

Картотека игр

Игры на развитие взаимодействия	Подвижные игры на прогулке
Игры на установление эмоциональных контактов, взаимопонимания и доверия между детьми «Давайте поздороваемся», «Подари движение»; «Давайте поздороваемся» Цель: снятие мышечного напряжения, переключение внимания. Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом: • 1 хлопок — здороваемся за руку; • 2 хлопка — здороваемся плечиками; • 3 хлопка — здороваемся спинками. Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст генеративному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры. Танцевальный этюд "Подари движение" Цель: Укрепление эмоциональных контактов, взаимопонимания и доверия. Материал: Аудиокассета с веселой танцевальной музыкой. Проведение: Участники встают в круг. Звучит веселая музыка. Ведущий начинает танец, выполняя какие-то однотипные движения в течение 15-20 с. Остальные повторяют эти движения. Затем кивком головы ведущий дает знак кому-то из детей продолжить движения в такт музыке, тот в свою очередь передает это право следующему - и так по кругу. «Аплодисменты по кругу» Цель: формирование групповой сплоченности.	Подвижная игра «Кот и мыши». Цель: учить ориентироваться в пространстве, действовать после сигнала Ход игры: Дети-«мыши» сидят в норках. В другой стороне сидит «кот». «Кот» засыпает, и только тогда «мыши» разбегаются по залу. Но «кот» просыпается и начинает ловить «мышей». Они бегут в норки и занимают свои места. Подвижная игра «Не попадись!». Цель: учить правильно прыгать на двух ногах, развивать ловкость. Ход игры: Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бежит по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри. Через 30-40 секунд воспитатель прекращает игру. Подвижная игра «Ловишки». Цель: развивать ловкость, быстроту. Ход игры: С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре зала. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают на другую сторону, а ловишка старается их поймать. Пойманный становится ловишкой. В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий. «Платок» Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается

Ход игры. Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля — стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы.

«Объятия»

Цель: научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым способствуя развитию групповой сплоченности. Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева». Воспитатель должен проявить свое стремление видеть перед собой единую сплоченную группу, объединяющую всех детей, независимо от уровня их общительности.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите, пока же можно просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с

игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

«Зайцы и медведь».

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться

Ход игры: Ребенок-«медведь» сидит на стульчике и дремлет. Дети-«зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает со стула, отвечает:

Я медком не угостился Вот на всех и рассердился.

1, 2, 3, 4, 5 - начинаю всех гонять!

На последнем слове «медведь» ловит «зайцев» и отводит их к стульчику-«берлоге».

Игры с бегом:

«Дорожки»

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.

Указания к проведению. Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

«Змейка»

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая её вокруг крайнего игрока,

легкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия. Дети по кругу начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятие.

После игры, задаются вопросы:

- Понравилась ли тебе игра?
- Почему хорошо обнимать других детей?
- Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?

затем её развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила. 1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

2. Точно повторять движения ведущего.

3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Указания к проведению. Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребёнок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота.

Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

«Мяч соседу»

Цель: упражнять в ловкости, развивать быстроту реакции

Оборудование: 2 волейбольных мяча

Играют на площадке или в зале. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечают участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

«Старый замок»

Цель: Игра тренирует реакцию, внимание, точность броска, а также помогает перезнакомить и сплотить большую компанию.

Количество участников: 8-10 и чем больше, тем игра увлекательнее.

Инвентарь: волейбольный мяч, 5 кеглей.

	Ход игры: На игровой площадке чертят круг, внутри которого строится «замок» (стройматериалом служат детские кегли). Ведущий – защитник замка – выходит в центр. Все остальные игроки встают вокруг него и начинают перебрасывать друг другу мяч, выжидая момент, когда ведущий зазевается и можно будет метким ударом разрушить замок. Ведущий старается быть постоянно начеку и оборонять постройку, отбивая мячик любыми способами. Но если замок все-таки был сокрушен, то бросавший мяч игрок становится новым ведущим.
«Передай клубочек» Цель: развитие групповых отношений, повышение самооценки, предоставление возможности узнать много приятного о себе от окружающих. «Дети садятся по кругу и передают друг другу клубочек. Тот, кто передают клубочек, говорит комплименты тому ребенку, которому попадает клубочек. Передача клубочка по кругу и самопредставление того, у кого окажется клубок». «Зеркало» Цель: дать возможность проявить активность детям с низким уровнем самооценки. «Выбирается водящий, остальные дети – зеркала. Водящий смотрится в зеркала, и они отражают все его движение. Взрослый следит за правильностью отражения». «Смелый капитан» Цель: повысить самооценку, развить уверенность в себе. описание: Тревожный ребенок назначается капитаном. Взрослый говорит: «Представьте себе, что мы на корабле. При словах: «Тихая, спокойная погода, светит солнышко, вы должны изображать хорошую погоду». При словах «Буря!», дети начинают создавать шум, кораблик качается все сильнее. Капитан должен перекричать бурю: «Я не боюсь бури, я самый сильный матрос!»	«Растяпа» Игроки становятся по кругу попарно друг за другом. Один человек остаётся без пары, он водящий. Он становится в центр круга. Когда играет музыка (это может быть балалайка, гармонь, или другой музыкальный носитель) – внутренний круг пляшет вместе с ведущим, стоящим в центре, а наружный стоит на месте. Как только музыка прекращается, все танцующие, не исключая водящего, прячутся за спину любого стоящего в наружном круге, образуя новую пару. Тот, кто остался без пары – «растяпа», он становится в центр круга и считает: «Раз, два, три!», а остальные говорят хором: «Растяпа ты!». После этого играет музыка, и внутренний круг пляшет вместе с «растяпой» - музыка смолкает, танцующие становятся за спины стоящих, и всё повторяется... Правила: Если в течение игры один и тот же играющий остается «растяпой» во второй раз, то он считает до пяти: «Раз, два, три, четыре, пять!», и все хором говорят, показывая на него пальцем и размахивая рукой в такт словам: «Растяпа, ты опять!». Если он остаётся в третий раз, то говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь!», а ему отвечают: «Растяпа, ты совсем!», а на четвертый раз он считает до восьми, остальные скандируют: «Растяпу, мы забросим!» и обычно на этом игра заканчивается. «Акула и рыбки» Оборудование: Бубен, обручи.

«Кто сильнее любит»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Выбирается ребенок - водящий, остальные дети делятся на две группы. Водящий отходит в сторону, а группы по очереди громко кричат: «Мы любим ... (Сашу)!»), называя при этом имя водящего. Водящий определяет, какая группа кричала громче. Считается, что она выиграла.

