**Картотека игр.**

**Дидактические игры.**

**1. Дидактическая игра «Найди предмет»**

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Содержание.

Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Воспитатель рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет шавкой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, воспитатель показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети. Хлопают в ладоши. Затем воспитатель катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

**2. Дидактическая игра «Веселые матрешки»**

Цель: учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины.

Материал. 2 комплекта пятиместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

Содержание. По приглашению воспитателя дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка. Воспитатель обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? (смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее). Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? (Снимает верхнюю половину матрешки). Вот, оказывается, где они спрятались! (Все матрешки выставляются в ряд). Давайте познакомимся с ними! Воспитатель называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я - Даша, я - Маша» и т.д. Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет себе воспитатель). Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, (ходят по столу). Затем их зовут измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а воспитатель уточняет, какая матрешка самая маленькая (высокая)? Потом матрешки идут обедать. Воспитатель ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины. Пообедав, матрешки собираются на прогулку. Воспитатель ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются. («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой! - говорит воспитатель. Становитесь в пары». Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Воспитатель предлагает детям позвать матрешек по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться. Матрешки появляются, малыши ставят их на место и игрушки отправляются домой. Воспитатель ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) - это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят домой.

**3. Дидактическая игра «Длинное - короткое»**

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Содержание.

Перед началом игры воспитатель заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Воспитатель достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясок для Кати, другую длинную - поясок для мишки. Дети с помощью воспитателя примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Воспитатель предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке Куклин поясок не сходится, а для куклы поясок слишком велик. Воспитатель предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина.

После этого воспитатель показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая – длинная.

**4. Игра «Справа как слева»**

Цель: освоение умений ориентироваться на листе бумаги.

Содержание. Матрешки очень торопились и забыли дорисовать свои рисунки. Нужно дорисовать их так, чтобы одна половина была похожа на другую. Дети рисуют, а взрослый говорит: «Точка, точка, два крючочка, минус запятая - вышла рожица смешная. А если бантик и юбчонка-человечек тот девчонка. А если чубчик и штанишки, человечек тот - мальчишка». Дети рассматриваю рисунки».

**5. Дидактическая игра «Подбери фигуру»**

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Материал. Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанный из картона.

Раздаточный материал: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Содержание.

Воспитатель показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее на начерченную фигуру.

**6. Дидактическая игра «Три квадрата»**

Цель: научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», маленький», «средний», самый большой», «самый маленький».

Материал. Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Содержание.

Воспитатель: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие.

Далее воспитатель предлагает детям построит из квадратов башни. Показывает, как это делается, - помещает на фланелеграфе снизу вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах, говорит воспитатель.

**7.  Геометрическое лото**

Цель: учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой подбирать предметы по геометрическому образцу.

Материал. 5 карточек с изображением геометрических фигур: по 1 кругу, квадрату, треугольнику, прямоугольнику, овалу. по 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (теннисный мяч, яблоко, шарик, футбольный мяч, воз душный шар), квадратный коврик, платок, кубик и т. д. ; овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо); прямоугольной (конверт, портфель, книга, домино, картина).

Содержание.

Принимают участие 5 детей. Воспитатель рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию воспитателя подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Воспитатель помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная).

**8. Дидактическая игра «Какие бывают фигуры»**

Цель: познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником давая их в паре  уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

Материал. Кукла. Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный материал: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Содержание.

Кукла приносит фигуры. Воспитатель показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

**9. Дидактическая игра «Соберем бусы»**

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование. На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами.

Ход игры. Воспитатель предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки.

Затем воспитатель говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

**10. Дидактическая игра «Широкое - узкое»**

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Содержание.

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами

**11. Дидактическая игра «Кому какая форма»**

Вариант . № 1.

Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, отвлекаясь от цвета, величины.

Материал. Большие мишка и матрешка. Раздаточный: по три круга и овала разных цветов и размеров, по 2 больших подноса для каждого ребенка.

Содержание.

Воспитатель демонстрирует круг и овал, просит детей вспомнить названия этих фигур, показать, чем они отличаются друг от друга, обрести контуры пальчиками. «А теперь все кружочки положите на один поднос - матрешке, все овалы да другой - мишке». Воспитатель наблюдает, как дети выполняют заданием, в случае затруднения, предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется.

В конце занятия воспитатель подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов. Мишка все овалы отнесет в лес, а матрешка - заберет круги домой.

**12. Дидактическая игра «Наш день»**

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. ; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры. Дети сидят полукругом. Воспитатель при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворениях, Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Воспитатель показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.

**13. Дидактическая игра «Составь предмет»**

Цель: упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование. На столе у воспитателя крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки.

Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица»

**14. Дидактическая игра «Узнай и запомни»**

Цель: учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д. ), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

Ход игры. Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку. кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

**15. Дидактическая игра «Три медведя»**

Цель: упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

Оборудование. У воспитателя силуэты трех медведей, у детей комплекты игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и г. д. рассказывает': «Жили-были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он но размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул, и т. д. для Михаиле Ивановича? (Дети ставят предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть у вас кровать, стул и т. д. для Мишутки? (Дети устраивают ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давайте отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним? Кто последний? (Воспитатель помогает детям вспомнить соответствующие фрагменты сказки).

**16. Дидактическая игра «Украсим платок»**

Цель: учить сравнивать две равные и неравные по количеству группы предметов, упражнять в ориентировке на плоскости.

Оборудование, «платки» (большой - для воспитателя, маленькие - для детей), набор листьев двух цветов (на каждого ребенка).

Ход игры. Воспитатель предлагает украсить платки листочками. Спрашивает, как можно это сделать (каждый ребенок выполняет задание самостоятельно). Затем говорит: «Давайте теперь украсим платочки по-другому, все одинаково. Я буду украшать свой платок, а вы - маленькие. Верхний край украсим желтыми листочками, вот так. (Показывает). Положите столько листьев, сколько я. Правой рукой разложите их в ряд слева направо. А зелеными листочками украсим нижний край платка. Возьмем столько же зеленых листьев, сколько желтых. Добавим еще один желтый лист и поместим его на верхний край платка. Каких листочков стало больше? Как сделать, чтобы их стало поровну?»

