**Цветные коробочки**

Для этой игры нам нужны несколько коробочек, например, из-под духов, фотопленки (в форме цилиндра), конфет «монпансье» (круглая плоская коробочка), спичек, зубочисток и т.п. Необходимое условие – коробки должны быть небольшими по величине, многократно и легко открываться, не ломаясь при этом. Количество коробок зависит от возраста и возможностей малышей – начинаем с 5-7 коробочек, по мере обучения можно увеличить их число до 8-10. Коробочки нужно обклеить бумагой или картоном (очень удобна самоклеящаяся бумага) определенного цвета. Коробки станут красивыми и разноцветными. Перед игрой мы их рассматриваем и точно называем цвет (красная, синяя, желтая …), величину и форму (большая, круглая, высокая…). Затем договариваемся, что (или кто) прячется в коробочках. У нас в них живет и играет в прятки Мышонок из киндер-сюрприза.

**Игра начинается:** дети честно закрывают глазки, а Мышонок прячется в одной из коробочек. Затем, когда Мышонок спрятан и глазки открыты, я называю признаки заветной коробки. Какие это признаки, зависит от поставленной задачи, от опыта детей. Можно назвать только цвет, если мы учим цвета, или форму, или величину, или два признака сразу: «в маленькой красной». Вариант потруднее – «в синей, но не в маленькой», «в круглой, но не плоской». Начиная знакомить малышей с определением места предметов в пространстве, называем расположение коробочки: «слева от большой», или «между синими коробками». Коробки можно сложить «башенкой» - в этом случае называем верхнее или нижнее положение, или, например, такой вариант: «выше красной, но ниже синей» и т.д. Условия игры можно усложнять, ориентируясь на опыт и возможности детей в группе.

Очень важно предоставить возможность детям самим спрятать предмет и определить признаки коробки, малыши должны научиться «озвучивать» задачу, что очень непросто маленьким партнерам.

Коробочки могут помочь и при обучении цифрам или буквам – наклеим их на коробочках, и будем называть еще один признак: «в красной коробке с цифрой три», например. При обучении порядковому счету: «четвертая коробочка слева», «вторая от окна»…

Малыши и Мышата с удовольствием играют в прятки!

**Цель игры:** научить называть цвета предметов, сравнивать их по величине, определять пространственное расположение и количество, решать логические задачи, учиться считать, знакомиться с порядковыми числительными.

Солнышко и дождик

**Описание игры и приемы ее проведения.**

Ведущий проводит на земле черту. «Это будет наш дом, — говорит он, — отсюда наши ножки побегут по дорожке, а куда они побегут, сейчас покажу». Взрослый отходит от детей на расстояние 20 — 25 шагов и проводит на земле параллельную черту: «Здесь остановятся дети».

Вернувшись к малышам, педагог помогает им построиться у первой (стартовой) линии и произносит слова, под которые они будут выполнять игровые действия. Затем предлагает повторить их вместе.

|  |  |
| --- | --- |
| Слова | Движения |
| Ножки, ножки,  Бежали по дорожке.  Бежали лесочком,  Прыгали по кочкам. | Бегут по направлению ко второй линии. |
| Прыг-скок, прыг-скок,  Прибегали на лужок, | Прыгают на двух ногах, приближаясь к воспитателю (всего четыре прыжка). |
| Потеряли сапожок. | С последним слоном останавливаются, приседают на корточки и поворачиваются то в одну, то в другую сторону, будто ищут сапожок. |

«Нашли сапожок!» — говорит ведущий, и все бегут обратно к исходной линии. Игра начинается сначала.

**Правила игры.**

1. Выполнять движения в соответствии с текстом.
2. После слов ведущего «Нашли сапожок!» вернуться на место, к исходной линии.

**Советы ведущему.**

Важным условием успешного проведения этой игры является доступность ее объяснения, наглядное знакомство с правилами. Именно для этого мы рекомендуем вначале проводить игру в облегченном варианте, когда взрослый становится вместе с детьми в общую линеечку и вместе с ними отправляется в «путешествие». Совмещая показ движений с выразительным чтением текста, вы придадите движениям детей образный, игровой смысл. Таким путем можно активизировать воображение ребят. Однако не следует чрезмерно увлекаться облегченным вариантом игры. Как только вы заметите, что дети уловили смысл игры, и движения их согласуются с текстом, переходите к основному варианту, при котором от ребят требуется относительная самостоятельность. Однако и при этом необходимо постоянно поддерживать эмоциональную связь с детьми. Ведь взрослый является для них центром притяжения — к нему они направляются и ради встречи с ним преодолевают воображаемые препятствия. Поэтому не забудьте вознаградить их ласковой, радушной встречей и помогите найти сапожок, прежде чем проводить обратно, на исходную линию.

Кроме того, необходимо помогать детям соблюдать игровые правила, особенно когда требуется выполнять согласованные движения в ограниченном пространстве, что для них непривычно. Перед повторением «путешествия» помогите ребятам построиться в линеечку перед стартовой линией, проследите, чтобы они стояли не слишком тесно, иначе возможны случаи столкновений и ссор.

Когда ребята хорошо освоятся с игрой, можно при повторении этой забавы вносить некоторые изменения и дополнения. Например, чтобы заинтересовать игрой пассивных детей, рекомендуем выбрать из них помощников, которые будут вместе с воспитателем говорить нужные слова, приучаясь тем самым к активной роли. Полезно менять концовку игры: с последними словами текста взрослый и его помощники подходят к отдельным детям, дотрагиваются до них рукой и говорят: «Вот твой сапожок, надень его и беги обратно». Надев понарошку сапожок, ребенок бежит обратно.

|  |
| --- |
|  |

Раздувайся пузырь

**Описание игры и приемы ее проведения**.

Ведущий предлагает всем детям сесть на стульчики, расположенные полукругом, и спрашивает одного из них: «Как тебя зовут? Скажи громко, чтобы все слышали!» Ребенок называет свое имя, а взрослый ласково повторяет его: «Машенька, пойдем играть!» Ведущий берет ребенка за руку, подходит вместе с ним к следующему малышу и спрашивает, как его зовут. Повторяя имя ребенка ласково, но так, чтобы его слышали все, он предлагает и ему присоединиться к ним и подать руку Машеньке. Теперь они уже втроем идут приглашать следующего ребенка принять участие в игре. Так по очереди за руки берутся все дети. Сначала лучше подходить к тем воспитанникам, которые выражают желание включиться в игру, а скованных, заторможенных детей целесообразнее приглашать последними. Если кто-нибудь все же отказывается играть, не стоит настаивать на этом. Постепенно, наблюдая за игрой, они заразятся ею и тоже захотят быть в коллективе.

Когда все дети будут приглашены, образовывается длинная цепочка. Взрослый берет за руку ребенка, стоящего последним, и замыкает круг. «Посмотрите, как нас много! Какой большой круг получился, как пузырь! — говорит взрослый. — А теперь давайте сделаем маленький кружок».

Вместе с ведущим дети становятся тесным кружком и начинают «раздувать пузырь»: наклонив головы вниз, малыши дуют в кулачки, составленные один под другим, как в дудочку. При этом они выпрямляются и набирают воздух, а затем снова наклоняются, выдувают воздух в свою трубку и произносят звук «ф-ф-ф-ф». Эти действия повторяются два-три раза. При каждом раздувании все делают шаг назад, будто пузырь немного увеличился. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двигаясь и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,

Раздувайся большой,

Оставайся такой,

Да не лопайся!!!

