

Картотека дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста



Дидактические игры

Образовательная область «Речевое развитие»

№	Название игры	Цель игры
1	«Какое слово заблудилось?».	<p>Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.</p> <p>Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.</p> <p>Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.</p> <p>Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном: Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».</p> <p>Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.</p> <p>Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.</p>
2	«Шутка».	<p>Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.</p> <p>У нас в переулке есть дом с чудесами, Сходите, взгляните – увидите сами: Собака садится играть на гармошке, Ныряют в аквариум рыжие кошки, Носки начинают вязать канарейки, Цветы малышей поливают из лейки, Старик на окошке лежит, загорает, А внучкина бабушка в куклы играет. А рыбы читают веселые книжки, Отняв потихонечку их у мальчишки.</p>
3	«Что слышно?»	<p>Цель: развитие слухового внимания.</p> <p>Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.</p> <p>Описание: Ведущий предлагает детям послушать и</p>

		<p>запомнить то, что происходит за дверью или ширмой.</p> <p>Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.</p> <p>Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный.</p> <p>Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков.</p> <p>Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди.</p> <p>Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».</p> <p>Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком.</p> <p>Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки.</p> <p>Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.</p>
4	«Слушай звуки!»	<p>Цель: развитие произвольного внимания.</p> <p>Оборудование: фортепьяно или аудиозапись.</p> <p>Описание: Каждый ребенок выполняет движения в соответствии с услышанными звуками:</p> <p>низкий звук — становится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч,</p> <p>руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу),</p>

		<p>высокий звук — становится в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь,</p> <p>ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).</p> <p>Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай звуки!» и узнаем,</p> <p>кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно.</p> <p>Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание).</p> <p>Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно,</p> <p>то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями).</p> <p>Давайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так.</p> <p>Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя»</p> <p>(показ с комментариями). Давайте мы все примем эту позу «тополя». Будьте внимательны! Начинаем играть».</p> <p>Примечание. Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп.</p>
6	«Узнай по голосу».	<p>Цель: развитие слухового внимания.</p> <p>Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.</p> <p>Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого.</p> <p>Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени.</p> <p>В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.</p> <p>Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим.</p> <p>По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке.</p> <p>На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие</p>

		<p>собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает.</p> <p>Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай».</p> <p>По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени.</p> <p>Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком.</p> <p>Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».</p>
9	<p>Испорченный телефон</p>	<p>Цель: развитие слухового внимания.</p> <p>Описание. Дети сидят в ряд или по кругу.</p> <p>Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д.</p> <p>Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?»</p> <p>Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен.</p> <p>Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово.</p> <p>Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.</p> <p>Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон».</p> <p>Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно.</p> <p>Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово.</p> <p>Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку.</p> <p>Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово</p>

		<p>совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен.</p> <p>В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово.</p> <p>Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего.</p> <p>Давайте поиграем».</p>
11	<p>«Назови лишнее слово»</p>	<p>Цель: активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения.</p> <p>Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».</p> <p>- «Лишнее» слово среди имен существительных:</p> <p>стол, шкаф, ковер, кресло, диван;</p> <p>пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;</p> <p>слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;</p> <p>волк, собака, рысь, лиса, заяц;</p> <p>лошадь, корова, олень, баран, свинья;</p> <p>роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;</p> <p>зима, апрель, весна, осень, лето.</p> <p>- «Лишнее» слово среди имен прилагательных:</p> <p>грустный, печальный, унылый, глубокий;</p> <p>храбрый, звонкий, смелый, отважный;</p> <p>желтый, красный, сильный, зеленый;</p> <p>слабый, ломкий, долгий, хрупкий;</p> <p>глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий.</p> <p>- «Лишнее» слово среди глаголов:</p> <p>думать, ехать, размышлять, соображать;</p> <p>бросился, слушал, ринулся, помчался;</p>

