

**Малюта Татьяна Александровна**  
**Воспитатель**  
**МАДОУ детский сад №10**  
**станция Старовеличковская**

## **Картотека подвижных игр в младшей группе**

### ***Принеси игрушку.***

На расстоянии 6-7 м от играющих – кубики (мячи и т.п.). От каждого ребенка до игрушки обозначены дорожки шириной 20 см. По предложению воспитателя дети идут к игрушкам, берут их, поднимают вверх и снова кладут на место.

***Правила:*** не заходить за края дорожек, сохранять направление.

***Усложнение:*** пройти к игрушке по дорожке, но в середине подлезть под шнур, подвешенный на высоте 50 см; обратно вернуться бегом.

### ***Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»***

***Цель:*** приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

Описание. Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнездышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

### ***Мой весёлый звонкий мяч***

***Цель:*** учить детей подпрыгивать на двух ногах, внимательно слушать текст и убежать только тогда, когда будут произнесены последние слова.

Описание. Дети стоят с одной стороны площадки, около них воспитатель с мячом в руках. Он показывает, как легко и высоко подпрыгивает мяч, если его отбивать рукой, сопровождая действия словами:

Мой весёлый звонкий мяч,  
Ты куда пустился вскачь?  
Красный, жёлтый, голубой,  
Не угнаться за тобой.

Затем воспитатель предлагает детям выполнить прыжки, при этом отбивая мяч о землю. Прочитав снова стихотворение, он говорит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают. Воспитатель делает вид, что ловит их. Воспитатель, не пользуясь мячом, предлагает детям выполнить прыжки, сам же при этом поднимает и опускает руку над головами детей, как будто отбивает мячи.

### ***Солнышко и дождик***

***Цель:*** учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.

Описание. Дети присаживаются на корточки за чертой, обозначенной воспитателем. Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегают по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорей домой!» - бегут за обозначенную линию и присаживаются на корточки. Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется.

### ***Самолёты***

***Цель:*** учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу.

Описание. Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать». Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед

грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.

### ***Воробушки и кот***

**Цель:** учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убежать, находить свое место, приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

Описание. Дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» «вылетают» на дорогу, «перелетают» с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот «просыпается» «кот», «мяукает» и бежит за «воробушками», которые «улетают» в свои «гнезда». Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

### ***Догони меня***

**Цель:** учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость.

Описание. Дети сидят на скамейке. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в сторону, противоположную от детей. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают к нему, воспитатель останавливается и говорит: «Убегайте, убегайте, догоню!» Дети бегом возвращаются на свои места.

**Указания к проведению.** Воспитатель не должен слишком быстро убежать от детей: им интересно его поймать. Не следует и слишком быстро бежать за детьми, так как они могут упасть. Сначала бег проводится только в одном направлении. Когда дети подбегут к воспитателю, надо отметить, что они умеют быстро бегать. При повторении игры воспитатель может менять направление, убегая от детей.

### ***По ровненькой дорожке***

**Цель:** развивать у детей согласованность движения рук и ног; приучать ходить свободно в колонне по одному; развивать чувство равновесия, ориентировку в пространстве.

Описание. Дети, свободно группируясь, идут вместе с воспитателем. Воспитатель в определённом темпе произносит следующий текст, дети выполняют движения согласно тексту:

По ровненькой дорожке, Идти шагом.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки:

Раз – два, раз – два.

По камешкам, по камешкам, Прыгать на двух ногах продвижением вперёд.

По камешкам, по камешкам...

В ямку – бух! Присесть на корточки. Подняться.

Стихотворение повторяется снова. После нескольких повторений воспитатель произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке

Устали наши ножки, устали наши ножки,

Вот наш дом – здесь мы живём.

По окончании текста дети бегут в «дом» - заранее обусловленное место за кустом, под деревом и т.п.

### ***Воробушки и кот***

Дети-воробушки в своих гнездышках (обручи, нарисованные круги) на одной стороне площадки. На другой стороне – кот. Когда кот «дремлет», воробушки вылетают на дорогу, клюют зернышки, перелетают с места на место (приседают, бегают). Кот просыпается, бежит за воробушками, а те прячутся в своих домиках. Сначала роль кота выполняет воспитатель, затем кто-то из детей.