Получается большой растянутый круг. Ведущий входит в него, дотрагивается до каждой пары соединенных рук, затем неожиданно останавливается и говорит: «Лопнул пузырь!» Все хлопают в ладоши, произносят слово «Хлоп!» и сбегаются в кучку (к центру).

После этого игра начинается сначала, т. е. опять раздувается пузырь. А закончить игру можно так. Когда пузырь лопнет, взрослый говорит: «Полетели маленькие пузырики, полетели, полетели, полетели...» Дети разбегаются в разные стороны.

**Правила игры.**

1. Когда пузырь раздувается — двигаться назад и к концу текста взяться за руки.
2. На слово «Хлоп!» руки разнимаются, и все бегут к центру.
3. Давать руку любому, кто оказался рядом.

**Советы ведущему.**

При проведении этой игры очень важно следить за движениями детей, придерживаясь неторопливого и оптимального для них темпа. Следует помнить, что, произнося звук «ф-ф» при раздувании пузыря, дети овладевают правильной артикуляцией. Это хорошее упражнение для развития звукопроизношения.

Во время игры могут возникать конфликты между детьми: кто-то не хочет дать руку своему соседу, кто-то перебегает с одного места на другое и т. д. Особенно часто дети ссорятся из-за того, что каждому хочется стоять рядом с ведущим. Напомните детям третье правило, которое необходимо для дружной игры. Не следует задерживаться на этих конфликтах, лучше быстро и тактично разрешать такие споры.

|  |
| --- |
|  |

Карусели

**Описание игры и приемы ее проведения.**

Как и в игре ["Раздувайся, пузырь!"](http://psyparents.ru/index.php?view=articles&sc=78&cat=5&item=1271&full=yes), все начинается с приглашения. Обратившись к наиболее смелому и активному ребенку, взрослый предлагает ему вместе с ним пригласить детей поиграть в новую игру. Педагог берет малыша за руку, ставит впереди себя и вместе с ним начинает собирать в одну цепочку всех желающих поиграть. Выбранный ребенок вместе с ведущим подходит по очереди к каждому из детей, называет его по имени и спрашивает: «Сашенька, будет играть с нами? Тогда прицепляйся к нам!» Сашенька дает руку взрослому, и они втроем подходят к следующему ребенку. Так собираются в общую цепочку все участники игры. Цепочка замыкается и образует круг.

«Сейчас мы будем кататься на карусели, — говорит ведущий. — Повторяйте слова за мной и двигайтесь дружно по кругу, чтобы карусель не сломалась».

Держась за руки, дети вместе с ведущим движутся по кругу и произносят следующие слова:

|  |  |
| --- | --- |
| Слова | Движения |
| Еле-еле-еле-еле  Завертелись карусели. | Карусель медленно движется в правую сторону. |
| А потом, потом, потом  Все бегом, бегом, бегом! | Темп речи и движений постепенно ускоряются. |
| Побежали, побежали,  Побежали, побежали!  Тише, тише, не спешите, | На слова «побежали» карусель меняет направление движения. |
| Карусель ос-та-но-ви-те.  Раз-два, раз-два (пауза),  Вот и кончена игра. | Темп движений постепенно замедляется, и на слова «раз-два» все останавливаются и кланяются друг другу. |

Игра кончается тем, что дети хлопают друг с другом в ладоши и разбегаются. Потом они снова собираются в круг, и игра начинается сначала.

**Правила игры.**

1. Крепко держать друг друга за руки, чтобы во время движений круг не обрывался.
2. Поворачиваться лицом в сторону движения «карусели».
3. Подчиняться общему темпу движений и дружно, хором произносить слова.

**Советы ведущему.**

Предварительно нужно хорошо выучить текст и научиться произносить его в соответствии с движениями. Это важно, так как ведущий дает детям образец движений и поведения в коллективной игре.

Успех этой живой, веселой игры зависит от того, умеют ли дети крепко держаться за руки и поворачиваться по ходу движения «карусели» (т. е. соблюдать первое и второе правила). Если в группе есть вялые, малоактивные дети, поставьте их поближе к себе или между активными сверстниками, поручив им заботу о слабых («Следите, чтобы Миша не упал с карусели»).

Эту игру полезно проводить в разновозрастной группе, где старшие могут опекать младших, а малыши — держаться за старших и гордиться своим участием в общей игре. Такие межвозрастные контакты способствуют развитию гуманных отношений между детьми.

Если дети еще не умеют ходить по кругу, особое внимание нужно уделить выполнению первых двух правил. Используйте игровой образ карусели, которая может сломаться. Бывает, что правила нарушают только некоторые участники игры. В этом случае учить их следует индивидуально, чтобы не нарушать ход игры.

Перед началом игры обязательно проверьте, крепко ли держатся дети за руки.

Чтобы воспитанники не ссорились из-за места в кругу, нужно предоставить каждому возможность выбрать его, при условии что в дальнейшем это место не будет меняться.

Магазин игрушек

**Описание игры и приемы ее проведения.**

Взрослый предлагает детям поиграть в магазин игрушек: одни будут игрушками, которые продаются в магазине, другие — покупателями. «А я буду продавцом, — говорит он. — Кто хочет быть игрушкой? Только сначала подумайте, какую игрушку вы хотите изображать». Дети-игрушки подходят к ведущему.

«А кто любит покупать игрушки? Кто хочет быть покупателем? — продолжает он. — Покупатели будут по очереди приходить в магазин и спрашивать, какие сегодня продаются игрушки».

Дети-покупатели отходят в противоположную часть комнаты (или площадки) и дожидаются открытия магазина.

Дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полке в магазине. Продавец (взрослый) подходит к каждому ребенку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются о том, как ее изобразить. Например, если это зайчик, можно попрыгать, волчок — покружиться, кукла — поплясать, лягушка — поквакать и попрыгать и т. д. Когда все будет готово, взрослый объявляет: «Магазин открыт!»

Покупатели приходят по очереди, здороваются и просят показать игрушки. Продавец «берет с полки» какую-нибудь игрушку и «заводит» ее (выводит ребенка, двигая рукой за его спиной, будто заводит ключом). Игрушка оживает. Покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Если он догадается, то забирает игрушку с собой (отводит на свободное место). Затем приходит следующий покупатель, и игра продолжается. Когда все игрушки будут распроданы, дети меняются ролями и все начинается сначала. Если игрушек получилось слишком много (больше, чем покупателей), можно предложить детям изображать вдвоем или втроем одну и ту же игрушку.

**Правила игры.**

1. Каждый участник игры должен сам придумать, какую игрушку он будет изображать.
2. Покупателю нужно назвать игрушку, которую ему показывают. Кто не отгадает, уходит без покупки.

**Советы ведущему**

Старайтесь пробудить у ребят интерес к придумыванию различных привлекательных игрушек и способов их изображения. Всегда поддерживайте детскую инициативу, поощряйте выдумщиков. Если кто-то из детей не может ничего придумать нового, нужно напомнить ему, какие игрушки были в предыдущей игре ([«Подарки»](http://www.psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1275&cat=5&sc=78&full=yes)). Но все же интереснее играть, если все игрушки разные.

