**Картотека игр**

**Игры по социально-коммуникативному развитию.**

*«Назови себя»*

Цель: Формировать умение представлять себя коллективу сверстников.

Ребенку предлагают представить себя, назвав свое имя так, как ему больше нравится, как бы он хотел, чтобы его называли в **группе**.

*«Назови ласково»*.

Цель: воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу.

Ребенку предлагают бросить мяч или передать игрушку любимому сверстнику *(по желанию)* ласково называя его по имени.

*«Волшебный стул»*.

Цель: воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

Один ребенок садится в центр на *«волшебный стул»*, а остальные говорят о нем добрые, ласковые слова.

*«Волшебная палочка»*.

Цель: продолжать воспитывать умение быть ласковыми.

Дети встают в круг. Один ребенок передает палочку рядом стоящему и ласково его называет.

*«Замри»*.

Цель: **развивать умение слушать**, **развивать организованность**.

Смысл игры в простой команде воспитателя *«Замри»*, которая может раздаться в моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях.

*«Ручеёк»*

Цель: **развивать** умение действовать совместно и учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том как можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держаться за плечи впереди стоящего. В таком положении преодолевают любые препятствия.

Обогнуть озеро, пролезть под стол и т. д.

*«Волшебная палочка»*.

Цель: формирование представлений о возможностях своих и сверстников.

Один называет сказку, другой ее персонажей и т. д.

*«Магазин вежливых слов»*

Цель: **развивать доброжелательность**, умение налаживать контакт со сверстниками.

Воспитатель:у меня в магазине на полке лежат вежливые слова: приветствия *(здравствуйте, доброе утро, добрый день и т. д.)* ; ласковые обращения *(дорогая мамочка, милая мамочка и т. д.)*.

Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы покупаете у меня нужные слова.

Ситуация. Мама принесла из магазина яблоки. Тебе очень хочется, но мама сказала, что нужно дождаться обеда.

Как ты ее попросишь, чтобы она все таки дала тебе яблоко?

*«Кузовок»*.

Цель: продолжать закреплять вежливые слова.

Дети садятся вокруг стола, на котором стоит корзина. Воспитатель,обращается к ребенку: *«Вот тебе кузовок, клади в него вежливое слово»*.

*«Вот какая бабушка»*

Цель: **развивать уважение к старшим**, закреплять ласковые слова.

Каждый ребенок по очереди рассказывает, как зовут бабушку, как ласково ее можно назвать.

*«Чудесный мешочек»*

Цель: расширение объема словаря **развитие** тактильного восприятия и представлений о признаках предметов.

Дети поочередно узнают на ощупь предмет, называют его и достают из мешочка.

*«Добрые слова»*.

Цель: **развивать** умение употреблять в речи добрые слова.

Дети подбирают добрые слова. Показать детям **картинку**, где дети трудятся. Как можно назвать детей, которые трудятся? *(Трудолюбивые, активные, добрые, благородные и т. д.)*

*«Коврик примирения»*.

Цель: **развивать** коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика поссорились из – за игрушки. Приглашает присесть друг против друга на *«коврик примирения»* выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Обсудить, как поделить игрушку.

*«Как быть, что делать?»*

Цель: пробудить инициативу, самостоятельность, сообразительность, отзывчивость детей, готовность искать правильное решение.

Создать ситуацию: отсутствуют краски отдельных цветов, не хватает пластилина для лепки. Дети самостоятельно ищут решения.

*«Посылка»*

Цель: расширение объема словаря, **развитие связной речи**.

Ребенок получает посылку от Деда Мороза и начинает описывать свой подарок, не называя и не показывая его. Предмет предъявлен после того, как будет отгадан детьми.

**Игры по познавательному развитию.**

**«Найди ошибку»**

 ***Цели:*** учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

***Ход игры*:** Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

**«Доскажи слово»**

***Цели:*** учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

***Ход игры:*** Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

                                            Ра-ра-ра — начинается иг ….

                                            Ры-ры-ры — у мальчика ша...

                                            Ро-ро-ро — у нас новое вед...

                                            Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

                                            Ре-ре-ре — стоит дом на го...

