Картотека дидактических игр

для детей старшей группы по образовательным областям ФГОС

Речевое развитие

1. **«Какое слово заблудилось?».**	Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова. Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова. Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными усами. Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном: Обязательно примите десять **цапель** (капель) перед сном». Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота, Надоело. Забодал меня **котел** (козел), на него я очень зол. **«Шутка».** Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц. У нас в переулке есть дом с чудесами, Сходите, взгляните – увидите сами: Собака садится играть на гармошке, Ныряют в аквариум рыжие кошки, Носки начинают вязать канарейки, Цветы малышей поливают из лейки, Старик на окошке лежит, загорает, А внучкина бабушка в куклы играет. А рыбы читают веселые книжки, Отняв потихонечку их у мальчишки.
2. «Что слышно?»	**Цель:** развитие слухового внимания. **Оборудование:** предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма. **Описание:** Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый

	внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков». **Примечание.** Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.
3. **«Слушай звуки!»**	**Цель:** развитие произвольного внимания. **Оборудование:** фортепьяно или аудиозапись. **Описание:** Каждый ребенок выполняет движения в соответствии с услышанными звуками: низкий звук — становится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу), высокий звук — становится в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук). **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай звуки!» и узнаем, кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно. Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание). Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно, то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями). Давайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так. Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя» (показ с комментариями). Давайте мы **все** примем эту позу «тополя». Будьте

	внимательны! Начинаем играть»**.** **Примечание.** Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп.
4. **«Узнай по голосу-1».**	**Цель:** развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу. **Оборудование:** платок или повязка для завязывания глаз. **Описание:** Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами. **Инструкция:** «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».
5. **«Узнай по голосу-2».**	**Цель:** развитие слухового внимания. **Оборудование:** заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз. **Описание.** Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает.

	Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай». По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».
6. **«Будь внимателен!»**	**Цель:** стимулирование внимания, развитие скорости реакции. **Оборудование:** магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш». **Описание.** Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «лошадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом..Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».
7. **«Четыре стихии».**	**Цель:** развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов. **Описание.** Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах.

	Кто ошибается, считается проигравшим. **Инструкция:** «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».
8. **«Испорченный телефон».**	**Цель:** развитие слухового внимания. **Описание.** Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».
9. «Кого назвали, тот и лови!»	**Цель:** формирование внимания, развитие скорости реакции. **Оборудование:** большой мяч. **Описание:** Каждый ребенок, свободно

	передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».
10. «Назови лишнее слово»	Цель: активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения. Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее». - «Лишнее» слово среди имен существительных: стол, шкаф, ковер, кресло, диван; пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа; слива, яблоко, помидор, абрикос, груша; волк, собака, рысь, лиса, заяц; лошадь, корова, олень, баран, свинья; роза, тюльпан, фасоль, василек, мак; зима, апрель, весна, осень, лето. - «Лишнее» слово среди имен прилагательных: грустный, печальный, унылый, глубокий; храбрый, звонкий, смелый, отважный; желтый, красный, сильный, зеленый; слабый, ломкий, долгий, хрупкий; глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий. - «Лишнее» слово среди глаголов: думать, ехать, размышлять, соображать; бросился, слушал, ринулся, помчался; приехал, прибыл, убежал, прискакал.
11. «Кто знает, пусть дальше считает».	Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления. **Оборудование:** мяч. **Описание:** В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч,

	считает по порядку до **10.** **Инструкция:** «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10. Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать? Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять». Правильно. Начинаем играть». **Примечание.** Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше». Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»». Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять. Игра проходит в быстром темпе.
12. «Слушай хлопки».	**Цель:** развитие произвольного внимания. **Описание.** Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в

	интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».
13. Понятийное мышление.	«Закончи предложение» 1. Лимоны кислые, а сахар... 2. Собака лает, а кошка... 3. Ночью темно, а днем.... 4. Трава зеленая, а небо... 5. Зимой холодно, а летом.... 6. Ты ешь ртом, а слушаешь... 7. Утром мы завтракаем, а днем... 8. Птица летает, а змея... 9. Лодка плывет, а машина... 10.Ты смотришь глазами, а дышишь... 11 .У человека две ноги, а у собаки... 12.Птицы живут в гнездах, а люди... 13.Зимой идет снег, а осенью... 14.Из шерсти вяжут, а из ткани... 15.Балерина танцует, а пианист... 16.Дрова пилят, а гвозди... 17.Певец поет, а строитель... 18.Композитор сочиняет музыку, а музыкант....

14. Последовательность событий.	***1). «Кто кем (чем) будет?»*** Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок. ***2). «Кем (чем) был?»*** кем (чем) был раньше: ➢ цыпленок - яйцом; ➢ лошадь - жеребенком; ➢ корова- теленком; ➢ дуб -желудем; ➢ рыба -икринкой; ➢ яблоня - семечком; ➢ лягушка -головастиком; ➢ бабочка - гусеницей; ➢ хлеб -мукой; ➢ птица -птенцом; ➢ овца -ягненком; ➢ шкаф -доской; ➢ велосипед -железом; ➢ рубашка -тканью; ➢ ботинки -кожей; ➢ дом -кирпичом; ➢ сильный -слабый; ➢ мастер -ученик; ➢ листок -почкой; ➢ собака -щенком; ➢ шуба -мехом; ➢ козел -козленком.
15. **Игры на восприятие звука**. (с 4 лет)	• Дать представление о громком и тихом звуке, шепоте, шуршании, скрипе, писке, звоне, шелесте и др. • Научить слышать разные шумы, прислушиваться. • Игры на подражание звукам: как поют птички, кричат животные. шумят машины...
16. «Слово заблудилось». (с 5 лет)	Ведущий произносит рифмованные и нерифмованные фразы, в которых используется

	неподходящие по смыслу слова. Дети слушают внимательно и подсказывают нужное слово. • На полу из плошки молоко пьет ложка (кошка), • На полянке у дубочка собрала кусочки дочка (грибочки). • Вкусная сварилась Маша. Где большая жрошка наша. (каша, ложка). • На дворе большой мороз, отморозить можно хвост, (нос). • «Испеки мне утюжок!» - просит бабушку крючок, (пирожок. внучок)

Познавательное развитие

1. **«Описываем различные свойства предметов».**	Описать любой предмет или игрушку. Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д. Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете. Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки. "Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.
2. **«Съедобное – несъедобное».** (с мячом).	**Цель:** формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов. **Оборудование:** список названий предметов. **Описание.** Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого. **Инструкция:** «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки». **Примечание.** Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер... Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.

3. **«По новым местам».**	**Цель:** формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений. **Оборудование:** заранее обозначенные кружки для каждого ребенка. **Описание:** Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке. **Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру». **Примечание.** Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню
4. **Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.**	«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет». «Спереди - пятачок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка». «Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». «Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».
5. **«Ищем одинаковые свойства предметов».**	*Задания:* 1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые.. 2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.

6. **«Сравнение предметов».**	***1). Сравнивать предметы между собой***, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-хцветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-хвидов и 4-х цветов). ➢ подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком; ➢ фигуры, отличающиеся двумя признаками; ➢ тремя признаками (подбери самые непохожие). ***2). "Сравнение слов".*** Для сравнения даем пары слов: ➢ муха и бабочка; ➢ дом и избушка; ➢ стол и стулья; ➢ книга и тетрадь; ➢ вода и молоко; ➢ топор и молоток; ➢ пианино и скрипка. Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?
7. **Игра**.	Приготовить 15 различных предметов. Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш. *Отобрать*: ➢ металлические предметы, ➢ съедобные, ➢ тяжелые, ➢ мягкие, ➢ белые, ➢ круглые, ➢ длинные, ➢ деревянные, ➢ маленькие,