Не все дети могут с помощью движений выразительно изобразить игрушку. В таких случаях посоветуйте ребенку дополнить образ звукоподражанием.

Не менее важно поощрять сообразительность и догадливость покупателей, которые также должны иметь воображение, чтобы правильно назвать игрушку. Если ребенок затрудняется с ответом, можно воспользоваться помощью других детей (покупателей).

Не обязательно дожидаться, пока будут распроданы все игрушки, менять роли можно и чаще, вовлекая в игру уже отыгравших детей.

В дальнейшем полезно внести некоторые усложнения в игру. Одну и ту же игрушку могут изображать двое, трое детей. При этом изменяется и роль покупателя: он должен не только отгадать игрушку, но и выбрать лучшую или, когда игрушка движется (машина, птичка, самолет и пр.), догнать ее.

|  |
| --- |
|  |

Лохматый пес

Цель этой игры - воспитание у детей выдержки, способности преодолевать свою робость и соблюдать некоторые элементарные правила. Игровая ситуация носит сюжетный характер: в ней создается образ персонажа, которого нужно опасаться. Задача ребенка состоит в том, что он должен идти навстречу этой опасности и не убегать от нее до определенного сигнала. Таким образом, игра учит детей управлять своим поведением.

**Полный текст**

**Ход игры.**

На земле чертится кружок. Это дом для лохматого пса. На расстоянии 2-3 шагов от него проводится черта, до которой обязательно должны дойти дети. От этой черты на расстоянии 15-20 шагов рисуется вторая черта, где дети будут спасаться от лохматого пса. Одному из детей поручается роль лохматого пса - он идет в свой дом и ждет, пока дети придут к нему. Ведущий подводит детей к черте их дома и выстраивает в шеренгу. Сначала ведущий сам ведет шеренгу детей, задавая направление и темп движения, и произносит следующие слова, которые вместе с ним повторяют все дети:

            Вот сидит лохматый пес,   
            В лапы свой уткнувши нос.   
            Тихо, смирно он сидит,   
            То ли дремлет, то ли спит.   
            Подойдем к нему, разбудим   
            И посмотрим, что-то будет!?...

Под этот текст все дети, взявшись за руки, подкрадываются к черте рядом с домом пса. На последние две строчки они протягивают руки и дотрагиваются до него. Пес в это время не должен шевелиться: сидя с закрытыми глазами, он позволяет погладить себя. Вдруг, неожиданно для детей, пес открывает глаза и лает, а малыши убегают в свой дом (за черту). Пес бегает за детьми, лает на них, а когда все убегут за черту, возвращается в свой дом. Каждый ребенок, выбранный на эту роль, выполняет ее не более двух раз, после чего выбирается новый пес.   
  
Несмотря на развлекательный и характер этой игры, она содержит определенные правила:

1. не дотрагиваться до пса до тех пор, пока не кончится текст;
2. пес не шевелится и не открывает глаза до тех пор, пока его не тронут;
3. бежать в свой дом и спасаться можно только после того, как пес залает.

Выполнение этих правил приучает детей к выдержке и организованному поведению в коллективе.

|  |
| --- |
|  |

Воробушки и автомобиль

Основная цель этой игры - учить детей управлять своим поведением. Задача ребенка состоит в том, чтобы вовремя выполнять порученные игровые действия, которые определяются ролью. Игровая ситуация предусматривает чередование двух групп игровых действий - активные движения и их торможение (ожидание), что требует от детей определенных усилий. Сдерживание своей двигательной активности особенно трудно для малышей. Вместе с тем в этой игре оно становится доступным и понятным, поскольку обусловлено сюжетом игры.

**Полный текст**

 Перед началом игры желательно обратить внимание детей на то, как летают воробушки, как они прыгают и чирикают, и как разлетаются в разные стороны, когда проезжают машины или приближаются люди.   
  
Напомнив детям их наблюдения, ведущий предлагает поиграть в воробушков и автомобили. Он очерчивает на земле площадь, где могут летать и прыгать воробушки (пространство должно быть достаточно большим). По краям площадки он рисует домики для воробушков (кружочки, квадраты, и пр.). Сюда они полетят, когда поедет автомобиль. Ведущий объясняет, что в своем домике воробьи не боятся машин, а как только автомобиль проедет, можно опять прыгать и летать.   
  
Сначала роль автомобиля берет на себя ведущий, показывая как он едет и гудит. Проделав соответствующие движения, он говорит: "Летите, воробушки!" Дети выбегают на середину площадки, изображая, как летают и прыгают воробушки. Вдруг раздается гудок, и автомобиль снова проезжает по площадке, а воробьи убегают в свои домики, где спасаются от машины. Ведущий раза два "проезжает" из конца в конец по площадке, возвращается на свою стоянку и дает сигнал: "Летите, воробушки!". Так повторяется несколько раз. Затем выбирается несколько детей, которые изображают автомобили. Теперь ведущий подает только словесный сигнал, когда должны действовать автомобили, а когда воробушки (например, гудок может быть сигналом для автомобилей, а чириканье - для воробушков). При повторении игры дети могут меняться ролями.   
  
Эта простая по организации и увлекательная для малышей игра содержит очень трудный для них момент - торможение своей импульсивной двигательной активности, а также развивает способность действовать строго по сигналу. Причем, сложность возникает еще и в том, что  дети не держатся за руки, а действуют хотя и вместе, но самостоятельно. А это уже требует элементарного умения управлять своими движениями и контролировать себя.

Смелые мышки

Цель этой игры - воспитание у детей выдержки, формирование самоконтроля (в четкости выполнения правил), способности преодолеть свою робость. Игра требует от ребенка большой выдержки (сигналу к действиям предшествует длительная пауза), перед детьми достаточно зримо стоит опасность "быть пойманным", усложняются пространственные условия движений детей. Все это учит ребенка управлять своим поведением и способствует формированию произвольного поведения.   
  
Эта игра связана с выполнением ролевых действий с воображаемой ситуацией. Активные действия выполняются небольшими группами (5-6 человек) по очереди. Остальные дети в это время выполняют роль жюри. Наблюдая и оценивая правильность действий других детей, они легко замечают их ошибки, и неточности. Это имеет важное значение для лучшего усвоения и осознания правил игры, более четкого и сознательного их выполнения. Таким образом, игра не только учит выдержке, но и создает важные предпосылки дня формирования самоконтроля.

**Полный текст**

Игра начинается с организации игрового пространства, в которой активно участвуют сами дети: они ставят стульчики для всех участников. Впереди перпендикулярно к линии стульчиков проводятся две черты на расстоянии примерно 20 шагов; напротив стульчиков рисуется дом для ловушки ("кота"). После этого все дети садятся на приготовленные стульчики. Ведущий выбирает из них 5-6 человек на роль мышек, а одного - на роль кота. Мышки становятся у черты, а кот занимает свое место в доме. С началом стихотворного текста, который произносит воспитательница вместе со всеми детьми, мышки делают несколько шагов по направлению ко второй черте. Произносится следующий хорошо известный текст С.Я. Маршака:

            Вышли мыши как-то раз   
            Посмотреть, который час.   
            Раз-два-три-четыре –   
            Мыши дернули за гири... (Остановившись примерно в середине пространства между двумя чертами, мыши делают движение руками, будто дергают за гири, а дети на стульчиках хлопают в ладоши).   
            Вдруг раздался страшный звон! (... продолжительная пауза...)   
            Убежали мыши вон!

