**Малоподвижные игры для детей.**

**ИГРА: «холодно-горячо,право-лево».**

Взрослый прячет условный предмет, а затем с помощью команд типа « шаг направо, два шага вперёд, три налево» ведёт ребёнка к цели, помогая ему словами «тепло», « горячо», « холодно».
**2. Игра « Летает – не летает»**
Взрослый называет предметы. Если предмет летает – ребёнок поднимает руки. Если не летает – руки у ребёнка опущены.
**3. Игра « Что слышно?».**
Взрослый предлагает ребёнку послушать и запомнить то, что происходит за дверью, за окном, на улице, затем просит рассказать, какие звуки он слышал. Можно предложить подсчитать услышанные звуки.
**4. Игра «Кто первый».**
К спинке стула привязывают две ленточки. Одну оттягивают влево, другую вправо. Взрослый и ребёнок по сигналу начинают закручивать ленты, стараясь это сделать быстрее и сесть на стул. Побеждает тот, кто быстрее закрутит ленточку и сядет на стул.
**5. Игра «Буратино».**
Как известно у Буратино был длинный нос, который ему очень мешал. Проводя эту игру, каждый может попробовать себя в этой роли. Для этого нужна коробка из – под спичек, которую все играющие передают, надевая на нос друг другу без помощи рук. В эту весёлую игру с удовольствием поиграют и взрослые,  и дети.
**6. Игра «Назови имя».**
Нужно назвать по просьбе взрослого женские и мужские имена. Имена не должны повторяться; тот, кто повторил, выходит из игры. Побеждает в этой игре тот, кто больше назовёт имён.
У этой игры может быть много вариантов. Можно передавать друг другу, какой – нибудь предмет, и каждый, у кого окажется предмет, называет имя.
**7. Игра « Пожалуйста».**
Задание: подними правую руку вверх, пожалуйста, левую тоже подними и присядь, пожалуйста. Похлопай в ладоши, пожалуйста, и т. д.
**8. Игра « Какого цвета не стало?».**
Перед ребёнком разложены цветные карандаши, его просят внимательно посмотреть на них и запомнить цвета. Затем ребёнок закрывает глаза, взрослый, убрав один из предметов, просит ребёнка открыть глаза и сказать; карандаша какого цвета не стало.
**9. «Алёнушка и Иванушка».**
Играющие образуют круг, взявшись за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку.
Чтобы это сделать, он может звать её: «Алёнушка». Алёнушка обязательно должна откликаться: « я здесь Иванушка».
Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие и игра начинается сначала.
**10. «Черепахи».**
Участники игры соревнуются кто быстрее – до флажка «бег на четвереньках головой назад».
**11. «Перенеси раненого».**
В полусогнутом положении на спине переносится мягкая игрушка (руки на поясе) добежать до «больницы».
**12. Игра «Зеркало».**
Взрослый,  стоя перед ребёнком,  показывает различные упражнения. Ребёнок должен повторить верно (т.е. взрослый поднимает правую руку, ребёнок левую, т.к. изображение зеркальное).
**13. Игра «Крокодил».**
Взрослый «крокодил» – вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть, ребёнок (с др. членами семьи) просовывают руки в «пасть». Крокодил с невозмутимым видом отвлекает играющих, поёт песни, притоптывает ногами, подпрыгивает и неожиданно смыкает руки – «пасть». Кто попался, становится крокодилом.
**14. Игра «Кенгуру».**
На пояс взрослого и ребёнка завязывают шарфик, образуя «сумку» кенгуру. В неё сажают детёныша – любимую мягкую игрушку. Произносят слова: «1, 2, 3 скачи».  «Кенгуру» начинают прыгать к условному месту, стараясь при этом не выронить малыша. Руками придерживать нельзя. Побеждают самые быстрые и заботливые кенгуру.
**15. Детско-родительская игра «Мир наоборот».**
Прыг-скок
Ой, смотрите, кто живёт
В мире всё наоборот?
Дети стали управлять,
Мам капризных утешать.
Если надоест нам чудо,
Скажем вместе:
«Прыг отсюда»!
Услышав заклинание «Прыг-скок», дети начинают ухаживать за родителями, командовать, воспитывать, наказывать. А родители слушаются или капризничают… После заклинания «Прыг отсюда» мир вновь становится прежним, реальным, привычным.

