

Игры на развитие коммуникативных умений

Пояснительная записка

Умение выстраивать и поддерживать хорошие межличностные отношения позволяет нам иметь широкие социальные связи, верных друзей и счастливую семью. Развитие способностей детей к построению таких взаимоотношений может помочь предотвратить развитие проблем, таких как межличностные конфликты и одиночество. Коммуникативные игры направлены на формирование и развитие у детей дошкольного возраста навыков общения. От того, насколько успешно удаётся сформировать и закрепить навыки общения в сознании дошкольника, зависит качество взаимоотношений с другими людьми взрослого человека. В связи с этим мною была разработана и составлена картотека коммуникативных игр для детей дошкольного возраста.

Коммуникативные игры (От 3 до 5 лет)

«Охота на тигров»

Цель: развития коммуникативных навыков.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее 6 человек.

Пособия: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры. Дети встают в круг, водящий отворачивается к стене, громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда заканчивает считать, ребёнок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперёд руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий. Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников.

«Зеркала»

Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: группа детей.

Описание игры. Выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребёнок ошибается, он выбывает. Победивший ребёнок становится ведущим.

Комментарий. Необходимо напоминать детям, что они – «зеркало» ведущего. Дети должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

«Передай мяч»

Цель: умение снимать излишнюю двигательную активность.

Описание. В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

«Зевака»

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, формирование умения управлять своим телом и выполнять инструкции.

Описание. Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (удар в бубен, звук колокольчика, погремушки, какое-нибудь слово ит.д.) останавливаются, хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел

выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определённое (оговоренное заранее) слово песни.

«Дотронься»

Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

Возраст: 4 – 5 лет.

Количество играющих: 6-8 человек.

Пособия: игрушки

Описание игры. Дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься для глаз, правой ноги, хвоста ит.д. Кто не нашёл необходимого предмета, водит.

Комментарий. Игрушек должно быть меньше на одну чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

«Ау»

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Возраст: 3 – 4 лет.

Количество играющих: 5-6 человек.

Описание игры. Один ребёнок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» - и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Комментарий. Игрушек должно быть меньше на одну чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребёнку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

«Кого укусил комарик?»

Цель: развитию взаимопонимания между детьми.

Описание. Дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет – «кусает комариком». Ребёнок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».

«Две игрушки – поменяемся местами»

Цель: развитие моторной ловкости, внимания, координации движений, сотрудничества.

Описание. Дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.

Комментарий. Игра проводится в достаточно высоком темпе, чтобы увеличить её интенсивность и сложность. Тем более, что детям дошкольного возраста ещё достаточно трудно выполнять действия разной направленности (как в данной игре – поймать игрушку, увидеть того, кому досталась вторая и поменяться с ним местами).

«Раздувайся пузырь»

Цель: развитие чувства сплочённости, развитие внимания.

Описание. Дети стоят в кругу очень тесно – это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого

выдоха делают шаг назад – «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая: «Надувайся пузырь, надувайся большой, оставайся такой, да не лопайся!» Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» - «пузырь» лопается, все сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

«Слушай команду»

Цель: Развитие внимания, произвольность поведения.

Описание. Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются. Слушают произнесённую шёпотом команду ведущего, например: «Положите правую руку на плечо соседа» и тотчас же, её выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу.

Комментарий. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действий расшалившихся ребят, а детям – успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

«Ласковое имя»

Цель: развитие умения вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Описание. Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, «волшебную палочку»). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Иришка, Мишенька, Светочка и т.д.).

Комментарий. Воспитатель обращает внимание на ласковую интонацию.

«Эхо»

Цель: формирование умений у детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений.

Описание. Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например, на хлопок воспитателя участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определённом ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д.

Комментарий. Упражнение может выполняться в подгруппе (4-5 человек) или со всей группой детей, при выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действий другой.

«Кто к нам в гости пришёл?»

Цель: формирование умений детей переключать своё внимание с себя на окружающих, брать на себя роль и действовать в соответствии с ней.

Возраст: от 3 лет.

Количество детей: вся группа.

Пособия: игрушки

Описание игры. В начале игры ведущий объясняет детям, что сейчас они будут встречать гостей. Задача детей – угадать, кто именно пришёл к ним в гости. Из числа детей ведущий выбирает игроков, каждому из которых даёт определённое задание – изобразить животное. Делать это можно посредством жестов, мимики, звукоподражаний. Игрок, изображающий собаку, может «помахивать хвостиком» - махать сзади рукой и лаять, и т.д. Игроки, изображающие животных, выходят к детям-зрителям по очереди. Зрители должны догадаться, кто именно пришёл к ним в гости, приветливо встретить каждого гостя и посадить его рядом.

«Сапожок»

Цель: развитие у детей собранности, самостоятельности, воспитание внимания к окружающим, умение считаться с ними.

Возраст: 4 – 5 лет.

Количество детей: вся группа.

Описание игры. В начале игры дети выстраиваются в линию на стартовой черте. Ведущий предлагает совершить небольшое путешествие. Дети повторяют за ним движения, одновременно произнося слова:

Побежали по дорожке (дети бегут по направлению к финишу).

А бежали мы лесочком,

Прыгали через пенёчки (дети выполняют четыре прыжка вперёд).

Прыг - скок! Прыг –скок

Потеряли сапожок! (дети садятся на корточки и, приставив ладонь ко лбу, смотрят вправо и влево, ища «потерянный сапожок»).

После этого ведущий говорит:

Нашли сапожки! Бегите домой! (дети бегут к стартовой черте, игра повторяется).

«Проверка знаний»

Цель: ознакомление детей с повадками домашнего животного, умение чувствовать его потребности, сопереживать ему.

Возраст: 4 – 5 лет.

Количество детей: вся группа.

Описание игры. Ведущий спрашивает ребёнка, что делает кошка, если она довольна (мурлычет), и что, если не довольна (выгибает спину, шипит). Ведущий рассказывает про кошку. Задача ребёнка – догадаться, в какие моменты кошка будет радоваться (мурлыкать), а в какие - сердиться (выгибает спину и шипеть).

Жила-была кошка Мурка. Она очень любила умываться язычком (дети изображают «добрую кошечку») и пить молочко из блюдечка («добрая кошечка»). Однажды кошка Мурка вышла из дома, чтобы погулять. День был солнечный, и Мурке захотелось поваляться на травке («добрая кошечка»). Вдруг начался сильный дождь, и Мурка намочила («сердитая кошечка»). Мурка побежала домой, но дождь лил всё сильнее и сильнее, и кошка забежала в небольшой домик, стоящий во дворе. А в этом домике жил пёс Шарик, он стал лаять на Мурку. Ведущий спрашивает: «Как вы думаете, что сделала Мурка?» («сердитая» кошечка). Мурка испугалась и бросилась бежать. Добежав до своего дома, Мурка поцарапалась в дверь, и её тут же впустили («добрая» кошечка). Мурка согрелась и попила молока из блюдца. Ведущий спрашивает: «Как вы думаете, что сделала Мурка? Покажите» («добрая» кошечка).

«Добрые эльфы»

Возраст: 4 – 5 лет.

Описание. Воспитатель садится на ковёр, рассаживая детей вокруг себя, и начинает рассказ.

Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днём и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу. Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполняют роли этих тружеников, а те, кто по левую, - эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их...

«Назови себя»

Цель: формировать умение представлять себя коллективу сверстников.

