <p style="text-align: center;">Тише, мыши, тише, мыши! Кот сидит на нашей крыше. Мышка, мышка, берегись И коту не попадись!</p> <p>После этих слов «кот» просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за «мышками». «Мышиная норка» отмечена чертой. «Кот» не имеет права забегать за черту. Пойманная «мышь» становится «котом».</p>
--	---

<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Узнай растение»</p> <p><i>Цель:</i> учить находить растение по названию.</p> <p><i>Ход игры.</i> Воспитатель называет дерево (кустарник), а дети находят его и дотрагиваются до него рукой. Кто первый находит, тот получает фишку.</p>	<p>Дидактическая игра</p> <p>«Насекомые»</p> <p><i>Цель:</i> закреплять умение классифицировать и называть насекомых</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (<i>муха</i>), и передаёт мячик соседу, тот называет другое насекомое (<i>комар</i>), и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.</p>
---	---

<p>Дидактическая игра</p> <p>«Третий лишний» (птицы)</p> <p><i>Цель:</i> закреплять знания о многообразии птиц.</p> <p><i>Ход игры.</i> Педагог называет птиц вперемешку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. (Воробей, лебедь, муха, ворона и т. д.)</p>	<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Гуси – лебеди»</p> <p><i>Цель:</i> развивать ловкость, гибкость.</p> <p><i>Ход игры.</i> Выбирается «волк» и «пастух», остальные дети - «гуси». На одной стороне площадки стоят «гуси», сбоку – логово «волка». «Пастух» выгоняет «гусей» пастись на луг, затем говорит: «Гуси-гуси!» «Гуси останавливаются и хором отвечают: «Га, га, га!» <i>Пастух.</i> Есть хотите? <i>Гуси.</i> Да, да, да!» <i>Пастух.</i> Так летите, как хотите, только крылья берегите! «Гуси» летят через луг домой, а «волк», услышав «гусей» выбегает, стараясь их поймать. Пойманных «гусей» «волк» уводит в логово.</p>
---	---

<p>Дидактическая игра</p> <p>«Кто больше слов придумает».</p> <p><i>Цель:</i> активизировать словарь, расширять кругозор.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети образуют круг. Педагог называет звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Поймавший должен сказать слово с условленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.</p>	<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Повар»</p> <p><i>Цели:</i> развивать ритмичную, выразительную речь; совершенствовать координации движений.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом, у него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:</p> <p style="padding-left: 40px;">Будем в повара играть, никому нельзя зевать, Если повар будешь ты, то скорей кругом иди.</p> <p>После слов «Скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребёнка. Получивший колпак и водящий становятся спинами друг к другу и по сигналу педагога дети идут по кругу. Кто первый обойдет в противоположных направлениях круг, тот выигрывает и становится водящим.</p>
--	---

Дидактическая игра

«Ищи»

Цель: упражнять детей в употреблении прилагательных согласованных с существительным.

Ход игры: дети должны в течении 10-15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (или одинаковой формы, или из одного материала). По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

Дидактическая игра

«Да или нет?»

Цель: закреплять знания детей осенних примет.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?
Осенью растут грибы?
Тучки солнце закрывают?
Колючий ветер прилетает?
Туманы осенью плывут?
Ну а птицы гнёзда вьют?
А букашки прилетают?
Звери норки закрывают?
Урожай весь собирают?
Птичьи стаи улетают?
Часто-часто льют дожди?
Достаем ли сапоги?
Солнце светит очень жарко,
Можно детям загорать?
Ну а что же надо делать-
Куртки, шапки надевать?

Русская народная игра

«Маргаритки»

Цели: закреплять знания о цветах; упражнять в беге с увёртыванием.

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

Собирала Маргарита маргаритки на горе.

Растеряла Маргарита маргаритки во дворе.

Хочет снова всё собрать, только надо нас догнать.

Дети разбегаются по всей площадке, а Маргарита пытается их догнать и запятнать. Догоняя ребёнка, она произносит «Цветник». По этому сигналу запятнанный игрок должен пойти в «цветник».

Когда там соберётся 5-6 детей, игра останавливается. Маргарита считает, сколько собрала «маргариток», и называет других соседей в «цветнике». Названные растения дважды нельзя повторять. Воспитатель отмечает, кто из детей был ловким в игре, кто назвал больше названий цветов.