### ***Мыши в кладовой***

Дети-мышки находятся на одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута веревка на высоте 50 см от земли – это «кладовка». Сбоку от играющих находится кошка (воспитатель). Кошка засыпает, и мыши потихоньку бегут в кладовую, нагибаются и подлезают, чтобы не задеть веревку. Там они присаживаются, изображают, что грызут корку. Кошка просыпается и ловит мышей, а те убегают в свои норки. В дальнейшем роль кошки берет на себя кто-то из детей.

### ***Попади в цель***

В песочнице нарисовать квадрат или круг. Дети бросают мяч среднего размера обеими руками в нарисованную цель. Мяч бросать снизу или другими удобными способами.

### ***У медведя во бору***

Цель: закреплять умение двигаться врассыпную, имитировать игровые движения, двигаться в соответствии с текстом.

Ход игры: Дети располагаются на одной стороне зала, а водящий на другой. Игроки двигаются к спящему медведю со словами:

У медведя во бору

Грибы-ягоды беру.

А медведь не спит, всё на нас глядит!

А потом как зарычит! И за нами побежит!

Медведь с рычанием пытается поймать детей, те убегают. Поймав кого-либо, отводит к себе. Игра повторяется.

### ***Кто скорее до флажка***

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, выдержку; упражнять в подлезании.

Ход игры: Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5 – 6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4 – 5 детей. На противоположной стороне площадки на расстоянии 18 – 20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии. По сигналу воспитателя (удар в бубен, или хлопок, или при словах «Раз, два, три – беги!») дети бегут к флажкам, берут их, поднимают вверх, потом кладут обратно. Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а вместо на их место становятся за черту следующие 4 - 5 человек. Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.

### ***Кто дальше бросит мешочек?***

Цель: упражнять детей метать на дальность правой и левой рукой, действовать по сигналу.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне зала (площадки) за начерченной линией или положенной веревкой. Каждый из играющих получает мешочек. По сигналу воспитателя все дети бросают мешочки вдаль. Каждый внимательно следит за тем, куда упадет его мешочек. По следующему сигналу дети бегут за мешочками, поднимают их и становятся на то место, где лежал мешочек. Они поднимают двумя руками мешочек над головой. Воспитатель отмечает детей, которые бросили мешочек дальше всех. Дети возвращаются на исходные места. Игру лучше проводить с половиной группы. Бросать мешочки нужно по заданию воспитателя и правой и левой рукой.

### ***Поймай мяч***

Цель: упражнять детей ловить мяч, брошенный воспитателем и бросать его обратно.

Ход игры: Напротив ребенка на расстоянии 1,5—2 м от него становится взрослый. Он бросает мяч ребенку, а тот возвращает его. В это время Взрослый произносит слова: «Лови, бросай, упасть не давай!» Каждое слово сопровождается броском мяча. Слова нужно произносить медленно, чтобы малыш успел поймать мяч и бросить его не спеша. По мере овладения навыками ловли и бросания расстояние между ребенком и взрослым можно увеличивать. Если играют двое детей, взрослый следит, чтобы они хорошо бросали мяч и при ловле не прижимали его к груди.

### ***Прыгай к флажку.***

На одной стороне площадке 5-6 детей. На противоположной стороне на расстоянии 2,5-3 м лежат 5-6 флажков. Воспитатель и остальные дети говорят слова, вызванные дети, прыгают:

«Прыг-скок, прыг-скок,  
Вот он, твой флажок».

С окончанием слов малыши поднимают флажки вверх, машут ими и кладут обратно.

Правила: продвигаться к флажку прыжками на двух ногах, бежать нельзя; в прыжках соблюдать направление, брать свой флажок; выигрывает поднявший флажок первым.

### ***Найди свое место***

Описание: Дети образуют круг. Водящий за кругом с платочком в руке. По сигналу воспитателя он пробегает за стоящими в кругу детьми, кладет кому-нибудь из них платок на плечо и продолжает бежать. Тот, у кого оказался платок, бежит навстречу водящему. В это время дети раздвигаются, как бы заполняя освободившееся место. Водящий и ребенок с платком должны отыскать это место и встать.

