

Развивающие

ИГРЫ для детей



«СТРЕКОЗА»

Развивающие
ИГРЫ
для детей



УДК 372.3/.4
ББК 74.102
Р17

Р17 Развивающие игры. — М.: Стрекоза, 2011. — 64 с., ил.
ISBN 978-5-9951-0999-0

Эта книга предназначена для занятий с детьми от 2 до 7 лет дома или в детском саду. С её помощью вы сможете организовать весёлые и полезные развивающие игры, направленные на всестороннее развитие малышей. Кроме того, эта книжка поможет вам в организации незабываемых детских праздников.

УДК 372.3/.4
ББК 74.102

ISBN 978-5-9951-0999-0

© Е. Шарикова, 2011
© «Стрекоза», 2011



Уважаемые взрослые!

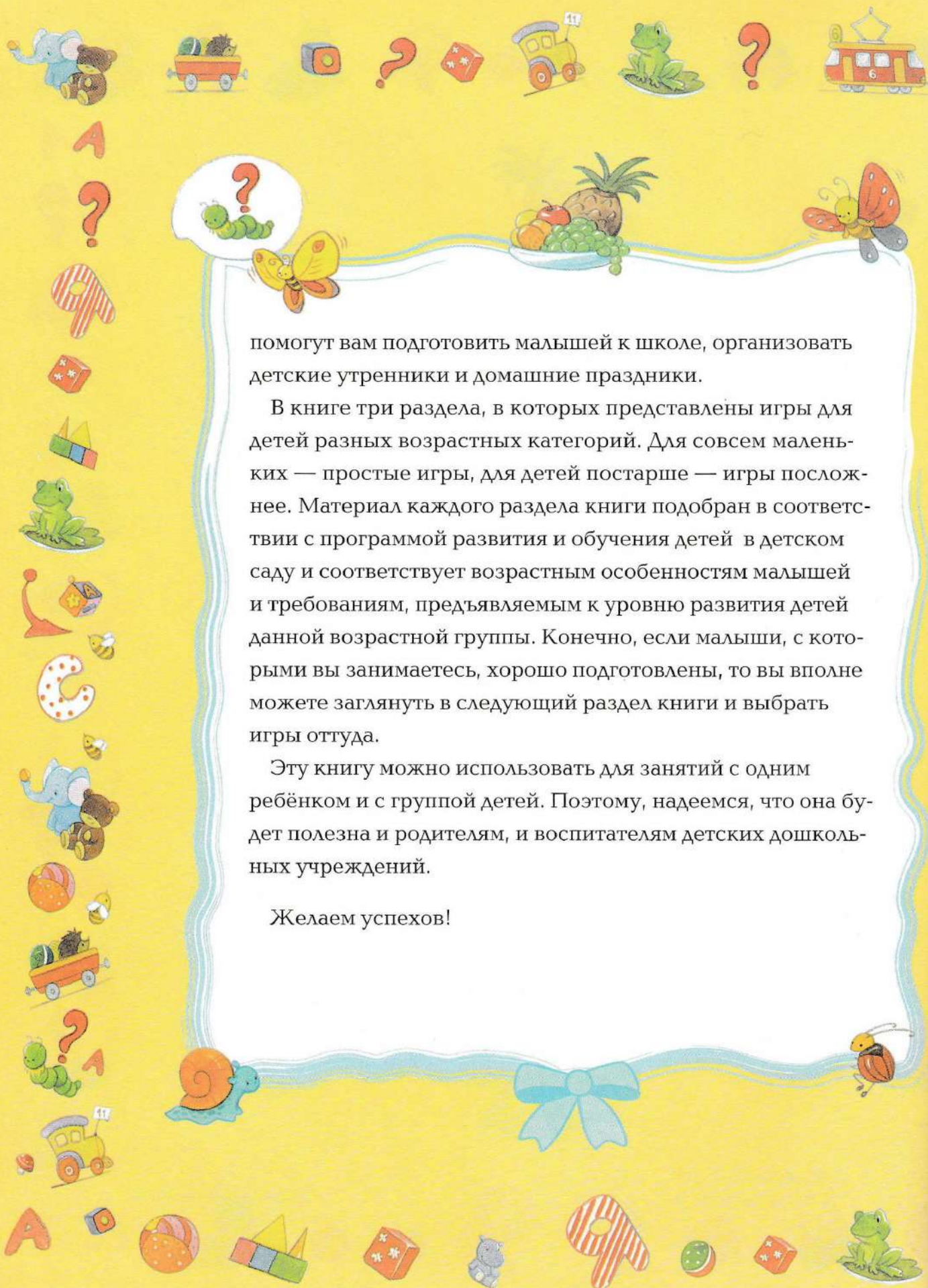
Игра — основной вид деятельности детей дошкольного возраста. С самого рождения и до момента поступления в школу малыши активно и много играют. Именно в процессе игры они познают мир, приобретают умения и навыки, которые потом им пригодятся в будущей взрослой жизни.

Играя, дети совершенствуют свои двигательные умения, расширяют кругозор, учатся читать, писать, рисовать, лепить и конструировать, а также развивают различные виды мышления, память, внимание, творческие способности, учатся общаться друг с другом. Неслучайно самые эффективные обучающие методики основаны на игровом подходе.

Обучение через игру позволяет избежать проблемы возникновения у детей негативного отношения к процессу обучения, так как игра для малышей — это всегда праздник, веселье и хорошее настроение.

В этой книге собраны самые лучшие развивающие игры для детей от 2 до 7 лет. Вы найдёте здесь и хорошо знакомые игры из вашего детства и новые интересные игры. Они





помогут вам подготовить малышей к школе, организовать детские утренники и домашние праздники.

В книге три раздела, в которых представлены игры для детей разных возрастных категорий. Для совсем маленьких — простые игры, для детей постарше — игры посложнее. Материал каждого раздела книги подобран в соответствии с программой развития и обучения детей в детском саду и соответствует возрастным особенностям малышей и требованиям, предъявляемым к уровню развития детей данной возрастной группы. Конечно, если малыши, с которыми вы занимаетесь, хорошо подготовлены, то вы вполне можете заглянуть в следующий раздел книги и выбрать игры оттуда.

Эту книгу можно использовать для занятий с одним ребёнком и с группой детей. Поэтому, надеемся, что она будет полезна и родителям, и воспитателям детских дошкольных учреждений.

Желаем успехов!

Игры
для детей

2-3
лет



Цель:

развитие координации движений, закрепление понятий: «высокий — низкий» и «широкий — узкий».

Каравай

Ведущий (взрослый) вместе с детьми встают в круг, в центр круга ставят «именинника» и произносят такой текст:

Как на Машины именины
Испекли мы каравай.
Вот такой ширины,

Дети расходятся, образуя широкий круг.

Вот такой ужины.

Дети сходятся к центру, образуя маленький круг, затем возвращаются на место.

Вот такой вышины,

Дети поднимают руки вверх.

Вот такой нижины.

Дети приседают, опуская руки вниз, а затем встают, образуют обычный круг и хлопают в ладоши.

Каравай, каравай!
Кого хочешь, выбирай!

«Именинник» произносит такие слова:

Я люблю, конечно, всех!
Но вот Ваню больше всех.

После этих слов в центр круга встаёт ребёнок, чьё имя было названо, и игра повторяется сначала.

Ласковый хоровод

Ведущий (взрослый) вместе с детьми водят хоровод: держатся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Хоровод водили,
Ласковыми были.
Кто у нас хороший?
Кто у нас пригожий?

Ведущий выбирает одного из детей и выводит его за руку в круг.

Выйди, Настенька, в кружок.
Возьми, Настенька, флажок.

Ведущий даёт ребёнку, находящемуся в кругу, флажок.

Дети вместе с **ведущим**, который выделяет голосом ласковую форму имени ребёнка в кругу, произносят:

Настенька, попляши!
Твои ручки хороши.

Ребёнок в кругу должен выполнить какие-нибудь танцевальные движения. Дети при этом хлопают в ладоши. Игра повторяется до тех пор, пока все дети не побывают в кругу.

Цель:

воспитание доброго отношения детей друг к другу.

Кто как говорит?

Ведущий (взрослый) каждому игроку по очереди называет животного, а дети должны сказать, как это животное говорит.

Затем **ведущий** называет звукоподражательные слова, а детям по очереди нужно ответить, кто или что может так звучать или разговаривать. Надо обязательно помнить, что возможны варианты ответов. Можно поменяться ролями и предложить играть наоборот.

Животные:

Корова — му
Кошка — мяу
Тигр — р-р-р
Петушок — кукареку
Лошадка — иго-го
Поросёнок — хрю-хрю

Ослик — иа-иа
Собачка — гав-гав
Воробей — чик-чирик
Курочка — ко-ко-ко
Комар — з-з-з-з
Лягушка — ква-ква

Предметы:

Скрип-скрип — дверь, калитка
Тик-так — часы
Чух-чух-чух, ту-ту — поезд
Вжик-вжик — пила
Бом-бом-бом — барабан

Кап-кап — дождик
Би-бип — машина
Пш-ш-ш — горячий утюг
Динь-динь — звонок



Большой и маленький

Ведущий (взрослый) называет предметы и животных. Если предмет большой, дети поднимают руки вверх и поднимаются на носочки, если предмет маленький — приседают или складывают ладошки лодочкой, показывая не-большой размер предмета.

Цель:

развитие логики, координации движений, закрепление понятий «большой — маленький».



Цель:

развитие
логики,
закрепление
знания
цветов.

Собери флажки

Для игры понадобятся бумажные флажки разных цветов: красного, жёлтого, зелёного и синего. **Ведущий (взрослый)** даёт задание игрокам — выбрать флажки какого-либо одного цвета. Если дети легко справляются с заданием, можно предложить им выбрать флажки двух цветов или разложить все флажки по цветам.

Цель:

развитие
логики и
координации
движений.

Подбери крышечки

Ведущий (взрослый) предлагает детям подобрать крышки для различных бутылочек, баночек и коробочек. Желательно, чтобы каждая из крышек подходила только к одной ёмкости. Для игры нужно использовать пластмассовые изделия (не металлические и не стеклянные). И ни в коем случае нельзя использовать флаконы и банки, в которых раньше содержались химические вещества. Лучше всего использовать ёмкости из-под пищевых продуктов.

Цель:

развитие
внимания и
логики.

Кубики

Ведущий (взрослый) показывает детям кубики разных цветов, затем он предлагает им найти и показать кубик точно такого же цвета. Можно усложнить игру и предложить выбрать и показать все кубики такого же цвета. После того как дети начнут хорошо определять цвета кубиков, можно поиграть в более сложную игру. **Ведущий** берёт три кубика разных цветов, точно такие же кубики должны быть и у каждого из детей. Ведущий выкладывает из кубиков различные комбинации, а дети должны их повторить. Например, сначала он кладёт красный, потом синий, потом жёлтый кубики, затем меняет их последовательность или располагает кубики в виде башенки и т. д.

На полке у Варюшки...

Ведущий (взрослый) произносит текст:

На полке у Варюшки
Стоят её игрушки.

Далее **ведущий** по очереди обращается к каждому из детей, предлагая называть игрушки. Тот, кто не смог назвать игрушку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто назовёт большее количество игрушек.



Цель:

расширение
словаря по
теме
«Игрушки».

Что за игрушка?

Ведущий (взрослый) показывает игрокам несколько игрушек (не более пяти): кукол разного размера, плюшевые игрушки — зайцев, медведей, слонов и др. Он даёт детям потрогать эти игрушки, проговаривает название каждой из них, обращает внимание детей на особенности каждой из игрушек. Затем игроки по очереди подходят к **ведущему**. Он завязывает платком глаза игроку и даёт одну из игрушек. Ребёнок должен потрогать её и сказать, что за игрушка у него в руках. Очень важно, чтобы среди игрушек, выбранных для игры, не было одинаковых по форме и фактуре.



Цель:

развитие
мелкой
моторики,
тактильных
ощущений,
логики.



Цель:

расширение
словаря
по теме
«Посуда».

Что помыл Павлуша?