После проверки работ и их оценки воспитатель предлагает украсить левую и правую стороны платка листьями разного цвета. Т. е. положить на правую сторону платка столько же листьев, сколько и на левую. (Показывает).

В заключении дети украшают все стороны платка по-своему и рассказывают об этом.

**18. Дидактическая игра «Доползи до игрушки»**

Цель: учить воспринимать расстояние, показать, что от него зависит результат действий не только в ближнем, но и в дальнем пространстве; обратить внимание на направление движения в пространстве и самостоятельно выбирать это направление.

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Педагог сажает детей на стулья в ряд. Напротив, на полу на разном расстоянии от стульев лежат две игрушки. Двое детей ползут к игрушкам по сигналу педагога: один - к ближней, другой - к дальней. Остальные наблюдают. Первый ребенок быстрее заканчивает движение, берет игрушку и поднимает ее вверх. Другой это же выполняет позже. Педагог обсуждает с детьми, почему один ребенок взял игрушку раньше и подводит их к выводу, что одна игрушка лежала далеко, а другая - близко. Игра повторяется с другой парой,

2-й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но игрушки раскладываются в разных направлениях: одна - прямо пред стулом, другая - напротив - по диагонали, третья - слева или справа Педагог, вызывая детей, обращает их внимание на то, где лежат игрушки. Задача каждого ребенка - определить направление, в котором надо ползти.

**19. Дидактическая игра «Почтовый ящик»**

Цель: учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки, составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания.

Оборудование. Доски с прорезями для выкладывания форм, одинаковых по цвету, но разных по конфигурации, с изображением мяча, воздушного шара (из двух полуовалов), двухэтажного дома (из двух прямоугольников); фигурки (два полукруга разного цвета, два полуовала одинакового цвета, два прямоугольника) (рис. 7).

Ход игры. Перед ребенком кладут доски и фигурки вперемешку. Педагог предлагает малышу составить все картинки, а потом сказать, какое изображение получилось.

**20. Дидактическая игра «Спрячем и найдем»**

Цель: учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрягать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке».

В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научаться находить игрушку, расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

2-й вариант. Игрушку прячут дети, а находит ее педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т. п.

3-й вариант. Игрушку прячут дети под руководством педагога, а ищет кто-либо из ребят. Он заранее выходит за дверь и не видит, как прячут игрушку. Педагог предлагает ему искать, последовательно осматривая комнату.

**21. Дидактическая игра «Угадай, кто за кем»**

Цель: формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за, «перед»; познакомить со словом «заслонять».

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения.

После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Больший заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один ребенок прячется, а остальные дети под руководством педагога ищут его, последовательно осматривая в комнате мебель.

**23. Дидактическая игра «Ежик»**

Цель: учить соотносить предметы по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять значение слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

Оборудование. Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

Ход игры. Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей: папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять, и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить их перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине). Вдруг папа еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». «Побежали в лес, - предложила мама ежиха. - Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас ребята есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому, какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине). «Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками. И они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он дал один зонтик папе-ежу, а другой - маме-ежихе; следующего ребенка - почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.

**24. Дидактическая игра «Ищи и находи»**

Цель: учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию; развивать внимание и запоминание.

Ход игры. Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Дети приносят предметы, кладут их на стол педагога, садятся на места Педагог рассматривает с ними принесенные предметы, оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.

**25. Дидактическая игра «Картина»**

Цель: учить располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие целостных предметов и различать их между собой.

Оборудование. Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносики, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по количеству детей.

Ход игры. Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он - на большом листе, закрепленном на доске, а они - маленькие на своих листах бумаги. Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает педагог. Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полоску земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать каждый элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ).

По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел - внизу земля, наверху - небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево - с другой стороны. На дереве сидит птица».

**26. Дидактическая игра «Построим дома»**

Цель: учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые».

Оборудование.

1-й вариант. Три картонных дома разной величины с прорезями для дверей и окон, без крыш; картонные окна, двери, крыши трех величин, соответствующие размерам домов.

 2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

Ход игры. Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемешку элементы домов (крыши, окна, двери). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети походят и по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столом принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна, самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».

**27. Дидактическая игра «Красивый узор»**

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату -ритмичному чередованию величин.

Оборудование. Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др. ); подносики, наборное полотно.

Ход игры. Педагог раздает детям листы бумаги и ставит на стол подносики с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д. ) затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и затем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

**28.  Игра «Построй пирамидку»**

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости.  Развитие эмоционального настроя.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку из наполнителя ёмкости (горох, фасоль)

Сделать горку, пирамидку.

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, наполнители.

**29. Дидактическая игра «Лото»**

Цель: учить вычленять контур предмета, соотносить объемную форму с плоскостной, узнавать предметы в рисунке, знать их названия.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной - круг, квадрат, треугольник; на другой - круг, овал, квадрат; на третьей - квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п. ), набор карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

Ход игры. Каждому ребенку педагог дает большую карточку, а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например, круг, и спрашивает: «У кого такая?» (форма не называется). Те, у кого на карточках есть круг поднимают руки и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: «Молодцы, у меня круг и у вас круг». Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем, он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако, при оценке ответа детей, он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно.

По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6-9 форм.

В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.

**30. Игра «Помощница»**

Цель:  Развитие мелкой и общей моторики, координации движений, ловкости.  Прививать трудолюбие.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку переложить содержимое из одной ёмкости

в другую.

Оборудование: Ёмкости с наполнителями, совочки, наполнители.

**31. Игра «Золушка»**

Цель:  Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости. Знать наполнители ёмкости.  Развитие эмоционального настроя.

Ход игры:   Воспитатель предлагает ребёнку из одной ёмкости, где находятся разные наполнители переложить их по видам в разные ёмкости.

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, разные наполнители.

**32. Игра «Найди клад»      («Найди шарик»)**

Цель:    Развитие мелкой моторики.  Знакомство с качеством предметов, размером, формой.

Ход игры: Воспитатель Закапывает в ёмкость с наполнителем какой – либо предмет и просит найти его. Далее воспитатель закапывает несколько предметов и предлагает найти их.

Оборудование: Ёмкость с наполнителем (горох, фасоль, пшено); шарики, кубики и игрушки.