		приехал, прибыл, убежал, прискакал.
13	«Слушай хлопки».	<p>Цель: развитие произвольного внимания.</p> <p>Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего:</p> <p>один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.</p> <p>Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!».</p> <p>Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды.</p> <p>Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы).</p> <p>Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ).</p> <p>Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».</p>
14	Понятийное мышление.	<p>«Закончи предложение»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Лимоны кислые, а сахар... 2. Собака лает, а кошка... 3. Ночью темно, а днем.... 4. Трава зеленая, а небо... 5. Зимой холодно, а летом.... 6. Ты ешь ртом, а слушаешь... 7. Утром мы завтракаем, а днем... 8. Птица летает, а змея... 9. Лодка плывет, а машина... 10. Ты смотришь глазами, а дышишь... 11. У человека две ноги, а у собаки... 12. Птицы живут в гнездах, а люди...

		<p>13. Зимой идет снег, а осенью...</p> <p>14. Из шерсти вяжут, а из ткани...</p> <p>15. Балерина танцует, а пианист...</p> <p>16. Дрова пилят, а гвозди...</p> <p>17. Певец поет, а строитель...</p> <p>18. Композитор сочиняет музыку, а музыкант....</p>
15	<p>Последовательность событий.</p>	<p>1). «Кто кем (чем) будет?»</p> <p>Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.</p> <p>2). «Кем (чем) был?»</p> <p>кем (чем) был раньше:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. цыпленок - яйцом; 2. лошадь - жеребенком; 3. корова - теленком; 4. дуб - желудем; 5. рыба - икринкой; 6. яблоня - семечком; 7. лягушка - головастиком; 8. бабочка - гусеницей; 9. хлеб - мукой; 10. птица - птенцом; 11. овца - ягненком; 12. шкаф - доской; 13. велосипед - железом; 14. рубашка - тканью; 15. ботинки - кожей;

		<p>16. дом -кирпичом;</p> <p>17. сильный -слабый;</p> <p>18. мастер -ученик;</p> <p>19. листок -почкой;</p> <p>20. собака -щенком;</p> <p>21. шуба -мехом;</p> <p>22. козел -козленком.</p>
<p>Дидактические игры</p> <p>Образовательная область «Познавательное развитие»</p>		
1	<p>«Описываем различные свойства предметов».</p>	<p>Цель: Описать любой предмет или игрушку.</p> <p>Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.</p> <p>Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.</p> <p>Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке?</p> <p>Расскажи эти сказки.</p> <p>"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.</p>
2	<p>«Съедобное – несъедобное».</p> <p>(с мячом).</p>	<p>Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.</p> <p>Оборудование: список названий предметов.</p> <p>Описание. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.</p> <p>Инструкция: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может.</p> <p>Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать,</p> <p>например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья.</p>

		<p>Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».</p> <p>Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...</p> <p>Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.</p>
3	«По новым местам».	<p>Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений.</p> <p>Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.</p> <p>Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.</p> <p>Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам».</p> <p>Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим.</p> <p>Начинаем игру».</p> <p>Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню</p>
4	Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.	<p>«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет».</p> <p>«Спереди - пяточок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка».</p> <p>«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать».</p> <p>«Голубой платок, алый колобок, по платку катается,</p>

		<p>людям улыбается».</p> <p>«Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».</p> <p>«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».</p>
5	«Ищем одинаковые свойства предметов».	<p><i>Задания:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. 2. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые.. <p>2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.</p>
6	«Сравнение предметов».	<p>1). <i>Сравнивать предметы между собой</i>, искать четыре сходства и различия. Материал:</p> <p>геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров.</p> <p>(16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).</p> <ul style="list-style-type: none"> • подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком; • фигуры, отличающиеся двумя признаками; • тремя признаками (подбери самые непохожие). <p>2). "Сравнение слов".</p> <p>Для сравнения даем пары слов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • муха и бабочка; • дом и избушка; • стол и стулья; • книга и тетрадь; • вода и молоко; • топор и молоток; • пианино и скрипка. <p>Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг</p>