                                            Ри-ри-ри — на ветках снеги...

                                            Ар-ар-ар — кипит наш само....

                                            Ры-ры-ры — детей много у го...

                                    **«Так бывает или нет»**

 ***Цели:*** учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

  ***Ход игры:*** Воспитатель объясняет правила игры:

* Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

**«Какое время года?»**

 ***Цели:*** учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

 ***Ход игры:*** Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

**«Где что можно делать?»**

 ***Цели:*** активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

 ***Ход игры:*** Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

        Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать).

        Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

**«Какая, какой, какое?»**

***Цели:*** учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

***Ход игры:*** Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.              Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

                            Пальто — теплое, зимнее, новое, старое …..

                            Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая …

                            Дом — деревянный, каменный, новый, панельный …

**«Закончи предложение»**

 ***Цели:*** учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

 **Ход игры:** Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

        Сахар сладкий. а перец - …. (горький).

        Летом листья зеленые, а осенью ….(желтые).

        Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

**«Узнай, чей лист»**

***Цели:*** учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), развивать внимание.

***Ход игры:*** На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

**«Отгадайте, что за растение»**

***Цели:*** учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

***Ход игры*:** Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

**«Кто же я?»**

***Цели:*** учить называть растение, развивать память, внимание.

***Ход игры*:** Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

**«У кого кто»**

***Цели*:** закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

 ***Ход игры:*** Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

**«Кто (что) летает?»**

***Цели:*** закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать  внимание, память.

***Ход игры:*** Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

**«Что за насекомое?»**

***Цели*:** уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

***Ход игры*:** Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

**«Прятки»**

 ***Цели:*** учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на; развивать слуховое внимание.

***Ход игры:*** По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

**«Кто больше назовет действий?»**

***Цели:***учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

 ***Ход игры:*** Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

* Что можно делать с цветами? (рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать)
* Что делает дворник? (подметает,убирает, поливает, чистит дорожки от снега)

**«Какое что бывает?»**

***Цели:*** учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать  внимание.

***Ход игры:*** Расскажите, что бывает:

        зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка ….

        широким — река, дорога, лента, улица …

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

**«Что это за птица?»**

***Цели:*** уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

 ***Ход игры:*** Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

**«Загадай, мы отгадаем»**

***Цели:*** закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

***Ход игры:*** Дети описывают любое растение в следующем порядке6 форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

**«Бывает — не бывает» (с мячом)**

***Цели:*** развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

***Ход игры*:** Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

        Снег зимой  … (бывает)                          Мороз летом … (не бывает)

        Иней летом … (не бывает)                      капель летом … (не бывает)

**«Третий лишний» (растения)**

***Цели:*** закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

***Ход игры:*** Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник)

# Игры по речевому развитию.

*«Кто как разговаривает?»*

Цель: расширение словарного запаса, **развитие быстроты реакции**.

Ход: педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос: Корова мычит Тигр рычит Змея шипит Комар пищит Собака лает Волк воет Утка крякает Свинья хрюкает Вариант 2.Логопед бросает мяч и спрашивает: *«Кто рычит?»*, *«А кто мычит?»*, *«Кто лает?»*, *«Кто кукует?»* и т. д.

*«Кто где живёт?»*

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом *«в»*.

Ход: Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает. Вариант 1.педагог: –Дети: Кто живёт в дупле?-Белка. Кто живёт в скворечнике?-Скворцы. Кто живёт в гнезде?-Птицы. Кто живёт в будке?-Собака. Кто живёт в улье?-Пчёлы Кто живёт в норе?-Лиса. Кто живёт в логове?-Волк. Кто живёт в берлоге?-Медведь. Вариант 2.педагог:-Дети: Где живёт медведь?-В берлоге. Где живёт волк?-В логове. Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения.Детям предлагается дать полный ответ: *«Медведь живёт в берлоге»*.