**33, Игра «Посади деревце»**

Цель: Развитие координации движений, мелкой моторики и глазомера. Прививать  любовь окружающей нас природе.

Ход игры:  Воспитатель предлагает ребёнку наполнить ёмкость наполнителем  и «посадить деревья».

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, макеты деревьев.

**34.Игра «Где же наши ручки»**

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений.  Развитие ловкости, эмоционального настроя.

Ход игры:  Воспитатель предлагает одному ребёнку спрятать руки в ёмкости с наполнителем. Другой ребёнок должен найти его руку. Оборудование: Ёмкости с различными наполнителями.

**35. Игра «Сварим кашу»**

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости, глазомера. Повторить название круп.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям сходить в магазин, купить нужную крупу и           сварить кашу.

Оборудование: Разные наполнители из круп. Разная тара.

**36. Игра «Дорисуй»**

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки. Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры:   Ребёнку воспитатель предлагает дорисовать по сюжету ёжику иголку, белке орешки, мишке ягодки.

**37. Игра «Раздуй кляксу»**

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки. Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми раздувает кляксу из гуаши, определяют на что она похожа.

**38. Игра «Обведи по контуру»**

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки.

Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку обвести по контуру рисунок, угадать контурное изображение.

**39.ИГРА «Мешок игрушек»**

Цель. Развитие тактильного восприятия, формирование умения на ощупь узнавать предмет.

Игровой материал. Мешочек, маленькие игрушки контрастной формы: кубики, шарики, игрушечная посуда, зайчики, машинки и др.

Ход игры. Игра проводится с подгруппой (4-6 человек). Воспитатель предлагает ребятам сесть на стульчики и посмотреть, что у него в руках (яркий мешочек). Педагог сообщает, что в этом мешочке много-много игрушек для каждого. После этого спрашивает детей: « Хотите узнать, что там в мешочке?» Для этого нужно по очереди подходить к мешочку, но не заглядывать туда, а только руками выбрать себе подарок, потом сказать, что выбрал, и только после этого достать из мешочка и показать всем. Воспитатель по очереди вызывает детей и предлагает поискать игрушку. Таким образом, все ребята получают подарки и с ними возвращаются на свои места. Затем воспитатель разрешает поиграть с игрушками, внимательно их рассмотреть, пощупать. Потом игрушки снова собираются в мешочек, и игра повторяется снова. Дети опять ищут себе подарки, но теперь уже каждый ребенок знает, какую по форме игрушку ему хочется найти.

**40. Упражнение « Узнай на ощупь»**

Цель. Формирование умения различать форму, используя тактильные ощущения.

Игровой материал. Мешочек, геометрические фигуры из фанеры: круг, овал, треугольник, прямоугольник.

Описание упражнения. Упражнение проводится индивидуально в двух вариантах.

1. Ребенок садится за стол, а педагог рядом. Он показывает малышу яркий красивый мешочек, в котором находятся геометрические фигуры из фанеры. Потом достает по очереди все фигуры из мешочка и задает вопрос: «Какая это фигура?» Когда все фигуры из мешочка будут рассмотрены, педагог кладет их обратно. Потом просит ребенка поискать в мешочке какую-либо фигуру, на ощупь определить  и назвать ее, а после этого нарисовать ее на листе бумаги. Ребенок на ощупь узнает фигуру, называет ее и рисует. Если дошкольник правильно назвал и нарисовал фигуру, педагог хвалит его.

2. Педагог раскладывает перед ребенком геометрические фигуры, одинаковые с теми, которые лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит достать из мешочка такую же. Ребенок сначала называет фигуру, которую показывает воспитатель, а потом достает из мешочка такую же.

Упражнение можно проводить несколько раз по желанию ребенка.

**41. ЧЕЙ УЗОР? (Игра для детей 4-6 лет)**

Цель игры. Собрать пять карточек с одинаковым узором.

Подготовка к игре. Ведущий раздаёт игрокам круглые карточки с узорами. Остальные карточки кладёт перед детьми картинкой вверх.

Ход игры. Игроки начинают искать карточки с изображением предметов, имеющих похожий узор, и присоединяют их к своей круглой карточке. Тот, кто первым соберёт весь комплект, считается победителем. Правильность ответов легко проверить по пазловым замкам - они должны совпадать

**42. «Назови машину»**

Цель игры.  Познакомить ребёнка с названиями машин.

Ход игры.  Положите перед ребёнком 3-4 карточки, например, карточки с изображением автобуса, парохода и самолёта. Попросить ребёнка найти карточку с автобусом. Похвалите малыша, если он справился. Помогите, если возникли затруднения.

Расскажите, что автобус большой, он возит людей по городу или даже в другие города. Назовите цвет автобуса. Расскажите ребёнку и о других машинах.

Прежде чем переходить к следующим играм, убедитесь, что ребёнок хорошо ориентируется в названиях и назначении машин.

**43. Цвет машины**

Цель игры. Научить ребёнка различать машины по цвету.

Ход игры. Задача игрока – собрать вместе все машины одного цвета  и выложить их в цепочку. Обобщающие карточки в этой игре не используются.

Задайте малышу дополнительные вопросы. Как называется тот или иной цвет? Какая из машин жёлтого цвета? Какого цвета пожарная машина

**44.  Виды машин**

 Цель игры. Научить ребёнка объединять машины в группы.

Ход игры. Разложите карточки перед ребёнком изображением вверх. Отдельно положите четыре крупные (обобщающие) карточки. Предложите малышу найти изображение  какого – либо вида транспорта, например, лодки. Где её можно увидеть?  К  какой из четырёх обобщающих карточек её можно присоединить? Проверить правильность своего выбора  ребёнок может по цвету фона.

Попросите собрать цепочки карточек: водный транспорт, воздушный транспорт, наземный пассажирский транспорт, специальные машины.

Задайте ребёнку дополнительные вопросы. Например, что объединяет машины в каждой цепочке? Как называются машины, которые летают по небу. Какие виды наземных машин знает ребёнок (служебные, пассажирский транспорт; легковые, грузовые и т. п.)? как можно назвать трамвай, троллейбус и автобус (городской транспорт)?