		от друга?
8	«Обобщение-исключение».	<p>1). Поиск лишней картинки</p> <p>2). Последовательность работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «3 лишней» (с картинками); • «4 лишней» (с картинками); • «3 лишней» (на словесном материале); • «4 лишней» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» • «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?» <p>НАБОРЫ СЛОВ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Стол, стул, кровать, чайник. 2. Лошадь, собака, кошка, щука. 3. Елка, береза, дуб, земляника. 4. Огурец, репа, морковь, заяц, 5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель 6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч. 7. Волк, лиса, медведь, кошка. 8. Фиалка, ромашка, морковь, василек. 9. Кукла, машина, скакалка, книга. 10. Поезд, самолет, самокат, пароход. 11. Воробей, орел, оса, ласточка. 12. Лыжи, коньки, лодка, санки. 13. Стул, молоток, рубанок, пила. 14. Снег, мороз, жара, лед. 15. Вишня, виноград, картофель, слива. 16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус. 17. Река, лес, асфальт, поле.

		<p>18.Пожарник, космонавт, балерина, милиционер.</p> <p>19.Парта, доска, учебник, ежик.</p> <p>20.Змея, улитка, бабочка, черепаха.</p> <p>21.Краски, кисти, чайник, полотно.</p> <p>22.Шляпа, крыша, дверь, окно.</p> <p>23.Молоко, чай, лимонад, хлеб.</p> <p>24.Нога, рука, голова, ботинок.</p> <p>25.Храбрый, злой, смелый, отважный.</p> <p>26.Яблоко, слива, огурец, груша.</p> <p>27.Молоко, творог, сметана, хлеб.</p> <p>28. Час, минута, лето, секунда.</p> <p>29.Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.</p> <p>30.Платье, свитер, шапка, рубашка.</p> <p>31 .Мыло, метла, зубная паста, шампунь.</p> <p>32.Сосна, береза, дуб, земляника.</p> <p>33.Книга, телевизор, радио, магнитофон.</p>
11	«Бывает - не бывает»	<p>Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Папа ушел на работу. 2. Поезд летит по небу. 3. Кошка хочет есть. 4. Человек вьет гнездо. 5. Почтальон принес письмо. 6. Зайчик пошел в школу. 7. Яблоко соленое.

		<p>8. Бегемот залез на дерево.</p> <p>9. Шапочка резиновая.</p> <p>10. Дом пошел гулять.</p> <p>11. Туфли стеклянные</p> <p>12. На березе выросли шишки.</p> <p>13. Волк бродит по лесу.</p> <p>14. Волк сидит на дереве.</p> <p>15. В кастрюле варится чашка</p>
13	«Найди пару».	<p>Материалом для игры могут быть два одинаковых набора с изображением фигур, предметов, животных, цифр, букв, слов, цветных карточек. Играют два или более участников.</p> <p>Парные картинки выкладываются изображением вниз в несколько рядов.</p> <p>Сначала первый игрок переворачивает любые две карточки, показывая всем участникам изображенные на них картинки.</p> <p>Все пытаются запомнить само изображение и местоположение карточек.</p> <p>Затем карточки возвращаются на свое место изображением вниз.</p> <p>Следующий игрок проделывает то же самое, но с другими двумя карточками.</p> <p>Все последующие ходы участники делают с таким расчетом, чтобы за один ход открыть две одинаковые картинки. Открыв две одинаковые карточки, игрок забирает их себе и ему присуждается один фант (очко).</p> <p>При этом свободные места остаются пустыми (ряды не сдвигаются).</p> <p>Выигрывает тот, кто наберет больше фантов.</p>

Дидактические игры

Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие»