С последними словами, которые произносятся резко и неожиданно, мыши убегают, а кот их ловит. Спасаться от кота мыши могут за любой чертой, двигаясь либо назад, либо вперед (по своему выбору). Ловить их кот может только в пространстве между двумя чертами. Пойманными считаются только те мышки, до которых кот дотронулся (хватать и тащить детей нельзя).   
  
Сразу же производится оценка действий мышей и кота: это один из главных моментов игры. Дети на стульчиках, выполняющие роль жюри, вместе с ведущим отмечают, какие мышки были смелые, кого кот поймал, хороший ли был кот, не нарушил ли кто-нибудь правила игры. Ведущий, задавая наводящие вопросы, должен помочь детям заметить все нарушения правил и поощрить тех детей, которые вовремя начали бежать и четко выполняли все правила. После этого выбираются новые мышки и кот и игра повторяется сначала.   
  
В первый раз эту игру лучше проводить в помещении, где меньше отвлекающих воздействий и легче сосредоточиться. В дальнейшем, когда дети усвоят правила игры, ее можно проводить на улице.

|  |
| --- |
|  |

Лиса и гуси

Эта игра способствует воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе. Но главная цель ее — вызвать желание помогать другому. Задача ребенка состоит в том, чтобы не только самому избежать опасности, но и выручить того, кто попался ловящему (лисе). Таким образом, игра имеет важное значение для нравственного воспитания детей, так как вселяет в них убеждение, что никто не должен остаться в беде, что нельзя смеяться над чьей-либо неловкостью, потому что это может случиться с каждым.   
  
Игра носит сюжетно-ролевой характер, это помогает успешному решению игровой задачи.

**Полный текст**

**Описание игры и приемы ее проведения.**   
  
Выбирается ребенок на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей, хозяином которых является взрослый.   
  
Взрослый проводит на земле две черты на расстоянии 25—30 шагов. За одной из них — дом хозяина и гусей, а за другой — луг, где пасутся гуси. Кружком обозначается нора лисы. Игра начинается.

Хозяин провожает гусей на луг. Некоторое время птицы свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга), и между ними происходит следующий диалог:

*Хозяин.* Гуси-гуси!   
*Гуси.* Га-га-га.   
*Хозяин*. Есть хотите?   
*Гуси.* Да-да-да!   
*Хозяин.* Ну, летите!

Последняя фраза является сигналом: гуси бегут к хозяину, а лиса их ловит.

Когда лиса осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), она отводит их в свою нору. Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят. Все участники игры вместе со взрослым подходят к лисьей норе.

*Все*. Лиса-лиса, отдай наших гусят!   
*Лиса.* Не отдам!   
*Все*. Тогда мы сами их отнимем у тебя!

Ведущий предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко схватить друг друга за талию. «Цепляйтесь за меня!» — говорит хозяин. Он подходит к лисе, берет ее за руки и говорит, обращаясь к гусям: «Держитесь крепко. Тянем — потянем. Ух!» Все участники игры, упираясь ногами и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова воспитателя «по-тя-нем!» (два-три раза).   
  
Как только лиса под нажимом этой цепочки сделает первый шаг вперед, пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой.   
  
Затем выбирается новая лиса, и игра начинается сначала.

**Правила игры.**

1. Гусям бежать домой, а лисе ловить их разрешается только после слов хозяина «Ну, летите».
2. Лиса не должна хватать гусей, достаточно лишь осалить бегущего ребенка. Пойманный гусь остается на месте, а лиса отводит его в свою нору.
3. На выручку пойманных гусей отправляются все участники игры.
4. Как только выручающие перетягивают лису (она делает шаг вперед), пойманные гуси считаются свободными и возвращаются к хозяину.

**Советы ведущему.**

Ваше поведение в этой игре будет служить примером для детей. Постарайтесь провести игру динамично, весело, вызовите у детей стремление выручить попавших в беду гусят, раскройте им нравственный смысл совершаемых поступков.   
  
Когда дети выстроятся в цепочку, чтобы вытянуть лису, нужно показать им, как сохранить равновесие во время перетягивания (расставить широко ноги, одну ногу выставить немного вперед, руки положить партнеру, стоящему впереди, на талию).   
  
Если первый ребенок будет крепко держаться за взрослого, цепочка не развалится. Для того чтобы усилия всех детей были одновременными, ведущий произносит сигнальное слово: «По-тя-нем!»   
  
В конце игры, когда лиса будет побеждена, нужно подвести итог. Объясните малышам, что они выручили своих друзей, потому что действовали дружно, все вместе.

|  |
| --- |
|  |

Кто разбудил Мишку?

Эта игра учит детей прислушиваться к окружающим звукам, целенаправленно воспринимать и различать их. На первых порах лучше всего с этой целью использовать голоса знакомых людей. От детей требуется узнавать друг друга по голосам. Ежедневно дети слышат свои и чужие голоса, но при этом они не обращают внимания на их звуковые особенности. В данной игре дошкольники учатся не только различать голоса друг друга, но и управлять своими голосами. Все это имеет большое значение для их эстетического развития, ведь слух является основой восприятия не только речи, но и музыки. Известно, что, если ребенок не умеет слушать, он не сможет воспринять и воспроизвести даже самую простую мелодию.

Игра эта проста по своему содержанию и близка интересам детей и их опыту — игровому, познавательному и житейскому. Центральное место в ней занимает игрушечный мишка, который воспринимается ребятами как живой. Звуковая задача адресуется этому персонажу и решается ребенком как бы от его лица. Эта игровая ситуация подсказывает ребенку игровые действия и связанное с ними решение слуховой задачи. Она создается образной речью взрослого и колыбельной песенкой.

Игра сближает детей, учит их прислушиваться друг к другу, понимать друг друга, быть внимательнее к сверстникам. Кроме того, она приучает детей к сдержанности, к организованному поведению в коллективе. Ведь согласно правилам нельзя ни подглядывать, ни подсказывать, нужно соблюдать тишину и пр. И что особенно важно, обучение в игре происходит незаметно для малыша, без принуждения и назиданий, которые часто не доходят до трехлетнего ребенка и потому малоэффективны.

**Полный текст**

**Игровой материал.**

В качестве материала используется мягкая образная игрушка (желательно мишка) средних размеров, нарядно одетая (с бантиком, с пояском, с передником и пр.). Мишка может быть заменен зайчиком, куклой, котенком и др.

**Описание игры и приемы ее проведения.**

Вместе с воспитателем дети садятся на стульчики, расположенные полукругом. Один стул поставлен напротив сидящих детей, он остается свободным. Неожиданно для ребят взрослый приносит игрушечного мишку и предлагает познакомиться с ним. Педагог обращает внимание детей на мишкин наряд и сообщает, что Мишутка хочет поиграть с ними. Ведущий предлагает поиграть в такую игру: кто-то будет укладывать мишку спать, а кто-то его разбудит словами: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!»

«Давайте все вместе скажем эти слова», — предлагает взрослый. Дети хором повторяют слова. Взрослый, убедившись в том, что ребята запомнили текст, предупреждает, что будить мишку будет только тот, кого он назовет.