**45.Что к чему**

Ход игры. Разложите карточки в произвольном порядке. Возьмите две карточки, образующие пару, например, с целым и разрезанным яблоком. Спросите у ребёнка, где целое яблоко? Где половинка яблока? Что больше – целое яблоко или половина?

Объясните ему незнакомые понятия, например, что такое «пополам», «две части», «половина». Какие предметы на карточках разделены на равные части? На неравные?

Предложите ребёнку найти пары: целый предмет и его часть. Если карточки подобраны правильно, они легко соединяются. Если он затрудняется с поиском карточек, задайте ему наводящие вопросы, например, какую часть забыл нарисовать художник? Какой предмет можно составить из этих частей? От чего этот кусочек?

**Русские народные игры.**

**Игра: «**[**Салки»**](http://supercook.ru/)Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

**Игра «У медведя во бору»**

    Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая (приговаривая):

**У медведя во бору**

**Грибы, ягоды беру.**

**Медведь сидит,**

**На нас глядит.**

**Медведь не спит**

**И на нас рычит!**

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),

Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, "медведь" их ловит. Первый пойманный становится "медведем".

**Игра «Гуси-лебеди»**

    Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

**Гуси-гуси! Га-га-га.**

**Есть хотите? Да, да, да.**

**Гуси-лебеди! Домой!**

**Серый волк под горой!**

**Что он там делает?**

**Рябчиков щиплет.**

**Ну, бегите же домой!**

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Правила игры**. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**Игра «Снег, снег  кружится…»**

(по стихотворению А. Барто)

**Цель:**научить соотносить собственные действия с действиями участников игры.

**Ход игры**

Воспитатель напоминает детям, что снег легкий, он медленно падает на землю, кружится когда подует ветерок.

Воспитатель, предлагает покружиться, произнося: «Снег, снег кружится, белая вся улица!»

Затем жестом приглашая детей приблизиться, произносит: «Собрались мы все в кружок! вертелись, как снежок».

Дети выполняют действия произвольно и в конце медленно приседают. Воспитатель произносит: «Подул холодный ветер. Как? В-в-в-в! *(«В-в-в!»*- *произносят дети.)*Разлетелись, разлетелись снежинки в разные стороны».

Дети разбегаются по площадке.

Игра по желанию детей повторяется 3-4 раза.

**Игра «Почта»**

**Цель:**Ознакомление с особенностями различных видов деятельности. Развитие навыков общения.

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

*«Дынь, дынь, дынь!»*—

*«Кто там?» —*

*«Почта!» —*

*«Откуда?»*—

*«Из города.,.» —*

*«А что в городе делают?»*

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают 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. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Игра: «Зайка беленький сидит и ушами шевелит… »**

Цель:- развивать у детей умение согласовывать движения со словами,

-бегать, подпрыгивать на двух ногах;

-игра способствует развитию речи.

**Зайка беленький сидит,**

**Он ушами шевелит,**

**Вот так, вот так**

**Он ушами шевелит**

(Малыши поднимают руки к голове и шевелят ими как ушами.)

**Зайке холодно сидеть,**

**Надо лапочки погреть.**

**Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,**

**Надо лапочки погреть.**

(Дети на последних словах встают, начинают тереть и хлопать в ладошки, и по плечам, как будто греются.)

**Зайке холодно стоять,**

**Надо зайке поскакать, .**

**Скок, скок, скок, скок,**

**Надо зайке поскакать.**

(На последних словах игроки начинают прыгать на одном месте.)

**Кто-то зайку испугал,**

**Зайка прыг… и убежал**.

(Воспитатель хлопает в ладошки и ребята разбегаются) .

**Игра: «Угадай чей голосок»**

**Цель:** Развитие слухового внимания

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят:

**Мы собрались в ровный круг,**

**Повернемся разом вдруг,**

**И как скажем скок - скок - скок! -**

**Угадай чей голосок?**

Слова **"Скок - скок - скок!"** произносит один ребенок по указанию воспитателя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

**Подвижные игры.**

**"Пузырь"**
Дети стоят вплотную по кругу, взявшись за руки. Вместе с воспитателем они говорят:
Раздувайся, пузырь,

Раздувайся большой,

Оставайся такой,

Да не лопайся.
*Произнося стихи, дети постепенно расширяют круг.*

Он летел, летел, летел

И на ветку налетел.

Пш-ш-ш, и лопнул!