Дидактическая игра

«Цветы»

Цель: закреплять умение детей классифицировать и называть цветы.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ребёнок называет цветок (*фиалка*) и передает маленький мячик соседу, тот называет другой цветок (*астра*) и т. д. Кто не может ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

<p>Русская народная игра</p> <p>«Большой мяч»</p> <p><i>Цель:</i> развивать координацию движений, формировать стремление к достижению цели.</p> <p><i>Ход игры:</i> Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим, он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему надо вкатить мяч в круг. Затем играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середине встаёт тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.</p>	<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Лягушки и цапля»</p> <p><i>Цель:</i> упражнять детей в быстром беге и прыжках в длину, развивать физические качества: ловкость, быстроту.</p> <p><i>Ход игры.</i> В середине площадки рисуется «болото», в котором живут «лягушки». По сторонам площадки нарисован «ручей», в стороне - «гнездо цапли». По сигналу ведущего: «Лягушки прыгают в болоте» - играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу: «Цапля идёт!» - «цапля», перешагнув «ручей», прыгает и ищет «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», перепрыгивают «ручеек», стремясь спрятаться. «Цапля старается поймать «лягушек»».</p>
---	--

<p>Дидактическая игра</p> <p>«Так бывает или нет?»</p> <p><i>Цели:</i> развивать логическое мышление; уметь замечать непоследовательность в суждениях.</p> <p><i>Ход игры.</i> Воспитатель говорит «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.</p> <p>Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела в сад ребёнка. Ночью ярко сверкало солнце, и горели звёзды Яблоко поспевало на берёзе».</p> <p>Дети находят противоречия в предложениях.</p>	<p>Русская народная игра</p> <p>«Блуждающий мяч»</p> <p><i>Цель:</i> развивать двигательную активность, ловкость детей.</p> <p><i>Ход игры:</i> Все играющие (кроме водящего) встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу мяч. Водящий бежит за кругом и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удаётся, то он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.</p> <p><i>Правила игры.</i> Передавая мяч, можно только рядом стоящему игроку; играющий, уронивший мяч, становится водящим.</p>
--	--

Русская народная игра

«Стадо»

Цель: развивать двигательные навыки, быстроту, ловкость.

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

Пастушок, пастушок заиграй в рожок.

Травка мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле погулять на воле.

«Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха»:

«Волк!» - все «овцы» бегут в «дом» на противоположной стороне площадки. «Пастух» встаёт на пути «волка», защищает «стадо». Все, кого поймал «волк» выходят из игры

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

Дидактическая игра

«Охотник»

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за...». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем». Делает второй шаг: «Медведем». Делает третий шаг: «Волком». При каждом шаге ребёнок называет одно животное. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») первым или прошёл дальше.

<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Рыбак и рыбки»</p> <p><i>Цель:</i> развивать ловкость детей.</p> <p><i>Ход игры.</i> Очерчивается «пруд» - площадка, за пределы которой выходить нельзя. Дети плавно разводят руками: «рыбки плавают». Двое «рыбаков» растягивают скакалку – сеть и пытаются окружить и поймать «рыбок». Те, кого коснулась скакалка, выходят из игры. Когда будут пойманы все «рыбки», игра повторяется. Дети меняются ролями.</p>	<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Караси и щуки»</p> <p><i>Цель:</i> развивать ловкость, умение детей ориентироваться в пространстве.</p> <p><i>Ход игры.</i> Один ребёнок выбирается «щукой» и находится за кругом. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них - «камешки» - образует круг, другая – «караси», которые плавают внутри круга. По сигналу воспитателя «Щука!» - ведущий быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть («караси» прячутся от «щуки» за камешками). «Щука ловит тех «карасей» которые не успели спрятаться. Пойманные дети уходят за круг. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри него, меняются местами, и игра повторяется.</p>
<p>Башкирская народная игра</p> <p>«Стрелок»</p> <p><i>Цель:</i> развивать ловкость, глазомер, быстроту реакции.</p> <p><i>Ход игры.</i> На площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2м. Один игрок - «стрелок». Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. «Стрелок» старается попасть в них мячом. Тот в кого он попал, становится «стрелком». Выбор водящего: звучит внезапная команда: «Сесть!» Тот, кто присел последним, и будет «стрелком».</p>	<p>Бурятская народная игра</p> <p>«Игла, нитка и узелок».</p> <p><i>Цель:</i> развивать координацию движений, быстроту, ловкость.</p> <p><i>Ход игры.</i> Играющие становятся в круг, держась за руки. С помощью считалочки выбирают «иглолку», «нитку» и «узелок». Они друг за другом то выбегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» «оторвались» (<i>отстали, неправильно выбежали за иглолкой из круга или вбежали в круг</i>), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки.</p>