Рекомендации для родителей «Играем с детьми дома»

*«Найди игрушку»*

Спрячьте маленькую игрушку. Пусть ребенок поищет ее, а найдя,обязательно определит местонахождение: на., за., между., в., у. и т. п. Потом поменяйтесь ролями.

*«Чего не стало?»*

Поставьте на стол десять игрушек в ряд. Предложите ребенку пересчитать их и запомнить расположение. Затем попросите его закрыть глаза. Уберите две любые игрушки.После чего ребенок открывает глаза и отвечает на вопросы:

- Игрушек стало больше или меньше?

- Какие игрушки исчезли?

- Какими они были по счету?

*«Назови соседей»*

Взрослый называет число, просит ребенка назвать соседей этого числа *(предыдущее и последующее)* и объяснить свой ответ.Можно усложнить игру: взрослый называет два числа и предлагает ребенку сказать, какое число находится между ними. Потом **играющие меняются ролями**.

*«Кто знает, пусть дальше считает»*

Взрослый называет число, а ребенок должен назвать три последующих.Другие варианты: назвать три последующих числа и увеличить *(уменьшить)* каждое число на один. Поменяйтесь ролями.

*«Найти столько же»*

Взрослый держит в руках веером карточки с цифрами так, чтобы ребенок их не видел. Предлагает ему вытащить одну из них. Ребенок выбирает одну карточку и, запомнив цифру, находит соответствующее число одинаковых *(по любому признаку)* предметов в комнате, затем столько же разных.

«Положи столько же»

В игру можно **играть везде**. Взрослый выкладывает в ряд камешки *(каштаны)*. Ребенок должен положить столько же, не считая *(один под другим)*. Усложните игру, предложите положить больше камешков или меньше тоже в ряд.

*«Чудесный мешочек»*

На столе лежит мешочек со счетным материалом *(мелкие игрушки или пуговицы, фасолинки, бусинки, каштаны)* и цифры. Взрослый хлопает несколько раз в ладоши, просит ребенка отсчитать столько же игрушек, сколько тот услышит хлопков, и положить рядом соответствующую карточку с цифрой или нужным количеством кружочков. Потом можно поменяться ролями.

*«Отгадай число»*

Ведущий *(взрослый)* загадывает число и говорит, что оно меньше 20. Ребенок, задавая вопросы со словами *«больше»* или *«меньше»*, отгадывает задуманное число.

*«Давай посчитаем!»*

**Играют вдвоем**. Взрослый считает про себя. Ребенок через некоторое время говорит *«стоп»* и пытается угадать число, до которого, по его мнению, досчитал взрослый. Меняются ролями.

*«Кто больше?»*

Перед **играющими** на столе две кучки мелких пуговиц *(фасолинок)*. По команде игроки в течение определенного времени откладывают из кучки пуговицы по одной. Потом считают, кто больше отложил.Можно усложнить игру: откладывать пуговицы левой рукой.

*«Камешки»*

**Играют вдвоем**. Положите на землю камешки. Каждый по очереди подбрасывает один камешек вверх, стараясь его поймать, и одновременно собирает лежащие на земле камешки в другую руку. Если это удается, то количество пойманных камешков засчитывается как **выигранные очки**. Кто первый наберет 20 очков, тот и **выиграл**.

*«Путешествие на дачу»*

Скоротать время в дороге можно следующим образом. Один из **родителей ведет машину**, другой считает, например, обгоняющие их красные автомобили, а ребенок - такие же, идущие навстречу. Можно считать машины определенной марки, определенной величины.

*«Найди игрушку»*

Спрячьте маленькую игрушку. Пусть ребенок поищет ее, а найдя,обязательно определит местонахождение: на., за., между., в., у. и т. п. Потом поменяйтесь ролями.

*«Чего не стало?»*

Поставьте на стол десять игрушек в ряд. Предложите ребенку пересчитать их и запомнить расположение. Затем попросите его закрыть глаза. Уберите две любые игрушки.После чего ребенок открывает глаза и отвечает на вопросы:

- Игрушек стало больше или меньше?

- Какие игрушки исчезли?