 После последних слов все дети опускают руки и присаживаются на корточки.
Педагог предлагает надуть новый пузырь: дети встают, снова образуют маленький круг, игра возобновляется. Вариант игры:
После слов «Да не лопайся» педагог говорит: «Полетели пузыри». Дети разбегаются, врассыпную (в пределах площадки), а педагог говорит: «Полетели, полетели, полетели!..»
В этом варианте игру можно повторить 3—4 раза.
**"Воробушки и кот"**
Дети стоят вдоль стен комнаты на скамеечках, на больших кубиках или в обручах, положенных на пол. Это — «воробышки на крыше» или в «гнездышках». Поодаль сидит «кошка», роль которой исполняет один из детей. Педагог говорит: «Воробышки полетели». Воробышки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнездышка и, расправив крылья, бегают врассыпную по всей комнате. Кошка тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит «мяу-мяу» и бежит догонять воробышков, которые должны спрятаться от нее на крыше или в гнездышках, заняв свои места. Пойманных воробышков кошка отводит к себе «в дом».
**«Котята и ребята»**Подгруппа детей изображает котят, остальные — их хозяева (у каждого 1—2 котенка). Котята на заборчике— на второй-третьей перекладинах лесенки. Хозяева сидят на скамейке. «Молока, кому молока»,— говорит воспитатель, подходит к хозяевам и делает вид, что наливает им молоко в кружки (мисочки, колечки, круги). Котята мяукают — просят молока. Хозяева выходят на площадку (за черту) и зовут: «Кис-кис-кис!» Котята слезают с заборчика и бегут пить молоко. Ребята — хозяева говорят: «Мохнатенький, усатенький, есть начнет, песенки поет». С последним словом котята убегают, хозяева их ловят. Кто поймал котенка, меняется с ним ролью.
*Правила:* по сигналу влезать и слезать любым способом; убегать после слова «поет»; ловить можно только до черты (на расстоянии двух шагов от заборчика).
**"Наседка и цыплята"**
Дети изображают «цыплят», педагог — «наседку».
На одной стороне площадки огорожено веревкой место — «дом», где помещаются цыплята с наседкой (веревка натягивается между деревьями или двумя стойками на высоте 40—50 см).
Наседка переступает через веревку и отправляется на поиски корма. Через некоторое время она зовет цыплят: «Ко-ко-ко-ко». По этому сигналу все цыплята перелезают через веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют по площадке.
Когда педагог говорит «большая птица», все цыплята бегут домой.
Педагог говорит «большая птица» только после того, как все дети перешагнули через веревку и немного побегали по площадке.
**"Лягушки"**
Посередине площадки чертят большой круг или кладут толстый шнур в форме круга. Группка детей располагается по краю круга, остальные садятся на стулья, расставленные по одной стороне площадки. Вместе с детьми, сидящими на стульях, педагог говорит следующие стихи:
Вот лягушки по дорожке
Скачут, вытянувши ножки,
Ква-ква-ква, ква-ква-ква,
Скачут, вытянувши ножки.
Дети, стоящие по кругу, подпрыгивают, изображая «лягушек». По окончании стихотворения дети, сидящие на стульях, хлопают в ладоши (пугают лягушек); лягушки прыгают в «болотце» — перепрыгивают через черту — и тихонько присаживаются на корточки.
При повторении игры роли меняются.
*Правила:*мяч останавливать руками, не допуская касания ног; долго не задерживать, стараться тут же откатить другому.
**"Кружись — не упади!"**
В играх с ходьбой «Нам весело», «Парами на прогулку», «Солнышко и дождик» вводится кратковременное медленное кружение на месте.
**"Шире шагай"**
На площадке в 2—3 ряда раскладываются обручи (пластмассовые или плоские из фанеры диаметром 60 см), в каждом ряду 5—6 обручей. 2—3 детей по сигналу шагают из обруча в обруч. Дойдя до конца, подпрыгивают, хлопают в ладоши и возвращаются.
*Правила:* идти с промежуточным шагом в обруче, но, не выходя за его края, не задевать за обручи.
**"Солнышко и дождик"**
Дети встают по кругу.

Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку.                                 *Идут по кругу.*
Мы захлопаем в ладоши,
Очень рады солнышку.                                   *Хлопают стоя на месте.*
Топ-топ-топ-топ!
Топ-топ-топ-топ!                                            *Ритмично притопывают на месте.*Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп!
Хлоп-хлоп-хлоп                                             *Ритмично хлопают в ладоши,*На сигнал «Дождь идет, скорей домой!» дети убегают. Затем педагог говорит: «Солнышко светит!», - игра повторяется.
**«Найди свой домик»**
Дети сидят вдоль одной стороны на площадке или в комнате. По сигналу педагога «Пойдемте гулять» дети расходятся по площадке, кто куда хочет. По слову педагога «Домой!» все бегут обратно и занимают любое свободное место. Затем игра повторяется.
**«Мыши и кот»**
Дети-«мышки» сидят в «норках» - на стульчиках или скамейке, поставленной вдоль одной  стены комнаты, или по сторонам площадки; в одном из углов площадки сидит «кошка», роль которой исполняет педагог. Кошка засыпает, и только тогда мышки разбегаются по комнате. Но вот кошка просыпается, мяукает и начинает ловить мышат, которые бегут в свои норки и занимают свои места на стульчиках. После того как все мышки вернулись на свои места, кошка еще раз проходит по комнате, а затем возвращается на свое место, засыпает и игра повторяется.
Педагог может использовать в игре игрушечную кошку.
**«Поезд»**

Дети стоят в колонне по одному по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне - «паровоз», остальные «вагоны». Педагог дает гудок, и дети начинают двигаться вперед; вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», - говорит педагог. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.
Педагог регулирует темп, направление и продолжительность движения детей.
Первое время педагог сам ведет колонну, а затем ставит впереди более активного ребенка.

 **«Птички в гнездышках»**В разных концах площадки или сторон комнаты устанавливается 3-4 «гнезда» (можно поставить стульчики, положить обручи или начертить большие круги). Дети-«птицы» размещаются в гнездах. По сигналу педагога птицы вылетают из своих гнезд и разлетаются по всей площадке. Педагог «кормит» птиц то на одной, то на другой стороне площадки. Дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям (клюют корм). После слов педагога «Птицы в гнезда!» дети бегут на свои места.
**«Лохматый пес»**
Один из детей изображает «пса». Остальные дети тихонько подходят к нему, шепотом проговаривая слова:
Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет.
Пес вскакивает, начинает лаять - дети разбегаются. Пес пытается их догнать. Когда все дети разбегаются и прячутся, пес опять ложиться на коврик. Игра повторяется с новым водящим.
**«Воробушки и кот»**
Дети стоят вдоль стен на скамеечках, на больших кубах или в обручах, положенных на пол. Это - «воробушки на крыше» или «в гнездышках». Поодаль сидит «кошка», роль которой исполняет один из детей. «Воробушки полетели», - говорит педагог. Воробушки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнезда и, расправив крылья, т. е. вытянув руки в стороны, бегают врассыпную по комнате. Кошка тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит: «Мяу-мяу!» и бежит догонять воробушков, которые должны спрятаться от неё на крыше или гнёздышках, заняв свои места. Поймав воробушков, кошка отводит их к себе в дом.
**«Огуречик»**
В одном конце площадке – педагог-«ловишка», в другом дети. Дети приближаются к ловишке прыжками на двух ногах проговаривая слова:
Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик:
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.
По окончанию слов дети убегают на свои места, ловишка их ловит.
**«Найди свой цвет»**
Дети получают флажки 3-4 цветов: одни - красного, другие – синего, третьи – желтого, и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты. В каждом углу педагог ставит на подставке цветной флажок (красный, синий, желтый).
По сигналу педагога «Идем гулять!» дети расходятся по площадке группками или в одиночку. По сигналу педагога «Найди свой цвет!» дети бегут к флажку соответствующего цвета.