Возраст: 3 – 5 лет.

Описание. Ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы. Чтобы его называли в группе.

«Назови себя»

Цель: развитие умения излагать свои мысли точно и лаконично.

Возраст: 3 – 5 лет.

Описание. Один ребёнок – «продавец», остальные дети – «покупатели». На прилавке «магазина» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает. Для чего он может пригодиться, что из него можно сделать. Продавец должен понять, какой именно товар нужен покупателю.

«Чей предмет?»

Цель: развитие умений детей проявлять внимание к другим людям.

Возраст: от 4 лет.

Описание. Педагог заранее подготавливает несколько предметов, принадлежащих разным детям. Дети закрывают глаза. Педагог выжидает некоторое время, давая возможность детям успокоиться и сосредоточиться, затем предлагает открыть глаза и показывает предмет, принадлежащий одному из детей. Дети должны вспомнить, кому принадлежит эта вещь. Хозяин предмета не должен подсказывать. В игре могут участвовать такие предметы, как заколка для волос, значок и т.д.

«Позови ласково»

Цель: воспитание доброжелательного отношения детей друг к другу.

Возраст: 3 – 5 лет.

Описание. Ребёнку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.

«Всё наоборот»

Цель: формировать умение представлять себя коллективу сверстников.

Возраст: от 4 лет.

Описание. При помощи считалки выбираем водящего. Дети встают в круг, руки на пояс, водящий становится в центр круга. Водящий делает произвольные движения и называет их, остальные дети делают противоположные действия. Например, водящий поднимает руки вверх и говорит: «Руки вверх». Все дети опускают руки по швам. Ребёнок, допустивший ошибку, становится водящим. Если все дети выполняют действия правильно, через некоторое время выбирается новый водящий при помощи считалочки.

«Сосны, ёлочки, пенёчки»

Цель: развитие внимательности, умения управлять своим поведением.

Возраст: от 4 лет.

Описание. Дети встают в круг, взявшись за руки. Педагог находится в центре круга. Звучит негромкая музыка, дети двигаются по кругу. По команде воспитателя «Сосны» - поднять руки в стороны, «Ёлочки» - стоя, руки по швам или «Пенёчки» - присесть на корточки дети должны остановиться и изобразить названный предмет. Ошибившиеся дети выбывают из игры или получают штрафное очко. Затем игра повторяется.

Коммуникативные игры

От 5 до 7 лет

«Сямские близнецы»

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Количество играющих: кратно двух.

Пособия: перевязочный бинт (платок), большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание. Дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребёнка и левую – другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование – 5 – 6 мин. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

«Ладонка ладонке»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта. Возраст: любой.

Количество играющих: 2 или больше человек.

Пособия: модули, мячи, т.д.

Описание. Дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединённые таким образом, они должны передвигаться по комнате. Обходить различные препятствия: модули, стулья, реку (в виде ребристой дорожки) и т.д.

«Сиамские близнецы»

Цель: развитие умения действовать сообща, в команде.

Описание. Возьмитесь за руки. По команде «гуляем» - идёте по кругу; «тропинка» - дети кладут руки на плечи впереди стоящему и наклоняют головы вниз; «копна» - дети поднимают руки над головой; «кочки» - все приседают. Я могу говорить очень тихо. Чья команда окажется самой внимательной?

«Небоскрёб»

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

Количество играющих: группы по 5 – 6 человек.

Пособия: складной метр, кубики по 3-4 (можно разного размера) на каждого ребёнка.

Описание. Дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскрёб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскрёб не упал. Если упадёт хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

«Доброе животное»

Цель: способствование сплочению детского коллектива, понимание чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Описание. Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На двоих – делаем шаг вперёд, на выдох – шаг назад. А теперь на двоих делаем два шага вперёд. Выдох – два шага назад. Так не только дышит животное, так же чётко и ровно бьётся его большое доброе сердце. Стук – шаг вперёд, стук – шаг назад ит.д. Мы все берём дыхание и стук сердца этого животного себе.

«Дракон»

Цель: развитие у детей умения, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

Описание. Дети делятся на две команды. Первый участник в команде – «голова», последний – «хвост». «Голова должна дотянуться и дотронуться до «хвоста». «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

«Сложи картинку»

Цель: развитие умения у детей сотрудничать.

Пособия: несколько картинок животных, разрезанных на 3-4 части (голова, тело, ноги, хвост). Например, собаки, кота.

Описание. Дети делятся на группы из 3-4 человек. Каждый из членов группы получает кусочек своей картинки. Группе необходимо «сложить картинку», то есть каждому члену группы надо изобразить свой кусочек так, в результате получилось целое животное.

«Улитка» *Цель:* развитие у детей выдержки самоконтроля.

Описание. Дети становятся в одну линию и по сигналу начинают медленно продвигаться к заранее оговоренному месту, причём нельзя останавливаться и разворачиваться.

Побеждает пришедший к финишу последним.

Комментарий. Чтобы выполнить правила игры, детям – дошкольникам требуется приложить немало усилий, так как они активны и подвижны. Особенно полезно эту игру включать в работу групп, в которых участвуют конфликтные, агрессивные дети. Также её можно использовать в работе с гиперактивными детьми, но лишь на последних этапах коррекции.

«Крокодил»

Цель: развитие у детей ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

Описание. Выбирают «крокодила». «Крокодил» вытягивает руки вперёд (это пасть крокодила), и ходит по залу (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой-то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».

Комментарий. В роли «крокодила» должно побывать как можно большее количество детей, чтобы почувствовать на себе смену ролевых ощущений.

«Менялки»

Цель: развитие у детей коммуникативных навыков, умения активизировать детей.

Описание. Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего – тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «меняются местами те, у кого... (светлые волосы, часы и т.д.)». После этого, имеющие названный признак, быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«Запрещено движение»

Цель: развитие умения у детей играть в игры с чёткими правилами, которые организуют, дисциплинируют, спланируют, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъём.

Описание. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной запрещённой, например, цифры 5. Когда дети её услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

«Слушай»

Цель: развитие у детей умений тренировать внимание и контроль двигательной активности.

Описание. Все дети идут по кругу или передвигаются по залу в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Комплимент»

Описание. Дети садятся в круг. Каждый участник говорит соседу справа (или слева) фразу, которая начинается со слов: «Мне нравится в тебе...».

Комментарий. Упражнение помогает ребёнку увидеть свои положительные стороны и почувствовать, что он принимаем другими детьми.

«Пожелание»

Цель: воспитание интереса к партнёру по общению.

Описание. Дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: «Желаю тебе хорошего настроения», «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым ит.д.), как сейчас» и т.д.

«Сделай подарок»

Цель: ознакомление детей с невербальными способами общения.

Описание. Педагог изображает различные предметы при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет «в подарок». Затем ведущий предлагает детям сделать подарок друг для друга.

«День наступает, всё оживает...»

Цель: развитие у детей выразительности поз, умения быть внимательными.

Описание. Ведущий произносит первую половину зачина, все участники начинают двигаться по комнате в хаотическом порядке. Когда ведущий произносит вторую половину зачина, все застывают в причудливых позах. Затем по выбору ведущего отдельные участники «отмирают» и придуманным способом оправдывают позу.

«Дрозды»

Цель: развитие у детей навыков общения, воспитание доброжелательного отношения к сверстникам.

Описание. Дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия:

Я дрозд (показывает на себя)

И ты дрозд (показывает на своего партнёра).