	➢ прямоугольные, ➢ которые можно повесить за нитку.
8. **«Обобщение-исключение».**	1). Поиск лишней картинки 2). Последовательность работы: ➢ «3 лишний» (с картинками); ➢ «4 лишний» (с картинками); ➢ «3 лишний» (на словесном материале); ➢ «4 лишний» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?» ***НАБОРЫ СЛОВ:*** 1. Стол, стул, кровать, чайник. 2. Лошадь, собака, кошка, щука. 3. Елка, береза, дуб, земляника. 4. Огурец, репа, морковь, заяц, 5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель 6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч. 7. Волк, лиса, медведь, кошка. 8. Фиалка, ромашка, морковь, василек. 9. Кукла, машина, скакалка, книга. 10.Поезд, самолет, самокат, пароход. 11 .Воробей, орел, оса, ласточка. 12.Лыжи, коньки, лодка, санки. 13.Стул, молоток, рубанок, пила. 14.Снег, мороз, жара, лед. 15.Вишня, виноград, картофель, слива. 16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.

	17.Река, лес, асфальт, поле. 18.Пожарник, космонавт, балерина, милиционер. 19.Парта, доска, учебник, ежик. 20.Змея, улитка, бабочка, черепаха. 21.Краски, кисти, чайник, полотно. 22.Шляпа, крыша, дверь, окно. 23.Молоко, чай, лимонад, хлеб. 24.Нога, рука, голова, ботинок. 25.Храбрый, злой, смелый, отважный. 26.Яблоко, слива, огурец, груша. 27.Молоко, творог, сметана, хлеб. 28. Час, минута, лето, секунда. 29.Ложка, тарелка, кастрюля, сумка. 30.Платье, свитер, шапка, рубашка. 31 .Мыло, метла, зубная паста, шампунь. 32.Сосна, береза, дуб, земляника. 33.Книга, телевизор, радио, магнитофон.
9. «Назови одним словом».	Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом: 1. суп, каша, гуляш, кисель; 2. лошадь, корова, овца, свинья; 3. курица, гусь, утка, индейка; 4. волк, лиса, медведь, заяц; 5. капуста, картофель, лук, свекла; 6. пальто, шарф, куртка, костюм;

	7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки; 8. шапка, кепка, тюбетейка, берет; 9. липа, береза, ель, сосна; 10.зеленый, синий, красный, желтый; 11.шар, куб, ромб, квадрат; 12.телевизор, утюг, пылесос, холодильник; 13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус;
10. Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.	1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой? 2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке? 3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?
11. Критичность познавательной деятельности.	***«Бывает - не бывает»*** Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно. 1. Папа ушел на работу. 2. Поезд летит по небу. 3. Кошка хочет есть. 4. Человек вьет гнездо. 5. Почтальон принес письмо. 6. Зайчик пошел в школу. 7. Яблоко соленое. 8. Бегемот залез на дерево.

	9. Шапочка резиновая. 10.Дом пошел гулять. 11.Туфли стеклянные |12.На березе выросли шишки. 13.Волк бродит по лесу. 14.Волк сидит на дереве. 15.В кастрюле варится чашка
12. «Запомни свое место».	Дети располагаются определенным образом по периметру зала (например, в одном углу, у окна, у мяча на полу и т.д.) и запоминают свое место. Включается музыкальный фрагмент, дети свободно бегают по залу. Во время паузы они должны как можно быстрее: а) вернуться на свое место; б) занять место на одну позицию вперед при движении по часовой стрелке. При большом количестве детей или если дети испытывают трудности в запоминании места и последовательности передвижения, можно объединить их в пары (дополнительно проставляется акцент на взаимопомощь и согласованность действий).
13. «Найди пару».	Материалом для игры могут быть два одинаковых набора с изображением фигур, предметов, животных, цифр, букв, слов, цветных карточек. Играют два или более участников. Парные картинки выкладываются изображением вниз в несколько рядов. Сначала первый игрок переворачивает любые две карточки, показывая всем участникам изображенные на них картинки. Все пытаются запомнить само изображение и местоположение карточек. Затем карточки возвращаются на свое место изображением вниз. Следующий игрок проделывает то же самое, но с другими двумя карточками. Все последующие ходы участники делают с таким расчетом, чтобы за один ход открыть две одинаковые картинки. Открыв две одинаковые карточки, игрок забирает их себе и ему присуждается один фант (очко). При этом

