**"Чудесный мешочек"**

**ЦЕЛЬ**: учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

ХОД. Организуя игру, воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Посадив ребят полукругом, так чтобы все предметы были им хорошо видны, взрослый проводит краткую беседу. Затем просит нескольких ребят повторить названия предметов, ответить для чего они нужны.

-Сейчас мы поиграем. Тот кого я вызову, должен отгадать, что я положу в мешочек. Маша, посмотри внимательно на те предметы, которые лежат на столе. Запомнила? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. Опусти руку в мешочек. Что там лежит? (*Ответ ребёнка)* Ты правильно назвала предмет. Так могут вызываться и другие дети.

В порядке усложнения игры предлагается другое правило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из детей не знает о них. Вызванный ребёнок, опустив руку в мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если дети по описанию узнают игрушку.

**Игры по развитию речи**

**Цель**: учить называть предмет и его описывать.  
**Ход.** Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

**Угадай игрушку**  
**Цель:** формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.  
**Ход.** На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.  
***Примечание:*** сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

**Сорока**  
**Цель:** соотносить глагол с действием, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.  
Материал: иголки, очки, мыло, звонок, щётка, утюг. Кисть, веник, игрушка – птица Сорока.  
**Ход.** *Воспитатель:* Пока вы были дома, в детский сад прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла   
(Воспитатель раскладывает предметы)

Далее происходит диалог между детьми и сорокой:

*Дети:*

Сорока, сорока  
Отдай нам мыльце

*Сорока:*

Не дам, не отдам  
Возьму ваше мыльце  
Отдам моему сорочонку умыться.

*Дети:*

Сорока, сорока  
Отдай нам иголку!

*Сорока:*

Не дам, не отдам.  
Возьму я иголку  
Сорочку сошью своему сорочонку.

*Дети:*

Сорока, сорока,  
Отдай нам очки

*Сорока:*

Не дам, не отдам.  
Я сама без очков,  
Прочесть не могу сорочонку стихов.

*Дети:*

Сорока, сорока.  
Отдай нам звоночек.

*Сорока:*

Не дам, не отдам.  
Возьму я звоночек.  
Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.

*Воспитатель:*

Ты, сорока, не спеши  
Ты у деток попроси.  
Все тебя они поймут.  
Всё что надо подадут.

*Воспитатель:*

Что ты хочешь сделать, сорока? (Почистить, погладить, покрасить…)

*Воспитатель:*

Дети, что для этого нужно сороке?  
(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарит и улетает.

**Назови как можно больше предметов  
Цель:** упражнять детей в чётком произношении слов.  
**Ход.** Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения)  
Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

**Олины помощники**  
**Цель:** образовывать форму множественного Числа глаголов.  
**Материал:** кукла Оля.  
**Ход.** - К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.  
Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.  
- Что это? (Это ноги)  
- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)  
Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют…; зубы жуют, кусают, грызут…; глаза смотрят, моргают…)

**Разноцветный сундучок**  
**Цель:** учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.  
**Материал**: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.  
**Ход.** *Воспитатель:*

Я картинки положила  
В разноцветный сундучок.  
Ну-ка, Ира, загляни-ка,  
Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

**Скажи, какой?**  
**Цель:** Учить детей выделять признаки предмета.  
**Ход.**  
Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.  
Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

**«Волшебный кубик»**  
**Игровой материал:** кубики с картинками на каждой грани.  
**Правила игры.** Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.  
**Ход.** Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит съимитировать гул самолёта.  
Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

**«Необычная песенка»**  
**Правила игры.** Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.  
**Ход.** *Воспитатель.* Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

**«Эхо»**  
**Правила игры.** Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.  
**Ход.** Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

**«Садовник и цветы»**  
**Цель:** закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)  
**Ход.** Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «»Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

**«Кто больше действий назовёт»**  
**Цель:** активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.  
**Материал.** Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.  
**Ход.** Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.  
*Например:*  
- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)  
- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)  
- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)  
И т.д.