1	«Что мы знаем о Васе?»	<p>Играют 2-5 команд по 3-10 человек в каждой. От каждой команды вызывается по одному человеку.</p> <p>Назовем его условно Васей. Ведущий читает вопросы, а команды должны как можно точнее на них отвечать.</p> <p>Ответы пишут на листочках и сдают ведущему (команда сдает свой ответ,</p> <p>Вася сдает свой ответ, а ведущий сравнивает). Вопросы могут быть такими: дата рождения Васи, как зовут Васину маму, кто лучший друг Васи, что Вася сегодня съел на завтрак? и т.д.</p> <p>Каждая команда отвечает на вопросы о своем игроке. За правильный ответ команде даются очки.</p> <p>Выигрывает та команда, которая набрала больше всех очков.</p>
2	«Запомни внешность»	<p>Игра полезна для группы, где все мало знакомы. Играют 4-15 человек. Выбирается пара игроков.</p> <p>Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине.</p> <p>Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника.</p> <p>Например: сколько пуговиц у твоего напарника на кофте, какого цвета шнурки на ботинках? и т.д.</p> <p>Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.</p>
3	«Ужасные гляделки»	<p>Все сидят или стоят в круге, опустив голову и закрыв глаза.</p> <p>На счет три все смотрят либо на того, кто сидит справа, либо на человека слева, либо прямо напротив.</p> <p>Если они встречаются глазами, оба вскрикивают и выходят из круга.</p> <p>Это повторяется до тех пор, пока все не выйдут из круга</p>
4	Упражнение «Нити дружбы»	<p>Участники наматывают нить на палец, после чего говорят, что они больше всего любят и как обычно отдыхают, затем</p>

		<p>бросают клубок другому человеку.</p> <p>В результате в центре образуется «паутина», «сеть», «связующая нить», которая объединяет всех участников.</p> <p>Следующий этап – участники сматывают нить в обратном порядке и задают любой вопрос.</p> <p>Дошкольникам можно предложить сначала говорить о своих трудностях и недостатках (что трудно дается или с какими своими чертами характера хотел бы расстаться), а в обратную сторону о том, что нравится в том человеке, которому бросают клубок, или за что ему благодарен на другом ее конце.</p>
5	Тренинг - "паутинка"	<p>Передаешь клубок тому человеку, которому хочешь, потому что... (называется качество), одному и тому же человеку нельзя два раза передать. Начинает педагог, в итоге у каждого ребенка на пальчике ниточка - затем они отрывают по кусочку себе от общей паутинки и просят завязать узелком вокруг своего запястья того человека, которого они желают запомнить на всю жизнь. Можно до 3 и больше узелков.</p> <p>при каждом завязывании - ребенок загадывает желание. удивительно, но эти ниточки еще долго дети носят.</p> <p>перед завязыванием необходимо сказать, что надо беречь эти нити дружбы, у того, кто будет бережно к ним относиться - желание сбудется и в тот день ниточка сама упадет.</p>
6	Упражнение Волшебная подушечка»	<p>Для выполнения данного упражнения потребуется небольшая яркая подушечка.</p> <p>Участники сидят в кругу. Ведущий. У нас есть волшебная подушечка.</p> <p>Каждый по кругу может взять ее в руки, прижать к самому сердцу и сесть на нее, загадав заветное желание.</p> <p>Оно может быть любым. Наберитесь смелости, чтобы рассказать нам о нем. Участники группы всегда поймут и поддержат. Тот, у кого в руках окажется подушечка, будет всегда начинать рассказ словами: «Я хочу...»</p> <p>Все остальные будут внимательно слушать, не говоря ни слова.</p>