	свободные места остаются пустыми (ряды не сдвигаются). Выигрывает тот, кто наберет больше фантов.

Социально-коммуникативное развитие

1. **Игра «Что мы знаем о Васе?»**	Играют 2-5 команд по 3-10 человек в каждой. От каждой команды вызывается по одному человеку. Назовем его условно Васей. Ведущий читает вопросы, а команды должны как можно точнее на них отвечать. Ответы пишут на листочках и сдают ведущему (команда сдает свой ответ, Вася сдает свой ответ, а ведущий сравнивает). Вопросы могут быть такими: дата рождения Васи, как зовут Васину маму, кто лучший друг Васи, что Вася сегодня съел на завтрак? и т.д. Каждая команда отвечает на вопросы о своем игроке. За правильный ответ команде даются очки. Выигрывает та команда, которая набрала больше всех очков.
2. 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.
3. **Игра «Запомни внешность»**	Игра полезна для группы, где все мало знакомы. Играют 4-15 человек. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника. Например: сколько пуговиц у твоего напарника на кофте, какого цвета шнурки на ботинках? и т.д. Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.
4. **Игра «Ужасные гляделки»**	Все сидят или стоят в круге, опустив голову и закрыв глаза. На счет три все смотрят либо на того, кто сидит справа, либо на человека слева, либо прямо напротив. Если они встречаются глазами, оба вскрикивают и выходят из круга. Это повторяется до тех пор, пока все не выйдут из круга
5. **Игра «Салат»**	Хотя эта игра очень простая, но она может стать вашей любимой. Стоит сыграть в нее один раз и вам понравиться! Для игры нужны стулья в

	количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один остается в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берет себе тоже название фрукта). Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово «салат», то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.
6. **Игра «Звонящий»**	У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим
7. **Упражнение «Нити дружбы»**	Участники наматывают нить на палец, после чего говорят, что они больше всего любят и как обычно отдыхают, затем бросают клубок другому человеку. В результате в центре образуется «паутина», «сеть», «связующая нить», которая объединяет всех участников. Следующий этап – участники сматывают нить в обратном порядке и задают любой вопрос Дошкольникам можно предложить сначала говорить о своих трудностях и недостатках (что трудно дается или с какими своими чертами характера хотел бы расстаться),а в обратную сторону о том, что нравится в том человеке, которому бросают клубок, или за что ему благодарен на другом ее конце.
8. **Тренинг - "паутинка"**	Передаешь клубок тому человеку, которому хочешь, потому что... (называется качество), одному и тому же человеку нельзя два раза передать. начинает педагог, в итоге у каждого ребенка на пальчике ниточка - затем они отрывают по кусочку себе от общей паутинки и просят завязать узелком вокруг своего запястья того человека, которого они желают запомнить на всю жизнь. можно до 3 и больше узелков. при каждом завязывании - ребенок загадывает желание. удивительно, но эти ниточки еще долго дети носят. перед завязыванием необходимо сказать, что надо беречь эти нити дружбы, у того, кто будет бережно к ним относиться - желание сбудется и в тот день