*«Подскажи словечко»*

Цель: **развитие мышления**, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку,спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, возвращая мяч,должен ответить: – Сорока стрекочет.Примеры вопросов: – Сова летает, а кролик? – Корова ест сено, а лиса? – Крот роет норки, а сорока? – Петух кукарекает, а курица? – Лягушка квакает, а лошадь? – У коровы телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

*«Кто как передвигается?»*

Цель: обогащение глагольного словаря детей, **развитие мышления**, внимания, воображения, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному.педагог:-Дети: Собака-стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит *(кошка, мышка)*

*«Горячий – холодный»*

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением.педагог:-Дети: Горячий-холодный Хороший-плохой Умный-глупый Весёлый-грустный Острый-тупой Гладкий-шероховатый

*«Что происходит в природе?»*

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.Пример: Тема *«Весна»*педагог:-Дети: Солнце – что делает? - Светит, греет. Ручьи – что делают? -Бегут, журчат. Снег – что делает? - Темнеет, тает. Птицы – что делают? - Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни. Капель – что делает? -Звенит, капает. Медведь – что делает-Просыпается, вылезает из берлоги.

*«Кто может совершать эти действия?»*

Цель: активизация глагольного словаря детей, **развитие воображения**, памяти, ловкости.Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.педагог:- Дети: Идёт-человек, животное, поезд, пароход, дождь… Бежит-ручей, время, животное, человек, дорога… Летит-птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт… Плывёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек…

*«Из чего сделано?»*

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку,говорит: *«Сапоги из кожи»*, а ребёнок, возвращая мяч,отвечает: *«Кожаные»*.педагог:-Дети: Рукавички из меха-меховые Таз из меди-медный Ваза из хрусталя-хрустальная Рукавички из шерсти-шерстяные

*«Разложи по полочкам»*

Цель: ориентировка в пространстве.

Ход:персонаж Федора просит ребят помочь ей: кастрюли и сковороды поставить на нижнюю полку, тарелки, ложки, ножи вилки – на полку повыше, а блюдца и кувшины на самую верхнюю полку.

*«Кто кем был?»*

Цель: **развитие мышления**, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем *(чем)*был раньше названный объект: Цыплёнок – яйцом Хлеб – мукой Лошадь – жеребёнком Шкаф – доской Корова – телёнком Велосипед – железом Дуд – жёлудем Рубашка – тканью Рыба – икринкой Ботинки – кожей Яблоня – семечкой Дом – кирпичём Лягушка – головастиком Сильный – слабым Бабочка – гусеницей Взрослый – ребёнком

*«Какой овощ?»*

Цель: **развитие тактильного**, зрительного и обонятельного анализаторов.

Ход: педагог нарезает овощи, дети их нюхают и пробуют на вкус. Педагог даёт образец: *«Помидор сладкий, а чеснок острый»*

*«Что звучит?»*

Цель: **развитие** слухового внимания и наблюдательности.

Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах *(бубен, колокольчик, деревянные ложки)*. Дети должны отгадать что звучит.

*«Что бывает осенью?»*

Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.

Ход: на столе лежат вперемешку **картинки** с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т. д.). Ребёнок выбирает **картинки**, где изображены только осенние явления и называет их.

*«Чего не стало?»*

Цель: **развитие** внимания и наблюдательности.

Ход:педагог на столе выкладывает 4 овоща: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Это лук, огурец, помидор, перец. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает один овощ. *«Чего не стало?»* Дети вспоминают и называют овощ.

*«Лови да бросай – цвета называй»*

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, **развитие воображения у детей**.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.педагог:-Дети: Красный -мак, огонь, флаг Оранжевый -апельсин, морковь, заря Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа Зелёный-огурец, трава, лес Голубой -небо, лёд, незабудки Синий- колокольчик, море, небо Фиолетовый -слива, сирень, сумерки

*«Чья голова?»*

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных.Ход: педагог, бросая мяч ребёнку,говорит: *«У вороны голова…»*, а ребёнок, бросая мяч обратно,заканчивает: *«…воронья»*.Например: У рыси голова – рысья. Урыбы – рыбья У кошки – кошачья У сороки – сорочья У лошади – лошадиная У орла – орлиная У верблюда – верблюжья

*«Четвёртый лишний»*

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, **развивать** способность к обобщению.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.Например: голубой, красный, зелёный, спелый. Кабачок, огурец, тыква, лимон. Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

*«Один – много»*

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе.Пример: Стол – столы стул – стулья Гора – горы лист – листья Дом – дома носок – носки Глаз – глаза кусок – куски День – дни прыжок – прыжки Сон – сны гусёнок – гусята Лоб – лбы тигрёнок – тигрята

*«Подбери признаки»*

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход: педагог задаёт вопрос *«Что умеют делать белки?»* Дети отвечают на вопрос и находят **картинку к заданному вопросу**.Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

*«Животные и их детёныши»*

Цель: закрепление в речи детей названии детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, **развитие ловкости**, внимания, памяти.

Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три **группы** по способу их образования. Третья **группа** требует запоминания названий детёнышей. **Группа 1**. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок. **Группа 2**. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок. **Группа 3**. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

*«Что бывает круглым?»*

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, **развитие воображения**, памяти, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч. – что бывает круглым? *(мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко)* – что бывает длинным? *(дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка)* – что бывает высоким? *(гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф)* – что бывает колючим? *(ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока)*

# Игры по художественно-эстетическому развитию.

*«Угадай и расскажи»*

Цель: Закрепить знания детей о народной игрушке, как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства; узнавать игрушку по изображению, уметь объяснить свой выбор, выделять элементы росписи, её колорит и композицию узора на изделии. **Развивать эстетический вкус**.

*«Городецкие узоры»*

Цель: Закреплять умение детей составлять Городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запомнить порядок выполнения узора, подбирать самостоятельно цвет и оттенок для него, **развивать воображение**, умение использовать полученные знания для составления композиции.

*«Распиши платок для мамы»*

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. **Развивать** у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т. д., умение подбирать цветовую гамму узора.

*«****Художественные промыслы****»*

Цель: Закрепить знания детей о народных **художественных промыслах**; находить нужный промысел **среди** других и обосновать свой выбор.

*«Собери гжельскую розу»*

Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес е гжельскому промыслу.

*«Собери матрёшку»*

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

*«Дорисуй узор»*

Цель: игра направлена на **развитие** внимания и памяти детей, **развитие** чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

*«Найди друзей****среди красок****»*

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти **среди предметов***«друзей»* желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

*«Составь натюрморт»*

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт, выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

*«Закончи****картинку****»*

Цель: обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; **развивать фантазию**, воображение.

Ход игры:на **картинках** частично нарисованы предметы *(зайка, елка.)*. Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

*«Подготовим стол к празднику»*

Цель: **развивать** умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

Ход игры: перед детьми лежат разного цвет *(красного, желтого, синего, зелёного)* вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

Настольная игра *«Домино»*

Цель: Закрепить знания детей о декоративно-прикладном искусстве – игрушке; умение находить нужную игрушку и обосновать свой выбор. Закрепить знание об изготовлении народной игрушки и особенности каждой. Воспитывать любовь к прекрасному.

*«Распиши платок для мамы»*

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. **Развивать** у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т. д., умение подбирать цветовую гамму узора.

*«Собери гжельскую розу»*

Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес е гжельскому промыслу.

*«Собери матрёшку»*

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

*«Дорисуй узор»*

Цель: игра направлена на **развитие** внимания и памяти детей, **развитие** чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

*«Найди****среди красок друзей****»*

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти **среди предметов***«друзей»* желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

*«Составь натюрморт»*

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт, выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

**Игры по физическому развитию.**

**«Спорт зимой и летом»**

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать логику, память, мышление, умение классифицировать и сортировать виды спорта.

Правила: Игроку предлагается выбрать символы (изображения) только зимних или только летних видов спорта. Затем он называет данные виды спорта; объясняет, почему они летние или зимние; рассказывает, как определяется победитель.

**Игра «Найди свой домик».**

Цель: закрепление знаний о видах построений (круг, шеренга, в пары, полукруг), совершенствование умения быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

Правила игры: строиться в соответствии с ориентирами по сигналу.

Пособия: плоскостные фигуры по одной на 5—6 детей: круг, полукруг, широкая и узкая полоска-дорожка (эти фигуры можно изготовить из клеенки).