Содержание: Все играющие, кроме водящего, занимают места в обручах (домики рыбок). Водящий занимает место на краю площадки. Во время игры на бубне, все дети "рыбки" выбегают из домиков и начинают перемещаться по площадке. При остановке игры на бубне, выбегает водящий "акула", который должен осалить как можно больше детей "рыбок". «Рыбки» стараются быстро добраться до любого круга. Все, кто успел убежать от «акулы» и прибежать в домик побеждают в игре.

Правила: «Рыбки» покидают и занимают домик- обруч только по сигналу бубна.

Разрешается вставать в любой обруч.

«Акула» начинает салить рыбок только по сигналу

«Картошка»

Содержание: Играющие берутся за руки, образуя круг. В центре ребёнок (картошка). Дети говорят слова:

Посадили мы картошку

Вот, вот!

Пусть наша картошка

Растёт, растёт!

Вырастай картошка,

Вот такой вышины.

Вырастай картошка

Вот такой ширины.

Вырастай, картошка

Вырастай в добрый час,

Потанцуй (имя ребенка водящего)

Покружись для нас.

А мы нашу картошку

Выкапывать будем

И от нашей (имя ребёнка водящего)

Убегать будем!

Дети убегают от водящего, пойманный игрок становится картошкой.

Правила: По площадке дети передвигаются по ограниченной линиями

	территории. Пойманным считается тот, кого водящий задет рукой. Усложнение/Упрощение: Можно выбрать два водящих, собранные «картошины» берутся за руки и бегают вместе с водящим.
Игры на формирование самоорганизации и управление эмоциями и познавательными процессами «Раз, два, три ... Настроение, замри!» Показать ребятам картинку с изображением людей в различных настроениях (грусть, обида, радость, злость и т.п.). Ребята по команде: «Раз, два, три ... Настроение, замри!» - изображают на лице определенное настроение. «Тихий колокольчик» Дети сидят в кругу. Одному из ребят дают колокольчик. Надо отнести колокольчик по кругу тому, кто сидит рядом. Это надо сделать так, чтобы колокольчик не звучал - идти медленно и осторожно. Если колокольчик зазвучал, надо остановиться, подождать когда он утихнет, и идти дальше. Колокольчик должен пронести каждый ребенок «У бабушки Маланьи» Дети идут хороводом, приговаривая: «У маланьи, у старушки, Жили в маленькой избушке Семь сыновей, Семь дочерей, Все без бровей, С вот такими вот носами, (показывают жестами) С вот такими бородами, Все они сидели, Ничего не ели, Делали вот так...» (воспроизводят действия, показанные Ведущим)	«Во поле берёза стояла» Выбираются два ребёнка – берёзы, которые стоят лицом друг к другу. Дети – берёзы поднимают обе руки вверх и берутся за руки. Остальные дети, взявшись за руки, образуют хоровод, который не торопясь, в такт с ритмом песни, проходит через «ворота» - руки двух берёзок. Берёзки и остальные дети поют первый куплет песни «Во поле берёза стояла»: Во поле берёза стояла, Во поле кудрявая стояла. Люли, люли, стояла, Люли, люли, стоя - ла. Последний слог в слове «стояла» отделяется секундной паузой. В этот момент руки двух «берёзок» опускаются, чтобы поймать ребёнка из хоровода. Пойманный ребёнок становится «берёзкой». Уже три «берёзки» берутся за руки, поднимают их. Игра продолжается до тех пор, пока «берёзки» не «переловят» всех детей. Чем больше «берёзок», тем им легче ловить детей. «Пустое место» Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим. Правила. 1. Дети бегают только за кругом. 2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих. 3. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий. Указания к проведению. Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены.

«Ворон»

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. (он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

(дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

(ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза.

Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей – нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

«Коровы, собаки, кошки»

Цели: развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

Ход игры. Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, ток как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала». Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «Ты будешь коровой»,

«Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «свое животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами. Игра на позитивное самовосприятие «За что меня любит мама» Цель: повышение уверенности, повышение самооценки, связанные с повышением значимости в глазах окружающих ребенка детей. «Все дети сидят в кругу, каждый по очереди говорит всем, за что его любит мама. Затем можно попросить одного из желающих детей, повторить, за что любит мама каждого присутствующего ребенка. При затруднении другие дети могут ему помочь. После этого целесообразно обсудить с детьми, приятно ли им было узнать, что все, что они сказали, другие дети запомнили».	
«Разведчики» Цель: развитие уверенности в себе, самообладание. описание: «В комнате в произвольном порядке расставлены стулья. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд». «Волшебный стул» Возраст от 5 лет Игровой реквизит: высокий стул (трон), корона;	«Здравствуй сосед» Содержание: Играющие становятся в два ряда, лицом друг к другу, образуя между собой довольно широкий проход. Это улица. Оставшийся без места участник игры начинает скакать по «улице» на одной ноге. По дороге он обращается к кому-нибудь из стоящих в ряду со словами: «Здорово, сосед, как поживаешь?». Тот отвечает «Спасибо, сосед!» - «Не пойдешь ли прогуляться, сосед?». Сосед тотчас же начинает скакать на одной ноге, но в другую сторону. Кто первый доскачет до дома соседа, тот становится в ряд, а другой идет прогуляться и вызывает с собой кого-нибудь. Правила: Прогуливающийся сосед и сосед, согласившийся погулять, скачут в разные стороны вокруг одной стороны улицы.

Цель: создание ситуации успеха для каждого ребенка в группе;

В эту игру можно играть с группой детей на протяжении длительного времени. Предварительно взрослый должен узнать «историю» имени каждого ребёнка – его происхождение, что оно означает. Взрослый проводит небольшую вступительную беседу о происхождении имен, а затем говорит, что будет рассказывать об именах всех детей группы (группа не более 5-6 человек), причем имена тревожных детей лучше называть в середине игры. Тот, про чьё имя рассказывают, становится королём. На протяжении всего рассказа об его имени он сидит на троне в короне.

В конце игры можно предложить детям придумать разные варианты его имени (нежные, ласкательные). Можно так же по очереди рассказывать, что – то хорошее о короле.

«Кричалки—шепталки—молчалки»

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, волевой регуляции.

Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это — сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь — “кричалку” можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — “шепталка” — можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал “молчалка” — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует “молчанками”.

“Колпак мой треугольный” (Старинная игра)

Цель: научить концентрировать внимание, способствовать осознанию ребенком своего тела, научить управлять движениями и контролировать свое поведение.