Правила: вставший на место остается в кругу, а опоздавший становится рядом.

### ***Мы топаем ногами***

Цель: упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять бег по кругу.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми становится в круг на расстоянии выпрямленных в сторону рук. В соответствии с произносимым текстом дети выполняют упражнения:

Мы топаем ногами, мы хлопаем руками, киваем головой.

Мы руки поднимаем, мы руки опускаем, мы руки подаем.

С этими словами дети дают друг другу руки, и продолжают:

И бегаем кругом, и бегаем кругом.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Стой!». Дети замедляют движение, останавливаются. При выполнении бега можно предложить детям опустить руки.

### ***Кто скорее соберет?***

Цель: учить группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

### ***Такой листок - лети ко мне***

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь.

Ход игры: Воспитатель с детьми рассматривают листья, упавшие с деревьев. Описывает их, говорит, с какого они дерева. Через некоторое время, раздает детям листья от разных деревьев, находящихся на участке, и просит внимательно его послушать. Показывает лист от дерева и говорит: «У кого такой же листок, бегите ко мне!»

### ***Мы весёлые ребята***

Цель: учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится ловушка. Игроки хором произносят:

«Мы весёлые ребята,  
Любим бегать и скакать,  
Ну, попробуй нас догнать.  
Раз, два, три, лови!»

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловушка их ловит. Тот, кого ловушка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку.

Варианты: дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловушка в центре. Разбегаются разными видами бега.

### ***Два Мороза***

**Цель:** учить детей перебежать враспынную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловушки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлестом голени, боковой галоп.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящие – Мороз-красный нос, он говорит:

***Я Мороз – Красный нос.***

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

«Кто лучше прыгнет?»

**Цель:** развивать быстроту движения, ловкость, учить прыгать точно на определённое место.

Ход игры: Дети подходят к начерченной на земле линии и прыгают как можно дальше. Кто прыгнул дальше, тот выиграл.

Правила: прыгать следует на двух ногах, приземляться на носочки.

### ***Мухи в паутине***

**Цель:** развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

### **Пальчиковые игры для младшей группы.**

#### ***Этот пальчик***

Детям предлагается согнуть пальцы левой руки в кулачок, затем, слушая потешку, по очереди разгибать их начиная с большого пальца.

Этот пальчик - дедушка,

Этот пальчик - бабушка,

Этот пальчик - папочка,

Этот пальчик - мамочка,

Этот пальчик - Я,

Вот и вся моя семья.

#### ***Игрушки***

У Антошки есть игрушки:

Вот веселая лягушка.

Вот железная машина.

Это мяч. Он из резины.

Разноцветная матрешка

И с хвостом пушистым кошка.

Поочередно сгибают пальчики в кулачок, начиная с большого.

#### ***Домашние животные***

Довольна корова своими телятами,

Овечка довольна своими ягнятами,

Кошка довольна своими котятами,

Кем же довольна свинья?  
Поросятами!  
Довольна коза своими козлятами,  
А я довольна своими ребятами! Показывают поочередно пальцы сначала на одной, затем на другой руке, начиная с больших. Ой, сюда комар летит!  
Прячьтесь! (прячем руки за спину)

### ***Времена года***

Круглый год, Круглый год, круглый год!  
Сжимают в кулачок пальцы правой руки и вращают большим пальцем.  
За зимой весна идет,  
А за весной следом  
Торопится к нам лето.  
И у кого не спросим -  
Идет за летом осень.  
А за осенью сама  
Вновь идет, спешит зима.  
Поочередно соединяют большой палец с остальными  
(на каждое время года). Повторяют другой рукой

### ***Капуста***

Мы капусту рубим, рубим (ладошками рубим)  
Мы капусту трём, трём (кулачки трут друг друга)  
Мы капусту солим, солим (солим щепоткой)  
Мы капусту мнём, мнём (пальчики сжимаем и разжимаем)  
В баночку кладём и пробуем.