Ведущий (взрослый) произносит такой текст:

Говорит Павлуша: «Буду
Вместе с мамой мыть посуду!»
А теперь послушай,
Что помыл Павлуша.

После этих слов **ведущий** по очереди обращается к каждому из детей, предлагая называть что-нибудь из посуды. Тот, кто не смог придумать названия, выбывает из игры.

Цель:

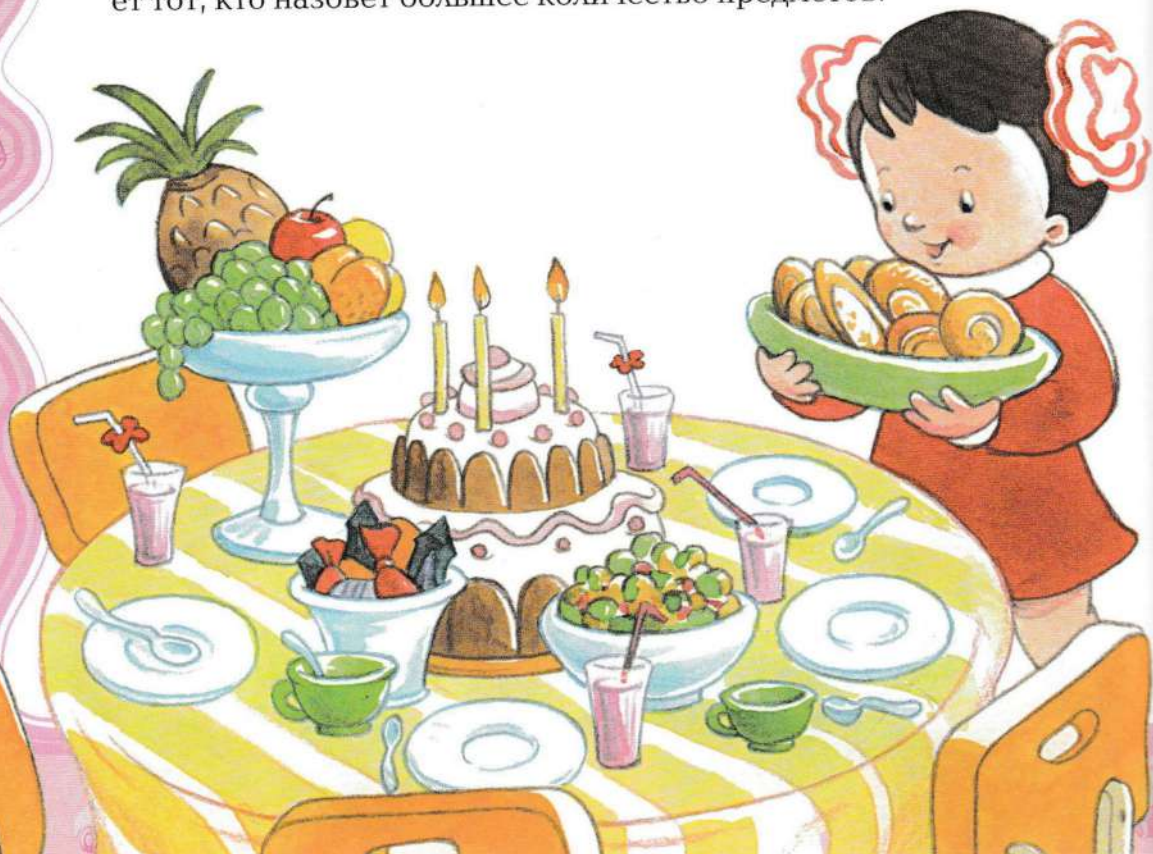
расширение
словаря
по темам
«Еда»,
«Посуда».

День рождения куклы Кати

Ведущий (взрослый) произносит такой текст: «У Куклы Кати сегодня день рождения. Она ждёт гостей. Сначала Катя приготовила угощение. Что приготовила Катя?»

Дети по очереди называют различные кушанья. Например: торт, салат, сок, конфеты, яблоки и т. д. Затем **ведущий** говорит: «Потом Катя стала накрывать на стол, она достала из шкафа посуду и стала расставлять её на столе. Что поставила на стол кукла Катя?»

Дети по очереди называют различные предметы посуды. Например: тарелки, чашки, ложки, вилки, салатник, ваза и т. д. Побеждает тот, кто назовёт большее количество предметов.





Маленькие бабочки

Ведущий (взрослый) произносит такой текст:

Маленькие бабочки летели-летели,
На головку сели. (Дети кладут ручки на голову.)
Маленькие бабочки летели-летели,
На коленки сели. (Дети показывают коленки.)
Маленькие бабочки летели-летели,
На животик сели. (Дети показывают животики.)
Маленькие бабочки летели-летели
И на ушки сели. (Дети показывают ушки.)
Маленькие бабочки летели-летели
И на носик сели. (Дети показывают носики.)
Маленькие бабочки летели-летели
И на глазки сели. (Дети показывают глазки.)



Цель:

закрепление знаний частей тела человека, развитие координации движений.

Дружно мы пойдём направо...

Ведущий (взрослый) просит детей встать в круг. А затем он вместе с детьми начинает движение в правую сторону. Далее **ведущий** произносит текст, а дети выполняют действия, соответствующие этому тексту:

Дружно мы пойдём направо —
Раз, два, три.
А потом пойдём налево —
Раз, два, три.
Дружно к центру соберёмся —
Раз, два, три.
А потом мы разойдёмся —
Раз, два, три.
Встанем все мы на носочки —
Раз, два, три.
И опустимся опять мы —
Раз, два, три.
Мы покружимся немножко —
Раз, два, три.
И опять мы ровно встанем —
Раз, два, три.
Мы похлопаем в ладошки —
Раз, два, три.
И потопаем немножко —
Раз, два, три.



Цель:

развитие координации движений.

Цель:

развитие
логики, внима-
ния, расшире-
ние кругозора.

Например:

Это овощ. Длинный,
зелёный, с пупырышками.
(огурец)



Угадай-ка!

Ведущий (взрослый) описывает детям какой-либо предмет и предлагает им угадать, о чём (о каком овоще, фрукте, дереве, предмете одежды, животном, игрушке и т. д.) он говорит. Тот игрок, который затрудняется с ответом, выбывает из игры.

Например:

Это игрушка. Круглая,
резиновая. Прыгает
и скачет.

(мяч)



Что исчезло?

Цель:

развитие
памяти и вни-
мания.

Ведущий (взрослый) выкладывает на столе несколько предметов или карточек с картинками. Ребёнок рассматривает их в течение 30 секунд, затем он отворачивается, а **ведущий** убирает один предмет или карточку. Ребёнок должен назвать, что исчезло. Играть можно с несколькими детьми. В этом случае они будут отгадывать по очереди. Побеждает самый внимательный.

Кармашки

Для проведения этой игры необходимо сшить коврики с несколькими кармашками. Каждый из кармашков должен застёгиваться по-разному. Первый кармашек, например, может застёгиваться на пуговку (петелька должна быть прорезная, а пуговица должна быть достаточно большая). Второй — на липучку. Третий может быть с молнией, а четвёртый — с кнопкой. Игра заключается в том, что дети по очереди выполняют задания **ведущего (взрослого)**: расстегнуть кармашки, положить в них какие-нибудь небольшие предметы, например, сушки или конфеты, а затем опять застегнуть кармашки.

Чудесный мешочек

Ведущий (взрослый) показывает детям предметы. Это могут быть яблоко, груша, мячик, апельсин, кубик, плюшевый медвежонок и т. д. А затем он прячет в заранее приготовленном мешочке какой-нибудь из этих предметов. Игроки по очереди ощупывают предмет в мешочке и высказывают свои предположения о том, что это за предмет.

Цель:

развитие
логики,
тактильных
ощущений.

Цель:

развитие
координации
движений.

Мышки, прячьтесь в норке

Для того чтобы провести эту игру необходимо натянуть верёвку между двумя стульями или стойками. Игра заключается в том, что дети, изображая мышек, должны проползти под верёвкой в норку, не задев верёвку. **Ведущий (взрослый)** следит за игроками. «Мышки», задев верёвку, должны проползти под ней ещё раз.

Цель:

развитие
координации
движений.

Обойди кочки

Ведущий (взрослый) ставит в произвольном порядке «кочки». Ими могут быть стульчики, башенки из кубиков, мягкие игрушки и т. д. **Ведущий** объясняет игрокам, что они должны пройти (пробежать) по комнате и при этом обойти все «кочки», не задевая их.

Перебей через ручей

Ведущий (взрослый) кладёт параллельно друг другу две скакалки — это «ручей». Дети должны через него перешагнуть, а затем перепрыгнуть на двух ногах. Постепенно «ручей» может становиться всё шире и шире, в зависимости от возможностей детей.

Цель:

развитие
координации
движений.



Цель:

развитие
координации
движений.

Кисонька, лапонька

В эту игру обычно играют вдвоём. Один игрок поворачивает руки ладонями вверх, а второй кладёт на них свои ладони. Первый слегка их поглаживает, приговаривая: «Кисонька, лапонька». Потом неожиданно перестаёт гладить и хлопает по рукам игрока со словами: «Брысь под лавку!» Если второй игрок не успел вовремя отдернуть руки, игроки меняются ролями.

Солнечный зайчик

Ведущий (взрослый) в солнечный день при помощи маленького зеркала показывает детям, что такое солнечный зайчик. Затем он объясняет им условия игры. Дети должны перебегать с места на место, в зависимости от перемещения солнечного зайчика. В эту игру нужно играть с небольшим количеством детей, чтобы, перебегая с места на место, дети не толкали друг друга. Если детей много, то их можно разбить на несколько групп.



Цель:

развитие
внимания и
координации
движений.

Рыбалка

Ведущий (взрослый) готовит для проведения этой игры магнитных рыбок и магнитные удочки. Для этого нужно вырезать рыбок из цветной бумаги, наклеить их на картон и прикрепить к ним магниты. Удочки можно сделать из прутиков и верёвки, на конце которой также прикрепить магнит. Рыбок кладут внутрь обруча. Задача игроков поймать как можно больше рыбок. Одновременно в эту игру могут играть 2—3 ребёнка.



Цель:

развитие
координации
движений.

Весёлый мяч

С мячом можно организовать довольно большое количество игр. Например, **ведущий (взрослый)** предлагает детям сесть парами друг навстречу другу, широко раздвинув ноги. Их задача катать мяч друг другу. Чем больше расстояние между игроками, тем задача сложнее.

Или **ведущий** просит игроков по очереди догонять мяч, который он перед этим толкнул вперёд (мячик должен катиться).

Из кубиков или из стульчиков **ведущий** может сделать ворота и предложить детям закатывать мяч в них. Чем дальше от игроков будут находиться ворота, тем сложнее будет выполнять упражнение.

Также можно поиграть в кегли. Кегли устанавливаются в ряд. Игроки по очереди сбивают их катящимся мячом.

Цель:

развитие
координации
движений.

Поймай комара

Ведущий (взрослый) привязывает к верёвочке длиной 0,5 метра платочек — это «комар». Верёвку можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. **Ведущий** держит верёвочку так, чтобы «комар» находился на расстоянии чуть выше вытянутой вверх руки ребёнка. Детям нужно, подпрыгивая, достать до платочка — «поймать комара». Вместо верёвки с платочком можно использовать бубен. Тогда, подпрыгивая, дети должны ударять по нему ладошками.



Мы шагаем по сугробам

Дети выполняют движения, которые им показывает **ведущий (взрослый)**. При этом они приговаривают такой текст:

Мы шагаем по сугробам.
Раз-два, раз-два!
Поднимаем выше ноги.
Раз-два, раз-два!

Дети идут, высоко поднимая ноги.

А потом, как зайки, скачем!
Раз-два, раз-два!
По сугробам дружно скачем.
Раз-два, раз-два!

Дети прыгают на двух ногах.

А потом, как медвежата,
Раз-два, раз-два!
Вперевалочку шагаем.
Раз-два, раз-два!

Дети идут вперевалочку, широко расставляя ноги.