**«Козлята и волк»**  
**Цель.** Заканчивать сказку по её началу.  
**Материал.** Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик  
**Ход.** Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.  
- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/…(Дети договаривают: зайчик)  
*Воспитатель:* зайчик говорит….  
*Дети:* не бойтесь меня, это я – маленький зайчик.  
Воспитатель: Козлята угостили его….  
*Дети:* морковкой, капустой…  
*Воспитатель:* потом они стали…  
И т.д. (дети должны сами действовать в деятельности продолжении сказки….)

**«Разбуди кота»**  
**Цель.** Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.  
**Материал.** Элементы костюма животных (шапочка)  
**Ход.** Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).  
*Задача кота:* назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**«Ветерок»**  
**Цель.** Развитие фонематического слуха.  
**Ход.** Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.  
Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

**«Буратино-путешественник»**  
**Цель.** Ориентироваться в значении глаголов.  
**Материал.** Кукла Буратино.  
**Ход.** Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.  
- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.  
- Зевают, отдыхают, спят…  
- Пляшут, поют, кружатся…  
Был Буратино в детском саду, когда дети:  
- приходят, здороваются… (Когда это бывает?)  
- обедают, благодарят…  
- одеваются, прощаются…  
- лепят снежную бабу, катаются на санках

**«Прятки»**  
**Цель.** Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)  
**Материал.** Мелкие игрушки.  
**Ход.** Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом (Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; что стоит справа от меня»  
Т.О. дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.

**«Почтальон принёс открытку»**  
**Цель.** Учить детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, танцует, бежит, скачет, лакает, поливает, мяукает, лает, гладит, барабанит и.д.)  
**Материал.** Открытки с изображением людей и животных, выполняющих различные действия.  
**Ход.** Игра проводится с небольшой подгруппой.  
В дверь кто-то стучит.  
*Воспитатель:* Ребята, нам почтальон принёс открытки. Сейчас мы их рассмотрим вместе. Кто на этой открытке нарисован? Правильно, Мишка. Что он делает? Да, барабанит. Эта открытка адресована Оле. Оля, запомни свою открытку. Вот эта открытка адресована Паше. Кто здесь изображен? А что он делает? И, ты, Петя, запомни свою открытку.  
Т.О. рассматриваются 4-5 штук. И те, кому они адресованы, должны правильно назвать действия персонажа и запомнить изображение.  
*Воспитатель:* Теперь я проверю, запомнили ли вы свои открытки? Снеговики танцуют. Чья эта открытка? И т.д.т

**Дидактические игры по математике в детском саду**

Составление геометрических фигур : (палочки Кюизенера)

1. Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
2. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек
3. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек
4. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек
5. Составить 3 равных квадрата из10 палочек
6. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника
7. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника
8. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники

**Составление геометрических фигур**

**Цель**: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

**Материал**: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см); блоки Дьенеша

**Задания**:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

**Цепочка примеров**

**Цель**: упражнять в умении производить арифметические действия

**Ход игры**: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например 3+2. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

**Помоги Чебурашке найти и справить ошибку.**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

**Только одно свойство**

**Цель**: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

**Ход игры**: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**Найди и назови**

**Цель**: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

**Ход игры**: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

**Назови число**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

**Сложи квадрат**

**Цель**: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых.  
Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

**Задания к игре**:

1. Разложить кусочки квадратов по цвету
2. По номерам
3. Сложить из кусочков целый квадрат
4. Придумать новые квадратики.

**Экологические игры**

**«Что было бы, если из леса исчезли…»**

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:  
- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

**«Какого растения не стало?»**

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

**«Где что зреет?»**

**Цель**: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

**Ход игры**: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Угадай, что в руке?»**

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

**«Цветочный магазин»**

**Цель**: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

**Ход игры**: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

**Вариант 1**.   
На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

**Вариант 2**.  
Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

**Вариант 3**.  
Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.  
Игра-сказка «Фрукты и овощи»

**Наглядный материал**: картинки с изображением овощей.

**Воспитатель рассказывает**:  
- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».  
- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?  
Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.  
Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».  
- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?  
Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.  
- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.  
- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?  
Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.  
- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель

**Распределение плодов по цвету**

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

**Распределение плодов по форме и вкусу**

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

**«Вершки-корешки»**

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.