Играющие сидят в кругу. Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы: ^Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак. А если не треугольный, то это не мой колпака. После этого фраза повторяется снова, но дети, которым выпадет говорить слово “колпак” заменяют его жестом (например, 2 легких

Усложнение/Упрощение

Если улица очень длинная, прыжки на одной ноге можно заменить бегом.

«Игра – сбивалка»

Оборудование: Кегли или пластиковые бутылки с водой, шапочки с утяжеленным помпоном (набивным мячиком) на длинном шнурке. Можно просто приготовить помпоны на длинных шнурках и привязывать их перед игрой к шапкам детей. Лучше, чтобы шапки были на завязках, чтоб не падали с головы во время игры.

Содержание: Перед каждым игроком выставляется ряд кеглей (бутылок) на расстоянии примерно шага друг от друга. Количество кеглей оговаривается перед началом игры. Оно должно быть равным для всех. По сигналу: «Давай скорей! Наклоняйся и бей!» игроки наклоняются вперед так, чтоб помпон болтался внизу и, совершая движения корпусом тела и головой, стараются помпоном сбить все кегли (уронить их) Кто первый сбил все свои кегли, не нарушив правило, тот и выиграл.

Правила:

- действовать по окончании слов;
- сбивать кегли только помпоном;
- руками помпон не направлять.

Усложнение/Упрощение

Усложнение: сделать помпон более легким и меньшего размера

Упрощение: разрешить направлять движение помпона руками. Или сделать помпон большим по размеру.

«Мяч по кругу»

Оборудование: Мяч легкий, размером 20 см в диаметре. Вместо мячика можно передавать или перебрасывать небольшую подушку (15-20 см), набитую сеном, тонкими стружками. Мел или палочки, чтобы дети могли нарисовать кружки.

Содержание: играющие встают в круг, лицом к центру на расстоянии один-два шага друг от друга. Им дается задание: каждому играющему нужно начертить вокруг себя маленький кружочек. По сигналу: «Раз

хлопка ладошкой по своей голове). В следующий раз уже заменяются 2 слова: слово “колпак” и слово “мой” (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а “показывают” на одно больше. В завершающем повторе дети изображают только жестами всю фразу.	два, три!» – игроки передают или перебрасывают большой легкий мяч. Тот, кто мяч уронит, покидает игру до тех пор, пока другой ребенок не нарушит правила – не уронит мяч. Подвижная игра кончается, когда мяч обойдет 1–2 раз. Правила: Передавать или перебрасывать мячик можно только стоящему рядом, причем в одну сторону (вправо или влево). Запрещается передавать мячик через одного, ронять, выходить из очерченного кружка. Нарушивший правила временно выходит из игры (поворачивается спиной, пока другой ребенок не нарушит одного из перечисленных условий). Усложнение/Упрощение Когда игроки научатся передавать, не роняя, друг другу мяч, можно передачу заменить переброской.
«Коробка с секретом» Вам понадобится достаточно большая картонная коробка (например, из-под компьютера или другой бытовой техники). Ее всегда можно найти у знакомых. В этой коробке Вам нужно будет прорезать большие отверстия – такие, чтобы в них свободно пролезла рука. Всего нужно сделать 4-6 отверстий. Играют соответственно 4- 6 человек (сколько отверстий в коробке, столько и игроков может быть в Вашей игре). Игроки просовывают руку в коробку (ведущий в это время придерживает коробку на столе), там находят чью-то руку, с ней знакомятся и угадывают, кто это был, с чьей рукой они только что познакомились. Очень веселая и озорная игра! «Секрет» Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и	«Волшебная верёвочка» Содержание: по считалке выбирается водящий, остальные дети делятся на две команды по желанию детей. (Можно разделить на мальчиков и девочек). Каждая команда берет в руки веревку и становится в круг. По сигналу колокольчика, водящий показывает карточку с фигурой или цифрой. Игроки должны построить эту фигуру или цифру, держась руками за веревочку. Правила: 1. До сигнала колокольчика дети могут двигаться, держась двумя руками за веревку. 2. После сигнала колокольчика нужно построить заданную карточкой фигуру или цифру и замереть. 3. Побеждает команда, кто быстрее и точнее выполнит задание. 4. Победителям вручается 1 флажок в корзинку. 5. По итогам игры выбирается команда победителей. Усложнение/Упрощение Усложнение: После выполнения задания стоять на одной ноге,

зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, снедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать свой «секрет».

Замечание: ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

"Поезд"

Цель: Развитие коммуникативных навыков, развитие ориентировки в пространстве, способности к наглядному моделированию.

Материал: Большой лист ватмана, карандаши, стрелки разной длины (веревочки).

На ватмане совместно рисуется план комнаты. Стрелками обозначается маршрут, по которому дети начинают двигаться. Двигаются "паровозиком", то есть встают друг за другом и держат друг друга за талию.

«Здороваемся без слов»

Цель: развивать умение использовать жест, позу в общении.

Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.).

Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

выполнять задание, держась одной рукой (правой или левой).
Упрощение: показывать карточки только с геометрическими фигурами.

«Крокодил, догони!»

Содержание

Выбирается водящий (Крокодил) и он уходит на некоторое отдаление от других детей. Оставшиеся дети читают стих, сопровождая его показом движений.

Он огромный (разводят руки в стороны),
Он зубастый (выставив руки вперед одна над другой, изображают пальцами рук челюсти и зубы крокодила),
Он зеленый (похлопывают свое тело ладошками),
Он глазастый (сжимают и разжимают пальцы рук на уровне своих глаз, «моргают»).

Притворился будто спит (ладошки сложены под ушком)
И на нас он не глядит (отрицательный жест указательным пальцем).
Мы тихонько подойдем (медленно идут в сторону водящего, понижая голос)

И его мы позовем (крадутся, тихо произносят слова):
«Хватит, хватит уже спать!
Ты попробуй нас догнать!» (произносят эту фразу с каждым словом всё громче)

Дети разбегаются, Крокодил их ловит.

Д/и «Клубочек волшебных слов»

Цель: продолжать учить детей употреблять в своей речи «волшебные» слова; воспитывать вежливость, доброжелательность.

Материал: клубочек из ниток.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям намотать на клубок нить из «волшебных» слов. Дети говорят по очереди «волшебные» слова и наматывают в клубок нить.

П/игра «Гуси – лебеди»

Цель. Упражнять в беге в прямом направлении. Приучать детей действовать согласно правилам игры. Закрепить умение имитировать действия птиц.

Ход игры: Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети - гуси. На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их дом. Сбоку площадки очерчивается место – логово волка.

Пастух выгоняет гусей пасти на луг. Гуси ходят, летают по лугу.