<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Ловушка»</p> <p><i>Цель:</i> закреплять в словаре существительные по темам: «Дикие животные», «Птицы»; развивать быстроту, гибкость движений.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети делятся на группы. 4-5 человек берутся за руки и образуют круг – «ловушку».</p> <p>«Охотник» - 1 ребёнок, остальные дети – обитатели леса. Они бегают и прыгают через «ловушку» и вокруг неё (<i>изображающие ловушку стоят неподвижно, взявшись за руки и подняв их на уровне плеч.</i>) «Хлоп!», - неожиданно говорит «охотник». Дети быстро опускают руки и приседают. «Посмотрю, кто попал в мою ловушку», - говорит «охотник». Дети, попавшие в «ловушку», движением и голосами подражают зверям и птицам. «Охотник» отгадывает, кто это. Если угадал, то ребёнок садится на скамейку, а если нет, то «зверёк» становится изображать «ловушку».</p>	<p>Дидактическая игра</p> <p>«Игра в загадки»</p> <p><i>Цель:</i> расширять словарный запас детей</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает детям загадки. Отгадавший ребёнок выходит и сам загадывает детям загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.</p>
<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Волк во рву»</p> <p><i>Цель:</i> развивать ловкость, внимание.</p> <p><i>Ход игры.</i> Посередине зала проводятся две параллельные черты на расстоянии 80-100см – это «ров». На одной стороне стоят «козы». «Волк» становится в «ров». По сигналу: «Волк во рву!» - «козы» бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через «ров», а «волк» старается их поймать. Пойманная «коза» становится «волком».</p>	<p>Дидактическая игра</p> <p>«Сколько предметов?»</p> <p><i>Цель:</i> обучать предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть численные.</p> <p><i>Задание:</i> найти и назвать предметы 2-3, а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предметов.</p>

<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Не оставайся на полу»</p> <p><i>Цель:</i> Развивать умение правильно спрыгивать с возвышения на обе ноги, сгибая колени и мягко приземляясь.</p> <p><i>Ход игры.</i> В различных местах зала находятся предметы высотой 25-30 см. Выбирается «ловишка». Ему надевают на руку повязку. Под удары бубна дети спрыгивают с предметов и бегают или прыгают по залу. «Ловишка» принимает участие в беге. По сигналу: «Лови!» - дети снова взбираются на предметы. «Ловишка» ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение, и те ребята выбывают из игры.</p>	
<p>Дидактическая игра</p> <p>«Вспомни разные слова»</p> <p><i>Цель:</i> учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном названии слов и чётком произношении звуков в них.</p> <p><i>Ход игры:</i> Дети становятся в круг. Каждый ребёнок должен назвать какое-нибудь слово и сказать его следующему участнику; следующий участник говорит тоже одно слово. Так, по очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга игра останавливается. Нельзя повторять одно слово дважды. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное; выходит из круга.</p>	<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p>«Космонавты»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей ловкость, воображение.</p> <p><i>Ход игры.</i> По залу разложены обручи, их на одну штуку меньше, чем игроков. Посередине площадки дети («космонавты»), взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:</p> <p>Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.</p> <p>На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет.</p> <p>С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в «ракетах», те, кто не успел, остаются на «космодроме», а те, кто сидит в «ракетах», поочерёдно рассказывают, где они пролетают и что видят из «иллюминаторов».</p>

Дидактическая игра

«Стоп! Палочка, остановись!»

Цель: упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например: воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

Дидактическая игра

«Где что можно делать?»

Цель: активизировать в речи детей глаголы.

Ход игры. Воспитатель задаёт вопросы, дети отвечают на них.

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

Что делают в больнице? Что можно делать на реке?

Дидактическая игра

«Какая, какой, какое?»

Цель: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

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

Белка - рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто - тёплое, зимнее, новое, старое. И. т. д.

Дидактическая игра

«Какое бывает?»