### ***Моя семья***

Этот пальчик – дедушка (разжимаем поочередно пальцы из кулачка, начиная с большого)  
Этот пальчик – бабушка  
Этот пальчик – папочка  
Этот пальчик – мамочка  
Этот пальчик – я  
Вот и вся моя семья! (вращаем разжатой ладошкой)

### ***Сорока-белобока.***

Сорока-белобока кашку варила,  
деток кормила.  
(взрослый слегка щекочет ладошку ребенка)  
Этому дала,  
(загибает мизинчик ребенка)  
этому дала,  
(загибает безымянный пальчик)  
этому дала,  
(загибает средний пальчик)  
этому дала,  
(загибает указательный пальчик)  
а этому не дала:  
(шевелит большой пальчик)  
ты дров не носил, печку не топил,  
тебе каши не дадим!  
(слегка щекочет ребенка)

### ***Кто приехал?***

Кто приехал?  
(ребенок складывает вместе ладошки и пальцы обеих рук, четыре раза хлопает кончиками больших пальцев)

Мы, мы, мы!

(теперь кончики больших пальцев прижаты друг к другу и неподвижны, а кончиками остальных пальцев быстро и одновременно хлопает три раза)

Мама, мама, это ты?

(хлопает кончиками больших пальцев)

Да, да, да!

(хлопает кончиками указательных пальцев)

Папа, папа, это ты?

(хлопает кончиками больших пальцев)

Да, да, да!

(хлопает кончиками средних пальцев)

Братец, братец, это ты?

или:

Ах, сестричка, это ты?

(хлопает кончиками больших пальцев)

Да, да, да!

(хлопает кончиками безымянных пальцев)

Дедушка, а это ты?

или:

Бабушка, а это ты?

(хлопает кончиками больших пальцев)

Да, да, да!

(хлопает кончиками мизинцев)

Все мы вместе, да, да, да!

(хлопает в ладоши)

***По грибы.***

Раз, два, три, четыре, пять,

Мы идём грибы искать!

Этот пальчик в лес пошёл,

Этот пальчик гриб нашёл.

Этот пальчик чистить стал.

Этот пальчик жарить стал,

Этот пальчик всё съел,

Оттого и потолстел.

(попеременно сгибать пальцы, начиная с мизинца)

**Картотека дидактических игр в младшей группе.**

***Светофор***

Цель: учить воспринимать на слух слова, находить речевые ошибки; правильно произносить слова.

Дети получают два кружочка, которые обозначают сигналы светофора. Зеленый кружочек нужно показывать, если услышишь правильное произношение слова, красные — если неправильное.

Далее ведущий показывает картинку предмета и произносит разные варианты его названия: альбом – айбом – авьбом; банан – банам – баман и т.д. Ребята после каждого слова поднимают соответствующий кружочек.

Желательно перед проведением такой игры провести исследование в группе и определить, какие слова дети произносят неправильно. Затем включить эти слова в игру.

***Что где растёт***

Цель: учить группировать предметы на овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку.

Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов.

Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

### ***Узнай и дорисуй***

**Цель:** развивать у детей чувство симметрии; учить точно передавать форму предмета, штриховать.

Для игры необходимо сделать карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов: цветок, солнышко, листочек и т.д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.

### ***Красиво — некрасиво***

**Цель:** учить выявлять нарушения в композиции рисунка, его цветовой гамме, формировать эстетический вкус. Детям предлагаются разные картинки. Они должны определить, в какой цветовой гамме выполнен каждый рисунок, а затем найти и назвать предмет, который разукрашен в неподходящий цвет и нарушает общую композицию.

— Ребята, посмотрите на рисунок. Что вы здесь видите?

— Какой цвет преобладает? Какие цвета похожи на него?

— Какой предмет выделяется по цвету, кажется здесь лишним?

Такую игру можно проводить фронтально или разделить детей на группы.

### ***ПОДАРКИ***

**Цель:** Соотносить глагол с существительным.

Материалы: Кукла Оля, корзинка, дудочка, шапочка, конфета (шоколадка), птичка, жук, рыбка, собачка.