Ведущий подзывает к себе одного ребенка, передает ему мишку, предлагает сесть спиной к остальным детям на свободный стул и просит не поворачиваться, пока его не позовут. Взрослый объясняет, что убаюкивать мишку будет этот ребенок, а будить другой. «Мишка сам должен догадаться, кто его разбудил, подсказывать ему нельзя», — продолжает он.

Ведущий начинает рассказывать: «Настала ночь. Набегался, нагулялся наш Мишутка, устал. Давайте уложим его спать и споем ему колыбельную песенку: «Баю-баюшки-баю, Мише песенку спою. Баю-баюшки-бай-бай. поскорее засыпай». Взрослый вместе с детьми поет колыбельную песенку, а ребенок, сидящий к ним спиной, убаюкивает Мишутку. Ведущий продолжает: «Спит Мишутка, крепко спит и снится ему что-то вкусное-вкусное... Вот настало утро. Все уже давно встали, умылись, оделись. А наш Мишутка спит да спит. Надо его разбудить». Он указывает рукой на одного из ребят и, не называя его по имени, предлагает ему четко и достаточно громко произнести знакомые слова: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!» Взрослый просит детей соблюдать полную тишину («а то Мишутка не услышит и не узнает, кто его разбудил»), не подсказывать Мишутке. Чтобы облегчить детям выполнение этого правила, можно предложить им тыльной стороной ладони прикрыть рот («чтобы слова не выскочили»).

«Проснулся Мишутка? — спрашивают взрослый и дети.— А знаешь, Мишутка, кто тебя разбудил? Иди к нам и найди его».

Ребенок с мишкой подходит к детям, находит среди них того, кто произнес слова, и кладет мишкины лапы ему на плечи или усаживает мишку ему на колени. Все аплодируют мишке, а он кланяется. После этого участники игры вместе с воспитателем просят мишку сделать что-нибудь забавное. Например, топнуть ножкой или покружиться, попрыгать, а ребенок, получивший мишку, «помогает» ему (действует игрушкой).

Выбирается новый ребенок, который будет убаюкивать Мишутку, и игра начинается снова.

**Правила игры.**

1. Укладывает и будит мишку только тот, на кого укажет воспитатель.
2. Когда мишка спит, и когда его будят, соблюдать полную тишину.
3. Не подсказывать Мишутке (т. е. ребенку, который его держит), кто будил.
4. На активные роли выбираются только те, кто выполняет все правила игры и соблюдает тишину.

**Советы ведущему.**

Игру следует проводить живо, так, чтобы дети воспринимали мишку как равноправного ее участника. Достичь этого можно с помощью образного рассказа, который сопровождает все игровые действия детей. Не превращайте игру в простое упражнение на различение голосов. Только образная, эмоциональная игровая ситуация будет способствовать как развитию слуха, так и переходу к сюжетной, творческой игре.

Игру желательно проводить неоднократно. Перед ее повторением напомните детям содержание и уточните правила. В дальнейшем содержание игры можно варьировать. Например, вместо того чтобы укладывать спать и будить мишку, можно учить его выполнять какие-либо действия: прыгать, плясать, кувыркаться и т. п. Но при этом организация игры сохраняется: мишка (т. е. ребенок, который его держит) должен назвать того, кто предложил ему выполнить те или иные игровые действия.

В игре содержатся две активные роли — тот, кто отгадывает загадку, и тот, кто ее загадывает. Первая связана с отгадыванием слуховой загадки, а вторая с управлением своим голосом (говорить нужно четко, достаточно громко, но не кричать).

Выполнение этой роли способствует формированию привычки разговаривать спокойным голосом. Это очень важно для воспитания культуры общения и для преодоления постоянного шума в группе из-за привычки детей перекрикивать друг друга.

На активные роли привлекайте всех детей, не забывайте о робких, замкнутых, эмоционально скованных детях. Чередуя участие в игре разных по характеру детей, следите за тем, чтобы каждый ребенок выполнил обе роли.

|  |
| --- |
|  |

Разноцветные колечки

В этой игре малыши учатся устанавливать прочную связь между цветовыми тонами и их названиями. Игра построена таким образом, что называние цвета становится актуальным для ребенка, поскольку так можно вернуть себе утраченные, но привлекательные предметы (детали пирамидки). Кроме того, в игре дети знакомятся с устройством пирамидки.

Игра способствует развитию целенаправленного внимания, ведь, чтобы вернуть свой предмет, нужно своевременно назвать его цвет.

**Полный текст**

**Игровой материал.**

Материалом для игры служат игрушки типа пирамидок, но с одинаковыми по цвету и по величине толстыми колечками, которые свободно надеваются на палочку. Нужны по две пирамидки каждого из основных цветов.

Для игры требуется также большая коробка с невысокими бортами, заменяющая тележку для перевозки колпачков и колечек от пирамидок (можно использовать крышку от настольной игры).

**Описание игры и приемы ее проведения.**

В игре участвуют шесть-восемь детей. Каждый выбирает себе пирамидку и называет ее цвет. Одна пирамидка остается у взрослого. Все участники игры и педагог садятся за один общий стол. Взрослый снимает со своей пирамидки колпачок и объясняет ее устройство: «Это колпачок, а это — колечки, это палочка, а это — подставка у пирамидки. Она такого же цвета, как все колечки и колпачок (кладет свой колпачок в тележку). Мой зеленый колпачок поедет за твоим колпачком (называет имя ребенка, сидящего рядом, и передвигает к нему тележку). Какого цвета твой колпачок?» Ребенок называет цвет своей пирамидки, снимает колпачок и кладет его в тележку. Затем передвигает ее своему соседу и спрашивает: «Какого цвета твой колпачок?» Ребенок называет цвет своей пирамидки и передвигает тележку дальше.

Тележка со всеми колпачками возвращается к ведущему. Он снимает со своей пирамидки все колечки и кладет их в тележку. Теперь тележка едет к детям за колечками. В нее собираются все детали пирамидок. Если кто-либо затрудняется в назывании цвета, на помощь к нему приходят сверстники и взрослый.

Постепенно, упражняясь в различении и назывании цветов, дети собирают в тележку все колпачки и колечки. Тележка убирается со стола на колени к ведущему. Теперь у ребят остались только палочки и прикрепленные к ним цветные кружочки-подставки. «Уехали все колпачки и колечки. Остались только палочки да подставочки, — говорит ведущий. — Надоело палочкам без своих колечек стоять. Давайте позовем их». «Колечки, домой!» — дружно говорят ребята и повторяют слова два-три раза. «Сейчас приедут!» — говорит ведущий и предупреждает детей, что колечки будут возвращаться не все сразу, а по очереди. Нужно внимательно слушать, какой цвет будет назван, чтобы вовремя сказать, чье это колечко (т. е. у кого осталась такого же цвета подставка с палочкой), иначе колечко может и не вернуться на свое место. Продолжая держать тележку на коленях, ведущий перемешивает все колечки и колпачки и начинает называть каждую деталь, как в игре в лото, например: «Кому нужно желтое колечко?» При этом само колечко не показывает,  только называет его цвет. Кто-то из детей обязательно скажет: «Мне нужно!» Так постепенно все детали игрушки возвращаются ребятам. Теперь можно предложить малышам поменяться пирамидками и начать игру сначала.

**Правила игры.**

1. Тот, к кому подъехала тележка, должен снять названную деталь и назвать ее цвет, затем положить в тележку, подвинуть ее своему соседу и спросить у него цвет его колечка (или колпачка).
2. Внимательно слушать воспитателя, называющего цвета, чтобы не пропустить свое колечко или колпачок.
3. Играть дружно, не ссориться. В конце игры поменяться пирамидками.