 **«Найди себе пару»**Для игры нужно приготовить флажки по количеству детей. Половина флажков одного цвета – остальные другого. Дети получают по одному флажку. По сигналу педагога дети разбегаются по площадке. По другому сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару.
В игре должно принимать нечетное количество детей, чтобы один из играющих оставался без пары. Обращаясь к оставшемуся без пары, все играющие хором говорят:
Ваня, Ваня, не зевай себе пару выбирай.
Затем по удару бубна дети опять разбегаются, игра повторяется.
**«Трамвай»**
Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадке в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободной рукой они держат шнур, концы которого связаны (один держит правой рукой другой левой). Педагог находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флага (круга, карточки) – желтый, красный, зеленый. Воспитатель поднимает флаг зеленого цвета, и дети бегут, трамвай двигается. Добежав до педагога, дети смотрят, не сменился ли цвет флага: если поднят зеленый, движение продолжается, если появился желтый или красный флаг, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый цвет, чтобы можно было снова двигаться.
**«Лошадки»**
Дети становятся парами. В паре один – «лошадка». Другой – «возчик». Используются вожжи, или дети держат друг друга за поясок. Воспитатель говорит:
Поехали , поехали, с орехами , с орехами
К дедке по репку, по пареньку,
по сладеньки, по горбатеньки.
С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под проговаривание педагога: «Гоп, гоп», бегут до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру- у».

 **«У медведя во бору»**На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 3-2 шагов от нее, очерчивается место для медведя. На противоположной стороне обозначается линией «дом детей». Педагог считалкой выбирает медведя. Педагог говорит: «Идем гулять».  Дети идут и говорят слова:
У медведя во бору

Грибы, ягоды бегу,
А медведь не спит,

Все на нас рычит.
Медведь должен сидеть на своем месте. Когда играющие произносят последнее «рычит», медведь с рычанием встает и догоняет детей, которые бегут к себе «домой». Пойманного, медведь ведет к себе.
После того как медведь поймает 3-2, выбирается новый медведь.
**«Конники»**
Группа детей становится у одного края площадки. Педагог дает каждому палку длинной 50-60 см. Дети садятся на палку верхом и скачут на противоположную сторону площадки, изображая конников, стараясь не наталкиваться друг на друга, и не задевать предметы, оборудование находящиеся на площадке.
Во время игры педагог может предложить детям двигаться быстрее или медленнее в разных направлениях. Когда дети научатся быстро бегать, можно устроить соревнования.
**«Такси»**
Дети становятся внутрь большого обруча (диаметром 1м),  держат его в опущенных руках: один – у одной стороны обода, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Дети бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями.
Одновременно могут играть 2-3 пары детей, а если позволяет площадь, то больше. Когда дети научатся бегать в одном направлении, педагог может дать задание бегать в разных направлениях, делать остановки. Можно место остановки обозначить флажком. На остановке пассажиры меняются, один выходит из такси, другой садится.

**«Зайцы и волк»**
Дети - зайцы прячутся за кустами и деревьями. В стороне за кустом находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу педагога: «Волк идет!» - зайцы убегают и прячутся за кусты, под деревья. Волк пытается догнать их. В игре можно использовать небольшой тест:
Зайки скачут, скок-поскок,
на зеленый на лужок.
Травку щиплют кушают .
Осторожно слушают,
Не идет ли волк.
Дети выполняют действия,  о которых говорится в стихотворении. С окончанием слов появляется волк и начинает ловить зайцев.
Ребенок, исполняющий роль волка должен быть подальше от кустов, где прячутся дети.

 **«Кролики»**В одной стороне комнаты полукругом расставлены стулья, сидениями внутри полукруга. Это клетки кроликов. На противоположной стороне дом сторожа. Посередине находится лужайка, на которую кроликов выпускают гулять. Дети становятся за спинками стульев, по указанию педагога они присаживаются на корточки - кролики сидят в клетках. Педагог – «сторож» подходит к клетке и выпускает кроликов на лужок: дети один за другим выползают из-под стульев, а затем прыгают, продвигаясь вперед по всей лужайке. По сигналу педагога «Бегите в клетки!» кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.
Педагог должен следить за тем, чтобы дети, проползая под стульями, старались не задевать их спинами. Вместо стульев можно использовать дуги для подлезания или, положенные на сиденья стульев палки, рейки.
**«Не опаздывай»**
Педагог раскладывает на полу кубики. Дети становятся у кубиков. По сигналу воспитателя они разбегаются по всей комнате, по сигналу «Не опаздывай!» бегут к кубикам. Первоначально дети могут подбегать к любому свободному предмету, постепенно они привыкают занимать свое место. При повторении игры можно предложить детям бегать как лошадки.
Во время игры педагог следит, чтобы дети дальше убегали от кубиков, не наталкивались друг на друга, помогали друг другу найти свой кубик, когда прозвучит сигнал.
**« Куры в огороде»**
Посередине площадки ограничивается большое пространство – огород. С одной стороны сторожа, с другой – курятник, в нем «куры» - дети. Роль сторожа выполняет педагог или один из детей. По сигналу «Куры гуляют» дети подлезают под шнуры, ходят в огороде, ищут корм, бегают. Сторож замечает кур в огороде и гонит их – хлопает в ладоши, приговаривая «кыш-кыш». Куры убегают, подлезают под шнур, прячутся в дом. Сторож обходит огород и тоже возвращается домой.
**«Найди свой домик»**

Каждый ребенок выбирает себе домик. Это может быть плоский обруч …. По сигналу дети выбегают на площадку и бегают в разных направлениях. По сигналу «Найди свой домик!» занимают домики.
**«Скорее в круг»**

Дети должны бегать легко, в разных направлениях, не наталкиваться; не подбегать к домику до сигнала «Скорее в круг!»
На площадке чертят круг диаметром 4 метра в середине – круг поменьше диаметром 2 метра. Дети ходят друг за другом за большим кругом. Между большим и малым кругом ходит педагог. На сигнал «Скорее в круг!» дети стараются вбежать в маленький круг, педагог ловит их, пойманные останавливаются на месте. Затем они снова становятся в круг.
*Усложнение:* педагог выбирает себе помощника.
**«У ребят порядок строгий»**
По первому сигналу играющие разбегаются из шеренги врассыпную и произносят речевку: «У ребят порядок строгий, знают все свои места, ну, трубите веселее: тра-та та, тра-та- та». По второму сигналу все быстро строятся в шеренгу.
Сначала можно вставать на свободные места, но к концу года на свое место.