Цель:

развитие
координации
движений.

По тропинке мы идём

Дети шагают, приговаривая вместе с **ведущим (взрослым)** такой текст:

По тропинке мы идём!
Мы идём! Мы идём!
Все грибочки соберём!
Соберём! Соберём!
Раз грибочек! Два грибочек!
Соберём их в кузовочек!
Мы грибочков наберём!
Домой маме отнесём!

При этом они наклоняются и поднимают с пола мячики или кубики, которые играют роль грибов, и складывают их в корзинки.



Цель:

развитие
координации
движений.



Цель:

развитие мелкой моторики, тактильных ощущений, фантазии.

Пластилиновые фантазии

Ведущий (взрослый) делает из пластилина заготовку для картинки — намазывает на картонку или дощечку пластилин слоем 5—10 мм. Дети на подготовленной основе могут делать оттиски различных предметов с рельефной поверхностью, например: ключи, расчёски, флаконы, игрушки, маркеры, пуговицы, соломинки для коктейля и т. д. Из различных оттисков можно составлять композиции. Эти композиции можно украшать мелкими деталями, вдавливая их в пластилин. Для этого вполне подойдут бусинки, пуговицы, скрепки, камушки, ракушки, шишки, жёлуди, тыквенные семечки и даже макароны.

А ещё можно просто лепить из пластилина различные фигурки на основе шариков и колбасок. Эти незамысловатые детали ребёнок 2—3 лет уже вполне может вылепить самостоятельно.

Обводилки

Цель:

развитие мелкой моторики, фантазии.

Ведущий (взрослый) готовит для игры разные предметы, например, пластиковую круглую крышку от банки, прямоугольную книжку в твёрдом переплёте (желательно небольшого формата), пластмассовые флаконы разных форм, детский строительный материал (кубики, треугольники и т. д.) **Ведущий** предлагает детям обвести все эти предметы, а затем спрашивает, на что похожи их контуры. Например, круг — на солнышко или на рожицу, квадрат — на домик или на торт и т. д. Затем **ведущий** вместе с детьми дорисовывает картинки, чтобы получить предметы.

Если никаких предметов нет под рукой, то можно обводить ладошки. А затем контур ладошки можно превратить в птичку или рыбку, в осьминога или ёжика.



Коробочки

Цель:

развитие логики и мелкой моторики.

Ведущий (взрослый) готовит для игры несколько коробок, в них он прорезает отверстия, соответствующие кубикам разного размера. Затем он предлагает одному из игроков разложить кубики по коробочкам. При этом детям нужно объяснить, что самое большое отверстие — для самого большого кубика, а самое маленькое — для самого маленького. Аналогичную игру можно проводить с мячиками.

Что внутри?

Ведущий (взрослый) называет какой-либо предмет, а игроки должны по очереди назвать, что может находиться внутри этого предмета. Тот игрок, который затрудняется с ответом, выбывает из игры.

Например:

Кастрюля — суп
Бутылка — лимонад
Шкаф — одежда
Холодильник — колбаса
Флакон — духи
Гнездо — птенцы
Берлога — медведь

Цель:

развитие логики, расширение кругозора.



развитие
координации
движений,
внимания.

У медведя
во бору...

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает малыша на роль медведя. «Медведь» садится на стул в центре комнаты. **Ведущий** произносит вместе с детьми такой текст:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Он на нас глядит.

При этом дети подходят к «медведю» как можно ближе. С последними словами «медведь» встаёт со стульчика и бежит ловить игроков. Кого поймает, тот становится «медведем».

развитие
координации
движений.

Дождик кап-
кап-кап!

Ведущий (взрослый) проговаривает текст и показывает движения. При повторном произнесении текста дети должны постараться проговорить текст и повторить движения вместе с ведущим.

Дождик кап-кап-кап!
Капал!

Дети стучат по крышке стола кончиками пальчиков или ладошками.

Замочил наш Мурзик
Лапы!

Дети машут кистями рук,
словно стряхивая с них воду.

Ox! Ox! Ox! Ox!

Кот наш в луже без сапог!

Дети качают головами, словно сокрушаясь, руки прижаты ладонями к лицу.

Ну-ка, Мурзик, брысь из лужи!
Не то будешь ты простужен.

Дети грозят пальчиком, словно ругая Мурзика.



Игры для детей

3-4
лет





Цель:

развитие
внимания,
логики,
умения
объединять
предметы
в группы и
подбирать
обобщающие
слова.

Лишнее слово

Ведущий (взрослый) читает по очереди игрокам по четыре слова. Дети определяют, какое слово лишнее. При этом они должны объяснить, почему они так думают. Можно усложнить игру и попросить детей называть каждую группу предметов одним словом. Если дети затрудняются, то **ведущий** должен им помочь подобрать название для группы.

В эту игру можно играть не только с существительными, но и с прилагательными, и с глаголами: в ряду синонимов нужно назвать один антоним. В этом случае не нужно подбирать обобщающие слова. Перед началом игры следует объяснить детям, что в русском языке есть слова, схожие по значению.

Слова для первого варианта игры:

Огурец, помидор, лук, **яблоко** — овощи
Юбка, платье, **шапка**, рубашка — одежда
Берёза, дуб, сосна, **земляника** — деревья
Стол, стул, кровать, **дверь**, кресло — мебель
Кастрюля, тарелка, чайник, **чемодан** — посуда

Слова для второго варианта игры:

Красивый, прекрасный, симпатичный, **страшный**
Храбрый, **злой**, смелый, отважный
Улыбаться, смеяться, хохотать, **плакать**
Ароматный, душистый, благоухающий, **вонючий**



Цель:

развитие
речи,
внимания,
расширение
кругозора.

Что я вижу?

Для проведения игры понадобится книжка с картинками, которые игроки будут рассматривать. Если под рукой нет книги, можно рассматривать, например, предметы в комнате или на улице. **Ведущий (взрослый)** говорит: «Я вижу что-то, оно красное! Оно маленькое и круглое, съедобное. Что это?» Например, это помидор. Когда ребёнок находит правильный предмет и называет его, он становится ведущим.

Пропущенные числа

Ведущий (взрослый) считает до 10. При этом он умышленно пропускает некоторые числа. Игроки должны назвать ошибки ведущего.

Выигрывает тот, кто нашёл больше ошибок.



Цель:

развитие навыков счёта и внимания.



Цель:

развитие внимания, мелкой моторики, работа с графическими образами цифр.

Магазин

Вам понадобятся игрушки, если вы будете играть в магазин игрушек, или продукты, если ваш магазин будет продовольственным, и т. д. **Ведущий (взрослый)** отправляет детей по очереди в магазин и просит купить несколько определённых предметов. Лучше всего начинать с одного-двух предметов, в дальнейшем количество предметов можно увеличить. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Кассир

Для проведения игры вам понадобятся монеты и бумажные купюры различного достоинства (можно нарисовать и использовать «игрушечные» деньги). **Ведущий (взрослый)** кладёт на стол перед каждым игроком деньги в равном количестве и одинакового достоинства. Детям нужно распределить эти деньги по кучкам в зависимости от достоинства монеты или купюры. Тот, кто первым сделает это, становится победителем.



Цель:

развитие внимания и памяти.



Цель:

развитие
внимания
и творческого
мышления.

Озвучивает сказку

Ведущий (взрослый) читает детям сказку, которую им предстоит озвучить. Затем он вместе с детьми обговаривает, какие звуки в каком месте сказки должны звучать. Затем несколько раз с малышами отрабатывает фрагменты, в которых идёт озвучка. И только потом **ведущий** читает сказку полностью, а дети озвучивают её в нужных местах.

Мышонок-огородник

(Сказка для озвучивания)



В норке за сараем жил маленький мышонок. Он очень мечтал вырастить большой-пребольшой урожай гороха и поэтому с нетерпением ждал, когда же наступит весна.

Он ждал её долгими зимними вечерами. Тогда, когда за окном завывал ветер. (Дети дуют в стеклянную бутылку). И тогда, когда за окошком тихо кружились снежинки. (Дети медленно ударяют карандашом или ручкой по стеклянному бокалу или по металлофону).

Однажды утром мышонок проснулся и услышал звон капли. (Дети стучат карандашом по стеклянной бутылке). Он быстро откинул одеяло и подбежал к окну. (Дети стучат ладошками по крышке стола). Сосульки под крышей сарая стали таять. Пришла весна.

Мышонок отправился в свою кладовочку, чтобы проверить семена гороха. Он просмотрел все семена, перебирая и пересыпая их из корзинки в корзинку. (Дети пересыпают горох из миски в миску).

Потом мышонок стал читать книгу «Всё о горохе» и готовиться к посевной. (Дети листают страницы книги).

Когда солнышко прогрело землю, мышонок отправился в огород. (Дети стучат ладошками по крышке стола). Он подготовил грядки и посеял горох. (Дети пересыпают горох из миски в миску).

Вскоре появились первые листочки. Мышонок ухаживал за ними. Дождик поливал молодой горошек (Дети быстро стучат пальчиками по крышке стола), а солнышко давало силу.

Вскоре на горошке появились стручки, которые росли, росли и стали совсем огромными. Пришло время собирать урожай. Мышонок собрал стручки, а потом стал их вскрывать. (Дети рвут листы бумаги). Стручок за стручком, стручок за стручком. Горошины он ссыпал в корзины. (Дети пересыпают горох из миски в миску).

Гороха было очень-очень много. Мышонок угостил горохом всех своих друзей. Так сбылась его мечта.



Что какого цвета?

Ведущий (взрослый) задаёт детям определённый цвет, например, жёлтый. Дети по очереди называют предметы жёлтого цвета.

Если ребёнок затрудняется придумать предмет, то он может показать какой-нибудь предмет этого цвета в комнате или на улице. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Цель:

закрепление
знания цве-
тов, расшире-
ние кругозора.

Примерные предметы жёл- того цвета:

Солнце
Одуванчик
Цыплёнок
Сыр
Дыня
Лимон

Дополни предложение

Цель:

развитие
речи, фанта-
зии, расшире-
ние кругозора.

Ведущий (взрослый)

произносит начало предложения, а дети игроки по очереди придумывают их продолжение.

Примерные предложения:

Мама испекла ... (пироги и ватрушки).
В вазе стояли ...
(розы и гвоздики).

Съедобное- несъедобное

Ведущий (взрослый) бросает мяч одному из игроков и произносит какое-либо слово (арбуз, булочка, зонтик и т. д.) Игрок должен поймать мяч, если **ведущий** произнёс слово, обозначающее съедобный предмет, или отбросить мяч, если предмет несъедобный. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Цель:

развитие
внимания и
логики.



Цель:

развитие
моторики,
фантазии и
внимания.

Где мы были, вам не скажем, что мы делали — покажем

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на две команды. Игроки первой команды договариваются между собой о том, людьми каких профессий они будут (маляры, повара, водители и т. д.) Затем они говорят: «Где мы были, вам не скажем. Что мы делали — покажем». Игроки второй команды должны угадать, кого они изображают. Затем команды меняются ролями.

Цель:

развитие
внимания.

Непослушная статуя

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на две команды. Игроки первой команды закрывают глаза или отворачиваются. Ведущий считает медленно до трёх. За это время игроки второй команды должны принять какие-нибудь позы. Через три секунды игроки первой команды открывают глаза и в течение десяти секунд стараются запомнить позы игроков второй команды. Затем они снова закрывают глаза или отворачиваются. **Ведущий** считает до трёх и помогает одному из игроков первой команды изменить позу. Игроки второй команды должны отгадать, кто из игроков первой команды изменил позу, т. е. стал «непослушной статуей». Если они отгадывают правильно, то команды меняются местами и игра продолжается.

Послушная тень

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает двух игроков. Один игрок будет тенью другого. «Тень» должна повторять действия другого игрока, по возможности синхронно. Если игрок-«тень» в течение минуты не сделает ни одной ошибки, он становится основным игроком и выбирает себе «тень» из числа других игроков.

Цель:

развитие
внимания.

Птички на дереве, собачки на земле.

Цель:

развитие
внимания,
координации
движений.

