**Гуси** *(Потешка).*

|  |  |
| --- | --- |
| *Ведущий*: Гуси, гуси! | *Дети придерживают, каждый свою игрушку, одной рукой.* |
| *Гуси*: Га-га-га! | *Наклоняют игрушку вперёд и возвращают в исходное положение в ритме потешки.* |
| *Ведущий*: Пить хотите?  | *Исходное положение. Игрушка неподвижна.* |
| *Гуси*: Да, да, да! | *Покачивают игрушку.* |
| *Ведущий*: Гуси, гуси, вот вода. | *Исходное положение.* |
| *Гуси*: Га-га-га! Га-га-га! | *Покачивают игрушку.* |

**Хохлатка** *(Немецкая народная песня).*

|  |  |
| --- | --- |
| *Ведущий*: Хохлатка у сарая, ко-ко-ко, Детишек собирает, ко-ко-ко! | *Ребёнок ведет игрушку по столу. Изображая бег курочки.* |
| *Курочка*: Ах, где мои цыплятки? Ко-ко-ко! Ах, где мои ребятки? Ко-ко-ко! | *Покачивает игрушку, произносит звукоподражание.* |

**Скачет зверушка** *(Загадка).*

|  |  |
| --- | --- |
| *Ведущий*: Скачет зверушка, Не рот, а ловушка. | *Ребёнок изображает игрушкой прыжки лягушки.* |
| Попадут в ловушкуИ комар, и мушку. | *Останавливает лягушку.* |
| *Лягушка*:Зелены мы, как трава,Наша песенка: ква-ква! | *Покачивает ею.**Звукоподражание.* |

**Корова** *(Загадка).*

|  |  |
| --- | --- |
| *Корова*:Голодна – мычу,Сыта – жую,Малым ребяткамМолока даю. | *Ребёнок покачивает игрушку.* |

**Мышка, мышка, что не спишь?** *(Потешка).*

|  |  |
| --- | --- |
| *Ведущий*: Мышка, мышка, что не спишь, что соломою шуршишь? | *Кукла неподвижна.* |
| *Мышка*: Я боюсь уснуть, сестрица кот усатый мне приснится! | *Ребёнок покачивает игрушку.* |

**У медведя во бору** *(Русская народная песня).*

|  |  |
| --- | --- |
| *Ведущий*:У медведя во бору Грибы-ягоды беру,А медведь лежитИ на нас ворчит. | *Медведь лежит. Ребёнок придерживает игрушку одной рукой.* |
| *Медведь*:Кто в лесу гуляет?Кто мне спать мешает? | *Покачивает игрушку.* |

Игра **«Угадай, кто я».**

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладошки, а дети двигаются по кругу.

 Водящий хлопает еще раз – и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удается сделать это с первой попытки. То игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз.

 В случае правильной догадки водящим становится ребёнок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

*Вариант игры.* Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

Игра **«Цепочка слов от А до Я».**

 Играющие садятся в кружок и по часовой стрелке называют: первый называет слово на букву *а*, например, арбуз, второй на последнюю букву этого слова, на *з* – заяц, третий – на ц, цапля, четвертый – яблоко и т.д.

Игра **«Горячий картофель».**

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

 Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

* 0
* За краской.
* За какой?
* За голубой.

Если голубой краски нет, «хозяин» говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!» Если же «покупатель» угадал цвет краски, то игрока-«краску» он забирает себе.

Когда «покупатель» отгадает несколько красок, он становится «хозяином», а «хозяин» выбирает из числа угаданных красок. При большом количестве участников можно выбрать двух покупателей. Сначала с «хозяином» разговаривает один «покупатель», затем другой. Они подходят по очереди и выбирают краски. Выигрывает «покупатель», который угадал больше красок.

 Игра может быть усложнена тем, что покупателю предлагается «поймать» угаданную «краску». При этом в комнате определяются границы, до которых можно ловить играющих.

Игра **«Поехали-поехали».**

Дети встают в кругу, в середине встает водящий. Дети должны его внимательно слушать, следить за ним, но думать и показывать нужные движения самостоятельно. Задача водящего – говорить одно, а показывать другое. Он ходит по кругу и похлопывает руками по коленям, приговаривая «Поехали-поехали». Ребята повторяют движения за ним. Неожиданно для играющих он кричит «Самолёт!», а показывает на пол, дети же должны показать наверх, так как самолёты летают в небе. Водящий может крикнуть «Нога!», а схватить себя за нос. Дети должны показать то, что называет, а не показывает ведущий. Слова могут быть разные: ракета, вертолет, собака, чайка, поезд, лошадь, глаз, лоб, нос, рука, лев. В определенный момент показ движений должен стать обманным. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Таким образом, выявляется самый внимательный ребенок.

Игра **«Кто из нас самый наблюдательный?»**

Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто, где сидит, стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

Игра **«Подскажи словечко».**

Ведущий выразительно читает несложный текст, дети должны подсказать слово, подходящее по смыслу и рифме.

 Можно придумать простенькую мелодию, если вы готовитесь заранее, или подобрать что-то по ходу игры. Музыка всегда оживляет обстановку, все могут хлопать в ладоши в такт музыке.