 **«Мой веселый звонкий мяч»**Дети становятся в круг, педагог с корзиной маленьких мячей в центре. Все вместе произносят слова:
Мой веселый звонкий мяч
Ты куда помчался вскачь
Красный, жёлтый, голубой,
Не угнаться за тобой.
По окончанию слов педагог подбрасывает мячи вверх так, что бы они разлетелись в разные стороны. Дети должны быстро собрать их назад в корзину.
**«Ровным кругом»**
Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говорят:
«Ровным кругом друг за другом
Мы идем за шагом шаг, стой на месте!
Дружно вместе сделай вот так!»
По окончанию слов останавливаются и повторяют движения, которые показывает педагог, например,  повернуться, наклониться. Нужно ритмично идти по кругу, сохраняя интервал; не заходить в круг.

**Игры с водой.**

**Игра «Взбей пену»**

Ловко пену я взбиваю

И ей тортик украшаю

Цель:  Развитие у детей мелкой и общей моторики рук. Работа над формированием и развитием темпа и ритма речи. Формирование правильного захвата руки.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям взбить пену – крем для украшения праздничного торта.

Оборудование: Ёмкость с водой, венчик, средство для пены.

**Игра «Поймай рыбку»**

Цель: Развитие у детей координации движений, общей моторики, внимания.  Формирование правильного захвата руки. Развитие ловкости.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям сходить на рыбалку и удочкой поймать рыбку.

Оборудование: Ёмкость с водой, удочки и рыбки.

**Игра «Запусти рыбку»**

Цель:    Развитие у детей  внимания, координации движений, общей  и мелкой моторики, формирование и закрепление представлений об обитателях водоёмов.

Создание положительного эмоционального настроя.

Ход игры:  Воспитатель предлагает детям завести и запустить рыбок в водоём.

Оборудование: Ёмкость с водой, заводные рыбки.

**Игра «Сдуй облако»**

Ловко пену я взбиваю

И ей тортик   украшают.

Цель:  Развитие у детей  внимания, координации движений. Активизация мышц губ, формирование умения выполнять глубокий вдох и длительный плавный выдох.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям поймать на ладошку «облако» и сдуть его.

Оборудование: Ёмкость с водой, средство для пены, венчик

**Игра «Отгадай что под облаком»**

Цель:  Развитие у детей  внимания, общей и мелкой моторики рук.  Формирование и развитие  координации движений.

Ход игры: Воспитатель показывает детям несколько игрушек, затем засыпает их в ёмкость с водой и пеной. Затем предлагает ребёнку достать предмет и угадать игрушку на ощупь.

Оборудование: Ёмкость с водой, средство для пены, игрушки.

**Игра «Тонет, не тонет»**

Цель: Знакомство со свойствами различных материалов, развитие  координации движений,  закрепление понятий «лёгкий», «тяжелый». Развитие логического мышления.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям опустить в воду  разные по качеству предметы и понаблюдать за ними, охарактеризовать их.

Оборудование: Ёмкость с водой, тяжелые и лёгкие предметы.

**Игра «Сделаем фонтан»**

Цель:  Развитие у детей  общей и мелкой моторики рук, внимания. Формирование правильного захвата рук, эмоционального настроя.

Ход игры:  Воспитатель предлагает детям наполнить спринцовки водой и путём нажатия сделать  «Фонтан».

Оборудование: Ёмкость с водой, спринцовки.

**Игра «Выбери нужного цвета»**

Цель:  Развитие у детей  сенсомоторики,  координации движений, зрительного внимания, закрепление цветовых оттенков.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям достать предметы одного цвета со дна ёмкости.

Оборудование:  Ёмкость с водой, разноцветные колпачки, крышки.

**Игра «Капитан»**

Цель: Развитие у детей внимания, психических процессов, координации движений,  формирования умения выполнять глубокий вдох и длительный плавный выдох. Работа над артикуляционной моторикой. Создание положительного настроя.

Ход игры: Воспитатель наполняет ёмкость с водой и запускает с детьми бумажные  кораблики. Предлагает подуть на кораблики, отправляя их в плавание.

Оборудование: Ёмкость с водой,  бумажные кораблики.

**Игра «Половинки»**

Цель: Развитие у детей внимания, глазомера, координации движений. Формирование ловкости, эмоционального настроя.

Ход игры: Воспитатель предлагает наполнить стаканчик водой наполовину.

Оборудование:  Ёмкость с водой, стаканчик.

**Игра «Достань ракушку»**

             Найти в песочке клад,

            Я буду очень рад.

Цель: Развить у детей внимания, общей и мелкой моторики рук. Формирование и развитие координации движения и речи.

Ход игры: На дно ёмкости с водой выкладывается несколько камешков, ракушек. Воспитатель предлагает ребёнку достать со дна «клал».

Оборудование:   Ёмкость с водой, камешки, ракушки, сачок

**Игра «Напои слона»**

Цель: Развитие  у детей координации движения, мелкой и общей моторики, внимания.

Формирование правильного захвата руки, развитие ловкости.

Создание положительного эмоционального настроя.

Ход игры: Воспитатель обыгрывают спринцовку: «В гости к нам пришли слоны, очень пить хотят они». Предлагает детям напоить слоников.

 Оборудование:   Ёмкость с водой, спринцовки.

**Игра «Тёплый, холодный»**

Цель: Закрепление понятий «тёплый», «холодный», развитие эмоционального настроя,   развитие внимания.

Ход игры: Воспитатель заполняет ёмкость  тёплой и  холодной водой и предлагает детям запустить утят в тёплую воду, а рыбок в  холодную.

 Оборудование:   Ёмкость с тёплой и  холодной водой, утята, рыбки.

**Игра «Поймай льдинку»**

Цель: Развитие  у детей внимания, координации движения, мелкой и общей моторики. Знакомство со свойствами воды. Формирование правильного захвата руки. Развитие тактильной чувствительности и ловкости.

Ход игры:  Воспитатель опускает в ёмкость 5 -6 льдинок и предлагает детям достать их и понаблюдать,  как они тают и превращаются в воду.

Оборудование: Ёмкость с водой, лёд, сачок, пустая ёмкость.