У меня нос (дотрагивается до своего носа).

У тебя нос (дотрагивается до носа своего партнёра).

У меня губки сладкие (дотрагивается до своих губ).

У тебя губки сладкие (дотрагивается до губ своего партнёра).

У меня щёчки гладкие (гладят свои щёки).

У тебя щёчки гладкие (гладят щёки своего партнёра).

«Возьмёмся за руки, друзья»

Цель: развитие у детей чувствовать прикосновения другого человека.

Описание. Педагог и дети стоят в кругу, на небольшом расстоянии друг от друга, руки вдоль туловища. Нужно взяться за руки, но не сразу, а по очереди. Начинает педагог. Он предлагает свою руку ребёнку, стоящему рядом. И только после того, как ребёнок

почувствовал руку взрослого, свою свободную руку он отдаёт соседу. Постепенно круг замыкается.

«Рисунок на спине»

Цель: развитие у детей кожной чувствительности способности различать тактильные образы.

Описание. Дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой – за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ (домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, кораблик, снеговика и т.д.). Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.

«Ручеёк»

Цель: развитие умений войти в контакт, сделать эмоционально значимый выбор.

Описание. Дети в произвольном порядке разбиваются на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки и подняв сомкнутые руки вверх. Тот, кому не хватило пары, проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д.

«Найди друга»

Описание. Упражнение выполняется среди детей или же между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга (или своего родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

«Ветер дует на...»

Описание. Со словами «Ветер дует на...», ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы», все светловолосые собираются в одно место. «Ветер дует на того, у кого есть сестра», «кто любит животных» и т.д.

«Секрет»

Описание. Всем участникам ведущий раздаёт по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладёт в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разведаемые любопытством, находят способы уговорить каждого, показать ему свой секрет.

«Рукавички»

Описание. Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по залу. Дети расходятся по залу. Отыскивают свою пару, отходят в уголок и с помощью трёх карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички.

Комментарии. Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

«Дотронься до...»

Описание. Все играющие одеты по - разному. Ведущий говорит: «Дотронься до синего!» дети мгновенно должны отыскать друг у друга в одежде синий цвет и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются. Кто не успел, тот ведущий.

Комментарии. Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

«Тень»

Описание. Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибаются в стороны, кивает головой, машет руками и т.д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и чётко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

«Испорченный телефон»

Описание. Дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где «телефон» испортился.

«Царевна - Несмеяна»

Описание. Игроки делятся на две команды. Участники первой команды «царевны-Несмеяны» садятся на стулья и принимают серьёзные или унылый вид. Участники другой команды - «смешители» по очереди или все вместе должны рассмешить «Несмеяну». Каждая улыбнувшаяся «Несмеяна» выходит из игры или присоединяется к команде «смешителей». Если за определённый промежуток времени удастся рассмешить всех «Несмеяну», побеждает команда «смешителей», если нет – команда «Несмеяну». Затем команды меняются ролями.

Упражнение «Весёлый счёт».

Цель: снятие внутреннего напряжения участников, сплочение группы путём совместного и одновременного выполнения упражнения.

Описание. Ведущий называет какое-либо число, не превышающее количество детей в группе. Названное количество участников встаёт. В выполнении упражнения необходимо добиться синхронности, участники не должны совещаться.

Комментарии. Упражнение позволяет участникам почувствовать другого, понять его мысли с целью более эффективного выполнения задания. С детьми обсудить, почему сначала не получалось выполнить задание? Что помогло в выполнении задания?

Упражнение «Кто быстрее?».

Цель: сплочение коллектива.

Описание. Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры: квадрат, треугольник, ромб, букву, птичий косяк.

Комментарии. Воспитателю координировать совместные действия и распределять роли.

«Пирамида любви».

Цель: воспитание уважительного и заботливого отношения к миру и людям; развитие коммуникативных способностей.

Описание. Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы (Рассказы детей). А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я называю, что-то любимое и кладу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку (дети сверху кладут руки и выстраивают пирамиду). Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

«Волшебники»».

Цель: воспитание дружеских отношений друг к другу и умение проявлять внимание и заботу.

Описание. Детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут и могут исполнять свои желания и желания других. Например, Володе мы прибавим смелости, Алёше – ловкости и т.п.

«Игра с юлой»

Цель: развитие умения сотрудничать.

Описание. Играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, раскручивает юлу, называет имя другого ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до юлы, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до юлы и подхватить её, выбывает из игры.

«Холодно – горячо, право – лево»

Описание: Воспитатель прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперёд, три влево» ведёт игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать словесные указания другого ребёнка.

«Цепочка слов»

Цель: развитие слухового восприятия.

Описание. Выбирается водящий. Он придумывает и называет три – пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребёнок справляется с заданием, он становится водящим.

«Собери чемодан»

Цель: развитие слухового восприятия.

Описание. Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо? Уложить вещи в чемодан: «Подумайте, что нужно взять с собой в дорогу?» . Первый участник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой и т.д. Условие: повторять нельзя.

«Эхо»

Цель: развитие слышать другого

Описание. 1-й вариант. Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

2-й вариант. Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики». «Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определённой теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля?» Саша? И т.д.».

«Взаимное цитирование»

Цель: развитие слухового аппарата.

Описание. «Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову своё имя. Затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого-нибудь из вас, например, «Ваня – Ваня». Ваня сначала постучит два раза по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовёт кого-либо другого, например, «Ката - Катя». Тогда Катя, переняв ход, сделает то же и т.д. Важно не смотреть на того участника, которого ты вызываешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок.

«Сундучок»

Цель: развитие умений задавать открытые и открытые вопросы.

Описание. На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребёнка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке.

Правило: на все вопросы отвечать «Да» или «Нет».

«Картинная галерея»

Цель: развитие умений задавать открытые и открытые вопросы.

Описание. Детям предлагают рассмотреть уже знакомые им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше». Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием (называет).

«Объясни Незнайке»

Цель: развитие умений перефразировать сказанное, оставив главный смысл.

Описание. Педагог говорит: Незнайка не понимает того, о чём я ему говорю. Давайте ему поможем. Как можно сказать по-другому? Труд кормит, а лень портит. Умея начать, умея закончить. Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит и т.д.».

«Я бросаю тебе мяч»

Описание. Дети становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кому бросают, и говорят: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, котика и т.д.)». Тот, кому бросили мяч, ловит его и отвечает примерно так: «Спасибо, ты знаешь, что я люблю сладкое (люблю играть с котёнком, люблю смотреть на цветы и т.д.)».

«Художник слова»

Цель: развитие умений излагать свои мысли точно и лаконично.

Описание. Дети (по очереди) задумывают кого-то из группы и начинают рисовать его словесный портрет, не называя его имени. Предварительно можно предложить детям упражнение на ассоциативное восприятие: «На какое животное похож?, «На какой предмет мебели?» и т.д.

«Коробка добрых поступков»

Цель: воспитание у детей доброжелательного отношения друг к другу, создание положительного эмоционального настроения в детском коллективе, воспитание в детях умения замечать и ценить положительные поступки, совершённые другими людьми.

Описание. Педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершённый кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определённого промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый ребёнок может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – этот ребёнок или кто-то другой. О каждом положенном кубике в коробку дети сообщают педагогу. По окончании игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример дети, совершившие эти поступки. Один и тот же поступок не должен оцениваться дважды.

