

## Игры на развитие инициативы и самостоятельности.

---

### Дидактические игры.

*«Запоминалка» (Автор: Коробкова Н.В.)*

Цель - визуальное развитие.

Ход. Поставьте небольшое количество разных предметов перед ребенком, пусть ребёнок сразу закроет глаза или отвернётся, и один предмет уберите, а дошкольник в свою очередь должен этот предмет назвать, в дальнейшем постепенно усложняйте эту игру, убирая два предмета и больше.

*«Придумай свой вопрос»*

Цель - Освоение умения формулировать вопросы в различной форме и адресовывать его.

Ход. Дети садятся в круг, одному дается в руки любой предмет (мяч, игрушка, карандаш) который определяет ведущего задающего вопрос. Ответивший на вопрос ребенок принимает роль ведущего и адресует свой вопрос следующим детям.

*«Найди предмет»*

Цель - научить детей ориентироваться в пространстве группы, внимательно слушать задания.

Ход. Детям предлагается найти, предметы по форме, цвету или признаку предмета в пространстве группы (например найти что-нибудь квадратное). После того, как все дети нашли, они приносят или говорят то, что нашли, желательно не повторяются.

*«Сочинялка»*

Цель - научить детей слушать друг друга, придумывать собственный сюжет.

Ход. Дети садятся в круг, предмет (мяч, игрушка. карандаш) в руках определяет рассказчика который начинает придумывать историю, далее по сигналу предмет передается следующему ребенку, он продолжает начатую историю. Истории можно записывать.

*«Почтальон»*

Цель - выучить домашний адрес, описывать свой дом.

Ход. Дети заняты самостоятельной деятельностью. Один из детей «почтальон». Он разносит письма. Тот, к кому он «постучится», должен назвать домашний адрес и рассказать от кого он ждет письмо: описать его внешний вид, особенности. Кто справился с заданием, получает конверт (письмо). Дети достают из конверта белые листочки бумаги и рисуют письмо следующему ребенку (можно на листочке «написать» письмо своему другу).

*«Что в чудесном мешочке?»*

Цель - знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Ход. Воспитатель: «Дети, у меня в мешочке что-то есть. Хотите угадать, что там лежит? Чтобы угадать, надо задавать вопросы. А я буду на них

отвечать». Вопросы задаются по очереди: кому попадет мяч и руки, тот и задает вопрос. Каждый, кто задал вопрос, берет фишку. Повторять вопросы нельзя. В конце игры выясняют, кто больше наберет фишек.

*«Я никогда не...»*

Ход. Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т.д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

*«Представиться по-разному»*

Ход. Каждый человек в кругу должен «представить себя»: изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

### **Подвижные игры.**

---

*«Человек к человеку»*

Ход. Для игры необходимо нечетное число игроков. Все игроки свободно перемещаются, водящий произносит: «Рука к руке!». И все участники игры, в том числе ведущий, должны найти себе пару и соприкоснуться с партнером руками. Тот, кто остался без пары, становится, водящим. Игра продолжается. Команды могут быть разнообразными, например: «Мизинец к мизинцу», «Пятка к пятке», «Ухо к уху».

*«Поздороваться носами»*

Ход. За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

*«На одну букву»*

Ход. Каждый желающий может предложить букву, начиная с которой все присутствующие должны по очереди перечислять предметы, находящиеся в этой комнате. Например, кто - то предложил букву "С". Все наперебой начинают говорить: "стул, стекло, стол" и т. д. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово. В паузах предложивший букву может громко считать до 3

*«Поздороваться за руку с максимальным количеством людей»*

Ход. Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

*«Зеркала»*

Цель -

закрепить способы ходьбы, бега, прыжков, лазанья,  
метания и придумывание новых движений.

Ход. Дети становятся в круг они «зеркала», выбирается ведущий «отражение» он выполняет различные движения, кто по его мнению более точно «отражает» движения тот и становится ведущим.

*«Передай мяч»*

Цель - снятие излишней двигательной активности.

Ход. В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать мяч товарищу, предварительно назвать имя, и не уронить его. Нужно в максимально быстром темпе бросать мяч. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

*«Рыбак»*

Цель – закреплять умения действовать по сигналу, делать самостоятельный выбор.

Ход. Выбирается рыбак, остальные дети придумывают какой рыбой они будут,

«подплывают» к рыбаку со словами : - «Рыбак, рыбак что плетешь?», - «Невод»!

- «А зачем?», - «Рыбу ловить.», - «А какую?». Рыбак называет, какую и эта рыба убегает, он должен ее догнать. Пойманная рыба становится рыбаком.

*«Кто соберет больше всего шишек?»*

Нужно: шишки, корзинки, колокольчик.

Ход. Шишки высыпаются на землю, по команде (колокольчик) дети начинают собирать, только не горстями, а поштучно, снова звонит колокольчик, останавливаются, подсчитываем, у кого больше всех, тому приз.

## **Сюжетно-ролевые игры**

---

*«Семья»*

Цель -

научить самостоятельно выстраивать взаимоотношения между членами семьи, вовремя помогать им.

Ход. Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются

по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут в устройстве праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу.

*«Нам весело»*

Цель - научить активизировать свои творческие способности, самостоятельно оценивать результаты друг друга, быть объективными.

Ход. Воспитатель предлагает детям устроить конкурс. Можно придумать и показать веселую историю, небылицу, показать фокус и т. д. Для оценки результата выбирается жюри. После каждого выступления они выставляют

свои оценки. В конце игры баллы подсчитывают и объявляют победителя. Его награждают медалью «Весельчак».

#### *«Цирк»*

Цель -научить активизировать свои творческие способности, объединяться в группы по интересам, выражать благодарность друг другу.

Ход. Воспитатель сообщает детям, что сегодня состоится представление. Дети могут выступать и в роли артистов, и в роли зрителей. Артисты (по желанию) объединяются в группы или индивидуально, придумывают себе номер, приобретают билеты в кассе проходят в зал, занимают места. Артисты выступают в порядке очереди, которую заранее распределяют между собой. Они показывают представление. Это могут быть уже знакомые номера, или вновь придуманный сюжет. В конце представления дети аплодисментами благодарят друг друга за представление.

#### *«Космическое приключение»*

Цель - научить активизировать самостоятельность, способность продумывать свои дальнейшие действия, стремиться договариваться с товарищами.

Ход. Ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Кто решил отправиться в космос, должен подойти к станции с необходимыми для полета вещами. Дети выбирают, на какую планету они отправятся. Туристы делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.