- Какими они были по счету?

*«Назови соседей»*

Взрослый называет число, просит ребенка назвать соседей этого числа *(предыдущее и последующее)* и объяснить свой ответ.Можно усложнить игру: взрослый называет два числа и предлагает ребенку сказать, какое число находится между ними. Потом **играющие меняются ролями**.

*«Кто знает, пусть дальше считает»*

Взрослый называет число, а ребенок должен назвать три последующих.Другие варианты: назвать три последующих числа и увеличить *(уменьшить)* каждое число на один. Поменяйтесь ролями.

*«Найти столько же»*

Взрослый держит в руках веером карточки с цифрами так, чтобы ребенок их не видел. Предлагает ему вытащить одну из них. Ребенок выбирает одну карточку и, запомнив цифру, находит соответствующее число одинаковых *(по любому признаку)* предметов в комнате, затем столько же разных.

*«Чудесный мешочек»*

На столе лежит мешочек со счетным материалом *(мелкие игрушки или пуговицы, фасолинки, бусинки, каштаны)* и цифры. Взрослый хлопает несколько раз в ладоши, просит ребенка отсчитать столько же игрушек, сколько тот услышит хлопков, и положить рядом соответствующую карточку с цифрой или нужным количеством кружочков. Потом можно поменяться ролями.

*«Отгадай число»*

Ведущий *(взрослый)* загадывает число и говорит, что оно меньше 20. Ребенок, задавая вопросы со словами *«больше»* или *«меньше»*, отгадывает задуманное число.

*«Давай посчитаем!»*

**Играют вдвоем**. Взрослый считает про себя. Ребенок через некоторое время говорит *«стоп»* и пытается угадать число, до которого, по его мнению, досчитал взрослый. Меняются ролями.

 Экологические игры.

• **Экологические игры** способствуют и развитию математического мышления – ребенок отсчитывает необходимое количество предметов (Например, игра *«Собери шишки в корзину»*, сравнивает их по величине и форме, совершенствуется ориентировка во времени (игра *«Что сначала, что потом?»*).

1. Игра *«Цепочка»*.

Я называю объект живой или неживой природы, а каждый играющий называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, *«белка»* - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т. д. Варианты слов для **игры**: Сосна, бабочка, облако, заяц.

2. Игра *«Да, нет»*.

На все вопросы в этой игре можно отвечать только словами *«да»* или *«нет»*. Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой объект живой или неживой природы мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только упомянутыми словами.

3. Игра *«Ассоциации»*.

Участники по очереди называют объекты природы, животного и растительного мира, связанные какой-либо ассоциацией, таким образом выстраивается ассоциативная цепочка.

4. Игра *«Вершки-корешки»*.

Ведущий называет или показывает овощи,играющие делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.

5. Игра *«Береги природу»*

На фланелеграфе разложены картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воду и т. д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта.Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т. д.

Заключительное слово: Надеюсь, все участникам нашей игровой **консультации** будут играть со своими детьми не только дома, но и на прогулках, в транспорте, на пикнике, пляже и т. д. (**родителям** раздаются памятки с правилами игр, в которые играли).

*«****Игры экологического содержания****»*

Игра *«Цепочка»*. В называете объект живой или неживой природы, а ребёнок называет один из признаков данного объекта, далее вы называете признак, далее опять ребёнок так, чтобы не повториться.

Например, объект живой природы *«белка»* - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т. д.

Игра *«Да»* или *«нет»*. На все вопросы в игре можно отвечать только словами *«да»* или *«нет»*. Ребёнок загадывает какое-либо животное *(растение)*. Вы спрашиваете, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Ребёнок должен отвечать только двумя словами *«да»* или *«нет»*. После отгадывания игроки меняются ролями в игре.

Игра *«Ассоциации»*. В этой игре загадывается объект природы, животного и растительного мира. Взрослый и ребёнок по очереди называют слово, связанное какой-либо ассоциацией с заданным объектом, далее игрок, чья очередь говорит уже слово, которое ассоциируется у него с последним словом, прозвучащим в игре. Таким образом, в игре выстраивается ассоциативная цепочка.Пример: муха-тепло-жара-солнце-лето-каникулы-зоопарк-слон.

