муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад №2

Игры и потешки для детей первой младшей группы.

Составитель: Фоменко О.А.

(воспитатель)

2015 г.

**ПОТЕШКИ ДЛЯ НОВИЧКОВ**

Кто у нас хороший,

Кто у нас пригожий?

Ванечка - хороший,

Ванечка - пригожий!

Ой, мой маленький,

Ненаглядненький,

Мой хорошенький,

Мой пригоженький.

**ПОТЕШКИ «НА СОН, ГРЯДУЩИЙ»**

Баю, баю, байки,

Прилетели чайки,

Стали крыльями махать,

Наших деток усыплять.

Вот и люди спят,

Вот и звери спят.

Птицы спят на веточках,

Лисы спят на горочках,

Зайцы спят на травушке,

Утки—на муравушке,

Детки все по люлечкам...

Спят-поспят,

всему миру спать велят.

Бай, бай, бай, бай,

Ты, собаченька, не лай

И в гудочек не гуди

Наших деток не буди.

Наши детки будут спать

Да большими вырастать.

Они поспят подольше,

Вырастут побольше.

**ПОТЕШКИ ПРИ УМЫВАНИИ**

Ай, лады-лады-лады

Не боимся мы воды,

Чисто умываемся,

Деткам улыбаемся.

Водичка серебристая

Струится из-под крана.

И мыло есть душистое,

Совсем как в нашей ванной.

«Водичка серебристая,

Ты как сюда попала?»

«Через луга росистые

Я в детский сад бежала.»

«Водичка серебристая,

Зачем ты к нам бежала?»

«Чтоб все вы были чистыми,

Чтоб все вокруг сверкало.»

Закатаем рукава,

Открываем кран - вода.

Моем глазки, моем щечки,

Моем уши и ладошки!

- Посмотрите, крошки,

На свои ладошки.

- Ах, какие ладошки!

Чистые ладошки!

В ручейке вода струится

В речке плещется вода.

Мы под краном будем мыться,

Без воды мы никуда.

Моем руки, моем лица

Мылом, щеткой и водой.

Если ты не любишь мыться,

Эту песенку не пой.

Знаем, знаем, да-да-да,

Где тут плещется вода.

Выходи, водица,

Мы пришли умыться!

Лейся на ладошки

По-нем-нож-ку,

Нет, не понемножку - посмелей,

Будем умываться веселей.

Лейся, чистая водичка,

Ты умой мне чисто личко,

Шейку, ручки умывай,

Ничего не забывай!

Нам водичка - добрый друг,

Скажут детки все вокруг.

Мы на руки все польем,

- А потом играть пойдем.

Говорим тебе - спасибо,

Ты даешь ребятам силу.

**ПОТЕШКИ ПРИ КОРМЛЕНИИ**

Жили-были сто ребят,

Все ходили в детский сад.

Все садились за обед,

Все съедали сто котлет.

Все потом ложились спать.

Начинай считать опять.

Гойда, гойда, люленьки,

Прилетели гуленьки,

Стали гули говорить,

Чем нам деток накормить.

Один скажет - кашкою,

Другой - простоквашкою,

Третий скажет - молочком

И румяным пирожком.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**Зайчики**

Все дети - «зайчики». Воспитатель произносит:

В поле на пригорке зайчики сидят,

Свои лапки греют, ими шевелят.

(Дети делают движения (попрыгивают, шевелят руками). Через минуту дети и воспитатель говорят)

Крепче стал мороз никак,

Мы замерзнем стоя так.

Чтоб согреться поскорей,

Будем прыгать веселей.

(Дети сбегают с горки и начинают бегать, похлопывая лапкой о лапку.)

**Поезд**

Воспитатель - «паровоз». Все дети - «вагоны». «Паровоз» гудит и «поезд» трогается. Дети двигают руками и произносят: «Чу-чу-чу».

Вот поезд наш едет,

колеса стучат.

А в поезде нашем

ребята сидят.

Чу-чу-чу-чу-чу.

Пыхтит паровоз.

Далеко-далеко ребят он повез.

Воспитатель говорит:

«Стой. Остановка.

Скорее выходите, пойдем гулять».

Дети «гуляют» по комнате.

**Совушка-сова**

Детям предварительно показывают картинку, на которой изображена сова. Один из детей - «сова». Остальные - «птички». «Сова» сидит на дереве (стул).