«Конспиратор»

Цель: повышение степени доверия к взрослому человеку. *Описание.* В игре могут принимать участие группа детей и один или несколько взрослых. Игроки размещаются по

кругу, лицом к центру. В центре круга с завязанными глазами стоит водящий. Игроки водят вокруг него хоровод, пока он не скажет: «Стоп!». Затем водящий должен на ощупь, начиная с головы, узнать всех играющих (они, естественно, помалкивают). Узнавший игрок выходит из круга. Лучший конспиратор – тот, кого узнали последним.

Младшая группа.

«Воробышки и кот».

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Описание игры: Дети стоят на скамеечках или кубиках больших, расположенных на полу по одну сторону площадки. Это воробышки на крыше. В стороне сидит кот (это воспитатель или кто-нибудь из детей). Кошка на расстоянии 20-30 шагов от птичек в кружке, нарисованном на земле. Кот спит. «Воробышки полетели» – говорит воспитатель. Воробышки спрыгивают с крыши, расправив крылья, разлетаются в разные стороны. По сигналу: «Кошка» просыпается кот. Он произносит: «Мяу-мяу!» и бежит ловить воробышков. Птицы улетают на деревья – залетают или запрыгивают на возвышение, кошка пытается поймать птиц, которые прячутся на крыше. Пойманных кот отводит к себе дом. Игра повторяется 5-6 раз.

Указания: следить, чтобы дети мягко приземлялись, спрыгивали на носки и сгибали колени.

Правила: птенцы вылетают только по зову птицы; дети бегают в пределах площадки; спрыгивают на обе ноги, мягко сгибая их в коленях; кошка не может ловить того, кто стоит на возвышении.

«Лохматый пес».

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Описание игры: Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на вытянутые вперед руки. Остальные малыши гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

Вот лежит лохматый пес, В лапы свой, уткнувши нос.

Тихо - смирно он лежит, Не то дремлет, не то спит.

Подойдет к нему, разбудим. И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняясь к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут. Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается схватить кого-нибудь. Когда все разбегутся и спрячутся, пес опять ложится на землю и игра возобновляется. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания: если пса изображает воспитатель, то он засыпает сидя на стуле или скамейке.

«По ровненькой дорожке»

Задачи: развивать умение согласовывать движения с текстом.

Дети свободно группируются или строятся в колонну и идут гулять.

Воспитатель ритмично, в определенном темпе произносит следующий текст:

По ровненькой дорожке, По камешкам, по камешкам,

По ровненькой дорожке, По камешкам, по камешкам

Шагают наши ножки. В ямку – бух!

Раз – два, раз – два,

При словах «по ровненькой дорожке» дети идут шагом. Когда воспитатель говорит: «По камешкам, по камешкам» – они прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь вперед. На слова: «В ямку – бух!» присаживаются на корточки. «Вылезли из ямы» - говорит воспитатель, и дети поднимаются. Воспитатель снова повторяет стихотворение. После нескольких повторений он

произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, По ровненькой дорожке
Устали наши ножки. Устали наши ножки
Вот наш дом – Здесь мы живем.

По окончании текста малыши бегут в дом (заранее договариваются, где будет дом – на скамейке, за проведенной чертой и т.д.).

Указания: движения можно разнообразить, но они должны соответствовать тексту. Воспитатель произвольно удлиняет или укорачивает двигательное задание, повторяет каждую строчку стихотворения больше или меньше раз.

«Наседка и цыплята»

Задачи: упражнять детей в подлезании, в беге, в умении действовать по сигналу.

Дети изображают цыплят, воспитатель – наседку. Цыплята с наседкой находятся в доме – место, огороженное веревкой, натянутой между стойками или стульями, на высоте 35-40 см. В стороне живет воображаемая большая птица. Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет цыплят: «Ко-ко-ко!». По зову матери цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют, наклоняются, приседают, ищут корм. На слова воспитателя: «Большая птица летит!» – все цыплята убегают и прячутся в доме. Игра повторяется 3-4 раза.

Указание: когда цыплята возвращаются домой, убегают от большой птицы, воспитатель может приподнять веревку повыше, чтобы дети не задели ее. Роль наседки со временем могут выполнять и сами дети.

«Бегите к флажку».

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Воспитатель раздает детям флажки двух цветов: красного и синего. Держа в одной руке красный, а в другой – синий флажок, он разводит руки в стороны; дети свободно группируются напротив флажка соответствующего цвета. Затем воспитатель предлагает малышам погулять – побегать по площадке. Пока они гуляют, педагог переходит на другую сторону, говорит: «Раз, два, три – скорей сюда беги!» – при этом он разводит руки с флажками в стороны. Дети бегут к нему и собираются около флажка соответствующего цвета. Когда соберутся все, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. Игра повторяется 3-4 раза.

«Мой веселый звонкий мяч».

Задачи: развивать умение согласовывать движения с текстом, упражнять в беге.

Дети, стоя произвольно, подпрыгивают на месте на двух ногах, а воспитатель имитирует игру с мячом, делая движения рук над головой и ритмично приговаривая:

Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не умчатся за тобой!

С окончанием слов дети разбегаются по площадке, воспитатель бежит за ними. Все вновь собираются в круг, игра повторяется.

Правила: прыгать в соответствии с ритмом стихотворения, слегка сгибая ноги в коленях, низко не приседать. Разбегаться после окончания слов, бегать в пределах площадки.

«Трамвай»

Задачи: упражнять детей в беге, в умении действовать по сигналу.

Дети стоят вдоль стен комнаты (площадки) парами, держа друг друга за руки. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится левой рукой, другой – правой). Воспитатель держит в руках 3 флажка: желтый, красный и зеленый. На зеленый сигнал – дети бегут, «трамвай движется». На желтый или красный сигнал – останавливаются и ждут, когда появится зеленый сигнал. Продолжительность игры 5-6 минут.

«Мыши в кладовой»

Задачи: упражнять детей в подлезании, в беге, в умении действовать по сигналу.

Описание игры: Дети-«мыши» сидят в норках – на стульчиках или скамейках, поставленных вдоль стен зала или площадки. На противоположной стороне площадки натянута веревка на высоте 50-40 см. Это «кладовая». Сбоку от играющих сидит игрушка-«кошка», роль которой исполняет воспитатель. Кошка засыпает, и мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они наклоняются, чтобы не задеть веревку. Там они «грызут» сухари. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами (мышей не ловит, только делает вид). Мыши убегают в норки. Игра повторяется.

Указание: когда мыши возвращаются домой, убегают от кошки, воспитатель может приподнять веревку повыше, чтобы дети не задели ее. Роль кошки со временем могут выполнять и сами дети.

«Кролики»

Задачи: упражнять детей в подлезании, в беге, в прыжках на двух ногах, в умении действовать по сигналу.

Описание игры: на одной стороне площадки рисуются круги – «клетки кроликов». Перед ними ставятся стульчики, к которым вертикально привязываются обручи или натягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – «дом сторожа», на котором сидит воспитатель. Между домом и клетками кроликов – «луг». Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в свой кружок. «Кролики сидят в клетках», - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это колики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам, выпускает кроликов на траву. Кролики пролезают в обруч (подлезают под веревку) и начинают бегать, прыгать. Через некоторое время сторож говорит: «Кролики в клетки!». Кролики бегут каждый в свою клетку, пролезает снова в обруч. Игра повторяется 4-6 раз.

Средняя группа.