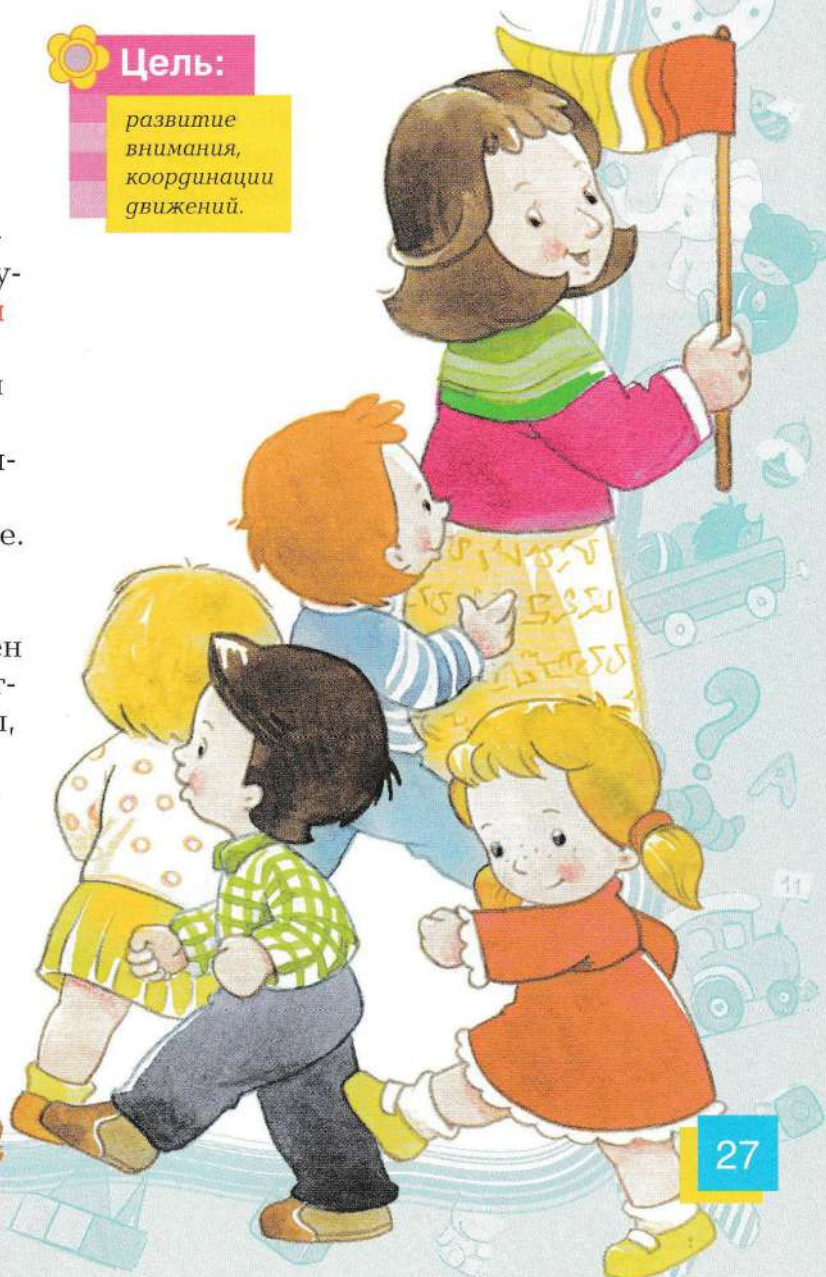
Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на две команды: «птички» и «собачки». «Птичек» должно быть больше, чем «собачек». Цель «собачек» — ловить «птичек». В случае опасности «птички» могут подняться на какое-нибудь возвышение (бордюр, скамейка, бортик песочницы и т. д.) и произнести: «Птички — на дереве, собачки — на земле». В этом случае «птичка» находится в безопасности. Игра продолжается до тех пор, пока «собачки» не переловят всех «птичек».

Солдатики на посту

Цель:

развитие
внимания,
координации
движений.

Ведущий (взрослый) объявляет себя «командиром», а всех остальных «солдатыками», которых он будет разводить по постам. **Ведущий** выстраивает детей в колонну по одному, сам встаёт впереди. Затем по его команде колонна начинает движение. Когда «командир» хлопнет в ладоши, последний «солдатык» должен замереть на посту, т. е. ребёнок, идущий последним, должен остановиться и не двигаться. Таким образом «командир» должен расставить всех «солдатыков». Когда дети хорошо усвоят смысл игры, можно предложить попробовать себя в качестве командира каждому из них.



Закончи предложение

Ведущий (взрослый) по очереди бросает игрокам мяч и говорит начало предложения. Игрок должен закончить предложение и бросить мяч обратно **ведущему**.

Примерные варианты предложений:

У лисы длинный хвост, а у зайца...
Мы смотрим глазами, а слушаем...
Картошка — овощ, а яблоко — ...
Птицы летают, а рыбы ...

Кошки мяукают, а собаки ...
Зимой холодно, а летом ...
Днём светло, а ночью ...
Апельсин сладкий, а лимон ...
Слон большой, а мышка ...

Цель:

развитие речи,
логики, расши-
рение круго-
зора.

Времена года

Ведущий (взрослый) выбирает любое время года и называет его игрокам. Затем он начинает перечислять явления и предметы, связанные с этим временем года. Время от времени он произносит «неправильные» слова. Услышав слово, которое не имеет отношения к выбранному времени года, дети должны хлопнуть в ладоши.

Примерные слова для времён года:

Зима: снег, иней, вьюга, бабочки, снежинки, комары, Новый год, ёлка, Дед Мороз, жара, пурга, снеговик, позёмка, лёд, подснежники, снегопад, варежки, радуга;

Лето: грибы, ягоды, цветы, капель, дождик, пляж, жара, листопад, бабочки, пчёлы, радуга, подснежники, солнце, загар, панамка, шуба, купальник, Снегурочка;

Весна: почки, листопад, подснежники, Новый год, капель, ледоход, сирень, скворечники, проталинки, мать-и-мачеха, земляника, 8 Марта, скворцы;

Осень: урожай, листопад, панамка, школа, лан-дыши, дождь, 1 сентября, уборочная, снего-вик, зонт, пальто, шорты, астры, хризантемы, одуванчики.

Цель:

развитие
внимания,
логики,
расширение
кругозора.



Цель:

развитие
внимания,
логики,
расширение
кругозора.



Профессии

Ведущий (взрослый) произносит слова, в числе которых есть названия профессий. Услышав слово, обозначающее профессию, игроки должны поднять вверх руки.

Примерный список слов:

Лентяй, ящерица, сестра, трудяга, родитель, **повар**, брат, дедушка, бабушка, **водитель**, двоечник, **садовник**, **парикмахер**, зритель, медведь, **учитель**, слушатель, студент, пациент, школьник, ребёнок, **врач**, **кондуктор**, пеликан, заяц, мартышка, **столяр**, пассажир, **дирижёр**, **артист**, **пекарь**, неряха, бездельник, отличник, **кондитер**, **продавец**, смельчак, толстяк, **капитан**, мама, **милиционер**, ворона, **дворник**, **плотник**, чайник, **дрессировщик**, самосвал, **строитель**, читатель.

Где вы — кто вы?

Игроки хором кричат: «Где мы?» **Ведущий (взрослый)** им отвечает (например, «в магазине») и спрашивает их: «Кто вы?» Игроки по очереди или хором отвечают. Можно играть и с одним ребёнком.

Например:

Корабль — моряки,
капитаны, пассажиры
Библиотека — читатели,
библиотекари
Музей — экскурсоводы,
посетители
Стадион — спортсмены,
болельщики
Столовая — повара,
посетители



Цель:

развитие речи,
логики,
внимания,
расширение
кругозора.



Стройка — строители
Поезд — машинисты,
пассажиры
Театр — зрители, актёры
Больница — врачи, пациенты
Завод — рабочие, инженеры
Школа — ученики, учителя
Пекарня — пекари
Ракета — космонавты
Пасека — пчеловоды

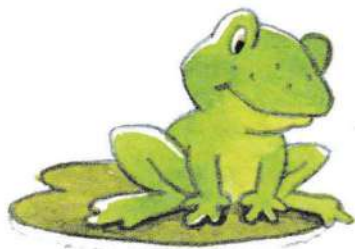
Лягушата

Ведущий (взрослый) кладёт на пол недалеко друг от друга обручи или рисует на полу или земле круги — это «кочки на болоте». Задача игроков, прыгая из круга в круг, пройти через всё «болото».

При этом **ведущий** с детьми произносят такой текст:

На болоте живут лягушата!
Ква-ква-ква! Озорные ребята!
Они прыгают с кочки на кочку!
Собирают для мамы цветочки!

Побеждает самый ловкий.



Цель:

развитие
координации
движений.

Лесная тропинка

Ведущий (взрослый) идёт впереди, дети идут за ним, приговаривая:

По лесной тропинке
Мы с тобой идём.
Песенку весёлую
Мы с тобой поём.
Тра-ля-ля! Тра-ля-ля!
Тра-ля-ля-ля-ля-ля!
По лесной тропинке
Мы с тобой идём!
Лужицы и кочки —
Всё мы обойдём!
Тра-ля-ля! Тра-ля-ля!
Тра-ля-ля-ля-ля-ля!

Далее **ведущий** неожиданно говорит детям слова: «кочка» или «лужа». При слове «кочка» дети должны присесть, при слове «лужа» — подпрыгнуть на двух ногах. Выигрывает самый внимательный ребёнок.



Цель:

развитие
координации
движений и
внимания.



Цель:

развитие
координации
движений.

Мышеловка

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «кота Ваську» и «мышек». Они произносят текст по ролям.

Ведущий:

Раз, два, три, четыре, пять —
Вышли мышки погулять.
Вдруг кот Васька из-за двери:

«Кот Васька»:

— Ой, глазам своим не верю.
Подойдите-ка поближе,
Я не трону, не обижу!

«Мышки»:

Мышкам с Васей не дружить.
Нам играть — тебе водить.

Остальные игроки встают в круг, держась за руки. «Мышки» бегают внутри круга и снаружи.

Ведущий и игроки, образующие круг, произносят такой текст:

Ах, как мыши надоели!
Всё в кладовке нашей съели.
Съели сало, съели кашу
И конфеты съели наши!
Берегитесь-ка, плутовки —
Мы поставим мышеловки!

С последними словами игроки, образующие круг, приседают. Это значит, что «мышеловка захлопнулась». Те «мышки», которые остались внутри круга, попались в «мышеловку», они выбывают из игры. Игра ведётся до тех пор, пока не останется одна — самая ловкая «мышка». Затем игра повторяется с другими «мышками».

Птички и кошка

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «кошку». Остальные игроки — «птички».

У каждой из «птичек» есть свой «домик». «Домики» — это лежащие на полу обручи или скакалки замкнутые в виде круга. «Кошка» садится на стул в центре комнаты и закрывает глаза — она спит.

Ведущий произносит текст:

Раз, два, три, четыре, пять
Хотят птички погулять.
Но совсем немножко
Боятся птички кошку.

«Птички» приближаются к «кошке» со словами:

Чик-чирик! Мы птички!
Птички-невелички,
Воробьи, синички.
Собираем крошки,
Прямо под окошком.
Ой! Проснулась кошка!
Чик-чирик!

После слов «чик-чирик» «кошка» может ловить «птичек». «Птички» могут укрываться в своих «домиках». Пойманная «птичка» становится «кошкой».

Цель:

развитие
координации
движений.

Рыбаки и рыбка

Ведущий (взрослый) рассаживает игроков в круг. Все они будут «рыбаками». Дети держат ладошки перед собой лодочкой. **Ведущий** в своих ладошках держит маленькую картонную рыбку. Он несколько раз проходит по кругу, проводя своими ладошками между ладошек детей, и незаметно кладёт рыбку одному из игроков. При этом он произносит текст:

Рыбаки ловили рыбу
На реке, на реке...
Расставляли они сети
На реке, на реке...
Тянут, тянут они сети
На реке, на реке...
Только, видно, рыбы нету
В той реке, в той реке...
Рыбка, рыбка, выходи!