**Развивающие игры для детей на кухне.**

  Вечно занятая домашними делами мама – ещё не повод не заниматься развитием ребёнка! Даже на кухне, пока мама готовит, можно придумать немало полезных развивающих игр, которые займут ребёнка, которого не интересует сам процесс готовки и помощи по хозяйству.
  Такие игры просто организовать на любой кухне, их можно изменять – в зависимости от возраста малыша, при этом они развивают фантазию, память, мышление, ловкость, координацию движений, тренируют мелкую моторику.
 **Золушка**
  Насыпьте в миску макароны разного сорта (ракушки, спиральки, трубочки) и предложите малышу их рассортировать. Посчитайте вместе с ребёнком, сколько макарон каждого сорта было в миске. Кроме того, макароны-трубочки можно нанизывать на шнурок, получатся бусы. Одновременно тренируется мелкая моторика.
**Таймер**
  Почти на каждой кухне есть таймер (или микроволновка с таймером). Каждый раз, устанавливая время на таймере, объявляйте вслух «1 минута», «5 минут» и т.п. А когда таймер просигналит, ещё раз напомните малышу о том, сколько времени прошло.
  Регулярные занятия с таймером развивают чувство времени. Кроме того, таймер можно использовать в качестве «звонка на переменку».
  Например, вы занимаетесь приготовлением пищи, а ребёнок просит вас почитать книжку. Поставьте таймер на несколько минут и объясните ребёнку, что обязательно почитаете, когда для вас прозвенит «звонок на переменку». Не забудьте выполнить обещание!
**Юный дизайнер**
  Предложите ребёнку проявить фантазию, украшая ваши блюда. Подготовьте зелень, маслины, ломтики овощей, орехи, варенье и другие «материалы». Из них можно сделать смешные рожицы, цветы, выложить мозаику на приготовленном блюде, и так далее.
**Настольный хоккей**
  Поставьте на стол поднос или картонную коробку от конфет (это будет хоккейное поле, углы – ворота). Дайте ребёнку горошину (мяч) и трубочку-соломинку от пакета с соком (клюшка). Пусть малыш поиграет в хоккей, пока вы занимаетесь делами. Эта «простая» игра тренирует ловкость и координацию движений.
**Настольный керлинг**
  Положите на кухонный стол легко скользящий предмет (например, пластмассовую коробочку от маргарина или крышку от бутылки). На некотором расстоянии обозначьте границы мишени (например, поставьте по углам мишени чашки).
  Щелчком толкните крышку так, чтобы она проскользила через стол и попала в область мишени, как в настоящем керлинге. А теперь предложите малышу самостоятельно поиграть в эту игру.
**Боулинг**
  Если позволяют размеры кухни, расставьте на полу несколько пустых пластмассовых бутылок. Пусть малыш сбивает эти «кегли» маленьким мячиком.
**Лепка из теста**
  Если вы замесили тесто, то сделайте и для вашего ребёнка небольшой кусочек теста из 1,5 чашек муки, 0,5 столовой ложки соли, 0,25 чашки воды (добавлять постепенно) и 0,25 чашки растительного масла (добавлять постепенно), можете ещё добавить немного краски.
  Пусть ребёнок вылепит из этого теста игрушки, еду для кукол, или просто помнет в своих ручках. Такое тесто, упакованное в полиэтиленовый пакет, можно долго хранить в холодильнике.
**Картины солью**
  Многие из вас, наверное, видели и восхищались янтарными картинами, выполненными художниками. Подобное произведение искусства можно сделать, используя обычную поваренную соль крупного помола.
  Пока на плите варится обед, нарисуйте вместе с малышом на листе картона зимний пейзаж. Нанесите кисточкой на крыши домов и ветки деревьев толстым слоем клей (лучше ПВА) и сверху посыпьте солью. Когда клей высохнет, неприклеевшиеся остатки соли можно стряхнуть. С помощью такой техники можно сделать пляж, платье куклы Барби, украшенное бриллиантами, и так далее.

**Кот в мешке**
  Подберите несколько небольших предметов разной формы (например, овощей, фруктов, или каких-то кухонных мелочей). Положите предметы в непрозрачный пакет. Засунув руки в пакет, ребёнок должен ощупать предметы, по очереди назвать и вытащить их.
  Можно разнообразить игру. Взять два пакета, и в каждый положить одинаковые наборы предметов. Малыш сначала должен вынуть предмет из одного пакета, а затем на ощупь найти такой же в другом.
**Что пропало?**
  Положите на кухонный стол три предмета (например, чашку, ложку, салфетку). Пусть ребёнок посмотрит и назовёт каждый предмет. Затем он должен закрыть глаза, а вы в это время уберите со стола один из предметов. Теперь пусть малыш откроет глаза и попробует определить, чего не хватает. Если очень просто, увеличьте количество предметов и убирайте не один, а два предмета.
**Соломинки**  Возьмите десять пластмассовых соломинок для коктейля, и бросьте на стол. Ребёнок должен осторожно собрать их по одной штучке так, чтобы не сдвинуть лежащие рядом. Посчитайте вместе, сколько соломинок удалось собрать, а сколько осталось?
**Холодно-горячо**  Пусть малыш выйдет из кухни, а вы в это время спрячьте какой-нибудь вкусный сюрприз для него (например, маленький пакетик орешков или конфету). Позовите ребёнка обратно, и предложите найти сюрприз, направляя его подсказками «холодно», «теплее», «горячо».
**Фокус**  Покажите малышу фокус. Налейте в чашку немного воды, затем накройте её листочком бумаги. Прижимая бумагу рукой, переверните чашку вверх дном. Теперь, осторожно отведите руку. Вода не выливается! Фокус лучше проводить над раковиной.
**Кораблики и подводные лодки**
  Поставьте перед ребёнком кастрюлю с водой. Дайте ему крышки от банок (это будут корабли), на них положите какие-нибудь мелкие предметы, например, фасолинки (это моряки). Пусть малыш поиграет с этими корабликами, пока вы будете готовить обед.
  Предложите ребёнку несколько разных предметов, и пусть он отгадает, какие из них будут плавать в воде, а какие нет? Потом, разумеется, надо проверить на практике.
**Из пустого в порожнее**  Дети любят играть с водой, переливать её из одного сосуда в другой. Если не боитесь луж, дайте своему малышу небьющиеся стаканчики, бутылочки, баночки. Пусть наливает в них воду, сидя на полу над тазиком, или стоя на стуле возле раковины.