Цель: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка.*)

-Что бывает широкой? (*Река, дорога, лента, улица*)

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Хитрая лиса»</p> <p><i>Цель:</i> развивать умения детей быстро реагировать после сигнала педагога</p> <p><i>Ход игры.</i> Играющие стоят по кругу с закрытыми глазами. Воспитатель проходит и дотрагивается до ребёнка. Дети открывают глаза и три раза произносят: «Хитрая лиса, где ты?» После этого «лиса» выбегает в центр и говорит: «Я здесь!» Дети разбегаются, а «лиса» их ловит. Пойманные дети отходят в сторону.</p>	<p>Подвижная игра (малой подвижности)</p> <p>«Успей подхватить»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей ловкость и точность движений.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Воспитатель держит в руках палку, неожиданно отпускает её и называет порядковый номер. Задача игрока по этим номером – подхватить палку, не сходя со своего места. Не поймал – он покидает круг. Последние оставшиеся в игре считаются самыми выдержанными и ловкими.</p>
<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Ловишка, бери ленту»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей ловкость; воспитывать справедливость при оценке поведения в игре.</p> <p><i>Ход игры.</i> Все играющие закладывают за пояс сзади ленточки. Выбирается «ловишка». По сигналу воспитателя: «Беги!» - дети разбегаются по площадке, а «ловишка» бежит за ними, стараясь вытянуть больше ленточек. По сигналу: «Раз-два-три – в круг быстрее беги!» - дети становятся в круг. Подсчитывается число взятых лент, после чего они возвращаются детям. Лишившись ленты, ребёнок покидает игру.</p>	<p>Дидактическая игра</p> <p>«Кто больше вспомнит»</p> <p><i>Цель:</i> расширять словарный запас детей.</p> <p><i>Ход игры.</i> Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (<i>метёт, вьюжит, пуржит</i>); дождь (<i>льёт, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет</i>); ворона (<i>летает, каркает, сидит, ест, вьёт, присаживается</i>).</p>

<p>Дидактическая игра</p> <p>«Придумай другое слово»</p> <p><i>Цель:</i> расширять словарный запас детей.</p> <p>Составление словосочетаний: <i>бутылка из-под молока – молочная бутылка.</i></p> <p>Кисель из клюквы - ... (<i>клюквенный кисель</i>).</p> <p>Суп из овощей - ... (<i>овощной суп</i>).</p> <p>Пюре из картофеля - ... (<i>картофельное пюре</i>). И т.д.</p>	<p>Игра-забава</p> <p>«Что изменилось?»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей наблюдательность детей.</p> <p><i>Ход игры.</i> Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.</p>
<p>Дидактическая игра</p> <p>«Узнай по звуку»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей наблюдательность, внимание.</p> <p><i>Ход игры.</i> Воспитатель предлагает детям прислушаться, как звучит каждый предмет (<i>дерево, пластмасса, металл</i>) при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Выбирается водящий, ему закрывают глаза, и он должен определить, какая игрушка звучит.</p>	

<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Ловишка, бери ленту»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей ловкость; воспитывать справедливость при оценке поведения в игре.</p> <p><i>Ход игры.</i> Все играющие закладывают за пояс сзади ленточки. Выбирается «ловишка». По сигналу воспитателя: «Беги!» - дети разбегаются по площадке, а «ловишка» бежит за ними, стараясь вытянуть больше ленточек. По сигналу: «Раз-два-три – в круг быстрее беги!» - дети становятся в круг. Подсчитывается число взятых лент, после чего они возвращаются детям. Лишившись ленты, ребёнок покидает игру.</p>	<p>Дидактическая игра</p> <p>«Кто больше вспомнит»</p> <p><i>Цель:</i> расширять словарный запас детей.</p> <p><i>Ход игры.</i> Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (<i>метёт, вьюжит, пуржит</i>); дождь (<i>лёт, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет</i>); ворона (<i>летает, каркает, сидит, ест, вьёт, присаживается</i>).</p>
<p>Дидактическая игра</p> <p>«Придумай другое слово»</p> <p><i>Цель:</i> расширять словарный запас детей.</p> <p>Составление словосочетаний: <i>бутылка из-под молока – молочная бутылка.</i></p> <p>Кисель из клюквы - ... (<i>клюквенный кисель</i>).</p> <p>Суп из овощей - ... (<i>овощной суп</i>).</p> <p>Пюре из картофеля - ... (<i>картофельное пюре</i>). И т.д.</p>	<p>Игра-забава</p> <p>«Что изменилось?»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей наблюдательность детей.</p> <p><i>Ход игры.</i> Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.</p>
<p>Дидактическая игра</p> <p>«Узнай по звуку»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей наблюдательность, внимание.</p> <p><i>Ход игры.</i> Воспитатель предлагает детям прислушаться, как звучит каждый предмет (<i>дерево, пластмасса, металл</i>) при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Выбирается водящий, ему закрывают глаза, и он должен определить, какая игрушка звучит.</p>	<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p>«Ручейки и озёра»</p> <p><i>Цель:</i> развивать координацию движений детей, быстроту, ловкость, умение действовать в команде.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети строятся друг за другом по 4-6 человек руки кладут на пояс или плечи впереди стоящему – это «ручейки». По сигналу: « Ручейки бегут! » - дети бегут за ведущим каждый в своей колонне. По сигналу: «Озеро!» - каждая команда, взявшись за руки, образует круг - « озеро». Выигрывает та команда, которая быстрее</p>