**«Узнай и назови»**

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

**«Да – нет»**

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

**«Где снежинки?»**

Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т.д.  
Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.  
Солнце ярче засветило.  
Стало жарче припекать,  
Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагаются нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:  
Стужа, вьюга, холода.  
Выходите погулять.  
Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

**Усложнение**: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

**«Назовите растение»**

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)  
Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.  
- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?  
- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

**«Четвёртый лишний»**

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

**Игра в слова**

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).  
Словарь: муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

Вариант игры: какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

**«Земля, вода, огонь, воздух»**

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

**Подвижная игра «Ходят капельки по кругу»**

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.  
Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.   
Полетели капельки на землю… Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало по одиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

**«Угадай растение»**

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

**Игра с мячом «Я знаю»**

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.  
Аналогично называются другие классы объектов природы.

**«Птицы, рыбы, звери»**

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.   
Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

**«Воздух, земля, вода»**

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребё-нок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.  
Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

**«Цепочка»**

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

**«Кто где живёт»**

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**«Летает, плавает, бегает»**

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

**«Похожи – не похожи»**

**Цель игры**: развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

**Материал**: игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

**Вариант 1**. Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

**Вариант 2**. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

**Вариант 3**. Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

**«Выбери нужное»**

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

**«Две корзины»**

На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости – мягкости, вкусу или даже запаху.

**«Береги природу»**

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

**Игры с буквами и словами**

**Буквы вокруг меня**

**Цель**: закрепить знания о буквах; научить концентрировать внимание; расширить словарный запас; помочь развить наблюдательность.

Попросите ребёнка оглядеться в комнате и назвать все предметы, которые окружают его, но только в алфавитном порядке.  
Например: А – арбуз, Б – банка, В – вешалка, Г – гардины и т.д.

**Картины**

**Цель**: закрепление знаний о буквах, расширение словарного запаса; развитие зрительной памяти; ознакомление с художниками и картинами

Возьмите картину художника, который Вам нравится. Прочтите название картины и имя автора ребёнку. Попросите найти на картине все предметы на определённую букву. Допустим это картина И.Е.Репина «Не ждали». Пусть ребёнок найдёт все предметы на определённую букву П (пол, портрет, пальто, передник и т.д.)  
Попросите его запомнить все слова на эту букву. Закройте картину и предложите ребёнку вспомнить все эти предметы.

**Всё из «О»**

**Цель**: закрепление знаний о буквах; развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики руки.

По сигналу ведущего дети начинают рисовать красивые буквы О (большие и маленькие). После того, как ведущий скажет «Стоп!», игроки прекращают рисовать, внимательно смотрят на свой рисунок, пытаются угадать, на что или на кого всё это похоже, дорисовывают и дают название своему произведению.

**Угадай, чей голосок**

**Цель**: развитие слуховой памяти, коммуникативных качеств

Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют: «Вот построили мы круг, повернёмся рядом вдруг, а как скажем: «скок, скок, скок! Угадай, чей голосок?»  
Слова «Скок, скок, скок!» произносит один из играющих, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнёс слова. Если он угадает, становится в общий круг, а в центре круга становится тот, чей голосок угадали. Если нет – продолжает водить.

**Только весёлые слова**

**Цель**: расширение словарного запаса , ознакомление с окружающим миром, развитие наблюдательности и сосредоточенности

Играть лучше в кругу. Ведущий определяет тему. Нужно назвать по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Воздушный шарик» и т.д., пока слова не иссякнут.  
Можно сменить тему и назвать только зелёные слова, только круглые слова, колючие и т.д.

**Подвижные игры на свежем воздухе для детей «Космонавты» и т.д.**

На одной ножке по дорожке

Дети встают на краю площадки. Им предлагается допрыгать до средины площадки на правой ноге (3-4 м). Обратно дети бегут. Затем прыгают на левой ноге.

**Ловишки на одной ноге**

Выбирают ловишку. По сигналу воспитателя: «раз, два, три! Лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишки их ловят, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Игра повторяется 3-4 раза. Нельзя ловить того, кто успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колено. Когда будет поймано 3-4 ребёнка, выбирается новый ловишка.