	ниточка сама упадет.
9. **Упражнение «Доброта»**	Ведущий. В каждом из нас в той или иной степени развито чувство доброты, доброе отношение к людям. Что вы можете сказать доброго и хорошего о сверстниках, учителях, родителях? У вас есть 5 минут для того, чтобы подготовиться к рассказу. Вы самостоятельно выбираете человека, желательно, чтобы он был знаком другим участникам или присутствовал в группе. Ваш рассказ должен быть кратким и конкретным, при этом нужно подчеркнуть, что вы цените в каждом из тех, о ком рассказываете.
10. **Упражнение «Волшебная подушечка»**	Для выполнения данного упражнения потребуется небольшая яркая подушечка. Участники сидят в кругу. Ведущий. У нас есть волшебная подушечка. Каждый по кругу может взять ее в руки, прижать к самому сердцу и сесть на нее, загадав заветное желание. Оно может быть любым. Наберитесь смелости, чтобы рассказать нам о нем. Участники группы всегда поймут и поддержат. Тот, у кого в руках окажется подушечка, будет всегда начинать рассказ словами: «Я хочу...» Все остальные будут внимательно слушать, не говоря ни слова. После выполнения упражнения задаются вопросы: трудно ли было поделиться с группой своим желанием, может, у кого-то в процессе работы возникли еще более важные желания и он хочет рассказать нам о них, кто может выполнить желания, родители, учителя, одноклассники или кто-то еще?
11. **Игра «Привет»**	Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и сказать при этом: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнёте здороваться ещё с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит? (Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, можно запустить второй круг – с другим приветствием, например: «Как хорошо, что ты здесь!») Эта игра физически сближает участников группы друг с другом и привносит в совместную работу элемент дружеских отношений. А можно говорить:! Привет! Меня зовут Иван. А тебя как зовут?" А когда уже кого-то знает, как зовут, то можно просто

	подтверждать это: "Меня зовут Иван, а тебя - Ирина! И ответ: "Да, меня зовут Ирина, а тебя - Иван"! Тогда не только в игре происходит физическое сближение, но и имена запомнятся легко, что повлияет на коммуникативность.
12. **Игра «Почтальон»**	Играющие держатся за руки, водящий-почтальон находится – в центре круга. Он говорит: «Я посылаю письмо от Сережи до Лены». Сережа начинает передавать «письмо». Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона «перехватить письмо», то есть увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребенок водит до тех пор, пока «письмо» не будет перехвачено. Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.
13. **Игра «Салки-обнималки»**	Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 сек.

Художественно-эстетическое развитие

1. **Игра «На что похожи облака?»**	Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме. Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.
2. **Игра «Портрет заговорил».**	**Цель.** Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ. едагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию ны с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе
3. **Игра «Угадай настроение».**	**Цель.** Учить описывать настроение человека по выражению лица. **Ход.** Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.
4. **Игра. «Отгадай и обойди».**	**Цель.** Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет. **Ход.** Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола
5. **Игра «Найди недостаток в портрете».**	**Цель.** Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями. **Ход.** Детям раздаются изображения одного и того же лица с разными недостатками (нет

	ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей). Педагог предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.
6. **Игра « Составь натюрморт».**	**Цель.** Закрепить знания детей о натюрмортах. **Ход.** 1задание. Детям даются плоскостные изображений неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе. 2задание.Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.
7. **Игра. «Художники – реставраторы».**	**Цель.** Продолжить знакомство детей с разными жанрами живописи и работой художников. **Ход.** Дети восстанавливают разрезанную на несколько частей репродукцию картины или иллюстрацию (по количеству детей). По окончании работы называют её жанр.
8. **Игра «Волны».**	**Ход.** Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые. Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.
9. **Игра. «Игра Шторм».**	Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей. **Ход.** Воспитатель говорит: «Беда тому кораблю, который окажется во время шторма в море: огромные волны грозят перевернуть его, ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм – одно удовольствие: они резвятся, , соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами.