		<p>После выполнения упражнения задаются вопросы: трудно ли было поделиться с группой своим желанием, может, у кого-то в процессе работы возникли еще более важные желания и он хочет рассказать нам о них, кто может выполнить желания, родители, учителя, одноклассники или кто-то еще?</p>
7	«Привет»	<p>Начните, пожалуйста, ходить по комнате.</p> <p>Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и сказать при этом: «Привет! Как твои дела?»</p> <p>Говорите только эти простые слова и больше ничего.</p> <p>Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться ещё с кем-то.</p> <p>Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы.</p> <p>Представили себе, как это происходит? (Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, можно запустить второй круг – с другим приветствием, например:</p> <p>«Как хорошо, что ты здесь!») Эта игра физически сближает участников группы друг с другом и приносит в совместную работу элемент дружеских отношений. А можно говорить: «Привет! Меня зовут Иван.</p> <p>А тебя как зовут?" А когда уже кого-то знает, как зовут, то можно просто подтверждать это: "Меня зовут Иван, а тебя - Ирина! И ответ: "Да, меня зовут Ирина, а тебя - Иван"!</p> <p>Тогда не только в игре происходит физическое сближение, но и имена запомнятся легко, что повлияет на коммуникативность.</p>
8	«Почтальон»	<p>Играющие держатся за руки, водящий-почтальон находится – в центре круга. Он говорит:</p> <p>«Я посылаю письмо от Сережи до Лены». Сережа начинает передавать «письмо».</p> <p>Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот</p>

		<p>пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона «перехватить письмо», то есть увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребенок водит до тех пор, пока «письмо» не будет перехвачено.</p> <p>Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.</p>
9	«Салки-обнималки»	Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 сек.
<p>Дидактические игры</p> <p>Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие»</p>		
1	«На что похожи облака?»	<p>Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных.</p> <p>При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.</p> <p>Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.</p>
2	«Портрет заговорил».	<p>Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ. Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа Картин картину о себе</p>
3	«Угадай настроение».	<p>Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.</p> <p>Ход. Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение.</p> <p>Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.</p>
4	«Найди недостаток в портрете».	<p>Цель. Учить видеть недостающие части лица в портрете.</p> <p>Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.</p> <p>Ход. Детям раздаются изображения одного и того же лица с</p>

		<p>разными недостатками (нет ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей).</p> <p>Педагог предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.</p>
5	«Составь натюрморт».	<p>Цель. Закрепить знания детей о натюрмортах.</p> <p>Ход. 1 задание. Детям даются плоскостные изображения неживой и живой природы.</p> <p>Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.</p> <p>2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.</p>
6	«Волны».	<p>Ход. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море,</p> <p>окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые.</p> <p>Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца.</p> <p>Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.</p>
7	Игра «Чего не стало?».	<p>Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.</p> <p>Ход. Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет,</p> <p>а дети должны отгадать чего на картине не стало.</p>
8	« Найди эмоцию».	<p>Цель. Учить выделять картины по настроению.</p> <p>Ход. Воспитатель раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет разные по жанру и настроению репродукции картин, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают глядя на</p>

		картину
9	«Найди в природе яркие и блёклые цвета»	<p>Цель: Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.</p> <p>Ход. Педагог предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях.</p>
10	«Иду, вижу, рассказываю сам себе».	<p>Цель. Погружение в сюжет картины. Ощущение её деталей как частей целой композиции.</p> <p>Ход. Начать можно так: Иду я вижу в картине «Рожь» ...Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины.</p>
<p>Дидактические игры</p> <p>Образовательная область «Физическое развитие»</p>		
1	Кто быстрее опустит обруч?	<p>Детей поделить на 4 группы.</p> <p>Каждая группа встает перед определенной линией на расстоянии вытянутых рук в стороны.</p> <p>Перед каждой группой положить обруч диаметром 60 см.</p> <p>По сигналу "раз" первые из колон наклоняют туловище вперед, берут обруч по бокам и поднимают его вверх.</p> <p>Затем опускают на плечи, через туловище и опускают на пол, быстро переступают и спешат в конец колонны.</p> <p>Воспитатель фиксирует внимание детей на то, кто правильно пропускал обруч и раньше встал в конец колонны, и отмечает их флажком. Затем по сигналу "раз" это делают другие дети из колон и т. д. Каждый раз воспитатель награждает первого из четырех колон флажком, а в конце подсчитывается количество флажков в каждой колонне. Выигрывает та колонна, в которой больше флажков. Игра повторяется.</p>
2	Мышеловка	<p>Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки".</p> <p>Они стоят в колонне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки".</p> <p>Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на</p>