**Салки на одной ноге**

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий обходит их всех и незаметно одному в руки кладёт платочек. На счёт «Раз, два. Три! Смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребёнок с платком неожиданно поднимает его верх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Того, кого он коснулся рукой, идёт водить. Он берёт платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова «Я салка!» Игра повторяется.  
Правила: можно прыгать поочерёдно на правой, левой ноге; Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги; салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

**Два Мороза**

На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. Они обращаются к играющим со словами:

Мы два брата молодые,  
Два Мороза удалые:  
Я – Мороз Красный Нос,  
Я – Мороз Синий Нос.  
Кто из вас решится  
В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:  
Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз.

И начинают перебегать из одного «города» в другой. Морозы их ловят. Тот, кого им удаётся поймать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен, раскинув руки, преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженным окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.

**Вдвоём одну верёвку (весёлое состязание)**

Двое играющих садятся на стулья спиной друг к другу, на расстоянии 2-3 м. Под стульями протянута верёвка. По сигналу надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них два полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться и вытянуть верёвку. Кто схватит верёвку быстрее, тот и выиграет. Бежать следует каждому в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.  
Сначала надо провести репетицию. Для того чтобы играющие не ошиблись и не схватили верёвку раньше времени, воспитатель вслух считает обороты: «Раз, два!». После счёта «Два» можно сесть на стул и попытаться вытянуть верёвку.

**Светофор**

Изготовляются кружки (диаметр 10 см) красного, зелёного и жёлтого цвета, которые прикрепляются к палочкам. Дети стоят в шеренге и выполняют упражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал приседают, на жёлтый – встают, на зелёный – маршируют на месте.  
Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнения изменяются: красный – все стоят на месте, жёлтый – продвигаются в присяде, зелёный – прыгают на носках.  
За каждую ошибку играющим начисляются штрафные очки. Выигрывает тот, кто наберёт меньше штрафных очков.

**Третий лишний**

Играющие распределяются по парам и, взявшись за руки, идут по кругу. Дистанция между парами не менее четырёх шагов. Два игрока, назначенные воспитателем, бегают в любом направлении (разрешается пересекать круг). Один из них, убегающий, может пристроиться к любой паре. Для этого он должен подбежать к ней справа или слева и взять за руку крайнего. Игрок, оказавшийся третьим лишним (с другой стороны) убегает от водящего. Правилами предусматривается смена водящего, если он осалил убегающего.

**Пять имён (игра малой подвижности)**

Двое играющих, мальчик и девочка (представители двух команд), становятся перед двумя линиями. По сигналу они должны пройти вперёд (сначала один, потом другой), сделав пять шагов, и на каждый шаг без малейшей ошибки, запинки (не нарушая ритма) произнести какое-нибудь имя (мальчики – имена девочек, девочки – имена мальчиков). Это на первый взгляд простое задание, на самом деле выполнить не так-то просто. Побеждает тот, кто справится с этой задачей или сумеет назвать больше имён.  
Можно назвать пять других слов (по темам: животные, растения, предметы домашнего обихода и т.п.). Таких слов множество, а подобрать 5 слов и произнести их одно за другим без промедления в ритме шага сумеет не каждый.

**Подвижные игры: «Горелки», «Весёлые ребята»**

**Горелки**

Дети, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3-4 метров, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперёд, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придётся водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребёнком, которого поймал.

Другой из этой пары становится водящим.

Косой, косой,  
Не ходи босой,  
А ходи обутый,  
Лапочки закутай,  
Если будешь ты обут,   
Волки зайца не найдут,  
Не найдёт тебя медведь.  
Выходи, тебе гореть!

**Весёлые ребята**

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,  
Любим бегать и скакать.  
Ну, попробуй нас поймать!  
Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

**Космонавты**

Взявшись за руки, дети идут по кругу и приговаривают:

Ждут нас быстрые ракеты  
Для прогулок по планетам.  
На какую захотим,  
На такую полетим!  
Но в игре один секрет:  
Опоздавшим места нет!