Методические указания: три-четыре подгруппы детей строятся шеренгами лицом к центру. По сигналу «На прогулку!» все дети ходят и бегают по комнате, не наталкиваясь друг на друга. В это время воспитатель раскладывает зрительные ориентиры для построения. На сигнал «Домой!» дети бегут к месту своего построения и строятся так, как подсказывает фигура: в шеренгу, в круг, в полукруг.

При повторении игры воспитатель меняет расположение зрительных ориентиров, чтобы все дети поупражнялись в разных построениях. Выигрывает та подгруппа, которая строится быстрее и правильнее.

**Игра  «Два бассейна».**

Цель: упражнение в ориентировке в пространстве.

Правила игры: входить в бассейн можно только по билетам и по сигналу «Плавать», не наталкиваясь друг на друга.

Пособия: на полу групповой комнаты из строительного материала (или при помощи шнуров) построены два «бассейна» — узкий и широкий с входами с одной стороны.

Методические указания: рядом с бассейном — касса. Дети по очереди «покупают» билеты. Одни — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя дети заходят в «бассейн» согласно форме билета (с узким билетом — в узкий бассейн). Дети имитируют движения пловцов, ныряльщиков. По сигналу воспитателя выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна).

**«Спортивный инвентарь»**

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей со спортивным инвентарем; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, определять его назначение; развивать мышление, внимание, память, логику.

Правила: В комплект входят карточки с черно-белым изображением спортивного инвентаря и к ним цветные части этих картинок (от 3 до 12 частей). Ребенок выбирает черно-белую картинку и на нее накладывает цветные части этой картинки. После того, как ребенок соберет картинку, он должен назвать спортивный инвентарь, который на ней изображен.
Усложнение: Собрать картинку, не опираясь на черно-белое изображение. Рассказать, как можно использовать данный инвентарь.

**«Две половинки»**

Картинки с изображением спортивного инвентаря и основных видов движений инвентаря разрезаны на две половинки.

Цели и задачи: учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, основные виды движения; развивать мышление и память; формировать интерес к физкультуре.
Правила:
1 вариант. Ребенок складывает две половинки, чтобы получилась картинка.
2 вариант. Ребенок ищет в стопке картинок нужную половинку. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено.
3 вариант. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено. Если это движение, то ребенок должен его показать. Если это инвентарь, то ребенок должен найти его в группе  и показать, какие упражнения можно с ним выполнять.

**«Хорошо и плохо»**

Цели и задачи: приучать детей к здоровому образу жизни; учить детей сравнивать хорошее и плохое, полезное и вредное; прививать детям желание вести здоровый образ жизни; развивать мышление, логику, память.

Правила: детям раздаются карточки, на которых изображены ситуации вредные для здоровья. Игроки должны определить, почему это вредно и найти парную карточку с изображением ситуации полезной для здоровья.

**«Отдыхай активно» (кубики)**

Цели и задачи: формировать интерес к двигательной деятельности; учить детей узнавать и называть виды активного отдыха; развивать память мышление, логику.
Правила: собрать кубики так, чтобы получилось целое изображение, опираясь на готовую картинку.
Усложнение 1: собрав изображение, ребенок должен назвать, что изображено на картинке.
Усложнение 2: собрать изображение по памяти, не опираясь на готовое изображение.

**«Спортивное домино»**

Цели и задачи: учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, логику, мышление.

Правила: на игральных костях изображены символы видов спорта. Играют 2 – 4 человек. Перед началом игры кости выкладываются на стол рубашками вверх и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе любые семь костей. Остальные кости остаются лежать на столе – это «базар». Первым ходит игрок, у которого есть кость с двойной картинкой. Если у нескольких игроков есть кость с двойной картинкой, то первый игрок выбирается считалкой. Далее игроки ходят поочередно, ставя кости справа и слева от первой, приставляя к картинке одной кости такую же картинку другой. Если у игрока (чей ход) нет кости с нужной картинкой, то он берет кость на «базаре». Выигрывает тот, у кого не останется ни одной кости (или их будет меньше всего).

**Игра «Кто больше знает движений?»**

Цель: закрепить название видов и способов ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания.

Правила игры: точно называть и правильно показывать движения; нельзя повторять движения, названные другими играющими.