Взрослый говорит детям, что у куклы Оли сегодня день рождения. Она пришла с подарками, которые ей подарили друзья. (Все подарки находятся в корзинке.)

— Вова подарил подарок, в который можно дудеть. Что подарил Оле Вова?

После ответов детей дудочку вынимают из корзинки и кладут на стол. Далее игра продолжается по мотивам стихотворения Э. Мошковской «Какие бывают подарки». Сопровождается действиями с игрушками.

— Коля подарил то, что можно надеть. Что можно надеть?

— Петя подарил вкусный подарок, который всем нравится. Этот подарок можно съесть, а золотая бумажка останется.

— Саша подарил такой подарок, который может летать, сидеть в клетке и петь.

— Витин подарок может ползать.

— Голин подарок умеет плавать и грести плавниками.

— Миша принес подарок, который хо-дит!

Который хвостом виляет и лает,

И каждый этот подарок желает. — Теперь Оле хочется узнать, что дарят вам в день рождения родные и друзья, что вы делаете со своими подарками.

### ***У ДЯДЮШКИ ЯКОВА (Русская народная игра)***

**Цель:** Соотносить глагол с действием, которое он обозначает.

Дети идут по кругу и декламируют:

У дядюшки Якова семеро детей.

Семеро, семеро веселых сыновей.

Они и пили, и ели.

Друг на друга все смотрели,

И все делали вот так.

И вот этак, и вот так.

На последние две строчки круг останавливается, и ведущий, а затем и все играющие выполняют различные действия: дудят, барабанят, трубят, звонят в колокольчики, играют на гитаре, на гармошке и т. д. По окончании каждого действия ведущий спрашивает: «Что делали сыновья?» Дети отвечают, и игра продолжается.

### ***ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО***

**Цель:** Ориентируясь на окончания глаголов, подбирать слова.



Материалы: Кукла Буратино.

Взрослый рассказывает, что Буратино хотел почитать детям стихи, но по дороге растерял все последние слова. Предлагает помочь Буратино. Читает стихи, дети договаривают нужные слова.

Голосок твой так хорош — Очень сладко ты (поешь).

(С. Маршак.)

Зайка звонко барабанит, Он серьезным делом (занят).

(И. Токмакова.)

Телефон опять звонит, От него в ушах (звенит).

(А. Барто.)

Скачут побегайчики —

Солнечные зайчики...

Где же зайчики?

Ушли.

Вы нигде их не (нашли)? (А. Бродский.)

Я рубашку сшила мишке, Я сошью ему штанишки. Надо к ним карман (пришить) И платочек (положить). (З. Александрова.)

В заключение дети могут сами почитать Буратино стихи.

### ***Определи на ощупь***

Цель: Развитие тактильной, произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ведущий предлагает одному из детей закрыть глаза и взять из коробки овощ, и, не открывая глаз – на ощупь, определить, какой это овощ. Если ребенок ошибается, то кладет овощ на место, в коробку, а сам возвращается к другим детям. А если ответ верен, то ведущий спрашивает у детей: «Что вы можете рассказать про этот овощ?».

### ***Рыбка***

Рыбка в озере живёт

Рыбка в озере плывёт

(ладошки соединены и делают плавные движения)

Хвостиком ударит вдруг

(ладошки разъединить и ударить по коленкам)

И услышим мы – плюх, плюх!

(ладошки соединить у основания и так похлопать)

### ***Бабочка, лети!***

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Краткое описание:

Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

Методические указания. Игру повторяют несколько раз, каждый раз - с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добирая воздуха. Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может закружиться голова.

### ***Стихотворение А. Барто «Кто как кричит?»***

Цель. Добиваться правильного воспроизведения детьми различных звукоподражаний. Развитие способности к звукоподражанию, а также речевого слуха.

Кур стерегу

Кудах-тах-  
Ам-ам!  
Кто там?  
Кря-кря-кря!  
Завтра дождь с утра!  
Му-му-у!  
Молока кому?

Методические указания. Читать стихотворение надо выразительно, во время чтения показывать детям соответствующие игрушки.