Как только сказано последнее слово, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных ракет. Внутри каждой ракеты обозначено до 5 кружков. Это место для участника. Но кружков в ракетах меньше, чем участников. Опоздавшие на ракету становятся в общий круг.

**Совушка**

Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков.

Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.  
После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

Правила запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

**Карусель**

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле  
Завертелись карусели, а потом кругом,  
А потом кругом-кругом,  
Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!  
Карусель остановите.  
Раз и два, раз и два,  
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

**Рыбак и рыбки**

Воспитатель стоит в центре круга, держит скакалку за один конец – это удочка, дети – рыбки. Проводя скакалкой по полу, кружась, - «ловит» рыбку. Чтобы не быть пойманными, рыбки подпрыгивают, когда приближается скакалка. Кто не успел подпрыгнуть, тот пойман и выходит из игры.

**Найди своё место**

Геометрические фигуры стоят на стульях, у детей карточки с различными фигурами. По сигналу дети занимают места у соответствующего стула.

Аналогично можно провести игру на закрепление цвета, классификации животных и т.д.

**Летает- не летает**

Дети свободно передвигаются по комнате: бегом, вприпрыжку, кружась. Ведущий называет любые слова (рыба, самолёт, дерево …). Если то, что названо, может летать, дети имитируют полёт; если то, что названо, может плавать – имитируют плавание; если не плавает, не летает – то дети останавливаются. Самый внимательный тот, кто ни разу не ошибся.

**Чьё звено скорее соберётся**

У детей разноцветные и разные по величине геометрические фигуры. В разных местах группы размещены символы. Дети должны определить своё место (по цвету и размеру).

**Западня**

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую сторону. По сигналу руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно руководитель подаёт следующую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз. Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попавшими в западню. Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется.

**Стоп**

На одном конце площадки играющие выстраиваются в шеренгу. На другом конце, спиной к играющим, становится водящий, закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» пока водящий произносит эти слова, все играющие становятся как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хотя бы небольшое движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять принимает исходное положение и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успел оглянуться. После этого все играющие бегут за свою линию, водящий преследует их и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

**Карась и щука**

На одной стороне площадки находятся «караси», на середине – «щука». По сигналу «караси» перебегают на другую сторону. «Щука» ловит их. Пойманные «караси» (четыре, пять) берутся за руки и. встав поперёк площадки, образуют сеть. Теперь «караси» должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). «Щука» стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных «карасей» будет 8-10, они образуют «корзины» - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. «Щука» занимает место перед корзиной и ловит «карасей».  
Когда пойманных «карасей» станет больше, чем не пойманных, играющие образуют коридор из пойманных «карасей», через который пробегают не пойманные. «Щука», находящаяся у выхода ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и вручают роль новой «щуки».

**Змейка**

Эй-ка, эй-ка,  
Голубая змейка!  
Объявись, покажись,  
Колесом покрутись!

Воспитатель предлагает всем детям изобразить змейку. Дети кладут руки друг другу на плечи и медленно «змейкой» двигаются вперёд за педагогом. Перед детьми могут ставиться преграды(кубы, дуги и т.д.), которые змейка должна обогнуть, не опрокинув.

**Хороводная игра: «Зайка»**

Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой?  
Ты сидишь совсем больной.  
Ты вставай, вставай, скачи!  
Вот морковку получи! (2 раза)  
Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

**Хороводная игра «Огуречик»**

Педагог выбирает Огуречика, который садится в центр круга. Дети вместе с педагогом ходят по кругу и поют:

Огуречик, огуречик,  
Ты совсем как человечек.  
Мы тебя кормили,  
Мы тебя поили,  
На ноги поставили, (подходят к огуречику и поднимают его)  
Танцевать заставили.  
Танцуй сколько хочешь,  
Выбирай, кого захочешь.

Огуречик танцует, дети хлопают в ладоши. После танца Огуречик выбирает на своё место другого ребёнка, и игра продолжается.