«Карусель»

Дети образуют круг, берутся за руки и двигаются по кругу под слова:

«Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели.
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите
Карусель остановите.
Раз – два, раз – два
Вот и кончилась игра!»

Сначала дети идут по кругу, затем бегут, с окончанием слов – останавливаются.
Вариант: дети одной рукой берутся за длинный шнур со связанными концами.

«У медведя во бору»

Описание: Играющие располагаются на одной стороне площадки, на другой стороне – медведь (ребенок). Дети идут к нему и говорят:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
Медведь рычит,
Он на нас сердит!

После этого медведь бежит за играющими, а те убегают от него в дом.

Правила: доходить до берлоги медведя, не отставать, убежать по окончании слов.

«Цветные автомобили»

Дети размещаются по краю зала. Они – автомобили. Каждому дают цветной круг-руль. Воспитатель в центре зала, в руках у него 3 цветных флажка. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, у кого руль такого же цвета, разбегаются по залу. Они гудят, подражая автомобилю. Когда флажок опускается, дети останавливаются. Воспитатель может поднять два или три флажка.

«Лиса в курятнике»

Описание: На одной стороне зала курятник. В курятнике на насесте сидят куры. На другой стороне – нора лисы. Один ребенок – лиса, остальные – куры. По сигналу куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, клюют зерна. По сигналу: «Лиса!» куры убегают, взбираются на насест. А лиса ловит кур. Когда лиса поймает 2-3 куры, выбирается другая лиса.

«Найди себе пару»

Играющие ходят по площадке парами, по сигналу разбегаются по всей площадке. На сигнал «Найди пару!» встают парами и выполняют движения в парах: приседают, кружатся, пляшут. По сигналу «Побежали!» снова бегают по одному.

Усложнения: каждый раз находить новую пару; стараться придумать другие движения.

Воспитатель также встает в пару с ребенком. Оставшемуся без пары говорят: «Ты, Сережа, не зевай, быстро пару выбирай!»

«Перелет птиц»

Цель: упражнять детей в спрыгивании с чего-либо с приземлением на обе ноги. Закрепить легкий бег, не натывая друг на друга.

Описание: на одном конце площадки находятся дети – они птицы. На другом конце – пособия, на которые можно залететь – это деревья. По сигналу воспитателя: «Птицы улетають!» – дети, махая руками, как крыльями, разбегаются по всей площадке. На следующий сигнал: «Буря!» – бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произнесет: «Буря прекратилась!» – дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по площадке. И так несколько раз.

Указания к проведению: во время игры воспитатель в обязательном порядке осуществляет страховку детей, особенно при спуске. А также напоминает, что на сигнал нужно реагировать быстро.

«Гори – гори ясно»

Дети стоят парами. Взявшись за руки, поднятыми вверх.

Чтобы не погасло.
Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят.
Раз, два, три – беги!

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (справа и слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и

соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Правила: во время произношения слов, ловишка не должен оглядываться, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

«Самолеты»

Дети распределяются на три звена и размещаются в разных концах зала. В местах расположения ставятся цветные кубы. По команде: «К полету!» – дети делают круговые движения руками – заводят моторы. «Летите!» – руки в стороны и бег в разных направлениях. «На посадку!» – дети возвращаются, строятся в звенья и встают на одно колесо. Воспитатель отмечает лучшее звено.

«Подарки»

Взявшись за руки, дети образуют круг, один ребенок в центре. Играющие идут по кругу и говорят:

«Принесли мы всем подарки,
Кто захочет, тот возьмет –
Вот всем кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет!»

С окончанием слов останавливаются, стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он хочет получить. Если назовет коня, дети скачут, если куклу – плачут, если волчок – кружатся. Дети выполняют движения под следующие слова:

Скачет конь наш: цок, цок, цок
Слышим топот быстрых ног. Дети бегут по кругу друг за другом, поднимая высоко ноги, руки вытянуты вперед, корпус слегка отклоняется назад.

«Зайцы и волк»

Одного из играющих выбирают «волком», остальные – «зайцы». На одной стороне площадки зайцы отмечают себе домики (камешками, шишками). В начале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположной стороне площадки – «в овраге».

Воспитатель говорит: «Зайцы скачут скок, скок, скок,

На зеленый на лужок, на лужок,
Травку щиплют, слушают,
Не идет ли волк.

В это время зайцы бегают, прыгают, присаживаются, щиплют травку, слушают, оглядываются, не идет ли волк.

Когда воспитатель произносит последнее слово «волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают, каждый в свой домик. Пойманных зайцев, волк уводит к себе в овраг, после чего игра возобновляется. После 2-3 повторений, выбирается другой волк.

Старшая группа.

«Затейники» (Ровным кругом.)

Описание: Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говоря:

Ровным кругом
Друг за другом
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте!

Дружно вместе
Сделаем вот так!

С окончанием слов останавливаются и повторяют движение, которое показывает воспитатель. Направо повернуться, наклон, присесть.

Правила: ритмично идти по кругу, сохраняя интервал, не заходить в круг.

«Удочка»

Описание: Дети становятся по кругу, на небольшом расстоянии друг от друга. В центре воспитатель. Он вращает по кругу шнур, на конце которого привязан мешочек с песком. Дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ноги.

Правила. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выходит из игры.

Вскоре делается перерыв, затем игра возобновляется, и вновь участвуют все дети.

Усложнение. Конец шнура с мешочком должен скользить по земле (полу). Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек от пола.

Вращать шнур против часовой стрелки. Между прыжками дать задание: присесть.

Водящий кружит шнур с мешочком, а дети бегут навстречу и перепрыгивают через него.

«Мышеловка»

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, смелость.

Описание: Дети делятся на 2 группы: мыши и мышеловка. Мышеловка – строятся в круг и читают стихотворение:

Ах, как мыши надоели:
Все погрызли, все поели.
Берегитесь же плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловку,
Переловим всех сейчас.

Мыши в это время пробегают в кругу. Когда воспитатель хлопает в ладоши, мышеловка закрывается, дети приседают. Пойманные мыши больше не играют. Потом меняются местами.

«Медведи и пчелы»

Описание: Гимнастическая стенка или вышка – улей, на противоположной стороне – луг, в стороне – берлога. Несколько детей – медведи, они в берлоге. Остальные – пчелы, влезают на стенку. По сигналу пчелы вылетают (слезают) и летят на луг. Медведи в это время выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку). На сигнал «Медведи» пчелы летят в улей, а медведи за это время должны успеть убежать в берлогу. Не успевших вовремя слезть пчелы жалят – дотрагиваются рукой. После двух повторений дети меняются ролями. Участвуют в игре столько ребят, чтобы они все свободно размещались на лестнице (на одном пролете 2-3 ребенка). **Правила:** слезать с лестницы до конца, спрыгивать нельзя.

«Хитрая лиса»

Описание: Дети стоят в кругу с закрытыми глазами. Водящий обходя по кругу, незаметно касается одного из детей – это хитрая лиса. Дети открывают глаза и спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?» После третьего раза лиса выходит в середину круга и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются, лиса ловит. Пойманные выходят из игры до смены водящего.

Вариант I. При словах: «Вот я!» – дети и лиса должны скакать в разные стороны на одной ноге (ногу можно менять, нельзя вставать на две ноги сразу).

Вариант II. «Хитрая лиса» должна ловить детей с помощью мяча – дотрагиваясь до руки ребенка.