Остальные дети бегают вокруг нее, осторожно к ней приближаются.

Воспитатель читает:

Совушка-сова,

большая голова,

На дереве сидит,

головой вертит,

Во все стороны глядит,

Да вдруг как полетит.

«Сова» начинает ловить «птичек». Пойманная «птичка» становится «совой».

**Куры и петух**

У одной из стен сидят ребята - «куры». На большом расстоянии гуляет «петух». В одном из углов комнаты «Кошкин дом», в нем сидит «кошка».

Воспитатель сидит с «курами», показывая на гуляющего «петуха», поет:

Петя в желтых сапогах

Ходит по песку,

А потом как закричит

Ку-ка-ре-ку!

Воспитательница:

Выходите, курочки,

Собирайте крошки.

Много здесь есть мушек

На моей дорожке.

Выбегает «кошка», все дети убегают в домик.

**Лягушки**

На середине зала лежит тоненький шнур в форме круга. Дети стоят за кругом. Воспитатель говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Ква-ква, ква-ква-ква,

Скачет, вытянувши ножки.

Дети подпрыгивают на двух ногах, продвигаясь вперед по кругу. Воспитатель хлопает в ладоши - пугает «лягушек»; малыши присаживаются на корточки - «лягушки» прыгают в «болото». Повторить 2-3 раза.

**Мы топаем ногами**

Мы топаем ногами,

Мы хлопаем руками,

Киваем головами.

Мы руки поднимаем,

Мы руки опускаем,

Мы руки подаем.

(Дети соединяют руки, образуя круг.)

И бегаем кругом,

И бегаем кругом.

(Все бегут, воспитатель говорит: «Стой». Малыши останавливаются.)

**Лохматый пес**

Дети сидят на одной стороне зала. Один ребенок на противоположной стороне изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос,

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим: что-то будет?

«Пес» выскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес догоняет их.

**Пчелки**

Дети изображают пчелок, бегают по комнате, размахивают руками - крыльями, жужжат. Появляется «медведь». Воспитатель говорит:

Мишка-медведь идет,

Мед у пчелок унесет,

Пчелки домой.

«Пчелки» летят в угол - улей. «Медведь» идет туда же. «Пчелки» говорят:

Этот улей - домик наш

Уходи, медведь, от нас,

Ж-ж-ж-ж-ж.

Машут крыльями, прогоняют медведя. Улетают от него, бегая по комнате. «Медведь» ловит их.

**Пузырь**

Дети держатся за руки, стоят кружком. При первых словах песни круг растягивается и растягивается. На последнем слове «лопнул» - круг разрывается, и дети бегут к центру круга.

Надувался пузырь,

Надувался большой,

Надувался большой,

Да не лопни такой.

Ш-ш-ш - лопнул.

Игра повторяется снова.

**Мотыльки**

Дети изображают мотыльков. Воспитатель поет, дети бегают, помахивая руками, как крылышками.

На зеленом на лугу

Мотыльки летают.

И с цветочка на цветок

Весело порхают.

Тетя вышла на лужок,

А в руках у ней сачок.

Берегись-ка, мотылек,

Улетай скорей, дружок!

Дети убегают, а воспитатель ловит их сачком.

**Птицы**

Дети - птицы. Каждая птица устраивает свое гнездо; это может быть круг, начерченный на полу мелом. Каждая птица садится в свое гнездо. Воспитательница читает:

Птички в гнездышках сидят

И на улицу глядят.

Полетать все захотели

И все сразу улетели.

Птички вылетают из гнезд и разлетаются по комнате. По сигналу (гудок, звонок) они возвращаются в гнезда.

**Сюжетно-ролевые игры в младшей группе детского сада**

**ПОДБЕРИ ПОСУДУ ДЛЯ КУКОЛ**

Цель: закрепить знания разных видах посуды, формировать умение использовать посуду по назначению, воспитывать находчивость, внимание, речь.

Игровые правила: назвать предмет и отнести тому, кому это нужно.

Ход игры

Игра проводится после того, как дети познакомились с работой няни, повара, узнали, какая посуда используется в их работе.

3 куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель рассказывает, как он называется (спрашивает об этом). Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, ником не нужна..» Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне. Дети могу сами играть роль повара, няни, девочки, собирающейся обедать.