**Советы ведущему.**

Если у вас нет пирамидок с колечками одинаковой величины, можно заменить их самодельными игрушками, изготовленными из плотного, многослойного картона. Колечки, вырезанные из картона, склеивают цветной бумагой и прикрепляют на палочку. Это дает возможность разнообразить цвета самодельных пирамидок и знакомить детей с дополнительными цветами спектра.

Старайтесь почаще проводить эту игру с теми детьми, которые медленнее других осваивают новый материал и нуждаются в дополнительном внимании. В дальнейшем, когда воспитанники освоят правила игры, они могут играть самостоятельно (под вашим наблюдением).

|  |
| --- |
|  |

Зайчик и мишка

Цель данной игры заключается в том, чтобы приучать детей различать и правильно обозначать наречиями и предлогами пространственные отношения между предметами. Играя, малыши приобретают новые знания и представления и тут же применяют их в действиях. Это имеет важное значение как для обогащения словаря, так и для развития пространственного воображения и мышления.

Обучающая задача заключается в том, что ребенок должен обозначить словом разные варианты пространственных отношений, которые наглядно воспроизводятся с помощью действий с игрушками. Игра носит характер забавного зрелища (спектакля игрушек). Взрослый, используя игрушки, демонстрирует разные варианты пространственного расположения двух персонажей (зайчика и мишки). То они становятся друг напротив друга, то расходятся, то сходятся, то перегоняют друг друга и пр. С помощью взрослого дети узнают значение следующих наречий и предлогов: напротив, рядом, наверху, внизу, впереди, позади, далеко, близко.

Вопросы взрослого побуждают детей осмыслить эти положения и попытаться передать их словом. Малыши активно и с удовольствием усваивают каждое новое слово, которое произносит взрослый. Отвечая на его вопрос, они используют на практике приобретенное представление и новое слово. Таким образом, процесс усвоения новых слов опирается на активный интерес детей к содержанию спектакля. Эмоциональная включенность детей в забавное зрелище является важным условием приобретения новых знаний.   
  
Игра имеет коллективный характер. Все ее участники дружно отвечают на вопросы взрослого, сообща решают познавательную задачу, учатся у ведущего и друг у друга. Даже те дети, которые еще не могут самостоятельно решить поставленную задачу, подражая другим, делают маленький шаг на пути к усвоению пространственных отношений и новых слов. При повторении игры их самостоятельность повышается. Игра сближает детей как партнеров, дает им новый социальный опыт.

**Полный текст**

**Игровой материал.**

Две образные игрушки (желательно зайчик и мишка), примерно одинаковых размеров и привлекательные для детей; небольшой стол, покрытый тканью, и открытая ширма. При повторении игры могут вноситься дополнительные предметы декорации (куст, дерево, забор и пр.).

**Описание игры и приемы ее проведения.**

Игра начинается с короткого рассказа ведущего: «Жили-были два неразлучных друга — зайка-незнайка и мишка-шалунишка. Они любили вместе играть и баловаться. Хотите с ними познакомиться? Давайте позовем их все вместе: «Зайка! Мишка! Идите к нам!» Дети вместе с ведущим зовут друзей, которые тут же появляются с противоположных сторон стола (в руках ведущего) и одновременно приближаются друг к другу — зайка прыжками, мишка вразвалочку. Они останавливаются на небольшом расстоянии друг от друга, кланяются и здороваются. «Здравствуй, мишка».— «Здравствуй, зайка», — разными голосами произносит ведущийь. «Вот они и встретились, — говорит он детям. — Посмотрите внимательно и скажите, как они стоят — напротив друг друга или рядом?» Дети хором отвечают, выбирая нужное слово. «Правильно, они стоят напротив и смотрят друг на друга,— говорит взрослый и продолжает голосом мишки. — Зайка, иди ко мне поближе, давай посидим вместе». Зайка приближается, игрушки поворачиваются лицом к детям, садятся, мишка обнимает зайчика. «Теперь как они сидят? Подумайте и скажите — напротив или рядом? — спрашивает ведущий. — Правильно, конечно, рядом, очень близко друг к другу». Вдруг зайчик вскакивает и прыжками убегает от мишки. «Догоняй меня!» — говорит зайчик. Мишка неуклюже старается его догнать, но никак не может, он говорит: «Ой, устал, отдохнем немножко!» Игрушки останавливаются, а взрослый опять задает вопрос детям: «Только что они были близко, а теперь как — близко или далеко?» Дети отвечают, а воспитатель подтверждает правильность их ответа. «А кто из них впереди и кто позади? Подумайте и скажите». Дети отвечают, а воспитатель оценивает их ответ.

Неожиданно зайчик подбегает к мишке, прыгает ему на спину и садится верхом. Мишка становится на четвереньки и возит зайчика по сцене. Во время остановки воспитатель задает детям вопросы: кто из персонажей находится внизу, а кто наверху?

После этого начинаются веселые проказы игрушек, которыми заканчивается спектакль: мишка и зайка догоняют друг друга, зайка прячется за спиной мишки и поглядывает на ребят, мишка поднимает зайчика, они прыгают, кувыркаются, прощаются с детьми и убегают со сцены. Так заканчивается этот веселый спектакль.

**Правила игры.**

1. Внимательно смотреть на сцену и слушать.
2. Во время спектакля не мешать артистам.
3. Отвечать на вопросы ведущего.

**Советы ведущего.**

Игра требует специальной подготовки. Нужно тщательно отрепетировать все игровые действия, научиться управлять игрушками (освоить технику спектакля), говорить голосом мишки и зайки, приготовить необходимый материал.

Этот забавный спектакль обязательно повторите в ближайшее время. При этом дополните обстановку декорациями: поставьте нарисованные и вырезанные из картона елочки, сделайте огород, где растет морковка, поставьте бочонок с медом. Все это поможет разнообразить действия персонажей и соответственно их пространственные отношения.

Эта игра от начала до конца должна быть совместной. Самое важное — не требуйте от детей индивидуальных ответов, задавайте вопросы сразу всем участникам игры. Всегда можно уловить, кто из детей отвечает активно и самостоятельно, а кто запаздывает или вовсе молчит. С такими детьми поиграйте отдельно.

Перед тем как повторять спектакль, специально напомните детям правила игры, подчеркните, что их нарушение может сорвать спектакль — игрушки-артисты убегут и не будут ничего показывать. Соблюдение правил игры является не менее важной стороной воспитательных воздействий, чем познавательное содержание самой игры. Правила дисциплинируют, учат сосредоточенности внимания и целенаправленному восприятию, обдумыванию получаемых впечатлений. Кроме того, в них содержится важный нравственно-волевой компонент: дети приучаются считаться не только со своими желаниями, но и с желаниями сверстников. Ведь неуместная активность может огорчить других детей и ведущего, испортить весь спектакль. Сознательное соблюдение правил поведения во время спектакля воспитывает чувство своей принадлежности к коллективу, т. е. элементы группового сознания. А это очень важно для формирования нравственных качеств личности.

|  |
| --- |
|  |

Кто здесь прячется?