	построила круг.
<p>завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами со</p> <p style="text-align: center;">«Необычные жмурки»</p> <p><i>Цель:</i> развивать наблюдательность.</p> <p><i>Ход игры.</i> Двум игрокам ревнуются в том, кто больше узнает своих друзей Игра-забава.</p> <p>При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу. Тот, кто правильно узнает друга, получает очко. По</p>	
<p>Игра-забава</p> <p style="text-align: center;">«Необычные жмурки»</p> <p><i>Цель:</i> развивать наблюдательность.</p> <p><i>Ход игры.</i> Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.</p> <p>При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу. Тот, кто правильно узнает друга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.</p>	<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p style="text-align: center;">«Лягушка»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей сопоставлять движения со словами.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети делятся на две группы. Одна из них – «кочки на болоте», другая – «лягушки». «Кочки» стоят большим кругом. За каждой кочкой спряталась «лягушка».</p> <p>Одна «лягушка» (<i>водящий</i>) стоит в середине круга, у неё нет своей «кочки». Воспитатель говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянув ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква-ква-ква!». Дети («кочки») произносят: « Вот из лужицы на кочку, да за мошкой вприскок». После этих слов все «лягушки» и водящий прячутся за «кочки». Тот, кому не хватило «кочки», становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в своё болото». «Лягушки» снова прыгают внутри круга, и игра начинается сначала (<i>дети меняются местами</i>).</p>

Подвижная игра (средней подвижности)

«К названному дереву-беги»

Цель: найти названное дерево.

Ход игры. Водящий перечисляет название деревьев, дети перебегают от одного названного дерева к другому.

Дидактическая игра

«Бывает - не бывает» (с мячом)

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой (*бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом (*не бывает*).

<p>Дидактическая игра</p> <p style="text-align: center;">«Найди пару»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей мышление сообразительность.</p> <p><i>Ход игры.</i> Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись.» Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!». Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.</p>	<p>Подвижная игра (средней подвижности)</p> <p style="text-align: center;">«Стоп!»</p> <p><i>Цель:</i> учить выполнять движения в соответствии с текстом.</p> <p><i>Ход игры:</i> На одной стороне помещения стоят дети в одну линию, на другой, в обруче, - водящий. Он стоит спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай!». При этих словах дети шагают к водящему. Как только он произнёс: «Стоп!», водящий поворачивается и смотрит на детей. Кто не успел остановиться, тот возвращается на линию. Игра продолжается до тех пор, пока кто – либо из играющих не встанет в обруч.</p>
<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p style="text-align: center;">«Казак-разбойники».</p> <p><i>Цель:</i> познакомить с народной игрой, развивать ловкость.</p> <p><i>Ход игры.</i> Дети делятся на две команды: «казаков» и «разбойников». «Казак» находят место – «темницу», «разбойники» тем временем прячутся. «Казак» ищут «разбойников». «Разбойник» считается пойманным, если «казак» до него дотронулся прутиком (<i>нагайкой</i>). «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убежать. Всех пленных приводят в «темницу», охраняемую «казак». «Разбойники» могут освободить своих товарищей из «темницы» дотронувшись до них. Но если в этот момент они сами будут пойманы «казак-сторожем», то также попадают в «темницу». Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице».</p>	<p>Подвижная игра (высокой подвижности)</p> <p style="text-align: center;">«Лиса в курятнике»</p> <p><i>Цель:</i> развивать у детей координацию движений в прыжке.</p> <p><i>Ход игры.</i> На одной стороне чертится «курятник». В «курятнике» на «насесте» (<i>на скамейках</i>) сидят «куры». На противоположной стороне площадки находится «нора лисы». Всё остальное место – «двор». Выбирается водящий – «лиса», остальные дети – «куры». «Куры» ходят и бегают по «двору», клюют зёрна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя: «Лиса!» - «куры» убегают в «курятник» и взбираются на «насест», а «лиса» уводит игрока, не успевшего спастись, в свою «нору». Игра возобновляется. Можно повторить игру с другой «лисой»</p>