**КУКЛЫ ПРОСНУЛИСЬ**

Цель: закрепить знания о названиях одежды, о последовательности одевания, активизировать речь детей.

Игровые правила: отобрать нужную одежду по величине, назвать одежду в последовательности одевания.

Ход игры

На кроватках спят 2 куклы: большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали её? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти её одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?»

«Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем платье, если маленькое, складываем у кроватки Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее бельё по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

**КУКЛА КАТЯ ОБЕДАЕТ**

Цель: закрепить знания детей о столовой посуде, активизировать их речь, воспитывать культуру поведения во время еды, учить заботливо относиться к кукле.

Игровые правила: правильно находить и отбирать посуду для обеда, правильно показывать предметы.. При правильном выборе посуды дети хлопают в ладоши, в случае ошибки грозят пальчиком.

Ход игры

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кука Катя сидит за столом. Воспитатель: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочерёдно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего.

По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, лужку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

**БОЛЬШЕ-МЕНЬШЕ**

Цель: упражнять детей в различении и сравнении предметов, воспитывать внимание, быстроту реакции.

Игровые правила: по слову воспитателя располагать предметы по убывающей величине и наоборот, победитель получает фишку.

Ход игры

Для игры используется природный материал, игрушки, картинки одного вида, но разного размера, каждой группы предметов одинаковое число.

Дети сидят за столом и воспитатель вместе с ними рассматривают предметы, дети называют их. Воспитатель спрашивает, одинаковые ли по величине предметы, просит показать самый большой, поменьше, самый маленький. «Мы научимся раскладывать их по величине: сначала положим самый большой предмет, потом – поменьше, потом – самый маленький. В один ряд надо класть только одинаковые предметы. Начинаем!»

По 3-6 предметов, дети меняются предметами и снова раскладывают. Потом делают то же самое, но по возрастающей величине.

**ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**

Цель: упражнять детей в правильном назывании предметов и действий, учить замечать и называть различия в цвете и одежде, развивать зрительную память, произвольное запоминание, наблюдательность и речь.

Игровые правила: отвечает тот, кого называет воспитатель.

Ход игры

Воспитатель показывает детям поочерёдно 3-5 предметов (разного вида, одного вида, но разного цвета и размера). Вместе с детьми называет предметы, отмечает цвет и величину.

Вопросы о предметах одного вида: «Одинаковые ли по размеру или нет? А что у них разное? Посмотрите внимательно!» Затем воспитатель просит детей запомнить, какие предметы и как стоят. Закрывает игрушки ширмой и переставляет предметы, меняет местами, убирает то одну, то две игрушки. Отвечает один ребёнок: кто заметил первый или кого назовёт воспитатель.

**ТАКОЙ ЛИСТОК, ЛЕТИ КО МНЕ!**

Цель: упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь (клён, дуб, рябина, берёза), воспитывать слуховое внимание.

Игровые правила: бежать после того, как правильно назовёшь дерево, от которого лист (после слов воспитателя «Такой листок, лети ко мне!»

Ход игры

Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья деревьев (по количеству детей) и оставляет их у себя (по одному листу от каждого дерева).

Беседа: «Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Назовём их и подойдём к ним (называют, рассматривают деревья и листья). Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что дети знают о деревьях, чем отличаются листья разных деревьев.

«А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. Я раздам вам по листику. Когда я покажу листик и скажу «У кого такой же лист – лети ко мне!», вы побежите ко мне. Будьте внимательны» Отходит в сторону и даёт сигнал.

Воспитатель следит, чтобы дети бежали после сигнала. Усложнение: бежать к дереву, от которого лист.

**ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

Цель: учить детей узнавать предметы на ощупь, воспитывать выдержку, речь.

Игровые правила: отгадывать знакомый предмет на ощупь, достать предмет, после чего рассказать о нём.

Ход игры

Воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Проводит краткую беседу, что это, какое, для чего нужно.

Дети по очереди опускают руку в мешочек, находят предмет и называют его, затем достают и показывают. Можно в мешочек сложить все предметы, дети выбирают один и называют его. Можно в мешочек положить 1 предмет, остальные оставить на столе. Ребята угадывают на ощупь, что это за предмет, другие дети говорят, правильно ли угадали или нет. Если ребёнок затрудняется ответить, загадываем загадки о предмете. Либо ребёнок описывает предмет, остальные угадывают его.