Игра *«Четвёртый лишний»*. Вы называете 4 объекта природы, ребёнку нужно найти лишний объект и обосновать свой выбор.

1. заяц, ёж, лиса, шмель;

2. дождь, снег, облако, роса;

3. роза, одуванчик, гвоздика, тюльпан;

4. корова, волк, овца, кролик;

5. трясогузка, паук, скворец, сорока;

6. бабочка, стрекоза, енот, пчела;

7. ель, берёза, яблоня, осина;

8. лиса, свинья, лось, кабан

9. кузнечик, божья коровка, воробей;

10. лес, парк, роща, тайга.

Игра *«Вершки-корешки»*. Вы называете овощи, ребёнок делает движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, он поднимает рук вверх. Если овощ растёт на земле – руки опускает вниз.

Игра *«Береги природу»*. **Родитель** предлагает из нашего мира убрать что либо, например, солнце, облака, реки, леса и т. д., а ребёнок должен рассказать (можно с Вашей помощью, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет названного объекта.

Игра *«Я знаю»*. Вы называете ребёнку класс объектов природы *(звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы)*. Ребёнок говорит: *«Я знаю пять названий зверей:»* и перечисляет *(например, лось, лиса, волк, заяц, олень)*. Аналогично называются другие классы объектов природы.

Игра *«Птица, рыба, зверь»*. Вы бросаете мяч ребёнку и произносите слово *«птица»*. Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например *«воробей»*, и бросить мяч обратно. Аналогично проводится игра со словами *«зверь»* и *«рыба»*.

Игра *«Земля, вода, воздух»*. **Родитель** бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, *«срока»*. Ребёнок должен ответить *«воздух»* и бросить мяч обратно. В ответ на слово *«дельфин»* - ребёнок отвечает *«вода»*, на слово *«волк»* - *«земля»* и т. д. Возможен и другой вариант **игры**: **родитель называет слово***«воздух»*. Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. В ответ на слово *«земля»* - животное,обитающее на земле: на слово *«вода»* - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

Игра *«Летает, плавает, бегает»*. **Родитель** называет детям объект живой природы. Ребёнок должны изобразить способ передвижения этого объекта.

Например: при слове *«зайчик»*, ребёнок прыгает; при слове *«карась»* - имитирует плывущую рыбу; при слове *«воробей»* - изображает полёт птицы

« Как играть в математические игры с ребенком дома»

Дорогие родители!

Ваш ребенок посещает наш детский сад, всему этому он обучается на специальных занятиях. Но знания его будут прочнее, если вы будете их закреплять и дома.

Счет в дороге

Маленькие дети очень быстро устают в транспорте, если их предоставить самим себе. Это время можно провести с пользой, если вы будете вместе с ребенком считать. Сосчитать можно проезжающие трамваи, количество пассажиров-детей, магазины или аптеки. Можно придумать каждому объект для счета: ребенок считает большие дома, а вы маленькие. У кого больше?

Сколько вокруг машин?

Обращайте внимание ребенка на то, что происходит вокруг: на прогулке, на пути в магазин и т. д. Задавайте вопросы, например: "Здесь больше мальчиков или девочек?", "Давай сосчитаем, сколько скамеек в парке", "Покажи, какое дерево высокое, а какое самое низкое", "Сколько этажей в этом доме?" И т. д.

Мячи и пуговицы

Понятия пространственного расположения легко усваиваются в игре с мячом: мяч над головой (вверху), мяч у ног (внизу), бросим вправо, бросим влево, вперед-назад. Задание можно и усложнить: ты бросаешь мяч правой рукой к моей правой руке, а левой рукой - к моей левой. В действии малыш гораздо лучше усваивает многие важные понятия. Правильно расположить предметы на плоскости ему гораздо труднее. Для этого упражнения возьмите любые плоские фигуры (для начала, например, квадрат) и плоские пуговицы. Положите на стол квадрат из плотной бумаги, дайте малышу несколько пуговиц (5 больших и 8 маленьких). Пусть он по вашей инструкции положит пуговицы в нужном месте. Например: "Положи большую пуговицу в середине, еще одну - под квадратом тоже в середине, еще - над квадратом посередине, одну - справа в середине, еще одну - слева в середине".Если ребенок справился с этой задачей, переходите к следующему заданию. Теперь разложить нужно маленькие пуговицы. Одну - в верхнем правом углу (объясняем, что такое угол справа, сверху), вторую - в верхнем левом углу и т. д. Если и это задание выполнено без ошибок, приступаем к еще более сложному. "Положи маленькую пуговицу над большой пуговицей, которая лежит над карточкой (под карточкой)". Варианты: справа от большой пуговицы, которая лежит справа у карточки; слева у большой пуговицы, которая лежит слева у карточки и т. п. Сложность увеличивается постепенно, от занятия к занятию, но, ни в коем случае в течение одного занятия! Если ребенок стал испытывать трудности, вернитесь к более простому заданию: это временная ситуация.

