**Дидактическая игра «Подскажи словечко»**

Тихо, тихо, как во сне

Падает на землю: (снег)

С неба все скользят пушинки

Серебристые: (снежинки)

На полянку, на лужок

Все снижается: (снежок)

Вот веселье для ребят-

Все сильнее: (снегопад)

Все бегут вперегонки.

Все хотят играть в: (снежки)

Словно в белый пуховик

Нарядился: (снеговик)

Рядом снежная фигурка,

Это девочка: (снегурка)

На снегу-то, посмотри

С красной грудкой: (снегири)

Словно в сказке, как во сне,

Землю всю украсил: (снег)

Воспитатель читает двустишие, а дети договаривают недостающее слово.

**Игра малой подвижности «Ручеек»**

Цель: Учить выполнять правила в подвижных играх, развивать активность детей в процессе двигательной деятельности.

Ход игры: Дети встают парами друг за другом, берутся за руки и поднимают их, образуя воротца. Один ребенок – ведущий проходит в воротца и выбирает любого играющего из пары, ведет его за собой до конца коридорчика. Ребенок, оставшийся без пары становится ведущим.

**Подвижная игра «Караси и щука»**

**Цель:** Учить выполнять правила в подвижных играх, развивать активность детей в процессе двигательной деятельности.

**Ход игры:** Один ребенок выбирается щукой, остальные делятся на «камешки» и «карасей», которые плавают внутри круга. По сигналу «щука» - она вбегает в круг, стараясь поймать карасей. А «караси» спешат спрятаться за «камешки». Пойманные «щукой» «караси» уходят за круг. Игра повторяется с другой «щукой».

**Подвижная игра «На болоте»**

**Цель:** Учить детей копировать движения живущих на болоте обитателей.

**Ход игры:** Дети, по объяснению педагога, имитируют повадки животных, обитающих на болоте, через выразительность и пластичность движений.

**Подвижная игра «Капельки»**

**Цель:** Развивать воображение детей, активность в игре.

**Ход игры:** (под легкую музыку, напоминающую звуки дождя дети прыгают, бегают, Мама-Тучка подсказывает, что им делать)

Полетели капельки на землю. Попрыгали, поиграли. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими веселыми ручейками (капельки составляют ручейки, взявшись за руки). Встретились ручейки и стали большой речкой (капельки соединяются в одну цепочку). Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла – текла речка и попала в большой пребольшой океан (дети перестраиваются в хоровод и двигаются по кругу). Плавали, плавали капельки в океане, а потом вспомнили, что мама Тучка наказывала домой вернуться. А тут как раз и Солнышко пригрело (дети танцуют). Стали капельки легкими, потянулись вверх (присевшие капельки подымаются, затем вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами Солнца, вернулись к маме Тучке.

**Игра малой подвижности «Море волнуется раз»**

**Цель:** развитие творческих и коммуникативных способностей, фантазии, находчивости, эрудиции, внимания, памяти.

**Оборудование:** могут пригодиться, хотя не обязательно, несколько средних резиновых мячей небольших размеров, надувные шарики разных цветов, разноцветные атласные ленточки длиной не более 1 м и многие другие игровые атрибуты. Все зависит от личной фантазии ведущего и участников игры.

**Ход игры:**

В игре может принимать участие неограниченное количество человек, например даже от 20 до 25 и более. Игроки встают таким образом, чтобы занять всю территорию помещения, а ведущих, выбранный из их числа, поворачивается к ним лицом. Участники, раскачиваясь из стороны в сторону, имитируют движения морских волн и повторяют хором вслед за ведущим такие слова: **«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, на месте замри!»**

Дети должны после этого замереть на месте в той фигуре, которую они придумали на морскую тематику. Затем ведущий по очереди подходит к каждому из игроков, дотрагивается до него рукой, тем самым как бы включая его и давая команду «отмереть», после чего ребенок начинает двигаться, изображая задуманное. Все остальные детишки во главе с ведущим должны отгадать, назвав то, что они видят. Тот участник, чья фигура будет признана всеми самой лучшей, становится теперь ведущим, временно меняясь с ним местами. Игра продолжается дальше по тем же правилам, причем ведущий может давать самые разнообразные задания, такие как:

**«Любая фигура, на месте замри!», или**

**«Земная фигура, на месте замри!», или**

**«Воздушная фигура, на месте замри!»**

Таким образом, можно изображать представителей различных профессий, животных, птиц, насекомых, самые разнообразные одушевленные и неодушевленные предметы. Игра может продолжаться неограниченное количество времени до тех пор, пока вызывает интерес у ее участников и повышает им настроение, создавая положительный эмоциональный настрой.