		<p>слова воспитателя:</p> <p>"Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки пробегают сначала через одну мышеловку, а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки).</p> <p>Мышки, которые остались в кругу считаются пойманными и становятся в круг. Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы. Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманных мышей. Игра повторяется. Дети меняются ролями.</p>
3	Шоферы	<p>С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики.</p> <p>В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки).</p> <p>Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках.</p> <p>Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой).</p> <p>На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке.</p> <p>На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.</p>
4	Сова	<p>С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков".</p> <p>В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный</p>

		<p>ребенок - "сова" встает в гнездо.</p> <p>Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина площадки свободна.</p> <p>На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке).</p> <p>На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся.</p> <p>Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелились (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать.</p> <p>Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка.</p> <p>Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.</p>
5	Стоп	<p>С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге.</p> <p>На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м).</p> <p>Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним.</p> <p>Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!"</p> <p>В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему.</p> <p>На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит.</p> <p>Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии.</p> <p>Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.</p>
6	Пастух и волк	<p>Из детей выбирают "пастуха" и "волка", остальные дети -</p>

		<p>"овцы".</p> <p>На одном конце площадки чертят "дом" для овец, на противоположной стороне площадки - поле, где будут пастись овцы. С боку стоит волк. Пастух ведет овец в поле.</p> <p>В поле овцы бегают, пасутся. На сигнал воспитателя: "волк!"</p> <p>овцы разбегаются по площадке и убегают в свой домик. Волк ловит овец. Пастух их защищает.</p> <p>Пойманную овцу волк отводит к себе. При повторении игры пастух, возвращаясь домой, освобождает пойманную волком овечку. Волк старается не допустить пастуха к овце и в то же время ловит остальных. Игра заканчивается, когда у волка будет несколько овечек (по договоренности).</p>
7	Смени флажок	<p>Дети делятся на 2 или на 4 одинаковые группы и встают перед линией в параллельные колонны, лицом в одну сторону. С противоположной стороны площадки перед каждой колонной лежит по одному обручу, в обручах флажки (например, зеленые).</p> <p>Каждому первому игроку в колонне дается флажок определенного цвета (например, синего).</p> <p>На сигнал воспитателя "раз" первые дети из колонн (по одному ребенку с каждой) с синими флажками быстро бегут к обручам, Меняют синие флажки на зеленые, возвращаются на свои места и поднимают вверх зеленые флажки.</p> <p>Зеленые флажки передают вторым в своей колонне, сами встают в конце колонны. Колонна подходит к линии.</p> <p>Воспитатель снова дает сигнал, бегут вторые, затем третьи и т. д. Воспитатель каждый раз отмечает того, кто первый сменил флажок и правильно его положил. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок с колонны не сменил флажок. Выигрывает та колонна, которая качественно и быстро выполняла задание воспитателя. Игру можно повторить.</p>
8	Палочка - стукалочка	<p>С одной стороны площадки посадить детей, поделив их на одинаковые колонны.</p> <p>На расстоянии 1 - 2 шагов от них начертить линию, от</p>

		<p>которой дети будут бегать на противоположный конец площадки, где стоит стул. Под стулом лежит палочка.</p> <p>На линию выходят по одному из каждой колонны и на слово "раз" или "беги" бегут.</p> <p>Кто быстрее вытянет палочку, тот стучит и говорит: "Раз, два, три, палочка - стукалочка, стучи!", кладет палочку на место и садится на свое место. Колонна, в которой ребенок выиграл, получает флажок.</p> <p>Затем выходит вторая, третья пара и т. д. В конце игры подсчитываются флажки. Выигрывает та колонна, которая имеет больше флажков.</p>
9	Смелее вперед!	<p>Дети делятся на две группы. Строятся в шеренгу и встают лицом к середине площадки.</p> <p>На первый сигнал одна группа поворачивается лицом в противоположный бок и марширует на месте, а вторая шеренгой идет вперед. На второй сигнал дети, которые маршировали на месте, поворачиваются и ловят тех, которые шеренгой шли вперед.</p> <p>Последние быстро убегают на свои места (за линию). Игра повторяется. Дети меняются ролями.</p> <p>Выигрывает та группа детей, в шеренге которой меньше пойманных детей.</p>
10	Где кто живет?	<p>Дети стоят в две шеренги на расстоянии 8 - 10 шагов одна от другой.</p> <p>Посередине между шеренгами начертить два круга, каждое 80 - 100 см диаметром; один круг - "двор", другой - "лес".</p> <p>. В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные".</p> <p>Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы или животного, которые живут в лесу, или названия домашних животных и птиц, которые ходят по двору.</p> <p>Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в</p>