**КТО СКОРЕЕ СОБЕРЁТ?**

Цель: продолжать учить детей правильно собирать пирамидку, упражнять в назывании величины кольца (большое, поменьше, самое маленькое).

Игровые правила: кольца нанизывать после сигнала воспитателя.

Ход игры

Играть с небольшой группой детей. Воспитатель, посадив детей за стол, раздаёт всем по пирамидке. Рассматривая свою пирамидку, привлекает к ней внимание детей: «Какое кольцо внизу: большое или маленькое? (большое). А кольцо над ним какое? (поменьше). Запомните, внизу находится самое большое кольцо. А наверху какое? А теперь поиграем. Сначала разберём пирамидки. А когда я стукну колечком по столу, вы начнёте быстро собирать пирамидку. Надо собрать её правильно. Кто скорее соберёт, тот выиграет и получит приз»

Воспитатель напоминает, что нужно каждый раз искать самое большое колечко.

**НАЙДИ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ**

Цель: упражнять в нахождении предмета по характерным признакам, развивать наблюдательность, находчивость, учить детей описывать предмет, не называя его, воспитывать выдержку.

Игровые правила: ищет тот, кого назовёт Буратино.

Ход игры

Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривают предметы, которые он подобрал для игры. Педагог обращает внимание на внешний вид предметов, их цвет, форму, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться и быстро раскладывает предметы по разным местам. После чего говорит: «Разбежались все наши игрушки. Сейчас вы будете их искать. Послушайте! Найдите круглый резиновый предмет, который прыгает и катается по полу. Вы с ним любите играть. Правильно, ребята, это мяч. Ищем его!»

Ребёнок ищет игрушку и приносит на стол воспитателю. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут найдены и возвращены на место.

Можно брать игрушки, к которым у детей ослаб интерес, о которых они забыли.

**ЖИВОЕ ДОМИНО**

Цель: закрепит знание о цвете, понимание слов «одинаковые», «парные», воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.

Игровые правила: дети становятся в пару с тем, у кого лента такого же цвета после слов воспитателя «Найди свою пару!»

Ход игры

Воспитатель до игры повязывает на руке каждого ребёнка ленточку. Цвета разные, но повторяются, чтобы дети могли находить одинаковые ленточки и становиться в пары. Выясняют, какого цвета ленты, у кого одинаковые ленты. «А сейчас мы поиграем. Вы будете бегать по комнате, а когда я скажу «Найди свою пару!», вы будете искать того, у кого такая же ленточка Побежали все по комнате!»

Воспитатель поёт песенку или хлопает в ладоши, даёт сигнал, дети ищут себе пару. Педагог просит проверить, правильно ли дети определили цвет.

Можно находить одинаковые фигуры одного цвета.

**ЧТО КОМУ?**

Цель: учить соотносить орудия труда с профессией, воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, примерять на себя роль представителей разных профессий.

Игровые правила: называть профессию в соответствии с орудием труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Ход игры

На столе приготовлены предметы труда представителей разных профессий (игрушки): набор медицинских инструментов, набор кухонной посуды, парикмахерский набор, бытовая техника и т.д. Воспитатель приглашает к столу по одному ребёнку, тот берёт игрушку, называет ей. Остальные называют, кому нужен этот предмет для работы.

Вариант: найти все орудия труда для определённой профессии и назвать их.

**НАЙДИ ТАКУЮ ЖЕ**

Цель: учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки сходства и различия, воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

Игровые правила: кто нашёл одинаковые игрушки, говорит об этом на ушко воспитателю, называть их нельзя, все должны найти их.

Ход игры

Подбираются разнообразные игрушки, среди которых должны быть абсолютно одинаковые. В процессе игры убирать или добавлять игрушки. «Сейчас мы поиграем. На столе стоят игрушки. Я сосчитаю до трёх, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые из них. Будьте внимательны! Кто найдёт, поднимает руку, подходит ко мне и говорит шёпотом. Раз-два-три! Одинаковых найди!»

Для усложнения игры и усиления внимания можно поставить игрушки почти одинаковые, но отличающиеся цветом или размером.

Чаще привлекать детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав.

**НА ПТИЧЬЕМ ДВОРЕ**

Цель: закрепить знания детей о том, как кричат домашние птицы, развивать правильное звукопроизношение.