#### ***Угадай по описанию***

Дидактическая задача: формирование умения сравнивать по признакам предмета.

Игровая задача: называть отличия предметов.

Игровые действия: воспитатель показывает картинки, например снеговиков, и объясняет: «Перед вами шесть снеговиков. На первый взгляд они как будто одинаковые. Но если их внимательно рассмотреть, то можно заметить различия». Затем педагог предлагает детям поучиться находить сходство и различия.

Посмотрите на лица снеговиков. Они? У каждого два глаза и оранжевый нос.

На головах? Головные уборы разного цвета.

В руках?

Метлы, лопатки, веточка. Одни снеговики держат предмет в правой руке, другие – в левой.

Правила игры: найти сходства и различия предметов.

Результат: умеют находить свойства и различия предметов.

#### ***Кто подберет больше слов?***

Дидактическая задача: Развивать анализ и синтез, активизировать словарный запас. Игровая задача: назвать как можно больше слов к вопросам.

Игровые действия:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

Что можно шить? (платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.).

Что можно связать? (шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т.д.).

Что можно штопать? (носки, чулки, варежки, шарф и т.д.).

Что можно завязывать? (шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т.д.).

Что можно надеть? (пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т.д.).

Что можно обуть? (тапки, туфли, ботинки, сапоги и т.д.).

Что можно «надвинуть» на голову? (шапку, фуражку, панаму, кепку и т.д.).

Правила игры: подобрать как можно больше слов к одной группы.

Результат: побеждает тот, кто подобрал больше слов.

#### ***Что из чего сделано***

Цель игры: Совершенствовать знания детей о предметах окружающей действительности, и о материалах из которых они сделаны.

Задачи:

- Дать представления о связях предметов окружающего мира;
- Познакомить с продуктами человеческого труда, и с русскими народными промыслами;
- Развивать логическое мышление;
- Дать представление о символах России;
- Расширять кругозор, словарный запас детей;
- Учить детей сравнивать предметы, устанавливать причинно-следственные связи

Материал: большие карты с изображением материала и пустых мест; маленькие предметные карточки;

Задачи участников игры:

Распределить предметы по группам: - Из камня; железа; ниток; ткани и т.д.

### ***Назови одним словом***

***Цель.*** Развитие мышления, речи, памяти, умения классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет несколько слов, а дети классифицируют группу.

Лена, Наташа, Оля. Света – имена девочек.

Коля, Игорь, Миша, Олег – имена мальчиков.

Иванов, Петров, Кузнецов – фамилии.

Ивановна, Сергеевна, Васильевна – отчества.

Мама, папа, брат, сестра – семья.

### ***Собери букет***

Эта игра учит детей взаимодействовать друг с другом, получая от этого радость и удовольствие.

Ведущий предлагает детям под музыку превратиться в осенние листочки (снежинки, бабочек и т.д.) и покружиться. Потом каждый листочек выбирает себе пару, объясняя, почему этот листочек нравится ему больше всех. Воспитатель должен следить за тем, чтобы в танце не осталось «одиноких листочков».

### ***Угадай, кто это***

***Цель:*** Учить мысленно, воспроизводить образы своих друзей и описывать их индивидуальные особенности

Воспитатель выбирает одного ребёнка – рассказчика, который описывает кого-то из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.п. Дети угадывают, о ком идёт речь. Тот, кто догадался первым, выводит в круг ребёнка-отгадку, и они, вместе с рассказчиком взявшись за руки, шагают под песню «Встаньте дети, встаньте в круг»

### ***РАЗДУВАЙСЯ, ПУЗЫРЬ!***

***Цель:*** научить работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

Описание игры: дети с воспитателем делают тесный кружок — это «сдутый» пузырь. Все начинают его «надувать»: наклонив головы вниз, дуют в кулачки, составленные один под другим, как в дудочку. При каждом «вдувании» делают шаг назад, будто пузырь немного увеличился. Затем все берутся за руки, идут по кругу со словами:

Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой,

Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой, растянутый круг. Затем ведущий (сначала это воспитатель, а позже — кто-то из детей) говорит: «Хлоп!» — пузырь лопнул. Все должны расцепиться и бежать к центру круга (сдулся) или разбежаться по комнате (разлетелись пузырьки).