Вариант III. Выбираются две «Хитрые лисы». Затем один ребенок должен ловить только мальчиков, а другой – только девочек. Тот, кто справится с заданием лучше и быстрее становится победителем и самой «Хитрой лисой».

Вариант IV. Перед игрой раздать детям красные и синие ленточки. Задачи «Хитрой лисы» – поймать синие и красные ленточки.

Вариант V. Дети разбегаются, но через 30 секунд, по команде ведущего: «Стоп!» – должны остановиться. При этом «Хитрая лиса» должна на глаз определить, сколько больших шагов до того или иного ребенка. Затем проверить. Побеждает самый внимательный.

Вариант VI. Дети и «Хитрая лиса» двигаются подскоками друг за другом. Нарушившие правила выбывают из игры.

Вариант VII. Дети должны убежать от «Хитрой лисы» парами. Если ребенок не нашел себе пару вовремя, он выбывает из игры. Если хоть один из пары запятнан, то оба выбывают из игры.

«Щука и караси»

Описание: На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где прячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуя сеть. Оставшиеся караси, переплывшие с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзинку. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правила: щука не должна заплывать в сеть и в корзинку за карасями.

Указания к правилам: чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой. Места, где прячутся щуки (их может быть 3-4), нужно сделать по краям площадки.

«Пожарные на учении»

Описание: На расстоянии 5-6 шагов от гимнастической стенки проводится черта. Воспитатель делит группу детей на 3-4 звена (по количеству пролетов стенки). На каждом пролете стенке наверху, на одной и той же высоте, подвешиваются колокольчики. Первые из каждого звена строятся на черте лицом к гимнастической стенке. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – беги!» дети бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят каждый в свой колокольчик, затем они спускаются и возвращаются к своему звену. Воспитатель отмечает, кто первый позвонил. Затем на линию выходят следующие дети (по одному из каждого звена) и проделывают то же, что и предыдущие. Выигрывает то звено, где оказалось большее количество детей, успевших позвонить первыми.

«Гуси – лебеди».

Описание: На одном конце площадки отмечается дом, где находится гуси, на противоположном стоит пастух. Сбоку от дома – логово волка. Остальное место площадки – луг. Выбирается пастух и волк, остальные – гуси. Все занимают свои места. Гуси пасутся на лугу.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Мы не можем! Серый волк под горой не пускает нас домой!

Пастух: Так летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси вытянув руки в стороны, летят домой. А волк выбегает и старается поймать (запятнать) гусей. Тот, до кого дотронулся волк выходит из игры до смены водящего.

Подготовительная группа.

«Совушка»

Описание: На одной стороне зала обозначается гнездо совы. В гнезде помещается водящий. Остальные дети изображают птиц, бабочек, жуков и т.д. Они размещаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!» Играющие останавливаются на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо, а воспитатель говорит: «День!» Бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают кружиться, летать. После двух вылетов на охоту подсчитывают количество пойманных. Выбирают другую совы.

«Стоп»

Описание: На расстоянии 10-16 метров от границы площадки проводится линия, на которой близко друг к другу стоят дети, на противоположной стороне очерчивается круг (1-2-3 шага) – место водящего. Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай. Стоп!» При этих словах все дети продвигаются по направлению к водящему, делая шаг на каждое слово. Водящий после слова «Стоп!» быстро поворачивается, а дети останавливаются. Того, кто не успел остановиться и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к детям и повторяет слова. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не подойдет близко к водящему и не встанет в круг. Тот, кто встал на место водящего и становится им.

«Волк во рву».

Описание: Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 70 – 100 см. одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом козы. Все играющие козы, один – волк. Козы располагаются в доме, волк во рву. По сигналу воспитателя: «Козы, на луг» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров (волк не трогает коз), по сигналу: «Козы, домой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк, не выходя из рва, ловит коз, касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После двух-трех перебежек всех пойманных возвращают в дом. Назначается другой волк из числа тех, кто не попался.

Правила: прыгать через ров.

Усложнение: ввести второго волка; сделать два рва, в каждом по одному волку.

«Два Мороза»

Описание: На противоположных сторонах площадки (комнаты) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 12-15 метров. Играющие располагаются в одном доме. Воспитатель выделяет двух водящих, которые встают посередине площадки между домами, лицом к детям. Один из них – Мороз – Красный нос, другой – Мороз – Синий нос. По сигналу воспитателя оба Мороза говорят:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я Мороз – Красный нос,
Я Мороз – Синий нос.
Кто из вас решится
В путь – дороженьку пуститься!

Все играющие хором отвечают: “Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!”. После слова “Мороз” все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, то есть коснуться рукой. Замороженные останавливаются и стоят до окончания перебежки остальных играющих. Два Мороза подсчитывают, кого они заморозили, после чего дети присоединяются к остальным играющим. Перебежки повторяются 2-3 раза, затем называются новые водящие, игра повторяется.

«Ловишки с мячом»

Описание: Стоя по кругу, играющие передают мяч со словами:

Раз – два – три – мяч скорей бери,
Четыре – пять – шесть – вот он, вот он здесь.
Семь – восемь – девять – бросай, кто умеет.

Тот, у кого на последнее слово оказался мяч, говорит: «Я» и бросает мяч в разбегающихся детей.

«Горелки»

Описание: Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии двух 2-3 шагов проводится линия. С помощью считалки выбирают ловишку:

Косой, косой
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутывай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут.
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть.
С.Я.Маршак.

Ловишка становится на линию спиной к остальным играющим. Все, стоящие парами, говорят: Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят.

Раз, два, три – беги!

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один – справа, другой – слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Правила: во время произнесения слов ловишка не должен оглядываться. Ловить можно только до того, как играющие возьмутся за руки.

«Охотники и звери»

Описание: Дети изображают лесных зверей: зайцев, медведей, лисиц. Охотники (двое детей) стоят в стороне, у противоположных концов комнаты (площадки). В руках у каждого по два мяча. Дети бегают по всей площадке, передавая движениями, характерные особенности изображаемых зверей. По сигналу «Охотники!» звери «замирают» – останавливаются, а охотники «стреляют» – бросают мяч. Охотники

бьют мячом с места два раза (в ноги детей). Тех, кого «подстрелили», охотники отводят в свой дом. После одного – двух повторений игры подсчитывается, кто из охотников «подстрелил» большее количество зверей, затем назначаются новые охотники (не из числа «подстреленных»), и игра возобновляется.

«Веселые соревнования»

Описание: Играющие становятся в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах поставлены гимнастические скамейки, дальше на полу положены обручи. По сигналу первые бегут к скамейкам, проползают по ним указанными способами (на животе, коленях, ладонях), слезают, подбегают к обручам, пролезают в них, кладут на пол и быстро возвращаются в конец колонны. Бегут вторые в колоннах. Выигрывает колонна, выполнившая задание раньше других.

Правила: доползать указанным способом до конца скамейки; обруч класть на пол тихо, не бросать.

Усложнение: ползти по скамейке на спине; выполнивший задание касается руки следующего, после чего тот начинает упражнение.