10. **Игра «Чего не стало?».**	**Цель. Р**азвивать наблюдательность. Внимание. **Ход.** Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.
11. **Игра « Найди эмоцию».**	**Цель.** Учить выделять картины по настроению. **од.** Воспитатель раздаёт детям пиктограммы с иями и выставляет разные по жанру и настроению одукции картин, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети основывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают глядя на картину
12. **Игра – упражнение « Опиши соседа»**	**Цель.** Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет. **Ход.** Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.
13. **Игра «Найди в природе яркие и блёклые цвета»**	**Цель:** Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их. Педагог предлагает подойти всем детям к окну и ти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях
14. **Игра по картине «Иду, вижу, рассказываю сам себе».**	**Цель.** Погружение в сюжет картины. Ощущение её деталей как частей целой композиции. **Ход.** Начать можно так: Иду я вижу в картине «Рожь» …Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины.

Физическое развитие

1. Кто быстрее опустит обруч?	Детей поделить на 4 группы. Каждая группа встает перед определенной линией на расстоянии вытянутых рук в стороны. Перед каждой группой положить обруч диаметром 60 см. По сигналу "раз" первые из колон наклоняют туловище вперед, берут обруч по бокам и поднимают его вверх. Затем опускают на плечи, через туловище и опускают на пол, быстро переступают и спешат в конец колоны. Воспитатель фиксирует внимание детей на то, кто правильно пропускал обруч и раньше встал в конец колоны, и отмечает их флажком. Затем по сигналу "раз" это делают другие дети из колон и т. д. Каждый раз воспитатель награждает первого из четырех колон флажком, а в конце подсчитывается количество флажков в каждой колоне. Выигрывает та колона, в которой больше флажков. Игра повторяется.
2. Мышеловка	Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки". Они стоят в колоне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки". Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на слова воспитателя: "Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки пробегают сначала через одну мышеловку, а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки). Мышки, которые остались в кругу считаются пойманными и становятся в круг. Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы. Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманных мышей. Игра повторяется. Дети меняются ролями.
3. Шоферы	С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит

	левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадки. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.
4. Сова	С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков". В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо. Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина площадки свободна. На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке). На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся. Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелился (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать. Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка. Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.
5. Стоп!	С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

6. Пастух и волк	Из детей выбирают "пастуха" и "волка", остальные дети - "овцы". На одном конце площадки чертят "дом" для овец, на противоположной стороне площадки - поле, где будут пастись овцы. С боку стоит волк. Пастух ведет овец в поле. В поле овцы бегают, пасутся. На сигнал воспитателя: "волк!" овцы разбегаются по площадке и убегают в свой домик. Волк ловит овец. Пастух их защищает. Пойманную овцу волк отводит к себе. При повторении игры пастух, возвращаясь домой, освобождает пойманную волком овечку. Волк старается не допустить пастуха к овце и в то же время ловит остальных. Игра заканчивается, когда у волка будет несколько овечек (по договоренности).
7. Смени флажок	Дети делятся на 2 или на 4 одинаковые группы и встают перед линией в параллельные колоны, лицом в одну сторону. С противоположной стороны площадки перед каждой колонной лежит по одному обручу, в обручах флажки (например, зеленые). Каждому первому игроку в колоне дается флажок определенного цвета (например, синего). На сигнал воспитателя "раз" первые дети из колон (по одному ребенку с каждой) с синими флажками быстро бегут к обручам, Меняют синие флажки на зеленые, возвращаются на свои места и поднимают вверх зеленые флажки. Зеленые флажки передают вторым в своей колоне, сами встают в конце колоны. Колона подходит к линии. Воспитатель снова дает сигнал, бегут вторые, затем третьи и т. д. Воспитатель каждый раз отмечает того, кто первый сменил флажок и правильно его положил. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок с колоны не сменит флажок. Выигрывает та колона, которая качественно и быстро выполняла задание воспитателя. Игру можно повторить.
8. Палочка - стукалочка	С одной стороны площадки посадить детей, поделив их на одинаковые колоны. На расстоянии 1 - 2 шагов от них начертить линию, от которой дети будут бегать на противоположный конец площадки, где стоит стул. Под стулом лежит палочка. На линию выходят по одному из каждой колоны и на слово "раз" или "беги" бегут. Кто быстрее вытянет палочку, тот стучит и говорит: "Раз, два, три, палочка - стукалочка, стучи!", кладет палочку на место и садится на свое место. Колона, в которой ребенок выиграл, получает флажок. Затем выходит вторая, третья пара и т.