С этими словами игрок, в ладошках которого оказалась рыбка, должен быстро выбежать из круга.

Остальные игроки должны постараться его задержать. Если игрок не смог выбежать из круга, он должен пересчитать всех «рыбаков», начиная со своего места (первый, второй, третий и т. д.)

Платочек

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Остальные игроки встают в круг, лицом к центру круга. Водящий бегают или ходит за пределами круга с платочком в руке. Он должен незаметно положить платочек у кого-нибудь за спиной и продолжить движение по кругу. Если водящий успевает пройти круг, пока игрок не заметит платочек у себя за спиной, то игрок считается проигравшим. Если игрок замечает платочек, то он должен поднять его, а затем постараться догнать водящего. Если игроку удаётся его догнать, то он сам становится водящим.

Цель:

развитие навыков порядкового счёта, внимания и координации движений.

Цель:

развитие внимания и координации движений.



Цель:

развитие
речи, расши-
рение круго-
зора.



Рыба, птица, зверь

Ведущий (взрослый) быстро повторяет слова: «Рыба, птица, зверь; рыба, птица, зверь и т. д.» Игроки по очереди говорят ему «стоп» в любой момент. Если **ведущий** остановился на слове «рыба», то игрок должен назвать какую-нибудь рыбу, если на слове «зверь» — зверя, если на слове «птица» — птицу. Игроки должны следить друг за другом и избегать повторения одних и тех же названий птиц, рыб и зверей. Если игрок затрудняется с ответом или повторил уже названное ранее слово, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся и назвал больше всех рыб, птиц и зверей.

Цель:

развитие
речи.

Например:

Овца — ягнёнок
Корова — телёнок
Лошадь — жеребёнок
Курица — цыплёнок
Утка — утёнок
Гусыня — гусёнок
Свинья — поросёнок
Лиса — лисёнок
Волчица — волчонок
Тигрица — тигрёнок
Львица — львёнок
Зайчиха — зайчонок
Олениха — оленёнок
Крольчиха — крольчонок



Цель:

развитие
внимания,
расширение
кругозора.



Летает или нет

Ведущий (взрослый) произносит названия каких-нибудь предметов, животных, птиц и на каждое слово поднимает руки вверх. А игроки должны поднимать руки лишь тогда, когда **ведущий** произносит название того, что может летать (самолёт, воздушный шар, воробей и т. д.) Тот, кто ошибается, выбывает из игры. Побеждает самый внимательный игрок.



Пуговка за пуговкой

Ведущий (взрослый) предлагает двум игрокам разложить на две кучки пуговицы по определённому принципу. Например, разделить пуговицы по цветам, по форме или по количеству дырочек (2 или 4). Выигрывает тот, кто выполнит задание правильно и быстро.



В старом тулуне

Ведущий (взрослый) вместе с игроками произносит такой текст:

В старом чулане
У бабушки Ани,
Куда я залез —
Много чудес...
Но все они «БЕЗ».

Далее **ведущий** называет предмет, а игрок, на которого он указывает, должен сказать, какой детали может не хватать у этого предмета.

Наприклад:

Стол — без ножки
 Чайник — без носика
 Чемодан — без ручки
 Стул — без спинки
 Платье — без кармана
 Шкаф — без дверцы
 Сапоги — без подошвы
 Пианино — без клавиш
 Книга — без обложки
 Пальто — без рукавов
 Кастрюля — без крышки
 Велосипед — без педалей
 Компьютер — без мышки
 Пенал — без карандашей
 Картина — без рамы
 Телефон — без трубки
 Пылесос — без шланга
 Плеер — без наушников
 Самовар — без краника

Цель:

развитие логики, мелкой моторики и внимания.

Цель:

развитие
умения разли-
чать части
предметов,
развитие
речи.



Цель:

развитие логики, внимания, расширение кругозора.

Цель:

развитие памяти и логики.

Топ-хлоп

Ведущий (взрослый) произносит различные высказывания. Среди них могут быть правильные и неправильные. Если высказывание правильное, то дети должны хлопнуть в ладоши, а если неправильное — топнуть ногами.

Кто за кем?

Для проведения этой игры понадобятся 5—6 игрушек. **Ведущий (взрослый)** произносит такой текст:

«Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на речном трамвайчике. Первым стоял бегемотик, потом мишка, потом кукла, за ней котёнок, а за котёнком — щенок».

При этом **ведущий** выстраивает игрушки друг за другом.

«Вдруг на пристани появилась продавщица мороженого со своей тележкой. Всем очень захотелось мороженого, и все побежали к ней».

Ведущий разрушает выстроенную им очередь.

«Когда игрушки вернулись, они забыли, кто за кем стоял. Давайте им поможем».

Ведущий выбирает игрока, который должен по памяти восстановить очередь из игрушек.

Например:

Новый год наступает зимой.
Летом всегда идёт снег.
Картошку обычно едят сырой.
1 сентября ученики идут в школу.

Нужно-не нужно

Ведущий (взрослый) говорит, что он делает, и спрашивает, какие предметы для этого нужны. Например: «Я варю борщ. Капуста нужна?» Дети отвечают: «Нужна». «Свёкла нужна?» — «Нужна». «Бананы нужны?» — «Не нужны». Тот игрок, который ошибается, выбывает из игры. Варианты сюжетов для игры могут быть разными: строительство дома, пошив платья, написание картины, уборка дома, стирка, ремонт машины и т. д.

Цель:

развитие внимания и логики.

Три слова — шаг

Игроки становятся в линию на старт. Через девять шагов от них — финиш. Каждому игроку по очереди **ведущий (взрослый)** задаёт вопрос. Отвечая на этот вопрос, игрок может сделать не более трёх шагов. На каждый шаг он должен дать по три варианта ответа на поставленный вопрос.

Кто дойдёт до финиша первым, тот выиграл.

Цель:

развитие речи,
логики, внима-
ния, расшире-
ние кругозора.

Варианты вопросов и ответов:

Что можно купить?

Платье, костюм, брюки — 1 шаг

Хлеб, молоко, конфеты — 2 шаг

Цветы, ведро, горшок — 3 шаг

Что можно варить?

Картошку, свёклу, морковь — 1 шаг

Курицу, мясо, рыбу — 2 шаг

Суп, компот, кашу — 3 шаг

Варианты вопросов:

Что можно читать?

Чем можно рисовать?

Что может летать?

Что может плавать?

Что может прыгать?

Что может быть сладким?

Что полезно кушать?



Черепашки

Ведущий (взрослый) натягивает верёвку между двумя стульями или стойками. Дети, изображая черепашек, должны проползти под верёвкой и не задевать её. Можно натянуть верёвки в нескольких местах комнаты, если размер помещения позволяет. **Ведущий** следит за игроками. «Черепашки», задевшие верёвку, выбывают из игры.



Пятнашки

Для проведения этой игры понадобятся маленькие коврики или обручи. **Ведущий (взрослый)** при помощи считалочки выбирает «пятнашку», который будет водить. Остальные игроки должны от него убегать. Спрятаться от «пятнашки» они могут в домиках — внутри обруча или на коврике.

Если играющий дотронется рукой до пола, то его тоже нельзя «пятнать». Если «пятнашке» удастся дотронуться до кого-нибудь из игроков, то пойманный игрок становится «пятнашкой».

Цель:

развитие
координации
движений.

Цель:

развитие
координации
движений.



Цель:

развитие умения ориентироваться в пространстве, развитие логики, внимания и координации движений.

Ищем клад

Перед началом игры дети вместе с **ведущим (взрослым)** рисуют план комнаты или детской площадки. При этом **ведущий** подробно объясняет детям, что и как они обозначили: какие фигуры на плане обозначают окно, дверь, стол, стулья, диван (если это план комнаты); и горку, песочницу, кусты, деревья (если это план детской площадки). Важно обратить внимание детей, что план — это как бы вид сверху. Затем **ведущий** прячет на этой территории какую-нибудь игрушку или какое-нибудь лакомство. При этом место «клада» он обозначает на плане. Дети должны найти «клад», пользуясь планом. В случае затруднения **ведущему** нужно направить поиск в нужное русло. Это может выглядеть примерно так: вот стол, а вот окно, а «клад» находится между ними. При этом **ведущий** показывает предметы на плане и в комнате.

С детьми постарше тоже можно играть в эту игру. Если они легко ориентируются по плану местности, то можно расширить его и нарисовать, например, план квартиры, дома, улицы, дачного участка и т. д.

Цель:

развитие умения ориентироваться в пространстве, внимания и координации движений.

Флюгер

Ведущий (взрослый) перед началом игры объясняет детям, что такое флюгер: он показывает направление ветра.

Ведущий предлагает детям стать флюгерами. Он говорит, например, что ветер дует справа. Это значит, дети должны повернуться лицом направо. Если **ведущий** говорит, что ветер дует слева, значит, дети должны повернуться лицом налево. Если **ведущий** говорит «шторм», дети кружатся на месте, если он говорит «штиль», то они замирают. Тот, кто ошибается, выбывает из игры. Побеждает самый внимательный игрок. С детьми постарше можно играть с использованием названий сторон света.



Весёлые маляры

Ведущий (взрослый) произносит такой текст:

Нынче нам не до игры.
Мы сегодня — маляры.
Мы покрасим, спору нет,
Всё сейчас в зелёный цвет.

Цвет может быть выбран любой, по желанию **ведущего**. Далее он называет имена существительные, чередуя между собой существительные мужского, женского и среднего рода, а также существительные во множественном числе. Дети в ответ должны называть прилагательные, обозначающие цвет, согласовывая их с именами существительными.

Например:

Троллейбус — зелёный
Дом — зелёный
Машина — зелёная
Пальто — зелёное
Шапка — зелёная
Варежки — зелёные

Цель:

развитие
внимания,
умения со-
гласовывать
слова.

Радуга

Ведущий (взрослый) рассаживает игроков в круг. Дети держат ладошки перед собой лодочкой. **Ведущий** в своих ладошках держит маленькие шарики или жетоны красного, оранжевого, жёлтого, зелёного, голубого, синего, фиолетового цветов. Он несколько раз проходит по кругу, проводя своими ладошками между ладошек детей и незаметно кладёт семи игрокам шарики. Если игроков меньше семи, то можно раздавать детям по два шарика. При этом **ведущий** произносит текст:

Над рекой повисло
Волшебное коромысло.
Разноцветное, семицветное,
Волшебное коромысло.
Радуга, появись!
Радуга, покажись!

С последними словами те дети, у кого в ладошках есть цветные шарики или жетоны, выходят из круга. Из своих предметов они вместе выкладывают радугу, т. е. располагают предметы по цветам в той последовательности, в какой они идут в радуге. Остальные дети смотрят, правильно ли выстроилась радуга.

Цель:

развитие
внимания,
закрепление
знания основ-
ных цветов.



Цель:

развитие фонематического слуха, навыков правильной артикуляции звука «Р».



Варианты подарков для буквы «Р»:

Сарафан
Серёжки
Браслет
Брюки
Компьютер

Роза
Расчёска
Грузовик
Краски
Карандаши
Картина
Ромашки
Кресло
Вертолёт
Мороженое

День рождения буквы «Р»

Ведущий (взрослый) говорит, что сегодня буква «Р» отмечает свой день рождения. Всех детей она ждёт к себе в гости. Но что же подарить букве «Р»? Она принимает в подарок только те предметы, в названиях которых есть буква «Р». Дети должны по очереди называть подарки для буквы «Р». Ребёнок, который не смог придумать слово с буквой «Р», выбывает из игры. Побеждает тот, кто смог придумать больше всего подарков для буквы «Р».

Цель:

развитие внимания, логики, речи.

Сравни предметы

Ведущий (взрослый) предлагает детям сравнить две игрушки. Например, медвежонка и зайчика. Сначала ребёнок должен сказать, чем похожи эти игрушки. Например: «Обе игрушки мягкие, пушистые, улыбающиеся». Затем ребёнок должен назвать их отличия. Например: «У зайчика длинные ушки, а у мишки короткие, зайчик белый, а медвежонок коричневый». Подобным образом можно сравнивать любые игрушки. Более подготовленным детям можно усложнить задание и предложить сравнивать похожие игрушки. Например, две куклы, две машинки и т. д.