«Ловля обезьян»

Описание: Воспитатель распределяет детей на две группы: обезьян и ловцов обезьян. Дети, изображающие обезьян, размещаются на одной стороне площадки, где имеются пособия для лазания (гимнастические стенки, вышки). На противоположной стороне площадки находятся ловцы. Обезьяны подражают всему, что видят. Пользуясь этим, ловцы хотят заманить обезьян и поймать их. Ловцы сговариваются между собой о том, какие движения они будут делать, и показывают их на середине площадки. Как только ловцы выходят на середину площадки, обезьяны влезают на вышку и оттуда наблюдают за движениями ловцов. Прделав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают с дерева, то есть с пособий для лазанья, обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели залезть на дерево, и уводят к себе. После 2-3 повторов игры дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Правила: спрыгивать с гимнастической стенки нельзя, обезьяны должны спуститься вниз до последней перекладины. Обезьяну, поднявшуюся обеими ногами хотя бы на первую перекладину, ловить нельзя.

«Лягушки и цапля»

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, ловкость, упражнять в прыжках в высоту с места.

Описание игры: В середине площадки обозначают болото, ставят стойки, на них вешают веревку с грузиками так, чтобы она не провисала. (высота 15см) В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «цапля» она перешагивает веревку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной. С разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

Правила: Из болота выпрыгивать, кто перешагнул – считается пойманным.

Усложнения: Ввести вторую цаплю; поднять веревку на высоту 20 см.

«Самолёты»

Задачи. Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Описание игры. Дети распределяются на три звена и размещаются в разных углах зала. Перед каждым звеном — кубик (кегли определенного цвета).

По команде воспитателя: «К полету готовься!» — дети-«летчики» делают круговые движения руками — заводят моторы. «Летите!» — говорит педагог. «Летчики» поднимают руки в стороны и бегают в разных направлениях по всему залу. По команде: «На посадку!» — дети возвращаются, и каждое звено занимает свое место около кубика. Воспитатель отмечает, какое звено построилось быстрее. Командирами звеньев при повторении игры назначаются другие ребята.

«Найди себе пару» (по Л.И.Пензулаевой)

Задачи. Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание игры. Для игры нужны платочки двух цветов (по количеству детей) (половина платочков одного цвета, остальные – другого). Каждый играющий получает один платочек. По сигналу воспитателя дети разбегаются, стараясь занимать всю площадь зала (площадки). На слова «Найдите пару!» или звучании бубна дети, имеющие платочки одного цвета, встают парами. В случае если ребёнок не может найти себе пару, играющие произносят:

Петя, Петя, не зевай,
Быстро пару выбирай!
Игра повторяется 2-3 раза.

«Зайцы и волк»

Задачи. Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание игры. Играющие изображают зайцев, кто-то из детей — волк. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе домики(кружки из шнуров или обручи большого диаметра). Волк прячется на противоположной стороне — в овраге.

Воспитатель произносит:

Зайки скачут скок, скок, скок
На зеленый на лужок,
Травку щиплют, слушают,
Не идет ли волк.

В соответствии с текстом зайцы выпрыгивают из домиков, разбегаются по площадке, то прыгают на двух ногах, то присаживаются и щиплют травку. Как только воспитатель произнесет слово «волк», волк выскакивает из оврага и бежит за зайцами, стараясь поймать их (коснуться). Зайцы убегают в свои домики, где волк их уже не может ловить. Пойманных зверюшек волк уводит к себе в овраг. Игра возобновляется. В зависимости от предварительной договоренности, после того как волк поймает 2—3 зайцев, на роль волка выбирается другой ребенок.

«Огуречик, огуречик...»

Задачи. Упражнять в прыжках на двух ногах, развивать координацию движений, мышцы ног.

Описание игры. На одной стороне зала (площадки) находится «мышка», на другой — дети. Прыжками на двух ногах дети приближаются к «мышке». Воспитатель произносит:

Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик:
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

На последнем слове дети быстро убегают в свой «домик» (за черту — шнур), а воспитатель их догоняет. Игра повторяется.

«Воробышки и автомобиль»

Задачи. Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях и прыжках.

Описание игры. На одной стороне зала размещают скамейки, на них сидят «воробышки». На другой стороне обозначают место для гаража. «Воробышки вылетают из гнезда», — говорит воспитатель, и дети-«воробышки» прыгают со скамеек (высота 20 см), бегают в разных направлениях, подняв руки в стороны — «летают». Раздается гудок, и появляется «автомобиль» (ребенок, в руках у которого руль). «Воробышки» быстро улетают в свои «гнезда». «Автомобиль» возвращается в гараж.

«Пастух и стадо»

Задачи. Упражнять в ползании на четвереньках и согласовывать движения в соответствии с текстом.

Описание игры. Дети изображают стадо (коров, телят). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Ранним-рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-у!»

А коровки в лад ему

Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-у» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети стали на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха.

Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра повторяется 2—3 раза.

Указания. Для игры нужна достаточно просторная площадка. Дети не должны сбиваться в одно место.

«Перелет птиц».

Задачи. Учить детей действовать по сигналу воспитателя. Упражнять в беге в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга, лазании на гимнастическую скамейку.

Описание игры. Дети-«птицы» собираются на одной стороне площадки. На другой стороне расположены гимнастические скамейки — «деревья». По сигналу: «Полетели!» — птицы разлетаются по всему залу, расправляя крылья (руки в стороны) и помахивая ими. По сигналу: «Буря!» — «птицы» занимают места на гимнастических скамейках как можно быстрее. Воспитатель говорит: «Буря прошла», «птицы» спокойно «спускаются с деревьев» и продолжают «летать». Игра повторяется 3—4 раза.

«Котята и ребята»

Задачи. Учить детей действовать по сигналу воспитателя. Упражнять в беге, лазании.

Описание игры. Часть играющих изображает котят, сидящих на заборе — на второй-третьей перекладине лесенки. Остальные дети — хозяйка котят (у каждого по 1—2 котенка). Они сидят на корточках за чертой, расположенной вдоль одной из сторон площадки. «Молока, кому молока?» — говорит воспитатель. Он подходит к ребятам и делает вид, что наливает каждому молоко в кружку. Котята тоже просят молока — мяукают. Ребята поднимаются, выходят за черту на площадку и зовут котят: «Кис-кис-кис!» Котята слезают с забора и бегут пить молоко. Дети в это время приговаривают: «Мохнатенький, усатенький, как есть начнет, сразу песенки поет!» На последнее слово котят убегают и снова влезают на забор. Ребята их ловят. Тот, кто поймает котенка до того, как он влезет на забор, меняется с ним ролью.

Указания. Перед забором, в 2 шагах от него, обозначается черта — ловить можно только до нее. Действовать нужно только по сигналу.

«Подбрось-поймай»

Задачи. Упражнять детей в подбрасывании и ловле мяча двумя руками.

Описание игры. Дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый держит в руках мяч. По сигналу воспитателя «начинай» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Нужно стараться поймать мяч и не уронить его.

Указания. Детей можно разделить на пары. Одни подбрасывают и ловят мячи, или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблюдают за правильностью выполнения задания. Можно ввести и элемент соревнования: кто подбросит и поймает мяч большее число раз? Можно включить и такие усложнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать-ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

«Сбей булаву» (кегли).

Задачи. Развивать у детей глазомер, подвижность суставов, мышцы рук. Упражнять в метании.

Описание игры. Играющие становятся за линию, в 2—3 м от которой напротив каждого поставлены булавы (кегли). В руках у детей мячи. По сигналу играющие прокатывают мячи по направлению к булавам (кеглям), стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие булавы (кегли). Игра повторяется. Каждый играющий запоминает, сколько раз булава (кегля) была им сбита.

Указания. Надо разнообразить игровое задание: прокатить мячи правой, левой и двумя руками, ногой.