Затем пастух говорит: 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!

Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), Летят через луг домой, а волк, услышав гусей, выбегает, пересекает им дорогу, старается поймать их (коснуться рукой).

Пойманных гусей волк уводит к себе.

После трех-четырех перебежек (согласно условию) производится подсчет пойманных гусей.

Затем выбираются новые волк и пастух, и игра повторяется.

Примечание: Когда воспитатель впервые проводит игру, он рассказывает детям, что гуси гуляют на лугу, щиплют травку, при этом

они нагибаются, вытягивают шею, а когда летают, расправляют крылья (поднимают руки в стороны).

П/игра «Золотые ворота»

Цель: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

П/игра «Через ручеек»

Задачи: Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На площадке чертятся две линии на расстоянии 1,5 — 2 метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят у черты — на берегу ручейка, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился — намочил ноги, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

П/игра «Мышеловка»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в круг. Упражнять в игре сообща.

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

«Ах, как мыши надоели,

	Развелось их просто страсть. Все погрызли, все поели, Всюду лезут — вот напасть. Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз» По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» — дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают - мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, читаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. П/игра «Хитрая лиса» Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле. Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза
--	--

	спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору. Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!» Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным. Варианты: Выбираются 2 лисы. П/игра «Ловишка» Цель: развивать ловкость, быстроту. Ход игры: С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают на другую сторону, а ловишка старается их поймать. Пойманный становится ловишкой. В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий.
«Помоги зайчику» Цель: продолжать учить детей употреблять в своей речи «волшебные» слова; развивать память, речь; воспитывать доброжелательность. Материал: игрушечный зайчик. Ход игры:	П/игра «Кот и мыши» <i>Цель:</i> развитие координации движений, совершенствование умения ориентироваться в пространстве, выполнять движения по сигналу. <i>Правила игры:</i> Дети — «мыши» сидят в норках (в обручах). В одном из углов площадки сидит «кот Василий» — воспитатель. Кот Василий засыпает, и мыши разбегаются по залу. Кот просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. Когда все мыши

Воспитатель предлагает детям подарить зайчику «волшебные» слова. Дети по очереди подходят к зайчику и говорят ему «волшебные» слова. Например: «спасибо», «пожалуйста», «добрый день» и другие.	вернуться в норки, кот Василий еще раз проходит по залу, затем возвращается на свое место и засыпает. Раз, два, три, - начало игры!!! П/игра «Ворона и воробей» Цель: продолжать учить детей действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве Выбираются 2 команды: “вороны” и “воробьи”. Герасим медленно говорит “Вороны!” и дети-“вороны” ловят “воробьев”, команде “Воробьи!” - наоборот! П/игра «Веселый воробей» Цель: учить детей выполнять движения по тексту игры. Материал: эмблемы с изображением воробьев. Ход игры: Воспитатель раздает детям эмблемы с изображением воробьев. Воспитатель. Воробей с березы На дорогу прыг! <i>(Дети прыгают.)</i> Больше нет мороза - Чик-чирик! <i>(Дети прыгают и «чирикают».)</i> Вот журчит в канавке Быстрый ручеек. <i>(Дети произносят: «Ж-ж-ж-ж!»)</i> И не зябнут лапки - Скок-скок-скок! <i>(Дети прыгают, произносят «Скок-скок-скок!»)</i> Высохнут овражки - Прыг, прыг, прыг! <i>(Дети прыгают, произносят «Прыг, прыг, прыг!»)</i> Вылезут букашки - Чик-чирик! <i>(Дети «чирикают».)</i> Клюй, не робей! Кто это?.. <i>(Дети отвечают: «Воробей!»)</i>
--	---

«Цветок доброты»

Цель: продолжать учить детей говорить комплименты, вежливые слова; развивать речь ребенка, память, фантазию; воспитывать доброжелательность.

Материал: игрушечная Баба-Яга, ваза, цветы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям подарить Бабе-Яге цветок, говоря добрые слова. Дети берут по одному цветку, подходят к Бабе-Яге, дарят ей цветок и говорят комплименты или вежливые слова, ставят цветок в вазу. Например: «Бабушка, стань, пожалуйста, доброй!» Или: «Бабушка, я тебя люблю!» И другие.

«Липучка»

Цель: игра способствует развитию умения взаимодействовать со сверстниками, снятию мышечного напряжения, сплочению детской группы.

Описание игры: все дети двигаются, желательно под быструю музыку. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом они приговаривают «Я, липучка – приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей компании. Затем они все вместе ловят в свои «сети» других.

Когда все дети становятся «липучками», они под спокойную музыку танцуют в кругу, держась за руки.

П/игра «Солнышко и дождик»

Задачи: научить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу воспитателя.

Описание: Дети сидят в зале на стульчиках. Стульчики — это их «дом». После слов воспитателя: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только педагог скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Воспитатель приговаривает «Кап – кап – кап!». Постепенно дождь утихает, и воспитатель говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

П/игра «Море волнуется раз...»

Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим.

П/игра «Водяной»

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: «Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!» После чего Водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится «Водяным».

П/игра «Золотая рыбка»

В сказке золотая рыбка исполняла все желания старика, а в этой игре все исполняют желания золотой рыбки. Дети встают в круг и двигаются под музыку. Педагог ходит за кругом. В какой-то момент воспитатель надевает на голову одного из детей ободок или колпачок с изображением золотой рыбки. Ребёнок начинает показывать какое-то движение

(приседание, прыжки, танцевальные движения и т.п.), а все должны выполнять его желания и повторять движения. Через какое-то время педагог берёт колпачок и одевает уже другому ребёнку.

П/игра «Щука и караси»

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки спрячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом игры 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, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая 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 корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правило.

Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению.