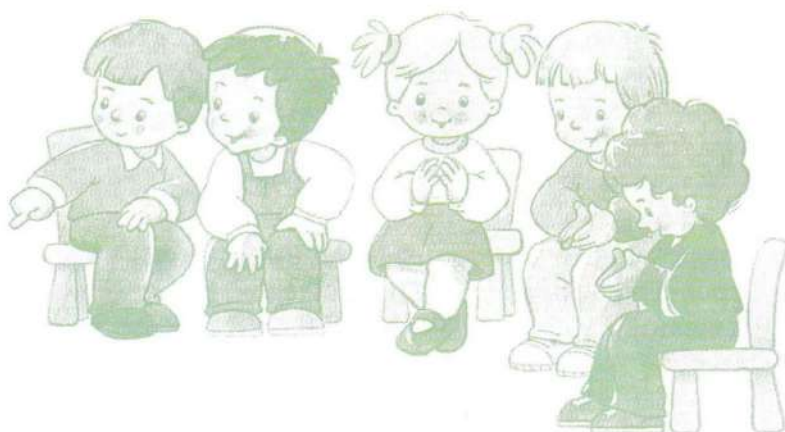
Расскажи сказку

Ведущий (взрослый) выкладывает перед ребёнком картинки — иллюстрации к какой-нибудь сказке. По картинкам ребёнок должен рассказать сказку. Если малыш затрудняется, **ведущий** сначала сам должен рассказать ему сказку, а затем попросить малыша повторить её за ним. Для усложнения задания можно перепутать последовательность картинок. В этом случае ребёнку нужно сначала разложить картинки по порядку, а затем рассказать сказку.

Цель:

развитие речи, памяти, логики.





Цель:

развитие умения складывать и вычитать.



Цель:

развитие логики, внимания, памяти и речи.

Цель:

развитие речи, логики, фантазии.

Примерные варианты новых названий:

Молоток — стучалка
Заяц — ушастик
Лиса — хитрюля
Дверь — закрывашка
Ваза — подцветочник
Таблетка — лечилка
Зонт — поддождник

42

Конфета — сладюшка
Веник — выметатель
Мороженое — холодинка
Лестница — ступенница

Кондуктор и зайцы

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «кондуктора» и перед началом игры произносит такой текст:

Зайцы прыг да скок в трамвай!
Эй, кондуктор, не зевай!
Ты билеты проверяй —
И всех зайцев выгоняй.
Наш кондуктор очень строг,
Всех он зайцев выгнать смог.
До свиданья, зайчики!
Нет места вам в трамвайчике!



Ведущий даёт «кондуктору» жетон с цифрой, а игрокам раздаёт «билеты» — заранее подготовленные карточки с примерами на сложение и вычитание. Игроки заходят в воображаемый автобус, и «кондуктор» проверяет «билеты». Если ответ в примере не совпадает с цифрой на жетоне, то обладатель «билета» — заяц. Если дети считают медленно, то можно выбрать несколько «кондукторов» или уменьшить количество «пассажиров».

Зашифруй сказку или рассказ

Ведущий (взрослый) читает игрокам небольшую сказку или рассказ, а дети схематично изображают содержание. Затем каждый игрок, пользуясь своей схемой, пересказывает услышанное. Выигрывает автор самой оригинальной схемы и самого полного пересказа.

Переназывать

Для проведения этой игры понадобится мяч. **Ведущий (взрослый)** бросает игроку мяч и называет какой-нибудь предмет, а игрок должен придумать для этого предмета новое название. Перед началом игры **ведущий** должен привести детям несколько примеров переназывания слов и объяснить, почему он в шутку предлагает именно такие варианты. Например, кошка — мурчалка, т. к. она мурлыкает, когда её гладят; форточка — проветреница, потому что её открывают, чтобы проветрить помещение и т. д. Игрок, который не смог придумать новое название, выбывает из игры. Побеждает тот, кто придумает большее количество новых названий.



Трамвай

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает несколько игроков. Они становятся «трамваями». Игроки-«трамваи» берут в руки заранее приготовленные большие карточки с цифрами. Эти цифры — номера трамваев. Остальных игроков **ведущий** разбивает на пары и раздаёт им тоже заранее приготовленные карточки с несколькими цифрами. Игроки с **ведущим** произносят текст:

— Трам-рам-тара-рам!
Приезжайте в гости к нам!
— Обязательно приедем!
А на чём же мы поедём?
— Девочки и мальчики!
Конечно, на трамвайчике!
— Трам-рам-тара-рай!
В гости нас везёт трамвай!



Затем «трамваи» по очереди подходят к остановке. В трамвай № 10 могут сесть только те игроки, у которых сумма цифр на карточках равна 10. В трамвай № 6 только те игроки, у которых сумма цифр на карточках равна 6, и т. д. Выигрывают те игроки, которые ни разу не ошиблись. В качестве поощрения они могут стать «трамваями».

Скажи наоборот

Для проведения игры понадобится мяч. **Ведущий (взрослый)** бросает мяч игроку, называя какое-нибудь слово, а игрок должен придумать слово с противоположным значением и бросить мяч обратно **ведущему**.

Игрок, не сумевший придумать слово с противоположным значением, выбывает из игры или пропускает ход.

Цель:

развитие речи, логики, фантазии.

Например:

День — ночь
Девочка — мальчик
Умный — глупый
Мягкий — твёрдый
Говорить — молчать
Стоять — сидеть
Много — мало
Высоко — низко
Далеко — близко



Цель:

развитие умения складывать, изучение состава числа.

Цель:

развитие математических способностей, навыка практического пользования деньгами.

Магазин

Для проведения этой игры понадобятся монеты и бумажные купюры различного достоинства (можно нарисовать деньги и использовать «игрушечные»). **Ведущий (взрослый)** выдаёт деньги игрокам и предлагает им купить какой-нибудь товар в магазине. Предварительно нужно изготовить ценники. (На ценниках стоимость товара лучше записать в рублях, без копеек. С копейками детям трудно будет считать).

В игре отрабатываются навыки приобретения товара: получение сдачи, оплата покупки несколькими монетами или купюрами, покупка двух и более предметов.

Желательно, чтобы в роли продавца выступал **взрослый**, который в случае затруднения сможет помочь детям справиться с заданием.

Цель:

развитие фонематического слуха, умения делить слова на слоги, внимания.

Потерянный слог

Ведущий (взрослый) называет слог (лучше использовать открытые слоги, т. е. слоги «согласный + гласный»). Например, «на», а затем называет разные слова, в числе которых слова, содержащие слог «на». Услышав слово, в котором есть этот слог, игроки должны хлопнуть в ладоши. Игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры. Побеждает самый внимательный игрок.

Варианты слов со слогом «на»:

Наташа
Надежда
Карнавал
Сметана
Комната
Нахал
Машина
Картина
Начальник
Занавеска

Бананы
Накидка
Зина
Нина
Нарисовать
Нашёл
Луна
Смена
Семена



Баба Яга

В эту игру можно играть во время прогулки. Игроки встают в круг и вместе с **ведущим (взрослым)** при помощи считалочки выбирают «Бабу Ягу»:

Раз, два, три, четыре, пять —
Ягу станем выбирать.
Где же ты, Яга
Костяная нога?
Пять, четыре, три, два, раз —
Кто Ягою стал из нас?
Поскорее выходи
И в игре нашей води.

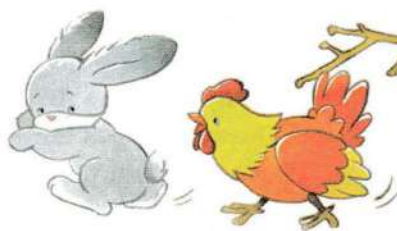
Игроки рисуют на земле круг. «Баба Яга» берёт в руки веточку — «помело» и становится в круг.

Игроки бегают, не заходя в круг и дразнят «Бабу Ягу»:

Баба Яга
Костяная нога
Печку топила,
Кашу варила.
С печки упала —
Ножку сломала.
Пошла на базар —
Раздавила самовар.
Пошла на улицу —
Раздавила курицу.
Пошла на лужайку —
Раздавила зайку.
Пошла гулять в сад —
Насмешила всех ребят.
Пошла в огород —
Насмешила весь народ!

«Баба Яга» скачет в кругу на одной ноге и старается коснуться детей «помелом». До кого она дотронется, тот должен замереть на месте. Игрок, кто возьмёт за руку «запятнанного»,

заведёт в круг и сам при этом не будет запятнан, становится следующей «Бабой Ягой».



Не замочи ноги!

Ведущий (взрослый) на площадке рисует ручеёк. Дети встают вдоль «ручья» друг за другом, держась за пояс впереди стоящего. Все приговаривают такой текст:

Разливался родник ключевой,
Белый, снеговой.
По чистым полям,
По синим морям,
По мхам да болотам,
По зелёным колодам.
Царь едет жениться,
Царевна велит воротиться:
«Сама к тебе буду.
Летом — в карете,
Зимой — в возочке,
Весной — в челночке!»

Дети должны постараться боком перепрыгнуть «ручей», «не замочив ноги». При этом каждый старается помешать своему соседу. Кто ступит ногой за черту — «зайдёт в воду», выходит из игры.



Цель:

развитие
координации
движений.



Цель:

развитие
координации
движений.



Цель:

развитие
внимания, на-
выков счёта,
закрепление
знания цифр.

Весёлый счёт

Для проведения игры понадобятся две таблицы, расчерченные на 10 квадратов. В каждом квадрате написано число от 1 до 10 в произвольном порядке. В зависимости от подготовленности детей количество квадратов в таблице и цифр может быть больше. В состязании принимают участие два игрока. По сигналу они начинают считать от 1 до 10, указывая на соответствующие цифры карандашами. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок справится с заданием.



Цель:

развитие
внимания,
логики и про-
странствен-
ного мышле-
ния.

Архитекторы

Перед началом игры **ведущий (взрослый)** рассказывает детям о профессии архитектора. А затем каждому из них предлагает построить дом из кубиков или строительного конструктора по чертежу. Когда дети хорошо научатся строить домики по чертежу, можно предложить им другие варианты этой игры.

1. Дети рисуют чертёж готовой постройки.

2. Дети рисуют чертежи друг для друга, а затем строят по ним домики.

3. Из нескольких домиков дети находят тот, который соответствует чертежу.

4. По чертежу дети ищут ошибки в постройке дома.



Цель:

развитие
внимания,
умения
ориентиро-
ваться в про-
странстве
и на листе
бумаги.

Дрессированный жук

Для проведения этой игры понадобятся лист бумаги, расчерченный на 16—20 клеток, и игрушечный жук (его можно заменить пуговицей).

Ведущий (взрослый) сажает жука на любую клетку игрового поля и выбирает двух игроков. Один из игроков говорит, на сколько клеточек и в каком направлении должен переместиться жук, а второй игрок передвигает жука на нужную клетку. Затем игроки меняются ролями.



Светофор

Цель:

закрепление
знания цве-
тов.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает ребёнка, который будет «светофором». Остальные игроки выстраиваются в линию. «Светофор» стоит в 10—15 шагах от них. Он называет какой-нибудь цвет (желательно, чтобы он не совпадал с цветом одежды игроков). Если названный цвет есть на одежде игрока, то он, показывая на него, спокойно проходит мимо «светофора», который не имеет права его трогать. Игроки, у которых нет на одежде названного цвета, должны пробежать мимо «светофора». Пойманный игрок становится «светофором».

Краски

Ведущий (взрослый) выбирает «хозяина магазина» и двух «покупателей». Остальные игроки становятся «красками». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тихо, чтобы не слышали остальные игроки, называет его «хозяину». Когда все «краски» выбрали себе цвет (не повторяясь) и сказали его «хозяину», тот приглашает «покупателя». «Хозяин» с «покупателем» разыгрывают такой диалог:

- Тук! Тук!
- Кто там?
- Я монах
- В синих штанах,
- В красной рубашке,
- В зелёной фуражке
- Приехал на коняшке.
- За чем пришёл?
- За краской!
- За какой?
- За красной.