В этой игре дети учатся пользоваться очень простым приемом смыслового запоминания и припоминания, который заключается в установлении смысловых связей между объектами, изображенными на картинках. Эти связи активно устанавливаются благодаря доступным детям умственным усилиям, которыми руководит взрослый.

Опираясь на свой опыт (игровой, познавательный, жизненный), дети приучаются воспринимать и запоминать предметы не изолированно, а в их жизненно-практических отношениях друг с другом. Смысловые связи устанавливаются по знакомому детям предметному содержанию картинок. Целенаправленное и обдуманное пространственное расположение картинок (предметов) по отношению друг к другу может также служить опорой для таких связей, а следовательно, и для запоминания и припоминания объектов.

Согласно игровому замыслу, картинки вначале раскладываются в определенном порядке, потом прячутся и снова находятся. Знакомая детям ситуация игры в прятки (поиски) побуждает их к успешному решению обучающей задачи — вовремя припомнить, что находится в определенном месте (там, где постучала палочка). Подобная ситуация делает для ребенка очень значимыми запоминание и припоминание картинок, а взрослый помогает ему в этом.   
  
Воспитательное значение игры заключается в том, что дети приучаются действовать в согласии друг с другом, соблюдая очередность.

**Полный текст**

**Игровой материал.**

Предметные картинки, изображающие игрушки, животных, одежду, фрукты, а также людей. Нужные наборы картинок можно подобрать из уже изданных пособий: «Лото на четырех языках», «Картинки малышам» и пр. Каждый набор картинок должен включать несколько конкретных, однородных предметов и их хозяина (человека). Например: кукла, коляска, мячик и девочка (хозяйка игрушек); кастрюля, сковородка, половник, плита и женщина (хозяйка).

Можно использовать также предметы, которые служат вместилищем для того, что изображено на картинках. Например: яблоко, апельсин, груша, виноград и ваза для фруктов.

Аналогичных наборов картинок должно быть не менее пяти (по числу участников игры). В каждом наборе — не менее шести предметов. Желательно иметь небольшой запас картинок в каждом наборе.

Для игры нужна также тонкая палочка величиной с карандаш и коробка с отделениями для разных наборов картинок.

**Описание игры и приемы ее проведения.**

Игра проводится за столом с небольшой группой детей (четыре-пять человек). При большем количестве участников решение предлагаемой задачи может оказаться слишком сложным для малышей из-за обилия материала и слишком долгого ожидания своих действий.

Ведущий напоминает детям, как они раньше играли в ["Прятки с игрушками"](http://psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1302&cat=5&sc=78&full=yes), и предлагает поиграть в похожую игру, но не с игрушками, а с картинками.

«Помните, как мы играли с игрушками, — говорит он, — одни дети прятали игрушки, а другие их искали. Сегодня мы все будем и прятать картинки, и искать их друг у друга». Ведущий вынимает из коробки набор из четырех картинок (например, кукла, мишка, коляска, девочка), раскладывает их в один ряд и говорит: «Здесь у нас девочка — Лена, а здесь —кукла Маша, мишка и коляска, чтобы катать их. Картинки сейчас начнут прятаться. А пока они видны, постараемся хорошо запомнить, где лежит каждая картинка. Девочка посередине, с одной стороны — кукла, с другой — мишка, а рядом с куклой — коляска. Когда картинки спрячутся (перевернутся изображением вниз), тот, кто получит палочку, постучит возле какой-нибудь картинки и спросит: «Тук-тук, кто здесь спрятался?» А мы вспомним, какая картинка здесь лежит, и назовем ее».

Ведущий передает палочку одному из детей и переворачивает картинки изображением вниз. Когда ребенок постучит палочкой и произнесет нужные слова, дети говорят, что изображено на этой картинке или отвечают как бы за нее (например: «Это я, кукла!»). Ребенок с палочкой открывает картинку, а дети оценивают правильность ответа.

Повторив в таком варианте игру с разными наборами картинок, ведущий переходит к следующему, более сложному варианту. Теперь каждый ребенок получает набор картинок и сам устанавливает смысловую связь между ними. Вначале раздается по три картинки (два предмета и хозяин). В дальнейшем количество предметов в наборе увеличивается каждый раз на единицу. По указанию ведущего дети выкладывают свои картинки перед собой, и каждый отвечает, какая из них ему больше нравится, какую он положит в середину и пр. Вопросы взрослого направлены на то, чтобы вызвать эмоциональное отношение к картинкам и установить связи между ними — и содержательные (по смыслу), и пространственные. Процесс выкладывания картинок, который сопровождается речью, способствует осмысленному запоминанию как их содержания, так и расположения. После этого все картинки прячутся, т. е. переворачиваются, и каждому ребенку предлагается проверить, где у него спрятана та или иная картинка, приподнимая каждую из них.

Затем взрослый берет палочку и стучит возле какой-либо картинки со словами: «Тук-тук, кто здесь прячется?» Ребенок отвечает, взрослый открывает картинку, и все получают возможность убедиться в правильности ответа. Если картинка названа правильно, ребенок получает приз — цветной кружочек, который кладется на место выбывшей картинки (она возвращается в коробку), а ему передается палочка. Теперь он сам может постучать возле любой картинки у сверстника и задать вопрос. Так продолжается до тех пор, пока все картинки не будут найдены. Таким образом, все дети по очереди получают возможность целенаправленно запоминать и припоминать картинки с помощью нового приема. Если ребенок ошибся и назвал не ту картинку, она прячется снова и та же задача в дальнейшем решается им повторно. Кружочек в этом случае ребенку не выдается. Когда все картинки будут найдены, их наборы при раздаче можно поменять. При этом дети, которые не ошибались, получают на одну картинку больше, чем они выиграли кружков (т. е. сколько картинок им удалось припомнить), а те, которые допускали ошибки, при повторении игры получают либо то же количество картинок, либо на одну картинку меньше.

**Правила игры.**

1. Запомнить все полученные картинки и где каждая из них лежит. Для этого нужно разложить картинки перед собой и сказать, где что лежит.
2. Когда начинаются поиски картинок, подглядывать не разрешается. После того как будет дан ответ, нужно проверить, где лежит каждая картинка.
3. Кто правильно припомнил спрятанную картинку, получает вместо нее кружок, ему передается палочка, и он сам выбирает, кто из детей будет искать спрятанную картинку.

**Советы ведущему.**

При раздаче картинок важно учитывать интерес детей к тем или иным предметам. Эмоциональная оценка предметов важна для их запоминания. При повторении игры, когда дети будут знакомы с содержанием разных наборов, можно дать им те из них, которые больше нравятся.

Если ребенок плохо справляется с запоминанием и припоминанием картинок, ни в коем случае не говорите ему, что у него плохая память. Это причинит большой вред, ребенок может утратить уверенность в себе и больше не будет стараться запомнить что-либо. К тому же ошибки в припоминании могут возникать не из-за слабой памяти, а потому, что либо ребенку не интересно играть, либо он стесняется, не привык к самостоятельности и пр. Поиграйте с таким ребенком отдельно, уделяя особое внимание установлению смысловых связей между картинками. Полезно поиграть с картинками, как с реальными игрушками, передавая словами действия с ними и подчеркивая основную цель игры: запомнить для того, чтобы припомнить.

Отгадай, чей голосок?