Игровые правила: все громко хором произносят звуки, подражая птицам.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям вспомнить, как кричат гуси, утки, куры. Дети хором произносят звуки. «Вот хорошо, вы все вспомнили, как по-разному кричат домашние птицы. А как воркует голубь?» Если дети затрудняются, педагог сам произносит: «Грру-грру-грру-грру!» «А сейчас послушайте стихотворение. Когда я буду называть разных птиц, вы кричите, как они.

Наши уточки с утра ...

Наши гуси у пруда ...

А индюк среди двора ...

Наши гуленьки вверху ...

А как Петя-петушок

Ранним-рано поутру

Нам споёт ...!

В следующий раз воспитатель делит всех детей на группы: «уточки», «гуси» и др.

**НОВАЯ КУКЛА**

Цель: учить детей правильно называть предметы обстановки в группе, уточнить их назначение, активизировать речь детей, воспитывать внимательное, доброе отношение к новеньким.

Игровые правила: называть тот предмет, к которому подошла кукла. Отвечает тот, к кому кукла обращается или хором.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках, воспитатель готовится начать беседу, вдруг раздаётся стук в дверь. «Кто к нам идёт? Как тебя зовут, девочка?» Воспитатель прижимает куклу к щеке, имитируя секретный ответ. «Гостью зовут Валя. Она хочет остаться у нас жить, в нашей группе. Покажем ей нашу комнату?»

Воспитатель с куклой вместе подходит то к одному, то к другому предмету. Имитируя вопросы куклы, спрашивает: «А это что у вас?» Дети отвечают. Кукла Валя знакомится с игрушками и предметами, которые есть в группе, узнаёт , для чего они нужны, удивляется, хвалит за порядок, благодарит за внимание к ней.

**ЗАИНЬКА**

Цель: продолжать учить детей согласовывать слова с действиями, воспитывать доброжелательность.

Игровые правила: заинька может выбежать из круга после того, как попляшет.

Ход игры

Дети вместе с воспитателем становятся в круг. После того, как считалочкой выбрали зайчика и он вошёл в круг, дети ходят по кругу и приговаривают:

Заинька, по сенчикам

Гуляй, погуливай!

Серенький, по новеньким

Гуляй-погуливай!

Некуда заиньке выскочить,

Некуда серому выскочить!

Серенький, попляшешь – выпустят!

Воспитатель с детьми напевает мелодию плясовой, все хлопают в ладоши, зайчик пляшет. После этого зайчика выпускают из круга и выбирают нового. Игра повторяется 2-3 раза.

**УГАДАЙ, КТО ПОЗВАЛ**

Цель: упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеские отношения со сверстниками, желание играть вместе.

Игровые правила: отгадывающий с закрытыми глазами называет громко имя того, кто позвал. Нельзя изменять голос.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Воспитатель: «Сегодня мы будем отгадывать по голосу наших ребят. Вы знаете голоса друг друга? Вова, позови, пожалуйста, Олю! Оля, а ты позови Серёжу! Ребята, у Вовы и Оли разные голоса? Но мы видели их когда они говорили. А в игре тот, кто будет отгадывать, закроет глаза и только по голосу отгадает и назовёт имя того, кто его позвал»,

После этого воспитатель приглашает к себе одного ребёнка, который закрывает глаза или становится спиной к детям. Воспитатель подходит к другому ребёнку и дотрагивается до него, тот громко зовёт водящего. «Кто позвал тебя?» - спрашивает воспитатель. В роли водящего должны побывать все дети.

**КОЗА РОГАТАЯ**

Цель: учить слушать стихотворение до конца, реагировать на слово-сигнал воспитателя, воспитывать внимание, быстроту реакции.

Игровые правила: убегать после слова «забодает», возвращаться на прежнее место по сигналу «Бегите ко мне!»

Ход игры:

«Сейчас мы поиграем в «Козу рогатую». Я буду коза, а вы – козлятки. Когда я скажу слово «забодает», вы будете убегать от козы в другой угол комнаты. Воспитатель медленно приближается к детям, приговаривая:

Идёт коза рогатая,

Идёт коза бодатая

За малыми ребятами.

Ножками топ-топ,

Глазками хлоп-хлоп.

Кто каши не ест,

Молока е пьёт –

Забодает, забодает, забодает...

При слове «забодает» дети убегают от козы, она их догоняет.