	д. В конце игры подсчитываются флажки. Выигрывает та колона, которая имеет больше флажков.
9. Смелее вперед!	Дети делятся на две группы. Строятся в шеренгу и встают лицом к середине площадки. На первый сигнал одна группа поворачивается лицом в противоположный бок и марширует на месте, а вторая шеренгой идет вперед. На второй сигнал дети, которые маршировали на месте, поворачиваются и ловят тех, которые шеренгой шли вперед. Последние быстро убегают на свои места (за линию). Игра повторяется. Дети меняются ролями. Выигрывает та группа детей, в шеренге которой меньше пойманных детей.
10. Где кто живет?	Дети стоят в две шеренге на расстоянии 8 - 10 шагов одна от другой. Посередине между шеренгами начертить два круга, каждое 80 - 100 см диаметром; один круг - "двор", другой - "лес". В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные". Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы или животного, которые живут в лесу, или названия домашних животных и птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в лес. Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором. Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добежит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.
11. К своему флажку	По середине площадки чертят 5 маленьких кругов один возле другого; В каждом кругу встает ведущий с флажком определенного цвета в руках. Дети делятся на 5 групп. Каждая группа имеет свой цвет, такой же самый, как у ведущего. На сигнал воспитателя ведущие по очереди ведут свои колоны на край площадки, маршируют в большом кругу, который был начерчен раньше. На слова воспитателя: "Ведущие на места!" Ведущие возвращаются в свои круги и незаметно меняются флажками, а дети продолжают ходить по большому кругу. На слова воспитателя: "К своим флажкам!" ведущие поднимают флажки вверх, а дети бегут

	к ним. Выигрывает та группа детей, которая быстрее найдет флажок своего цвета и встанет в колону за ведущим. С каждой группы выбирают нового ведущего. Игра повторяется.
12. Хитрая лиса	Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.
13. Караси и щука	Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.
14. Выручай!	Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого-нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убегать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, ее поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.
15. Квач, бери ленточку!	Дети стоят в кругу. Каждый ребенок получает ленточку, привязывает ее на пояс. В центр круга встает "квач", У него ленточки нет. На слова воспитателя: "Лови!" дети разбегаются по всей площадке, а "квач" догоняет детей и старается снять ленточки у детей. Ребенок, который остается без ленточки, не надолго выходит из