Далеко ли это?

Гуляя с ребенком, выберите какой-нибудь объект на недалеком от вас расстоянии, например лестницу, и сосчитайте, сколько до нее шагов. Затем выберите другой объект и также сосчитайте шаги. Сравните измеренные шагами расстояния, - какое больше? Постарайтесь вместе с ребенком предположить, сколько шагов потребуется, чтобы подойти к какому-то близкому объекту. Вы можете дойти до какого-то места обычными шагами, потом повернуться кругом и посмотреть, насколько меньше шагов вам потребуется, если обратно вы пойдете гигантскими шагами.

Угадай, сколько в какой руке

В игре могут участвовать двое и больше игроков. Ведущий берет в руки определенное количество предметов, не больше 10 (это могут быть спички, конфеты, пуговицы, камешки и т. д.), и объявляет играющим, сколько всего у него предметов. После этого за спиной раскладывает их в обе руки и просит детей угадать, сколько предметов, в какой руке. Они по очереди отвечают на вопрос. Тот, кто угадает, становится ведущим.

Счет на кухне

Кухня - отличное место для постижения основ математики. Ребенок может пересчитывать предметы сервировки, помогая вам накрывать на стол. Или достать из холодильника по вашей просьбе три яблока и один банан. Разнообразить задания можно до бесконечности.

Сколько всего?

Выберите вместе с ребенком что-нибудь для подсчета. Можно показать ему на улице какое-нибудь дерево, например тополь, и научить узнавать его. А потом дать задание сосчитать, сколько тополей на улице, по которой вы гуляете. Можно подсчитать, сколько прошло мимо людей в очках, сколько зеленых машин припарковано на вашей улице или сколько магазинов в вашем микрорайоне.

Что такой длины?

Эта игра научит дошкольника обращать внимание не только на общую величину предмета, но и на отдельные ее параметры: длину, ширину, высоту. Вы загадываете какой-нибудь предмет (например, стол) и делаете узкую бумажную полоску, равную его ширине. Чтобы найти отгадку, ребенку надо будет сравнить ширину разных предметов, находящихся в комнате, с длиной полоски. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его длину.

Сложи квадрат

Возьмите плотную бумагу разных цветов и вырежьте из нее квадраты одного размера - скажем, 10 х 10 см. Каждый квадрат разрежьте по заранее намеченным линиям на несколько частей. Один из квадратов можно разрезать на две части, другой - уже на три. Самый сложный вариант для малыша - набор из 5-6 частей. Теперь давайте ребенку по очереди наборы деталей, пусть он попробует восстановить из них целую фигуру.

Архитектор

Объясните ребенку, кто такой архитектор и почему вначале нужно нарисовать будущую постройку, и только потом ее можно строить. Предположим, архитектор задумал построить лестницу. Материал для нее нужно подготовить заранее. Это 10 картонных полосок-ступенек длиной от 2 до 20 см (разница между ними - 2 см). Каждая полоска имеет свой цвет (можно использовать картон или плотную бумагу разных цветов или просто раскрасить полоски). Лежат они не по порядку. Предложите ребенку, не трогая полосок, нарисовать лестницу: все ступеньки должны располагаться по порядку, начиная от самой маленькой и кончая самой большой. Пусть каждую ступеньку малыш обозначит соответствующим цветом. После этого предложите ему взять полоски и построить лестницу точно по проекту. Если ребенок допустил ошибки в рисунке, они станут явными - теперь их можно исправить.