Играющие берутся за руки и образуют хоровод, внутри круга стоит водящий с закрытыми глазами. Если дети еще маленькие, достаточно просто закрыть глаза ладошками - это позволяет ребенку чувствовать себя комфортно и безопасно, нет страха потерять равновесие и ориентацию в пространстве. Если дети постарше - можно повязать платок на глаза.

Хоровод ходит по кругу и произносит следующее:

- Вот построили мы круг, повернемся вместе вдруг. (В это время хоровод поворачивается и идет в другую сторону) - А как скажем "СКОК-СКОК-СКОК" - Отгадай, чей голосок?

Слова "СКОК-СКОК-СКОК" произносит один из участников хоровода. Делает это по сигналу руководителя.

Задача водящего - угадать кто произнес эти слова, если отгадал - он становится в хоровод, а произносивший слова становится водящим.

Делайте за мной!

Руководитель встает в круг ребят. Он показывает ребятам различные движения, которые те должны в точности повторять. Заранее догавариваются о том, что два (одно или максимум - три) движения не повторяются, а заменяются другими, и эта замена репетируется, чтобы все дети хорошо запомнили что чем надо заменять. . Например - когда руководитель дотрагивается до носа - надо хлопать в ладоши. Тот, кто ошибается при повторении - выбывает из игры.

Тик-так

Игра проводится для двух команд. Лучше, если у руководителя будет свисток, но если его нет - сигнал свистка можно заменить на хлопок в ладоши. Руководитель объясняет и репетирует правила: если дан один сигнал (свисток или хлопок) - первая команда кричит "ТИК!", если даны два сигнала - вторая команда кричит - "ТАК!".

Сначала руководитель в правильном порядке дает сигналы, но через некоторое время дает один и тот же сигнал подряд, что сбивает ребят, они ошибаются и кричат невпопад. По опыту такая неразбериха вызывает смех и веселье. Лучше чередовать периоды "правильных" сигналов и сигналов "невпопад".

Руководитель должен тщательно следить за количеством ошибок у команд, после игры он сам определяет победителя-команду, стараясь быть максимально объективным и справедливым.

Три движения

Руководитель показывает три движения и репетирует с ребятами их повторение. Движения должны быть простыми, например - вытянуть руки вверх, вытянуть руки вперед, согнуть в локтях, поставить руки на пояс и т.п. Каждому движению присваивается номер. Руководитель объясняет задачу - "Я называю номер движения, а вы делаете это движение". Сначала руководитель называет номер и сам делает нужное движение. Ребята смотрят на него и повторение не вызывает затруднений. Сустя некоторое время руководитель называет номер одного движения, а делает другое. Ребята обязательно сбиваются, что вызывает смех и веселье. Так как сбиться достаточно просто, особенно если это еще совсем маленькие дети, то можно ввести правило - выбывает из игры тот, кто ошибется три раза. Если дети повзрослее, иил руководитель видит, что они успешно справляются - выбывание происходит сразу после одной ошибки.

|  |
| --- |
| Подвижные групповые игры для детей не только укрепляют здоровье и развивают детский организм, но и дают навык коллективного взаимодействия. Чем старше дети, тем сложнее правила игры и это неслучайно. В игре ребенок постепенно учится принимать и следовать оговоренным или установленным правилам и нормам поведения.    Тяни в круг  Это коллективная игра, оптимальное количество участников - 6-8 человек. Они становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног чертится круг диаметром около 1 метра. Внутри этого круга чертится круг меньших размеров, так чтобы между первой и второй окружностью было расстояние 50-40 см. Эти 50-40 см - запретная зона. Игроки взявшись за руки идут вправо или влево. По команде ведущего "Тяни!", каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако он сам может оказаться в любой момент за этой чертой, поэтому, спасаясь, игрок может перешагнуть через запретную зону и оказаться внутри малого круга - на "спасительном острове". Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки. Когда играющих станет меньше и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга и игра продолжается. Здесь уже "спасительного острова" нет, и каждый заступивший за черту выбывает из игры. В дальнейшем можно усложнить игру, поставив кегли вместо нарисованной запретной зоны, в этом случае задача - не сбить кегли.    Двенадцать палочек  Это усложненная игра "в прятки". Сначала выбирают водящего. Он берет камень и кладет на него небольшую доску. Получается подкидное устройство, напоминающее катапульту. На одном из концов доски укладывают 12 палочек размером с короткий, но толстый карандаш. Когда все готовао, один из игроков с силой наступает ногой на свободный конец подкидной доски. Палочки разлетаются и все разбегаются прятаться. Водящий собирает палочки и укладывает их на прежнее место, после чего отправляется на поиски игроков. Если водящй заметил кого-либо из спрятавшихся, он бежит к доске, дотрагивается до нее рукой и громко произносит имя обнаруженного игрока, после чего тот выходит из укрытия. Водящий продолжает поиски. Если во время поисков одному из игроков удалось подбежать к доске, опередив водящего и разбить палочки, то водящий снова начинает их собирать, а остальные прячутся. Если водящий обнаружил всех игроков - игра закончена и при помощи считалки выбирается новый водящий для продолжения игры.    Защита крепости или Тренируем вратаря.  Игроки становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга, перед носками их ног чертят круг. В его середину ставят треножник из связанных в верхней части палок. Это "крепость". Один из игроков идет в середину круга для защиты "крепости". По сигналу руководитлея игроки начинают перебрасывать мяч между собой и, улучив момент, бросают его в треножник. Водящий защищает "крепость", отбивая мяч. Он свободно передвигается в круге. Если мяч попал в треножник и сдвинул с места, но не повалил, игра продолжается. Водящий может снова поставить его в середину круга. если же "крпость" пала, т.е. треножник упал, тот кто это сделал идет в круг и становится "защитником крепости". Если бросая мяч, игрок заступил за черту, этот бросок не считается. Игру можно усложнить, поставив вместо треножника 4-5 кеглей, в этом случае игра считается оконченной когда все кегли упали , при этом "защитник крепости" не вправе поднимать и ставить кегли обратно.    Второй лишний наоборот  Выбирают двух водящих. Участник встают по круг на расстоянии одного шага друг от друга. Один из водящих убегает, другой его догоняет. Бегать через круг запрещено. Когда убегающему грозит опасность, он может встать впереди любого игрока, стоящего в круге. Оказавшийся сзади считается водящим и начинает преследовать того игрока, который только что был в роли догоняющего. Догоняющему игроку надо быть особенно внимательным, така в любой момент он может оказать в роли убегающего.    Двойные горелки с мячем  На площадке надо начертить две параллельные линии на расстоянии 30-40 шагов друг от друга. По жребию выбирают двух водящих. Остальные участники составляют две команды, и разбившись парами, встают за чертой на противоположных сторонах площадки.  Водящие имеют в руках по одному мячу, они занимают центр площадки. По сигналу каждый из них два раза подбрасывает свой мяч вверх и ловит. Как только мячи первый раз подброшены, первые пары в колоннах разъединяют руки и бегут навтречу друг другу. Задача игроков каждой команды соединиться в новые пары с игроками, бегущими навстречу. Водящие пытаются помешать им и стараются выбить (запятнать) их мячом. Если игрокам удалось встретиться и их не запятнали, то они образуют новые пары. Если выбиты два игрока - они становятся ведущими. В этой игре две команды не соревнуются, а наоборот объединяются чтобы достичь общей цели. Победителями становятся те, кого за время игры не удалось запятнать. |
|  |  |