Дидактическая игра

«Природа и человек» (вариант 1)

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

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что сделано природой?». Дети называют объекты природы.

Дидактическая игра

«Природа и человек» (вариант 2)

Цель: закреплять и систематизировать знания о том, что создано человеком, а что даёт природа человеку.

Ход игры. Воспитатель становится в круг, в руках у него мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети должны ответить одним словом: «Человек!» или «Природа!». Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!». Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

Подвижная игра (высокой подвижности)

«Зайцы и волк»

Цель: учить детей прыгать на двух ногах, выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры. Из играющих детей выбирают «волка», остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих «домиках», «волк» находится на противоположной стороне помещения. Воспитатель говорит: Зайцы скачут, скок, скок, скок, на зелёный на лужок, на лужок, травку щиплют, кушают, осторожно слушают, - не идёт ли волк?

Под эти слова дети прыгают, выполняют различные движения. После слов педагога: «Волк!» - он выходит из «оврага» и бежит за «зайцами», они убегают в свои «домики». Пойманных «зайцев» «волк» отводит к себе в «овраг».

Подвижная игра (средней подвижности)

«Картошка»

Цель: познакомить с народной игрой, учить перебрасывать мяч.

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

Дидактическая игра

«Наоборот» (вариант 1)

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (или ребёнок) называет слово, дети подбирают к нему слово с противоположным значением. (*Далёкий – близкий, верхний – нижний и т. д.*)

Подвижная игра (высокой подвижности)

«Пустое место»

Цель: развивать физические качества: ловкость, быстроту.

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

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

После слов «постучу» водящий останавливается и заглядывает в круг. Происходит разговор со стоящим в кругу ребёнком: «Тук-тук-тук». – «Кто пришёл?» Водящий называет своё имя. «Зачем пришёл?» - «Бежим на перегонки».

После этих слов оба бегут вокруг стоящих в кругу детей в разные стороны, стараясь быстрее вернуться и занять пустое место, а опоздавший становится водящим.

Дидактическая игра

«Кто ты?»

Цель: развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью, но и за ролями соседей. Выходит и игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

Подвижная игры (высокой подвижности)

«Мыши в кладовой»

Цель: учить выполнять действия после сигнала.

Ход игры. Дети - «мыши» сидят в «норках» - на скамье. На противоположной стороне площадки протянута верёвка на высоте 40-50 см. Это «кладовая». Сбоку от играющих сидит «кошка» (*воспитатель*). «Кошка» засыпает и «мыши» возвращаются в «кладовую», они нагибаются, чтобы не задеть верёвку. Там они присаживаются, делая вид, будто грызут сухари. «Кошка» просыпается, и бежит за «мышами». «Мыши убегают в «норки»

Подвижная игра (высокой подвижности)

«Самолёты»

Цель: развивать лёгкость движений; учить действовать после сигнала.

Ход игры. Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают лётчиков. По сигналу воспитателя: «К полёту готовься!» - дети делают движения руками – заводят мотор.

«Летите!» - говорит педагог. Дети поднимают руки в сторону и «летят» врассыпную в разных направлениях по площадке. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - «самолёты» находят свои места и приземляются: дети строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась быстрее.

Подвижная игра (высокой подвижности)

«Мы-весёлые ребята»

Цель: развивать ловкость, внимание.

Площадка разделена на 3 части. В центральной части находится «ловишка». Игроки хором произносят текст: «Мы-весёлые ребята, любим бегать и играть. Ну попробуй нас догнать! Раз, два, три – лови!»

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а «ловишка» догоняет бегущих. Тот, до кого «ловишка» дотронулся, прежде чем играющий перешёл черту, считается пойманным и садится возле «ловишки». После двух-трёх перебежек производится подсчёт пойманных детей и выбирается новый «ловишка».