Если есть «краска» такого цвета, то «покупатель» забирает её себе. Если такой нет, то «хозяин» говорит:

Цель:

закрепление
знания цве-
тов, развитие
навыков обще-
ния, речи.

- Иди по красной дорожке,
- Найди красные сапожки,
- Поноси да назад приноси!

Со вторым «покупателем» происходит тот же диалог. Выигрывает тот «покупатель», кто набрал больше «красок».



Цель:

развитие речи, расширение кругозора, закрепление навыков счёта до 5, развитие навыков ведения мяча.

Я знаю пять имён...

Для проведения игры понадобится мяч. Ударяя мяч об пол, игрок произносит такой текст:

— Я знаю пять имён девочек: Катя — раз, Полина — два, Ира — три, Оля — четыре, Юля — пять. Я знаю пять имён мальчиков... Я знаю пять названий городов... Я знаю пять названий рек... Я знаю пять названий стран... и т. д.

Игрок произносит текст до тех пор, пока не уронит мяч. После этого наступает очередь другого игрока.

Садовник

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «садовника». Остальные игроки становятся «цветами». Названия им придумывает «садовник». Затем он произносит текст:

Я садовником родился,
Не на шутку рассердился.
Все цветы мне надоели,
Кроме... (Например, Василька.)
— Ой! (Откликается «Василёк».)
— Что с тобой?
— Влюблён!
— В кого?
— В ... (Например, Розу.)
— Ой! (Откликается «Роза» и произносит такой же текст).

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся.

Цель:

развитие внимания, закрепление знания цветов, развитие навыков общения.

Испорченный телефон

Ведущий (взрослый) сажает игроков в ряд на стулья. Сидящий с левого края игрок очень тихо говорит любое слово или предложение на ухо своему соседу, а тот говорит то, что услышал, следующему игроку и т. д. Игрок, сидящий крайним справа, произносит вслух то, что до него дошло, а первый игрок называет своё слово или предложение. Затем игроки сравнивают, что было вначале и что получилось в конце.

Цель:

развитие
навыков
общения,
внимания.

Цель:

развитие
фонемати-
ческого слуха,
развитие
внимания.



Запрещённая буква

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Затем игроки выбирают любую букву алфавита. Эта буква будет запрещённой. Водящий каждому игроку задаёт вопрос. Например: «Как тебя зовут?», «Какая у тебя любимая игрушка?», «Какие конфеты ты любишь?» и т. п. Каждый из игроков должен дать ответ на вопрос водящего, но в слове-ответе не должно быть запрещённой буквы.

Весёлый телефон

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего, остальные игроки садятся в ряд на стулья. Каждому игроку его сосед справа в тайне от водящего сообщает слово. Затем водящий задаёт вопросы. Например: «С кем ты играл в прятки?», «Что у тебя в кармане?», «Что тебе подарили на день рождения?», «Что ты видел сегодня во сне?» и т. д. Игрок должен ответить словом, которое было сказано его соседом. Затем вновь выбирается водящий.

Цель:

развитие
навыков об-
щения,
развитие
речи и вни-
мания.



**Примерные
слова-
«обманщики»:**

кар...тон
кар...ман
кар...тина
кар...амель
кар...та
кар...тошка

Цель:

развитие
внимания и
фонематичес-
кого слуха.

ве...лосипед
ве...чер
ве...рба
ве...нок
ве...ер
ве...сна
ве...рётка

Карлики и великаны

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Если водящий произносит слово «карлики», все игроки должны присесть на корточки, если водящий говорит «великаны», то все игроки должны подняться на носочки. Водящий, желая обмануть игроков, может называть неправильные слова, начинающиеся на соответствующие буквы. Игроки, которые ошибаются, выбывают из игры. Победителем считается игрок, оставшийся последним.

Цель:

развитие
речи, логики
и фантазии.

Инопланетяне

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего — командира инопланетного летательного корабля. Остальные игроки становятся членами команды инопланетного корабля, научными сотрудниками, прилетевшими на Землю, чтобы изучать нашу планету.

«Командир корабля» выбирает любой понравившийся ему предмет (утюг, зонтик, книга, чашка и т. д.) и говорит: «Наша летающая тарелка прибыла на планету Земля. Здесь так много непонятного. Скажите, коллеги, для чего землянам этот предмет?»

Игроки придумывают названному предмету какое-нибудь необычное назначение. Например, утюг можно использовать, как гирю, как приспособление для выравнивания теста, как зеркало, как грузило при ловле рыбы и т. д.

Побеждает тот игрок, который придумает самое оригинальное применение для названного предмета.

Повторюшка-тётя Хрюшка

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего и «тётю Хрюшку». Водящий выполняет ряд любых действий, например, обходит стол, садится на стул, листает журнал, звонит по телефону, смотрит в окно и т. д. «Тётя Хрюшка» смотрит на него и запоминает. А затем она должна повторить все действия водящего. Если она всё выполняет безошибочно, то при помощи считалочки выбирается новая «тётя Хрюшка», а этот игрок становится водящим.

Король тишины

В эту игру полезно играть, когда дети слишком расшумелись, и их следует немножко успокоить.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «Короля (Королеву) Тишины». «Король» садится на стул. Другие игроки сидят неподалёку от него. «Король Тишины» молча указывает рукой на одного из игроков, назначая его «Первым министром», и жестом подзывает его к себе.

«Первый министр» должен бесшумно подкрасться к трону и сесть около него. Если он издаст хоть малейший шорох, то «Король» опять жестом отправляет его на место и назначает нового «Первого министра». Если при этом сам «Король» издаст хоть какой-нибудь шум, то его свергают. А новым «Королём» провозглашают «Первого министра».

Робот

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «робота» и того, кто будет им управлять. Задача управляющего — привести «робота» к определённому предмету в комнате. Управляющий подает команды «роботу»: «Прямо», «направо», «налево» и т. д. Если «робот» справляется с заданием, он становится управляющим и выбирает себе «робота» из числа других игроков.

Цель:

развитие
внимания
и памяти.



Цель:

развитие
внимания и
координации
движений.

Цель:

развитие
внимания,
умения ориен-
тироваться в
пространстве.



Цель:

закрепление
знания букв
русского
алфавита,
развитие логики
и внимания.

Расшифруй слово

Ведущий (взрослый) зашифровывает буквы любыми значками или рисунками и, используя эти обозначения, «записывает» слово. Игроки пытаются разгадать слово, сравнивая значки с обозначаемыми ими буквами. Схема замены букв на знаки должна быть у каждого из игроков. Выигрывает тот игрок, который первым расшифрует слово. Он получает право под руководством **ведущего** зашифровать свое слово.



Колечко-колечко, выйди на крылечко

Дети садятся или встают в круг. Они держат перед собой ладошки лодочкой. **Ведущий (взрослый)** держит в своих ладошках колечко (или любой мелкий предмет). Он проводит своими ладошками между ладошек игроков и произносит такой текст:

— Я по лавочке иду,
Я колечко хороню,
В матушкин теремок
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать,
Мне вам не сказать!

Дети отвечают:

Мы давно уже гадали,
Мы кольцо давно искали.
Всё за крепкими замками,
За дубовыми дверями.



Ведущий (взрослый) незаметно подкладывает в ладошки одного из игроков колечко. Все говорят:

— Колечко, колечко!
Выйди на крылечко.

Игрок, у которого оказалось колечко, выходит — он теперь будет играть в паре с **ведущим**. Они загадывают число так, чтобы его не слышали игроки.

Каждый из игроков по очереди называет число, а водящие сравнивают с ним своё число, говоря, больше оно или меньше числа, названного другим игроком. Числа могут быть загаданы как из первого десятка, так и более, в зависимости от подготовленности игроков.

Когда кто-то из игроков отгадывает число, водящие спрашивают: «Что угодно?» Игрок, отгадавший число, заказывает себе какую-нибудь вещь. Например, платье. В тайне от игроков каждый из двух водящих придумывает свое описание заказанной вещи. Затем один из водящих проговаривает оба описания, а заказавший должен выбрать по описанию одну вещь. Выбрав, он становится водящим в паре с тем, чью вещь он выбрал.

Чемодан

Для этой игры нужно несколько игроков. Первый игрок говорит: «Я беру с собой чемодан и кладу в него ботинки». Второй игрок продолжает: «Я беру с собой чемодан и кладу в него ботинки и свитер». Третий игрок говорит: «Я беру с собой чемодан и кладу в него ботинки, свитер и шарф» и т. д. Каждый последующий игрок должен запомнить и повторить всё, что «положили» в чемодан предыдущие игроки, а также добавить свой предмет. Игроки, которые сбились, выбывают.

Цель:

развитие
памяти,
внимания
и фантазии.

Кляксография

Ведущий (взрослый) раздаёт игрокам листочки с кляксами, либо просит каждого из детей самостоятельно нарисовать пятно на листе бумаги. Затем он предлагает детям дорисовать кляксу — превратить её в какой-либо предмет. Выигрывает тот, чей рисунок будет самым оригинальным. Аналогичную игру можно проводить с использованием геометрических фигур. В этом случае игрокам нужно предложить превратить в предмет какую-нибудь геометрическую фигуру, например, треугольник.

Цель:

развитие
фантазии.





Цель:

развитие внимания, речи, закрепление знания цветов.

Вам барыня прислала 100 рублей

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Водящий произносит такой текст:

Вам барыня прислала 100 рублей.
Что хотите, то купите,
«Да» и «нет» не говорите,
В чёрном, белом не ходите,
О красном не вспоминайте.
Вы поедете на бал?



Каждому игроку водящий задает вопрос, стараясь сформулировать его так, чтобы игрок в ответе использовал запрещённые слова: «да», «нет», «красный», «чёрный», «белый». Игроки должны быть очень внимательными и в своих ответах избегать этих слов. Например: «Вы поедете на бал? — Возможно». Побеждает самый внимательный игрок.



Цель:

развитие ассоциативного мышления, развитие речи.

Мы — цветок, а я — пчела

В эту игру можно играть вдвоём. Один из игроков придумывает себе любой образ и называет его. Например: «Я облако».

Второй игрок тут же должен назваться предметом, который каким-то образом связан с облаком. Например: «А я небо».

Первый продолжает: «Я самолёт». «А я пассажир!» — отвечает второй. «Я лётчик»... и т. д.

Лилипутыки

Ведущий (взрослый) рассказывает детям о том, что в стране, где живут лилипутыки, все предметы маленькие. В стране лилипутиков не дома, а домики, не магазины, а магазинчики, не трамваи, а трамвайчики, не машины, а машинки. **Ведущий** предлагает игрокам отправиться в страну лилипутиков и представить то, что можно там увидеть. Затем каждому из игроков он даёт задание. Например: «Представь, что мы зашли в дом к лилипутику. Что мы там видим?» Игрок должен описать дом лилипутика, используя слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Например: «В домике у лилипутика стоит столик, стульчик, шкафчик и кроватка. На кроватке одеяльце и подушечка, на столике лежит скатёрочка и стоит вазочка с цветочками».

Ведущий должен внимательно следить, чтобы игроки правильно называли предметы. Выигрывает тот, кто справится с заданием без ошибок.

Если эта игра окажется для детей сложной, можно сначала потренироваться. Например, **ведущий** называет предмет и бросает мяч игроку, тот называет этот предмет так, чтобы слово приобрело уменьшительно-ласкательное значение, и бросает мяч обратно **ведущему**. Затем можно поменяться ролями.

Цель:

развитие умения образовывать слова с уменьшительно-ласкательным значением, развитие речи, логики и фантазии.

Варианты слов для тренировки:

Конфета — конфетка
Вода — водичка
Ковёр — коврик
Булка — булочка
Трава — травка
Книга — книжечка
Кошка — кошечка
Собака — собачка
Облако — облачко
Дверь — дверка
Солнце — солнышко
Мама — мамочка
Рыба — рыбка



Цель:

развитие
умения
произносить
предложения
с разной
интонацией.