### ***Съедобное – не съедобное***

***Цель:*** формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

### ***Когда это бывает?***

***Цель:*** Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года. Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.

### ***Угадай по описанию***

**Цель:** Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.). Развивать память, речь.

Материал: Карточки с разнообразными видами животных, рыб, птиц, насекомых, по числу участников или больше.

Ход игры:

Карточки раздаются детям. Их задача, не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.

### ***Разрезные картинки***

**Цель.** Формировать у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

Оборудование. Разрезные картинки из 4-х частей. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

Ход игры.

Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, машинка, неваляшка, кукла, мяч и т. п.). Воспитатель просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет. По окончании выполнения задания детям предлагаются для выбора и соотнесения два предмета (например: машина и неваляшка, которые они сравнивают с изображением.

Выигрывает ребенок, первым собравший разрезную картинку.

### ***Что где растет***

**Цель:** учить группировать предметы на овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку.

Для игры необходимо подготовить картинки с изображением огорода и сада и предметные картинки (или муляжи) овощей и фруктов.

Дети делятся на две команды: садоводы и овощеводы. По сигналу каждая команда должна собрать свои предметы. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

### ***Давайте познакомимся!***

**Цель:** закреплять умение детей знакомиться, называть свое имя, употреблять в своей речи вежливые слова.

Оборудование: кукла.

Ход игры

К детям «пришла в гости» новая кукла. Она желает познакомиться.

Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла. Давай познакомимся, меня зовут Людмила Геннадьевна, а тебя? Очень приятно!». Дети по одному подходят к кукле и называют свое имя. Кто познакомился с куклой, то может знакомиться с детьми группы.

### ***Один – много***

**Цель:** Учить находить разное количество предметов: один или много.

Оборудование: карточки с изображением предметов: один предмет и много предметов.

Ход игры

У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

Задача детей найти по заданию воспитателя, где находится один предмет, где их много.

### ***Чего больше - чего меньше***

**Цель:** учить сравнивать равные и неравные по количеству группы предметов, устанавливать равенство и неравенство групп предметов, пользуясь словами «больше», «меньше», «поровну».

Оборудование: картинки с изображением разного количества предметов

Ход игры

Детям раздаются картинки с изображением разных предметов и предлагается сравнить и сказать, каких предметов больше или меньше. Усложнение: в кружочки положить цифру по количеству изображенных предметов.

*Большой – маленький*

Цель: Закрепить умение различать контрастные по величине предметы используя при этом слова большой, маленький.

Оборудование: карточки с кругами большого и маленького размера, крышки.

Ход игры

В гости к детям пришла собачка Жучка. Она играла с мячами, и они раскатились по листу бумаги. Жучка просит ребят помочь ей собрать мячи на места (накрыть крышками соответствующие места на карточке) используя слова: большой, маленький.

### ***Построим комнату для куклы. Встреча куклы***

Цель: Показать детям, что из кубиков и кирпичиков можно построить комнату для куклы; стул, стол, кровать, диван. Учить сооружать одновременно несколько предметов, отличающихся по конструкции и назначению. Привлекать интерес к постройке, возбуждать интерес к игре.

Оборудование: 14 кирпичиков, 2 кубика, пластина, кукла, резиновая кошка.

Ход игры

Ребята к нам в гости приехала кукла Оля. Она приехала издалека и хочет немного пожить у нас в группе. Чтоб ей было удобно, надо построить ей комнату и тогда кукла, подольше поживет у нас.