		<p>лес.</p> <p>Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором.</p> <p>Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добежит до круга.</p> <p>Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.</p>
11	К своему флажку	<p>По середине площадки чертят 5 маленьких кругов один возле другого; В каждом кругу встает ведущий с флажком определенного цвета в руках.</p> <p>Дети делятся на 5 групп. Каждая группа имеет свой цвет, такой же самый, как у ведущего.</p> <p>На сигнал воспитателя ведущие по очереди ведут свои колонны на край площадки, маршируют в большом кругу, который был начерчен раньше. На слова воспитателя: "Ведущие на места!" Ведущие возвращаются в свои круги и незаметно меняются флажками, а дети продолжают ходить по большому кругу. На слова воспитателя: "К своим флажкам!"</p> <p>ведущие поднимают флажки вверх, а дети бегут к ним.</p> <p>Выигрывает та группа детей, которая быстрее найдет флажок своего цвета и встанет в колону за ведущим. С каждой группы выбирают нового ведущего. Игра повторяется.</p>
12	Хитрая лиса	<p>Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину.</p> <p>Воспитатель проходит сзади них и незаметно дотрагивается до любого ребенка.</p> <p>Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой".</p> <p>Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей,</p> <p>поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?"</p> <p>и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и</p>

		<p>начинает ловить.</p> <p>Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.</p>
13	Караси и щука	<p>Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.</p>
14	Выручай!	<p>Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого-нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убежать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, ее поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.</p>
15	Ловля бабочек	<p>Из детей выбирается 4 "ловца". Они встают в пары и отходят к краю площадки в одно место. Остальные дети - "бабочки". На слова воспитателя: "Бабочки, бабочки в сад полетели" дети - "бабочки" летают - бегают по всей площадке. На слово воспитателя "ловцы!" два ребенка, держась за руки, стараются словить бабочку: окружить его, соединив свободные руки. Когда ловцы поймают бабочку, они его отводят на край площадки и сажают на скамейку. В это время остальные бабочки присаживаются на корточки. На слова: "Бабочки, бабочки в поле полетели" дети - "бабочки" прыгают по всей площадке. Их ловит другая пара ловцов. Когда будет поймано 4 - 6 бабочек, подсчитывают, сколько поймала каждая пара. Затем выбираются другие ловцы. Игра повторяется.</p>
16	Жмурка	<p>Все дети сидят в кругу на расстоянии вытянутых рук в стороны. В середину круга выбирают двух детей: одному</p>

		<p>ребенку завязывают глаза, другой дают колокольчик в руки. Ребенок с колокольчиком бежит, "жмурка" ее ловит. Когда жмурка словит ребенка с колокольчиком, то выбирают других детей в середину круга, и игра продолжается.</p>
17	Дуй сильнее!	<p>Детей поделить на две группы и посадить на противоположных концах площадки. По середине поставить стояки и протянуть между ними параллельно две нитки (одну - выше, другую - ниже), каждая длиной в 1 м. На нити нанизать кусочки бумаги. С каждой группы воспитатель зовет по одному ребенку с группы. Они подходят к нитям с бумагам и дуют на них с такой силой, чтобы каждый кусочек бумаги продвигался в конец по нити.</p>