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3-4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3-4. Если щука вначале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

П/игра «Перепрыгни через лужу»

	Вот какие лужи остались после дождика. Попробуйте перепрыгнуть через лужу. А эта лужа очень большая, нам ее не перепрыгнуть. Поэтому перебросим через нее мостик и пройдем по нему.
<u>Утром встаём с детьми в круг и говорим:</u> Здравствуй правая рука <i>(протягиваем вперед)</i> Здравствуй левая рука <i>(протягиваем вперед)</i> Здравствуй друг <i>(берёмся одной рукой с соседом)</i> Здравствуй друг <i>(берёмся другой рукой)</i> Здравствуй, здравствуй дружный круг <i>(качаем руками)</i> Мы стоим рука в руке, вместе мы большая лента, Можем маленькими быть <i>(приседаем)</i> Можем мы большими быть <i>(встаём)</i> Но один никто не будет Игра «Узнай друзей по голосу» Словесная игра «Кто больше скажет теплых и добрых слов», «Назови ласково по имени своего друга, «Комплименты другу» «Коробка с секретом» Вам понадобится достаточно большая картонная коробка (например, из-под компьютера или другой бытовой техники). Ее всегда можно найти у знакомых. В этой коробке Вам нужно будет прорезать большие отверстия – такие, чтобы в них свободно пролезла рука. Всего нужно сделать 4-6 отверстий. Играют соответственно 4- 6 человек (сколько отверстий в коробке, столько и игроков может быть в Вашей игре).	Игра «Курочка-хохлатка» <i>Цель:</i> упражнять детей быстро реагировать на сигнал воспитателя; упражнять детей в ходьбе. Вышла курочка – хохлатка, с нею жёлтые цыплятки, Воспитатель изображает «курицу», дети – «цыплят». Один ребёнок (постарше) – «кошка». «Кошка» садится на стул в сторонке. «Курочка» и «цыплята» ходят по площадке. Воспитатель говорит: Квохчет курочка: «Ко-ко, не ходите далеко». Приближаясь к «кошке», воспитатель говорит: На скамейке у дорожки улеглась и дремлет кошка... Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет. «Кошка» открывает глаза, мяукает и бежит за «цыплятами», которые убегают в определённый угол площадки – «дом» - к курице-маме. Воспитатель («курица») защищает «цыплят», разводя руки в стороны, и говорит при этом: «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!» При повторении игры роль «кошки» поручается другому ребёнку. Игра «Мы веселые ребята» <i>Цель:</i> Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи. <i>Описание:</i> Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится

Игроки просовывают руку в коробку (ведущий в это время придерживает коробку на столе), там находят чью-то руку, с ней знакомятся и угадывают, кто это был, с чьей рукой они только что познакомились.

Очень веселая и озорная игра!

«Паровоз»

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

ловишка, назначенный воспитателем. 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. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка. Правила: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя. Варианты: Ввести второго ловишку. На пути убегающих-преграда- бег между предметами.

П/игра «Ловишки с ленточкой»

Цель: развивать ловкость, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Ход игры: Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу воспитателя «Беги!» дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя " «Раз, два, три. В круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

П/игра «Солнышко и дождик»

Цель: Приучать детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу воспитателя.

Описание: Дети присаживаются на корточки за чертой, обозначенной воспитателем. Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегут по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорей домой!» - бегут за обозначенную линию и присаживаются на корточки.

	Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется. П/игра «Пустое место» Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание. Ход игры: Дети держатся за обруч правой рукой, и двигаются по часовой стрелке, а ведущий идет в противоположную сторону со словами: <i>Вокруг домика хожу</i> <i>И в окошечко глажу,</i> <i>К одному я подойду</i> <i>И тихонько постучу:</i> <i>«Тук-тук-тук».</i> Все дети останавливаются. Игрок, возле которого остановился ведущий, спрашивает: «Кто пришел?» ведущий называет имя ребенка и продолжает: <i>Ты стоишь ко мне спиной,</i> <i>Побежим-ка мы с тобой.</i> <i>Кто из нас молодой</i> <i>Прибежит быстрее домой?</i> Ведущий и ребенок бегут в противоположные стороны. Выигрывает тот, кто первым займет пустое место у круга.
«Мостик дружбы» Цель: содействие сближению детей через игры, развитие у детей коммуникативных способностей, речь. Предварительная работа: беседы о дружбе, просмотр мультфильмов о дружбе.	Хороводная игра «За малиной в лес пойдем». За малиной в лес пойдем, в лес пойдем, (Идут по кругу, взявшись за руки.)

Словарная работа: Хороший(ая), умный(ая), ласковый(ая), дружелюбный(ая), честный(ая) и др. Ход работы: Вводная часть Ребята, давайте образуем небольшой круг. Кто мне скажет, что такое дружба? Нужно со всеми дружить? А как у вас проявляется дружба? Давайте поиграем очень интересную игру, которая называется «Мост дружбы». Правила игры таковы, я показываю линейку говорю: Это мост дружбы. Давайте попробуем удержать этот мост лбами, при этом будем говорить друг другу что-либо хорошее. Начнем? Дружба это когда можно делиться своими игрушками Да Делимся игрушками, даем конфеты, играем и др. <i>Слушают правила</i> Да Основная часть Встаем по парам, девочка и мальчик, и образываем мост, который закрепляется лбами детей. <i>Спрашиваю у детей, что они друг другу сказали.</i> Говорят приятные слова друг другу. Заключительная часть Я теперь знаю, какие мы молодцы, и дружные. Коммуникативная игра «Подари камешек» Возьмите из коробки по одному камешку, который вам понравился и подарите его тому, кому захотите, но обязательно со словами: «Я даю тебе этот камешек, потому что ты самый...» Тем детям, которым ничего не осталось, камешки дарит ведущий, но, обязательно отмечая при этом лучшие качества каждого ребенка, которому он дарит подарок.	в лес пойдем. Спелых ягод наберем, наберем, (Остановились, «собирают ягоды».) наберем. Солнышко высоко, А в лесу калинка, (Кружатся по часовой стрелке.) Сладкая ты моя Ягода - малинка. (Кружатся против носовой стрелки.) Подвижная игра «У медведя во бору» Цель: формирование у детей волевых качеств, дружелюбного поведения, положительных межличностных отношений, навыков быстрого бега, ловкости. Задачи: закреплять умение двигаться врассыпную, имитировать игровые движения, двигаться в соответствии с текстом, развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге, развивать внимание. Описание. При объяснении игры используется краткий сюжетный образный рассказ. На одной стороне площадки проводится линия - это опушка леса. Около нее через 2-3 шага рисуется круг - место для медведя. На другой стороне, за линией находится домик для детей. Один из детей играет роль медведя. Остальные дети идут «гулять по лесу», имитируя собиравание грибов и ягод и проговаривая стихи: У медведя во бору Грибы, ягоды беру.
--	--

Игра «Узнай по голосу»

Цель игры: учить ребят играть в коллективе, развивать память, мышление и воображение, умение ориентироваться при помощи голоса.

Оборудование: небольшой платочек и плотный шарф для завязывания глаз, свисток.

Ход игры: воспитатель просит ребят встать в круг, в центр просит выйти только одного участника, которому завязывают глаза шарфом.