Пособия: пять карточек, на каждой из которых изображен человек, выполняющий одно из основных движений (ходьбу, бег, прыжки, лазанье, метание); физкультурные пособия: мячи, обручи, гимнастические скамейки, плоскостная дорожка (по усмотрению воспитателя); стационарное физкультурное оборудование (если игра проводится вблизи него).

Методические указания: дети делятся на две команды. Один из играющих первой команды смешивает карточки, второй (из другой команды) — вытягивает одну из них. Игра начинается с того движения, которое изображено на карточке. Если на карточке изображена ходьба, дети вспоминают все ее виды и способы. Первая команда договаривается, какое движение будет выполнять, а затем показывает его (по возможности синхронно), вторая хором называет вид движения. Затем один из видов или способов данного движения выполняет вторая команда, а первая его называет. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вспомнят все виды и способы движения, изображенного на карточке. Команда, не сумевшая вовремя показать нужное движение или назвать его, получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше штрафных очков. Можно результат подсчитать также по количеству выполненных движений.

Примечание: чтобы вызвать игровой азарт у детей в этой и других играх, можно использовать специальные фишки. Например, за каждое показанное движение команда получает красную фишку, за правильное название — синюю. В конце игры в командах подсчитывается количество тех и других фишек, их общее количество. По результатам определяется команда-победитель.

**Игра «Передай мяч»**

Цель: развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Правила игры: одним и тем же движением дважды пользоваться нельзя. Начинать передачу мяча только по сигналу. Движения выполнять правильно, предварительно назвав.

Пособия: мяч (любого размера) на каждую играющую пару.

Методические указания: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

**Игра  «Состязание»**

Цель: развивать умение трансформировать знакомые движения в нужном направлении для решения поставленной задачи.

Правила игры: выполнять как можно больше разных движений, четко называя порядковый номер каждого нового движения. Когда все движения будут выполнены, громко назвать общее количество выполненных движений (например: «Пять!», «Семь!»). Если движение выполняется второй раз, то выполняющий прекращает действие, называет количество выполненных движений и уступает место другому игроку.

Пособия: деревянный чурбачок диаметром и высотой 15—20 см, дуга, стул, гимнастические скамейки.

Методические указания: в одной игре рекомендуется использовать не более 3—4 предметов, если играющих двое-трое, и 1—2 — если в игре участвуют более трех детей. Играющие по своему усмотрению могут менять расположение предметов на плоскости (вертикально, горизонтально и т. д.). «Раз, два, начинается игра!» — эти слова, произнесенные хором, являются сигналом к началу игры. Один из играющих начинает выполнять движение на любом из пособий, размещенных на площадке, предварительно назвав его порядковый номер, например: «Первое — спрыгивание», — и уступает место другому игроку, который выполняет другое движение на том же пособии. Если никто из играющих уже не может выполнить нового движения на данном пособии, то каждый из детей называет общее количество выполненных движений. Игра продолжается с использованием другого пособия. Общий итог подводится по количеству выполненных движений на всех пособиях.

**Игра  «Туристы»**

Цель: развивать умение адекватно использовать движения для достижения поставленной цели.

Правила игры: каждый «турист» или группа проходит маршрут по-своему, т.е. с помощью движений, не использованных другими играющими. Действовать в игре согласованно, помогать тем, кто затрудняется в выполнении движений.

Пособия: любое стационарное физкультурное оборудование, к которому дополнительно можно приставить гимнастические лестницы, доски, кубы и т.д.; веревка длиной 3—4 м (на 3—4 детей) с петлями для надевания на плечо (расстояние между ними 1 м). Для каждой подгруппы можно использовать специальные нагрудные знаки.

Методические указания: выбирается место для игры и устанавливается физкультурное оборудование для поточного прохождения маршрута. Дети делятся на две группы, каждая из которых «разрабатывает» свой маршрут, т. е. решает, с помощью какого движения будет преодолевать установленные препятствия. Затем методом жеребьевки или считалки определяется порядок следования маршрутных групп. За прохождением маршрута ведется наблюдение, т.к. необходимо изменить намеченное движение, если оно уже использовано. Побеждает команда, которая действовала наиболее согласованно. В качестве судьи выступает воспитатель или кто-либо из детей. В игре используются различные виды и способы движений. Например, по скамейке можно идти на носках, обычным шагом, проползти на четвереньках, на животе; перешагивать или перепрыгивать кубы; гимнастическую лестницу перелезть через верх, в середине между рейками, сбоку.