«Мяч через сетку»

Задачи. Развивать у детей глазомер, подвижность суставов, мышцы рук. Упражнять в перебрасывании мяча через сетку.

Описание игры. Небольшая группа играющих (2—8) становится по обе стороны сетки (натянута на высоте поднятых вверх рук ребенка), на расстоянии не менее 1—1,5 м. Затем дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Так, если играющих четверо или более, то 1 ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону, поймавший перебрасывает его одному из соседей, а тот возвращает мяч за сетку.

Указания. Играющие бросают мяч через сетку по условиям игры определенным способом (двумя руками снизу или из-за головы). Команды соревнуются между собой: воспитатель или один из детей подсчитывает, на какой стороне мяч больше падал на землю.

«Школа мяча»

Задачи. Развивать у детей глазомер, подвижность суставов, мышцы рук. Упражнять в метании.

Описание игры. Играющие выполняют ряд заданий: подбросить мяч вверх и поймать двумя руками; ударить мячом о землю и поймать его двумя руками; ударить мячом о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мячом о стену и поймать его двумя руками; ударить мячом о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками; ударить мячом о стену, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Вдвоем: один ударяет мячом о стену так, чтобы он отскочил в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и отскока ловит его.

«Кольцеброс»

Задачи. Развивать у детей глазомер, подвижность суставов, мышцы рук.

Описание игры. Игра состоит в набрасывании колец (диаметром 15—20 см) правой и левой рукой на палочки 30—40 см длиной, укрепленные вертикально на подставке в виде квадрата, треугольника и др. Задача состоит в том, чтобы с заданного расстояния (1,5—2 м) набросить возможно большее количество колец (из 3—5). В игре одновременно участвуют 2—3 ребенка. Они по очереди набрасывают одинаковое количество колец, подсчитывая, кто сколько набросил.

Указания. Желательно иметь кольца разного цвета. Каждый ребенок действует с кольцами одного цвета, и оба игрока могут бросать кольца одновременно.

«Найди, где спрятано»

Задачи. Развивать внимание, ориентировку в пространстве.

Описание игры. Дети стоят в шеренге. Воспитатель показывает предмет, говорит, что спрячет его. Дети отворачиваются лицом от воспитателя. Воспитатель прячет предмет и говорит: «Пора». Дети ищут спрятанный предмет. Тот, кто первым найдет, прячет его при повторении игры. Игра повторяется 2-3 раза

Указания. Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь.

«Найди и промолчи»

Задачи. Развивать выдержку, внимание, ориентировку в пространстве.

Описание игры. Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок или другой какой – либо предмет. Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок (предмет). Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок. Игра повторяется 3—4 раза.

Указания. Надо пояснить детям, что тот, кто найдет платок, не только не должен брать его, но и показывать вид, что заметил спрятанное.

«Угадай, кто позвал?»

Задачи. Развивать слуховое восприятие, внимание, ориентировку в пространстве.

Описание игры. Считалкой выбирается водящий. Он стоит в кругу, закрыв глаза руками. Дети идут по кругу и произносят слова:

«Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай-

Кто, позвал тебя узнай!»

Дети останавливаются. Водящий закрывает глаза. Воспитатель предлагает одному из детей позвать водящего по имени. Если водящий узнает, то следующим водящим становится тот, кто его позвал. Игра продолжается с другим водящим или с прежним.

«Автомобили»

Задачи. Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге в разных направлениях.

Оборудование. Рули по количеству играющих, красный, желтый, зелёный флажок.

Описание игры. Каждый играющий получает руль. По сигналу воспитателя (поднят зелёный флажок) дети разбегаются в рассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (красный флажок) машины останавливаются, на жёлтый флажок автомобили заводятся. Игра повторяется.

«Бездомный заяц»

Задачи. Развивать у детей внимание. Упражнять детей в беге в разных направлениях.

Оборудование. Обручи на один меньше, чем зайцев

Описание игры. Из числа играющих выбирается «охотник», остальные дети — «зайцы», они находятся в «норках» (кружках). Количество «норок» на одну меньше числа «зайцев». «Охотник» старается поймать «зайца», оставшегося без домика. Тот убегает. Он может спастись в любой «норке» — забежать в кружок. Теперь уже другой заяц остается без «норки», и его ловит «охотник». Если «охотник» поймает (коснется) «зайца», то они меняются ролями. Если «охотник» долго никого не может поймать, на эту роль выбирают другого ребенка.

5-6 лет

«Мышеловка»

Задачи. Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

Описание игры. Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, все поели,
Берегитесь же, плутовки.
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают — мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4—5 раз.

Указания. После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать сцепленные руки. Наиболее ловких детей, которые ни разу не попались в мышеловку, следует отметить.

«Мы, веселые ребята»

Задачи. Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи, развивать ловкость, увертливость; совершенствовать умение соблюдать правила игры.

Описание игры. Дети стоят по одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается детьми. Дети хором произносят:

Мы, веселые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать.
Раз, два, три — лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2—3 перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4—5 раз.

Указания. Если после 2—3 перебежек ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый ловишка.

«Карусель»

Задачи. Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Описание игры. Дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:

Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом,

Все бегом, бегом, бегом.

После того как дети пробегут 2—3 круга, воспитатель останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают ходьбу и бег. Затем педагог вместе с детьми произносит:

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра!

Движение «карусели» постепенно замедляется. На словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю (пол) и расходятся по площадке. Игру можно повторить.

Указания. Воспитатель может дать указание детям быстро становиться в круг при повторениях игры, подавая несколько условных сигналов. Игрок, не успевший занять место до третьего сигнала, не принимает участия в очередном катании на карусели, а ожидает следующей посадки.

«Гуси-лебеди»

Задачи. Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

Описание игры. На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место—луг. Дети, исполняющие роль волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.

Пастух. Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га!

Пастух. Есть хотите?

Гуси. Да, да, да!

Пастух. Так летите!

Гуси. Нам нельзя,

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух. Так летите, как хотите, Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3—4 раза.

«Сделай фигуру»

Задачи. Развивать у детей умение действовать по сигналу воспитателя. Упражнять в беге в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга.

Описание игры Дети разбегаются по всей площадке. По сигналу воспитателя они быстро останавливаются на месте и принимают какую-нибудь позу: приседают, поднимают руки в стороны и т. п. Воспитатель отмечает, чья фигура интереснее.

Указания. К концу года игра усложняется, в нее вводятся групповые фигуры — парами, тройками. Кроме того, детям предлагается придумать фигуру в определенном положении: только стоя, стоя, на четвереньках, сидя и пр.

«Парный бег»

Описание игры. Дети стоят в звеньях парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки расставлены кегли (булавы, стулья, набивные мячи) по числу звеньев. Воспитатель подает сигнал, по которому первая пара звена, держась за руки, бежит до стоящего впереди предмета, огибает его и возвращается в конец своего звена. По следующему сигналу выбежит вторая пара и т. п. Пара, отпустившая руки, считается проигравшей.

«Встречные перебежки»

Задачи. Упражнять в быстром беге. Развивать ориентировку в пространстве.

Описание игры. Группа делится пополам. Играющие становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренгу на расстоянии не менее шага друг от друга. У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета — синие, желтые. По сигналу воспитателя «Синие», дети с синими ленточками бегут на противоположную сторону. Стоящие напротив дети протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону площадки, останавливается за чертой, поворачивается и поднимает руку вверх и т. д.