После того как руководитель подаст знак свистом, из круга в центр выходит один из детей и шепотом называет имя водящего, затем уходит на свое место. По следующему свистку ребенок снимает повязку с глаз и старается отгадать, кто к нему подходил. При этом водящий сначала указывает, мальчик это был или девочка, потом называет имя. Если его ответ будет верным, то участники меняются ролями. В случае неправильного ответа водящий остается прежним, но не более 3 раз. Если отгадать так и не удастся, то участнику можно дать подсказку, например, у этого человека длинные волосы или у него красная кофточка.

Медведь сидит,

На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит И на нас рычит!

или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (жестом показывают),

Медведь за нами кинулся!

На последних словах «медведь» встает со своего места и начинает ловить детей. Пойманный (тот, до кого медведь дотронулся) отправляется к нему на опушку. Игра повторяется, пока не поймается 2-3 играющих. Затем выбирается новый медведь, и игра начинается снова.

«Ау!»

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

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

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

Игра «Сокол и лиса»

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

	Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бежит в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. <i>Правила игры.</i> Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел. Подвижная игра «Охотник и зайцы» Цель. Упражнять в умении метать в подвижную цель, перелезать (перепрыгивать) через препятствие, быстро бегать. Ход игры. Из числа играющих выбирается охотник, остальные – зайцы. Они сидят в кустах – за рейками, шнуром, укрепленными на высоте, доступной детям для перешагивания (перепрыгивания), или за гимнастической скамейкой, поставленной на ребро. На расстоянии 3-4 м от кустов чертится круг – дом охотника. Он получает 2-3 мяча диаметром 50-60 мм (зимой вместо мячей можно использовать снежки). Игра начинается с того, что зайцы выпрыгивают из кустов и свободно бегают на площадке перед домом охотника. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают, а охотник стреляет в них, т.е. бросает в них мячами (снежками) в одного, другого, третьего.... Те, в кого охотник попал мячом, отходят к домику охотника. После повторения игры (2-3 раза) подсчитываются пойманные зайцы, выбирается другой охотник, и игра продолжается. Бросать мячи или снежки можно только в ноги бегущим. Нарушивший правило исключается из игры.
--	---

«Клубочек» (для детей с 4 лет)

Цель: знакомство, установление доверительного контакта с детьми, сплочение группы.

Дети садятся в круг. Ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т.д.). Ребенок ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, спланиваются.

Замечание: если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

«Мостик дружбы»

Цель: содействие сближению детей через игры, развитие у детей коммуникативных способностей, речь.

Предварительная работа: беседы о дружбе, просмотр мультфильмов о дружбе.

Словарная работа: Хороший(ая), умный(ая), ласковый(ая), дружелюбный(ая), честный(ая) и др.

Ход работы:

Вводная часть

Ребята, давайте образуем небольшой круг.

Кто мне скажет, что такое дружба?

Нужно со всеми дружить?

А как у вас проявляется дружба?

Давайте поиграем очень интересную игру, которая называется «Мост дружбы».

П/игра «Найди свой цвет»

Цель: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость.

Описание. В разных сторонах площадки воспитатель кладёт обручи (изготовленные из картона) и в них ставит по одной кегле разного цвета. Одна группа детей становится вокруг кегли красного цвета, другая – жёлтого, третья – синего. По сигналу воспитателя: «На прогулку!» - дети расходятся или разбегаются по всей площадке в разных направлениях. На второй сигнал: «Найди свой цвет!» - дети бегут к своим местам, стараясь найти кеглю своего цвета. Игра повторяется.

П/ИГРА «СОЛНЕЧНЫЕ ЗАЙЧИКИ»

Задачи:

- развивать ловкость, быстроту;
- вызывать положительные эмоции от совершаемых действий.

Материал: зеркальце.

Содержание:

Дети свободно располагаются по всему залу. Педагог пускает с помощью зеркала солнечных зайчиков и одновременно рассказывает стихотворение А. Бродского:

Скачут побегайчики –

Солнечные зайчики,

Мы зовём их – не идут.

Были тут – и нет их тут.

Прыг, прыг по углам,

Были там – и нет их там.

Где же зайчики? Ушли.

Мы нигде их не нашли.

В соответствии со словами текста дети меняют зайчиков, разводят руки в стороны, прыгают за солнечными зайчиками. Взрослый направляет зайчиков в разные стороны комнаты.

Правила игры таковы, я показываю линейку говорю: Это мост дружбы. Давайте попробуем удержать этот мост лбами, при этом будем говорить друг другу что-либо хорошее.

Начнем?

Дружба это когда можно делиться своими игрушками

Да

Делимся игрушками, даем конфеты, играем и др.

Слушают правила

Да

Основная часть

Встаем по парам, девочка и мальчик, и образовываем мост, который закрепляется лбами детей.

Спрашиваю у детей, что они друг другу сказали.

Говорят приятные слова друг другу.

Заключительная часть

Я теперь знаю, какие мы молодцы, и дружные.

Дидактическая игра «Собери ромашку»

Цель: формирование у детей представления о нравственных нормах отношений с окружающими.

Задачи:

1. Обогащать активный словарь детей понятиями «добрых слов».
2. Развивать речь детей, память, способность работать в команде, слушать друг друга и отвечать по очереди.
3. Воспитать чувство коллективизма, уважение к своим товарищам в процессе совместной игры.

Ход игры. *Дети работают в команде. У каждой команды на столах лежит желтый круг – центр от ромашки и отдельно лепестки.*

Каждый лепесток – это доброе слово. Чем больше лепестков у ромашки, тем она добрее и красивее. Воспитатель загадывает загадки про волшебные слова. Побеждает команда, в которой ромашка с большим количеством лепестков.

Методические рекомендации:

Солнечные зайчики должны двигаться в медленном темпе.

Вариант игры:

В пасмурный день можно использовать фонарик. Возьмите фонарь и покажите детям, как от него на стене появляется жёлтое пятно («это солнечный зайчик»). Предложите поймать ладошками зайчика. Если он окажется на полу, его можно ловить ногами.

Игра «Карлики и великаны»

Дети стоят вокруг ведущего, который рассказывает, что есть на свете совсем маленькие люди — карлики, а есть громадные — великаны. Когда ведущий произносит: «Карлики!», он присаживается на четвереньки, опускает руки, всем своим видом показывая, какие это маленькие люди. Даже слово «карлики» он произносит тоненьким голосом — вот такие они крохотные. А когда говорит «Великаны!», голос его грубеет, ведущий встает во весь рост, да еще руки вытягивает вверх — такие они громадные. Детям эта игра ведущего очень нравится, они смеются и тоже вытягиваются во весь рост - «великаны» и садятся на четвереньки - «карлики». Когда ребята научились правильно выполнять команды, ведущий предупреждает, что сейчас он увидит, кто самый внимательный. Ведущий: Запомните, дети, правильные команды: «Карлики!» и «Великаны!». Все остальные мои команды выполнять не надо. Тот, кто ошибется, - выбывает из игры. Сначала ведущий дает правильные команды, а потом слова «карлики» и «великаны» заменяет на похожие. Побеждает тот, кто меньше всех ошибся.