**Курица и цыплята**

Дети под руководством педагога в одном конце игровой комнаты расставляют стульчики. Число стульев должно соответствовать числу участников игры. Выбирается водящий-кошка. Педагог выступает в роли мамы-курицы. Остальные участники – её дети-цыплятки.  
Мама-курица предлагает всем своим цыпляткам взяться за руки. Вместе они идут по кругу и произносят следующие слова:

Вышла курица-хохлатка,  
С нею жёлтые цыплятки,  
Квохчет курица: ко-ко,  
Не ходите далеко.

Курица и цыплята постепенно приближаются к кошке, сидящей на отдельном стульчике.

На скамейке у дорожки  
Улеглась и дремлет кошка.  
Кошка глазки открывает  
И цыпляток догоняет.

После этих слов цыплята разбегаются, стараясь каждый занять свой стульчик. Мама-курица волнуется за них, размахивая руками-крыльями. Пойманный цыплёнок становится кошкой. Игра возобновляется сначала.

**Смелые мышки**

Выбирается водящий. Он будет котом. Мышки становятся на противоположной стороне комнаты от кота, который сидит на стульчике. Дети-мыши медленно передвигаются по направлению к коту во время следующих слов:

Вышли мыши как-то раз  
Посмотреть, который час.  
Раз-два-три-четыре,  
Мышки дёрнули за гири. (Воспитатель громко хлопает в ладоши)  
Вдруг раздался странный звон …  
Убежали мыши вон.

Кот просыпается и пытается поймать мышей. Те, в свою очередь, убегают на своё место. Пойманными считаются те мыши, до которых дотронулся кот.

**Подвижные игры**

**П/И «Лохматый пёс».**

Вот лежит лохматый пёс  
В лапы свой, уткнувши нос.  
Тихо-смирно он лежит,  
То ли дремлет, то ли спит.  
Подойдём к нему, разбудим  
И посмотрим, что-то будет.

**П/И «Смелые мышки».**

Вышли мыши как-то раз  
Посмотреть который час.  
Раз- два- три- четыре,  
Мыши дёрнули за гири.  
Вдруг раздался страшный звон!  
Бом- бом- бом- бом!  
Убежали мышки вон!

(кот догоняет мышей-детей)

**П/И «Бегите ко мне!»**

*Игровой материал:* флажки четырёх цветов.

Дети берут флажок понравившегося цвета. У педагога флажки всех цветов. Воспитатель показывает 1 флажок и говорит: «Бегите ко мне!»

(К воспитателю подбегают только те дети, у которых флажки совпадают по цвету с флажком воспитателя).

**П/И «Зайцы и волк».**

Дети изображают зайцев со словами:

Скачут зайцы скок-скок-скок  
На зелёный, на лужок.  
Травку щиплют, слушают  
Не идёт ли волк.

По окончании слов «волк» старается поймать зайцев, а те убегают в «норки».

**П/И «Мыши и кот».**

Дети водят хоровод, в середине «спит» кот.

Мыши водят хоровод  
На лежанке дремлет кот.  
Тише, мыши, не шумите,  
Кота Ваську не будите.  
Как проснётся Васька кот  
Разобьёт наш хоровод.

Кот просыпается, ловит мышей. Мыши убегают в домики.

**П/И «Петух».**

Трух- тух- тух! Трух- тух-тух!  
Ходит по двору петух.  
Сам со шпорами, хвост с узорами.  
Под окном стоит. На весь двор кричит.  
Кто услышит. Тот бежит!

**П/И «Птички-невелички».**

Мы птички-невелички  
Любим по небу летать  
Ты попробуй  
Нас поймать!

**П/И «Мишка-лежебока».**

Мишка, мишка-лежебока  
Хватит спать, хватит спать.  
Мы хотим с тобою мишка поиграть, поиграть.  
Ты весёлых ребятишек догоняй, догоняй!

**П/И «Мышки».**

Вот как мыши надоели  
Всё погрызли, всё поели.  
Берегитесь же, плутовки,  
Доберёмся мы до вас.  
Как поставим мышеловки  
Переловим в тот же час!