	игры. На слова воспитателя: "Раз, два, три, в круг вставайте!" дети становятся в круг, а "квач" подсчитывает количество снятых ленточек и возвращает их детям. Игра повторяется с новым "квачом" 3 - 4 раза. В конце игры воспитатель отмечает самого ловкого "квача".
16. Ловля бабочек	Из детей выбирается 4 "ловца". Они встают в пары и отходят к краю площадки в одно место. Остальные дети - "бабочки". На слова воспитателя: "Бабочки, бабочки в сад полетели" дети - "бабочки" летают - бегают по всей площадке. На слово воспитателя "ловцы!" два ребенка, держась за руки, стараются словить бабочку: окружить его, соединив свободные руки. Когда ловцы поймают бабочку, они его отводят на край площадки и садят на скамейку. В это время остальные бабочки присаживаются на корточки. На слова: "Бабочки, бабочки в поле полетели" дети - "бабочки" прыгают по всей площадке. Их ловит другая пара ловцов. Когда будет поймано 4 - 6 бабочек, подсчитывают, сколько поймала каждая пара. Затем выбираются другие ловцы. Игра повторяется.
17. Ищи ведущего!	Дети, поделены на две одинаковые колоны, стоят на одном конце площадки пред линией. На противоположном конце площадки напротив каждой колоны на линии лежат по 3 разноцветных кубика, а на расстоянии 2 - 3 шагов от кубиков (справа и слева) лежат такие же разноцветные кубики. На слово воспитателя "раз" первые дети в колонах бегут по прямой к кубикам, берут один из них, отбегают в сторону (один вправо, другой - влево) и берут кубик такого же цвета, как и в руке, с двумя кубиками одного цвета, возвращаются на место и поднимают вверх. Выигрывает тот ребенок, который первый поднял кубики одного цвета вверх, вернувшись на место. Затем дети возвращаются, кладут кубики на места и идут в конец своей колоны. Воспитатель отмечает, кто лучше выполнил задание. Потом на линию выходят вторые, третьи и т. д. В конце игры воспитатель определяет победителей.
18. На заводе	Все дети договариваются, что они будут изображать движения какой - нибудь машины. Один ребенок - "инженер".Он должен быстро заметить, где произошли поломки. Инженер выходит из комнаты. Остальные дети, кроме одной, договариваются, какое движение машины они будут выполнять. Затем входит

	инженер, смотрит кто как работает. Подходит к ребенку, который не правильно выполняет движение, показывает, как надо делать. Выбирается новый инженер, и игра продолжается.
19. Жмурка	Все дети сидят в кругу на расстоянии вытянутых рук в стороны. В середину круга выбирают двух детей: одному ребенку завязывают глаза, другой дают колокольчик в руки. Ребенок с колокольчиком бежит, "жмурка" ее ловит. Когда жмурка словит ребенка с колокольчиком, то выбирают других детей в середину круга, и игра продолжается.
20. Найди и промолчи	Дети сидят на стульчиках вдоль комнаты. Воспитатель предлагает детям встать и повернуться лицом к стене, закрыв глаза. Сам отходит на несколько шагов назад и прячет несколько разноцветных флажков в разные места. На слова воспитателя: "Ищите флажки!" дети идут искать. Тот, кто увидел флажок не поднимает его, а идет и говорит воспитателю на ухо, где он лежит и садится на место.
21. Дуй сильнее!	Детей поделить на две группы и посадить на противоположных концах площадки. По середине поставить стояки и протянуть между ними параллельно две нитки (одну - выше, другую - ниже), каждая длиной в 1 м. На нити нанизать кусочки бумаги. С каждой группы воспитатель зовет по одному ребенку с группы. Они подходят к нитям с бумагам и дуют на них с такой силой, чтобы каждый кусочек бумаги продвигался в конец по нити.
22. Отгадай!	Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель спрашивает их, хотят ли они пойти к речке и искупаться там, погреться на солнце и что нужно с собой взять. Воспитатель объясняет им, что когда он будет называть нужную для купания вещь, то все, поднимая руки вверх, скажут "нужно!" Когда будет называть не нужную вещь, то все должны сидеть тихо, не подымая рук.
23. Будь внимательным!	Дети сидят на стульчиках в кругу. В центре ведущий. Он обращается к кому-нибудь из детей с вопросом. Отвечает не тот, кому был задан вопрос, а тот, кто сидит с правой стороны от него. Если ребенок правильно отвечает то он становится ведущим. Вопросы можно задавать разные. Кто ошибется, тот проиграл.
24. Смешилка	Дети сидят на стульчиках, а воспитатель или ребенок становится перед ними и показывает любое движение или рассказывает стих, стараясь рассмешить детей. Все должны быть

	серьеозными. Ребенок, который засмеялся, платит штраф: закрывает глаза и отгадывает, что ей положили в руку или сам идет смешить, а тот кто рассмешил, садится на место.