Игра «Найди флажок»

Цель игры: развивать у детей наблюдательность, выдержку (не открывать глаза до сигнала «пора»).

Оборудование: флажки.

	Ход игры: Дети сидят на стульях, по слову воспитателя дети встают и поворачиваются лицом к стене, воспитатель прячет флажки по числу детей. «Пора!» - говорит воспитатель. Дети поворачиваются к нему лицом и идут искать флажки. Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все флажки найдены. Дети идут вдоль площадки. Держа флажок в руке. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флажок. По сигналу «На места!» дети садятся на стулья, и игра начинается снова. Правила: Поворачиваться лицом к воспитателю можно только после слова «пора!». ИГРА “ЗАЙМИ СВОЙ ДОМИК” Материалы: два набора лент, обруч. Описание. Это подвижная игра, в которой дети должны занять домик. Ход игры. Все дети стоят в кругу. Количество участников должно быть четным. В игре используются два набора лент сразу. В центре круга на полу располагается обруч. По словесной команде ведущего два ребенка в руках, у которых ленты названного цвета, должны занять один обруч. Побеждает тот, кто сделает это первым.
«РАЗДУВАЙСЯ, ПУЗЫРЬ» Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания. Описание игры: 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: Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, Оставайся такой, да не лопайся!	Игра «Воробышек (Пышкой)» По жребию выбирают водящего – воробья, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют: Прилетел к нам воробей и запел как соловей. - Эй, ты, птичка не зевай, кто мяукнет, угадай. Все замолкают. Кто-нибудь скажет «мяу», стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» — «пузырь» лопаётся, все сбегается к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

Игра «Клеевой ручеёк»

Цель: создать условия для развития у детей умения действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Описание игры. Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

Игра «Липучка»

Цель: игра способствует развитию умения взаимодействовать со сверстниками, снятию мышечного напряжения, сплочению детской группы.

Игра «Стой, олень! (Сувт, кор!)»

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры:

Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!». Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

Игра: “Волк и зайцы”

Цель:

- Продолжать учить детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом;

Ход игры.

Воспитатель: ребята, посмотрите, к нам в гости пришёл зайка. Он грустный, не весёлый. Спросим у зайки что случилось?

Воспитатель спрашивает у зайки что случилось, почему он грустный не весёлый?

Воспитатель: Ребята зайка мне сказал, что у него нет друзей и ему не с кем играть. Давайте подружмся с зайкой и поиграем. Зайка любит играть в игру «Волк и зайцы» Мы с вами знаем эту игру. Давайте вспомним правила игры, что нельзя делать?

Ответы детей (нельзя кричать, толкаться во время игры).

Описание игры:

У каждого зайчика будет свой домик, это стульчик. Дети-зайцы сидят на стульях. В стороне находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: "Волк идет!" - зайцы убегают и садятся на стульчик. Волк пытается догнать их.

В	игре	используется	текст:
Зайки	скачут:	скок, скок,	скок,
На	зеленый	на	лужок.

Когда все дети становятся «липучками», они под спокойную музыку танцуют в кругу, держась за руки.

Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием текста появляется волк и начинает ловить зайцев. Указания к проведению. Ребенок, исполняющий роль волка, должен быть подальше от детей, где сидят дети. Затем ребенок исполняющий роль волка выбегает и ловит детей – зайчиков. (игра повторяется несколько раз).

А вам, ребята, понравилось играть?
Молодцы!

Цель. Упражнять в беге в различных направлениях, в умении быстро ориентироваться в пространстве. Развивать ловкость, находчивость.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным зайцем, и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал (осалил) зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

Через 2-3 минуты по сигналу воспитателя игра прерывается. Один из детей, образующих круг, меняется местами с зайцем, стоящим внутри круга. Игра возобновляется и повторяется 4-5 раз, с тем чтобы все дети побывали в роли зайца.

Подвижная игра «Зайка серый умывается»

Цель: Учить детей слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры: Дети становятся перед воспитателем полукругом и все вместе произносят:

Зайка серый умывается,

Видно в гости собирается.

Вымыл носик, вымыл хвостик,

Вымол ухо, вытер сухо.

В соответствии с текстом стихотворения дети выполняют движения, прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед – «направляются в гости».

Подвижная игра «Мышеловка»

Цель – закрепление ОВД (бег, ловля, координация), а также ловкости, концентрации и внимания.

Объяснение игры. Сейчас мы поделимся на 2 группы: в одной группе будет 3 человека – это будет мышеловка, а остальные во второй – это будут мышки. «Мышеловка» встает в центр, все держатся за руки так, чтобы получился круг. Остальные находятся за кругом. Играющие, изображающие мышеловку начинают ходить по кругу и говорить такие слова: «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». После этого вы останавливаетесь и поднимаете сцепленные руки вверх, чтобы наши «мышки» смогли пробежать через круг. «Мышки», когда руки у ребят подняты, вы вбегаете к ним в мышеловку и выбегаете из нее, а когда я скажу громко «Стоп», руки у ребят, которые изображают мышеловку, опускаются. Это значит, что мышеловка захлопнулась. Те, кто не успел выбежать, встают тоже в этот круг, таким образом, мышеловка будет у нас становиться все больше, а мышек все меньше. Подлезать под мышеловку нельзя. А в конце игры мы выберем самую ловкую и быструю «мышку».

Подвижная игра «Ловишки».

Цель: Упражнять в беге. Развивать ловкость, умение быстро ориентироваться.

Ход: С помощью считалки выбирается водящий – ловишка и становится на середину зала (площадки). По сигналу: "Раз, два, три – лови!" все играющие разбегаются и увертываются от ловишки, который старается догнать кого – либо и коснуться рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся, отходит в сторону. Когда будут пойманы 2-3 игрока, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3 раза. Если группа большая, то выбираются двое ловишек.

Русская народная игра «Ручеёк»

Задачи: способствовать обучению в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

Игра «Коробка с секретом»

Вам понадобится достаточно большая картонная коробка (например, из-под компьютера или другой бытовой техники). Ее всегда можно найти у знакомых. В этой коробке Вам нужно будет прорезать большие отверстия – такие, чтобы в них свободно пролезла рука. Всего нужно сделать 4-6 отверстий. Играют соответственно 4- 6 человек (сколько отверстий в коробке, столько и игроков может быть в Вашей игре). Игроки просовывают руку в коробку (ведущий в это время придерживает коробку на столе), там находят чью-то руку, с ней знакомятся и угадывают, кто это был, с чьей рукой они только что познакомились.