Примерные варианты фраз:

Идёт дождь.
Пойдём гулять.
К нам придут гости.
Надо купить торт.
Мне подарили книгу.
У Васи есть конструктор.
Таня играет с котёнком.
Коля учит уроки.

Три Ивана

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает среди игроков трёх «Иванов»: «Весёлкина», «Грустнова» и «Вопросова». **Ведущий** произносит текст:

Аты-баты! Аты-баты!
Жили на селе три брата!
Первый брат — Иван Весёлкин,
Танцевал, пел песни звонко,
Очень пошутить любил
И всегда весёлым был.

Выходит игрок, который будет «Иваном Весёлкиным».

Брат второй — Иван Грустнов,
Был печален и суров.
Было всё ему не мило,
Он глядел на мир уныло.

Выходит игрок, который будет «Иваном Грустновым».

Третий брат — Иван Вопросов
Ничего не брал без спросу.
Всем вопросы задавал
И, наверно, много знал.

Выходит игрок, который будет «Иваном Вопросовым».

Затем **ведущий** просит каждого из «Иванов» произнести предложенную им фразу с различной интонацией. «Иван Весёлкин» должен произнести фразу радостно, «Иван Грустнов» — грустно, а «Иван Вопросов» — с вопросительной интонацией. Если дети без труда справляются с заданием, можно предложить им произносить не одну фразу, а, например, три или пять.

Тили-тили! Где мы были?

Цель:

расширение кругозора.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на две команды. Первая команда задумывает страну. При этом игроки должны знать название столицы этой страны, а также, на каком языке говорят в этой стране. Например, игроки первой команды задумали Китай. Они произносят такой текст:

Тили-тили! Тили-тили!
Мы вчера в Пекине были!
Тили-тили! Тили-тили!
По-китайски говорили!
Тили-тили! Тили-тили!
А в какой стране мы были?

Игроки второй команды должны ответить: «В Китае!»

Если игроки второй команды отвечают правильно, то команды меняются ролями.

Варианты стишков о странах:

Тили-тили! Тили-тили!
Мы вчера в Берлине были!
Тили-тили! Тили-тили!
По-немецки говорили!
Тили-тили! Тили-тили!
А в какой стране мы были?

Тили-тили! Тили-тили!
Мы вчера в Париже были!
Тили-тили! Тили-тили!
По-французски говорили!
Тили-тили! Тили-тили!
А в какой стране мы были?

Тили-тили! Тили-тили!
В Лондоне вчера мы были!
Тили-тили! Тили-тили!
По-английски говорили!
Тили-тили! Тили-тили!
А в какой стране мы были?

Тили-тили! Тили-тили!
В Токио вчера мы были!
Тили-тили! Тили-тили!
По-японски говорили!
Тили-тили! Тили-тили!
А в какой стране мы были?





Цель:

развитие речи,
логики
и фантазии.

Предметы из дерева:

Стол
Табурет
Скамейка
Кадушка
Дверь
Шкатулка
Рама для картины

Мастер Ванюшка

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает ребёнка, который будет «мастером Ванюшкой». Затем **ведущий** произносит такой текст:

Тюшки, плюшки, колотушки
Мастерит весь день Ванюшка.
Он умелец хоть куда!
Мы поможем Ване?
Да! — отвечают дети.

Ведущий спрашивает «Ванюшку», из чего он будет мастерить.

«Ванюшка» выбирает какой-нибудь материал (стекло, металл, бумага, кирпич, пластмасса, ткань, мех и т. д.) и называет его. Например, он выбрал дерево. После этого все игроки должны назвать предметы из дерева, как бы предлагая их смастерить.

«Ванюшка» выбирает понравившийся ему предмет. Игрок, назвавший его, становится «Ванюшкой».

Начало, середина, конец

Для игры понадобится коробка, разделённая на три секции, обозначающие начало, середину и конец слова.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает игрока. Тот подходит к столу, на котором лежат предметы. **Ведущий** произносит ему какой-либо звук или показывает карточку с буквой (если дети уже знакомы с буквами). Игрок должен положить в первый отсек коробки предметы, названия которых начинаются с заданного звука (буквы), во второй отсек — предметы, в названиях которых этот звук (буква) стоят в середине слова, и в третий отсек — предметы, названия которых заканчиваются на этот звук (букву). Желательно не загадывать звонкие согласные звуки, имеющие глухие пары, т. к. на конце слов они оглушаются. Также вместо предметов можно использовать карточки с картинками.

Цель:

развитие фонематического слуха и внимания.

Возможные предметы:

- «М» — машинка, фломастер, альбом
- «Н» — нитки, книжка, флакон
- «К» — карандаш, очки, платок
- «Т» — точилка, конфета, бант
- «Р» — ручка, карандаш, фломастер



АБВГД-стоп

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает двух игроков, один из них получает в руки табличку с русским алфавитом. Он садится так, чтобы второй игрок не видел таблицу, и ведёт пальчиком от буквы к букве, не произнося названий букв вслух. Он может перемещать палец от буквы к букве медленно, а может быстро, как ему хочется. Второй игрок в любой момент говорит «стоп». Первый игрок должен назвать выпавшую букву, а второй игрок должен быстро назвать на эту букву имя девочки, имя мальчика, названия предмета, цветка, города.

Если игрок, называющий слова на заданную букву, безошибочно справляется с заданием, то в следующем туре игры он ведёт пальчиком по таблице с алфавитом.

В зависимости от уровня подготовленности детей в список можно добавить такие пункты, как река, дерево, рыба, животное, или убрать наиболее сложные, такие как город и цветок.

При выпадении «ъ», «ь» и «ы» игрок придумывает слова на любую букву по его желанию, не повторяясь с предыдущими игроками.

Цель:

закрепление знания алфавита, расширение кругозора, развитие фонематического слуха.



Цель:

развитие фонематического слуха, внимания, памяти, расширение активного словаря.

Лягушатый словарь

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на несколько команд. Затем **ведущий** даёт название каждой команде. Например: «лягушата», «коровки», «гуси» и т. д.

Игроки каждой из команд должны составить свой словарь. В «словаре лягушек» должны быть слова, в составе которых есть буквосочетание «ква», в «словаре коровок» должны быть слова, в составе которых есть «му», в «словаре гусей» — слова, в составе которых есть «га», и т. д. Побеждает команда, которая придумает больше слов для своего словаря.

«Словарь лягушек»

Квадрат
Квартира
Квартал
Квас
Тыква
Брюква
Клюква

«Словарь коровок»

Музыка
Мультик
Муфта
Мука
Хомут
Муха
Кормушка
Кумушка

«Словарь гусей»

Гардероб
Гараж
Гастроном
Выюга
Радуга
Гармошка
Цыган

«Словарь козочек»

Белила
Берёза
Бездна
Беда
Берег
Побег
Победа
Рубеж

«Словарь филинов»

Ухват
Уха
Ухо
Петух
Кожух
Труха
Сухой
Старуха

«Словарь овечек»

Мел
Смех
Мельница
Метро
Мечта
Комета
Сметана
Семечки

Составляет слова

Для проведения этой игры понадобится мяч. **Ведущий (взрослый)** при помощи считалочки делит игроков на две команды. По жребию выбирается команда, которая начинает игру. Игроки встают в две шеренги друг напротив друга. Один из игроков первой команды произносит слог (например — «ру») и бросает мяч игроку второй команды. Этот игрок ловит мяч и составляет слово с заданным слогом (например — рука, рукав, руда, ручей и т. д.), а затем быстро придумывает и называет свой слог и бросает мяч игроку противоположной команды. За задержку с ответом командам начисляются штрафные баллы. Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных баллов.

Цель:

развитие умения делить слова на слоги, расширение активного словаря, развитие внимания и фантазии.

Что такое, кто такой?

Игроки по очереди изображают друг для друга различные предметы, животных или людей (чайник, телефон, кастрюлю, кошку, продавца, милиционера, учителя и т. д.) При этом они могут использовать только жесты, мимику и некоторые звуки (могут шипеть, булькать и т. д.) Побеждает тот, кто отгадает большее число предметов.

Цель:

развитие речи, логики и фантазии.

Что за фрукт этот шкаф?

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Водящий выходит за дверь, а игроки загадывают известного им всем человека. Потом водящий возвращается. Его задача — отгадать, кого загадали игроки. Он может задать каждому игроку по одному вопросу. Если водящий опросил каждого, но не отгадал, кого загадали игроки, то он водит ещё раз.

Примерные вопросы:

Если бы этот человек был животным, то каким?
Если бы этот человек был книгой, то какой?
Если бы этот человек был фруктом, то каким?
Если бы этот человек был шкафом, то каким?
Если бы этот человек был временем года, то каким?

Цель:

развитие речи, логики и фантазии.





Цель:

развитие речи
и фантазии.

Три слова

Ведущий (взрослый) придумывает и называет игрокам три слова, не связанных между собой по смыслу. Например: «заяц», «чемодан» и «верёвка». Каждый из игроков должен придумать предложение, используя эти три слова. (Можно добавлять другие слова и менять форму заданных слов). Игрок, который не сумел придумать предложение, выбывает из игры.

Варианты предложений:

Заяц тащил чемодан за верёвку. У зайца сломался замок на чемодане, и он перевязал его верёвкой. Петя дрожал, как заяц: он потерял чемодан, от него осталась только бирка на верёвке. К чемодану за верёвку был привязан игрушечный заяц.



Цель:

развитие речи
и фантазии.

Чепуха

Ведущий (взрослый) придумывает и произносит какую-нибудь нелепую фразу (небылицу). Например: «Сегодня я видел в парке корову в сарафане». Каждый из игроков должен ответить фразой примерно такого же содержания. Например: «А я встретил осла во фраке» или «А я видел в фонтане рыбу под зонтиком» и т. д. Тот, кто не сумел придумать небылицу, выбывает.



Цель:

развитие
речи, логики
и фантазии.

На что это похоже?

Ведущий (взрослый) задумывает какой-нибудь предмет и записывает его название на листочке. Игроки, не зная, что задумано, наугад говорят, на что этот предмет похож. У каждого из них должна быть своя версия. Затем **ведущий** называет предмет и предлагает игрокам доказать своё утверждение: чем загаданный предмет похож на названные игроками предметы. Например, задуман «мяч». Игрок сказал, что он похож на солнце. Тогда нужно найти сходство между мячом и солнцем: они оба круглые. Если игрок сказал, что мяч похож на птичку, то он может сказать, что и мяч, и птичка умеют прыгать и т. д. Игрок, не сумевший доказать своё утверждение, выбывает из игры.



Содержание

Игры для детей 2–3 лет

5 

Игры для детей 3–4 лет

21 

Игры для детей 5–7 лет

41 



Для родителей и воспитателей детских дошкольных учреждений

Е. Шарикова

Развивающие игры для детей

Художник Т. Чижкова

Ответственный редактор Л. Маврина

Выпускающий редактор И. Васильева

Дизайн обложки Е. Немирова

Компьютерный дизайн А. Вовикова

Компьютерная верстка Д. Иванов

Технический редактор Г. Морозова

Подписано в печать 16.11.10. Формат 84x108/16. Бумага офсетная. Гарнитура «Балтика».
Печать офсетная. Печ. л. 4. Заказ № 5416.

ООО «Стрекоза». 129515, г. Москва, ул. Академика Королева, д. 4, корп. 4.

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных
издательством материалов в ОАО «Тверской ордена Трудового Красного
Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР».
170040, г. Тверь, проспект 50 лет Октября, 46.



Для реализации:

107076, г. Москва, Стромынский пер., д. 4.

E-mail: info@strecoza.ru

Интернет-магазин: www.strecoza.ru



Развивающие ИГРЫ для детей

Эта книга предназначена для занятий с детьми от 2 до 7 лет дома или в детском саду. С её помощью вы сможете организовать весёлые и полезные развивающие игры, направленные на всестороннее развитие малышей. Кроме того, эта книжка поможет вам в организации незабываемых детских праздников.

ISBN 978-5-9951-0999-0



9 785995 109990 >