Вариант  игры: каждая из подгрупп для себя разрабатывает маршрут, который начинается одновременно. Побеждает команда, первая закончившая прохождение маршрута.

**Игра  «Узнай движение»**

Цель: учить узнавать движения по словесному описанию.

Правила игры: точно называть вид и способ движения.

Методические указания: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит детям, что хочет проверить, как они усвоили движения, которые разучивали на занятиях по физкультуре. «Я назову элементы движения, а вы догадайтесь и скажите, о каком движении я рассказала», — говорит воспитатель. Перечисляются элементы движения, например: встать, прицелиться, замахнуться (или: разбежаться, оттолкнуться, приземлиться на носках и т. п.). Дети называют движения, воспитатель предлагает детям показать отдельные элементы — прицелиться, сделать замах, показать, как надо бросить мяч от груди, от плеча и т. д. За правильное выполнение каждый получает фишку. Победителем считается тот, кто больше наберет фишек.

**Игра «Узнай движение по следу»**

Цель: закрепление знаний о видах ходьбы, бега, прыжков.

Правила игры: точно выполнять движение, чтобы остался четкий след. Правильно называть выполненное движение.

Методические указания: игра проводится на свежевыпавшем снегу или на песке. Воспитатель предлагает вспомнить, какими видами ходьбы можно имитировать движения некоторых птиц и зверей (зайца — с помощью прыжков на двух ногах с продвижением вперед, гусей — ходьбы в присяде, волка — бега и т. д.). Все движения предварительно обыгрываются. Дети рассматривают оставленные следы, сравнивают по величине шага, стопы. После этого они закрывают глаза, а ведущий идет (бежит, прыгает) движением животного, стараясь оставить четкий след. Дети открывают глаза, отгадывают, кто из животных ходил или бегал. Они должны назвать, какой вид движения был использован. Если дети отгадывают движение, водящий меняется. Если не отгадывают — водит еще раз. Игру можно разнообразить, развивая сюжет. Дети могут, например, узнать по следам, где спрятан домик, в котором живет «лесной зверь», и что это за зверь.

**«На зарядку становись»**

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей составлять упражнения для утренней гимнастики; развивать память, мышление, логику.

Правила: Игрок выбирает карточку с изображением для исходного положения. Затем подбирает движения для самого упражнения (на счет 1-2 или 1-4) так, чтобы промежуточные положения тела и конечностей сочетались. После составления упражнения ребенок должен его выполнить. Играющих может быть несколько человек. Они по очереди составляют упражнение, а остальные должны выполнить задание.

**«Что к чему»**

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; учить определять и называть необходимый инвентарь, оборудование, экипировку для данного вида спорта; развивать мышление, память, логику.

Правила: Игрок выбирает карточку с видом спорта. Далее он подбирает к ней символ данного вида спорта , инвентарь и оборудование.
Играть может одновременно несколько человек: кто быстрее соберет ряд.

**«Собери символ»**

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с символами видов спорта; учить детей узнавать и называть вид спорта; развивать мышление, внимание, память.

Правила: Из разрезанных частей игрок собирает символ вида спорта. Затем он называет данный вид спорта и рассказывает о нём.

**«Спортивная четверка»**

Для игры используются карты с изображением вида спорта и его символа. Они делятся на группы по четыре карты, объединенные одним символом (стоящем в верхнем углу), но имеющие разные изображения этого вида спорта.

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей различать виды спорта (по сезонам, по инвентарю, по месту проведения); развивать память, мышление, логику.

Правила: Играют 4 – 6 человек. Игрокам раздаются 4 карты. Задача каждого игрока собрать группу карт с одним видом спорта. Для этого игроки передают друг другу по часовой стрелке не нужную карту рубашкой вверх. Побеждает тот, кто быстрее соберет 4 карты с одним видом спорта.