Очень веселая и озорная игра!

Игра «Паровоз»

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Игра-приветствие «Солнышко»

Цель: создание положительного настроения в группе; развивать умение использовать в общении друг с другом ласковые слова.

Проводится утром с использованием игрушки «Доброе солнышко». Дети встают в круг, взявшись за руки. Использование круга, как известно, является гарантией защищенности того, кто находится в нем. Доброжелательность и теплота круга определяют общую атмосферу жизни детей.

Игра «Солнышко и дождик»

Ход: Дети идут по кругу и проговаривают:
Смотрит солнышко в окошко, Идут по кругу.
Светит в нашу комнатку.
Мы захлопаем в ладоши, Хлопают в ладоши.
Очень рады солнышку.
Топ-топ-топ-топ! Ритмично притоптывают на месте
Топ-топ-топ-топ!
Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп! Ритмично хлопают в ладоши
Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп!
На сигнал дождь идет, скорей домой
дети бегут к воспитателю под зонтик.
Воспитатель говорит:
Дождь прошел. Солнышко светит.
Игра повторяется.

Подвижная игра «Собери урожай».

Цель: развивать быстроту и скорость бега.
Атрибуты: муляжи овощей и фруктов, корзина.
Ход игры: По сигналу воспитателя дети разбегаются по участку и находят муляжи овощей и фруктов складывают их в корзину.

Дидактическая игра «С какого дерева листок»

Цель: формировать представления детей о различных видах деревьев, их особенностях, пользе для человека. Развивать познавательный интерес детей, внимание, наблюдательность, умение описывать; активизировать словарный запас детей; воспитывать любознательность, добрые чувства к природе.

Варианты игры.

1.Подобрать листочки к каждому дереву, назвать дерево и листочек (например, «Это дерево называется берёза, а листочек берёзовый»).

Воспитатель: Доброе утро, ребята! Посмотрите, наше Солнышко заждалось нас и очень хочется поздороваться, согреть вас своим теплом. Давайте с ним здороваемся. У кого в руках солнышко, тот назовёт своё имя ласково.

Но сначала все вместе проговорим волшебные слова и будем передавать солнышко из рук в руки, когда слова закончатся и у кого в руках останется наше солнышко с того и будет начинаться игра.

Ходит солнышко по кругу

Дарит деточкам свой свет.

А со светом к нам приходит

Дружба – солнечный привет.

2. Описать дерево и его листья (Например, «Это дерево называется дуб. Дуб считают лиственным деревом. Это очень могучее крепкое дерево с широким разветвлённым стволом чаще всего произрастает в лесу. Листья дуба светло – зелёного цвета, гладкие с не ровными краями.)
3. Найти деревья, у которых есть иголки, назвать их.
4. Назвать особенность каждого дерева (Например, на дубе растут жёлуди, черёмуха приносит чёрные ягодки, у берёзы есть серёжки и т. д.)
5. Составить рассказ о берёзе и дубе, о черёмухе и тополе, о сосне и иве, опираясь на картинки деревьев.

Хороводная игра «Мы на луг ходили»

Цель: продолжать учить детей образовывать круг, выполнять движения в соответствии с текстом, подпевать песенку. Воспитывать доброжелательные отношения друг к другу.

Ход игры:

Материал: костюм зайца, цветы, барабаны, дудки.

Дети стоят в кругу. Поодаль – стоит «зайчик». Дети поют и двигаются вправо по кругу, взявшись за руки:

Мы на луг ходили, хоровод водили.

Вот так, на лугу хоровод водили (2 раза)

Мы ромашки рвали, мяты собирали (наклоняются собирают цветы)

Вот так на лугу травы собирали (2 раза)

Остановившись, дети указывают на «зайчика». Положив руки под щеки показывают как он спит:

Задремал на кочке зайчик в холодочке.

Вот так задремал зайчик в холодочке (2 раза)

Дети играют на дудочках. «Зайчик» спит.

Разбудить хотели в дудочки дудели:

Ту-ту, ру-ту-ту, в дудочки дудели! (2 раза)

Дети идут вправо по кругу, играют на барабане:

Зайку мы будили, в барабаны били:

Бум-бум, тра-та-та, в барабаны били! (2 раза)

	Зовут к себе зайчика, он скачет в середину круга. Все хлопают, <u>а зайчик прыгает</u>: Зайка просыпайся, ну-ка поднимайся – Вот так, не ленись, ну-ка поднимайся (2 раза) Мы с тобой попляшем, в хороводе нашем Вот так мы с тобой, весело попляшем (2 раза) Дети парами танцуют вокруг себя. По окончании игры, выбирается новый «зайка». Игру можно проводить не более 2-3х раз
«Давайте порадуемся» Давайте порадуемся солнцу и птицам, (дети поднимают руки вверх) А также порадуемся улыбчивым лицам (улыбаются друг другу) И всем, кто живет на этой планете, (разводят руками) «Доброе утро!» скажем мы вместе (берутся за руки) «Доброе утро!» — маме и папе «Доброе утро!» — останется с нами. «Мяч по кругу» Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого, только один раз. «Сороконожка» Цель: научить детей взаимодействию со сверстниками, способствовать сплочению детского коллектива.	Игра «Воробушки и автомобиль» Цель. Приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить свое место. Описание. Дети садятся на стульчики или скамеечки на одной стороне площадки или комнаты. Это воробушки в гнездышках. На противоположной стороне становится воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя "Полетели, воробушки, на дорожку" дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками-крылышками. По сигналу воспитателя "Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!" автомобиль выезжает из гаража, воробушки улетают в гнезда (садятся на стулья). Автомобиль возвращается в гараж. Подвижная игра «Цветные автомобили» Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета. Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает

Описание игры: несколько детей (5-10 человек) встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде ведущего Сороконожка начинает сначала просто двигаться вперёд, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями (это могут быть стулья, строительные блоки и т.д.) и выполняет другие задания. Главная задача играющих – не разорвать единую «цепь», сохранить Сороконожку в целости.

сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СВЕТОФОР»

Цель: Закрепить знание световой гаммы, развивать умение действовать по сигналу воспитателя, упражнять в беге.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

Правила:

1. игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Салить только между линиями.
3. Не дёргать за одежду, нужно дотронуться до игрока.