Сажая младших дошкольников на ковер полукругом. «Для того, чтобы построить кукле комнату, надо сначала построить Оле стул. Для этого мы возьмем большой куб и поставим его на стол. Это сидение стула. Теперь нам нужна спинка. Мы возьмем брусок и поставим его узкой стороной на ковер. У нас получился стул. Мы сейчас посадим куклу на него и будем дальше строить. Допустим кукла Оля захочет кушать, куда она поставит тарелку? Правильно, она сядет за стол. Мы возьмем широкую пластину — это поверхность стола. А четыре маленьких кубика будут ножками для стола. Теперь мы можем угостить Олю с дороги чаем. Алина, принеси, пожалуйста, с кухни для Оли чашку и блюдце. Мы же продолжаем строить кукле Оле комнату: она попьёт чай и захочет посмотреть телевизор. Сейчас мы построим ей диванчик: у дивана есть спинка, длинное, широкое сидение, подлокотники и маленькие ножки. Мы возьмем два широких бруска и поставим их на четыре кубика. Помните, постройка должна быть устойчивой, иначе Оля упадет и сломает ножку. Третий брусок - спинка дивана, а два маленьких бруска - подлокотники.

Теперь самое основное - кровать. Для неё нам понадобится четыре детали: два длинных бруска - само ложе, на него ляжет кукла Оля, а в изголовье и в ногах поставим два кирпичика. Нам осталось застелить кровать: Ира принеси, нам, пожалуйста, матрас, подушечку, одеяльце и застели кровать для куклы Оли. Молодец. Вот теперь комната для куклы Оли готова.

Дети обыгрывают различные ситуации. После того, как дети наигрались, они помогают убрать кубики и другой строительный материал обратно в шкаф.

### ***Игрушки спрятались***

Цель: научить детей опознавать предметы по описанию.

Оборудование: заранее спрятанные в игровом зале игрушки.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям поиграть. Он рассказывает историю: «Сегодня ночью наши игрушки решили поиграть в прятки. Они так увлеклись, что не заметили, как настало утро и поэтому не успели вернуться на свои места. Все они остались там, где спрятались. Надо помочь игрушкам вернуться на место. Но как же их найти? Игрушки оставили нам свои подсказки, они-то и помогут нам найти игрушки. Готовы к поискам? Тогда начнем. Вот записка от куклы Алины (педагог делает вид, что читает): “На квадратном стоит круглое, я – за ним”. Что же это может быть? Что же это за круглое на квадратном?» Педагог задает наводящие вопросы, оглядывается по сторонам, дети пытаются отгадать, ищут круглые и квадратные предметы в игровом зале, находят ответ – круглый аквариум на квадратном столике. «Ну, какие вы молодцы! Я сам (а) долго бы искал (а). Посадите Алину на ее место на тумбочке, и давайте продолжим. Вот письмо от мишки. Он на

верху бо́льшого прямоугольника...». Дети отгадывают – на шкафу, с помощью воспитателя достают мишку и усаживают на место. Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки не будут найдены. В зависимости от возраста игроков описания могут быть более или менее сложными.

Игры, направленные на развитие восприятия величины

### **Собери пирамидку**

Цель: развивать восприятие ребёнка.

Оборудование: две одинаковые пирамидки. Одна пирамидка предназначена для работы ребёнку, а вторая будет выступать в роли эталона.

Ход игры

Предложить ребёнку собрать последовательно сужающуюся кверху пирамидку по готовому эталону.

Организовать сложное конструирование по эталону, то есть собирание неправильной пирамиды, башни необычной конфигурации.

### **Что это за птица?**

Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

### **Магазин**

Цель: развивать воображение и речь.

Дети располагаются полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками.

Воспитатель. У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить правило: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам.

Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры.

Уважаемый продавец! Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети.

Продавец продает покупателю мяч.

Спасибо! Какой красивый мяч!

Воспитатель предлагает любому из детей совершить следующую покупку.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

В течение игры роль продавца могут выполнять несколько детей поочередно.

### **Ласковые слова**

Ход игры: Все дети стоят по большому кругу. Воспитатель начинает игру, произносит ласковое слово или фразу, например: «Хорошенький мой» или «Солнышко», дает мяч игроку. Игрок, которому отдали мяч, в свою очередь, произносит свое слово и передает мяч следующему участнику по кругу. Тот участник, который не сможет назвать слово, выбывает из игры. Игра продолжается 1—1,5 минуты.

### **Угадай по голосу**

Ход игры: Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель, не называя имени ребенка, показывает рукой на кого-либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал, то воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто его имя называет. Игра повторяется 2 - 3 раза.