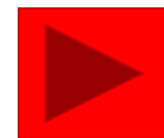
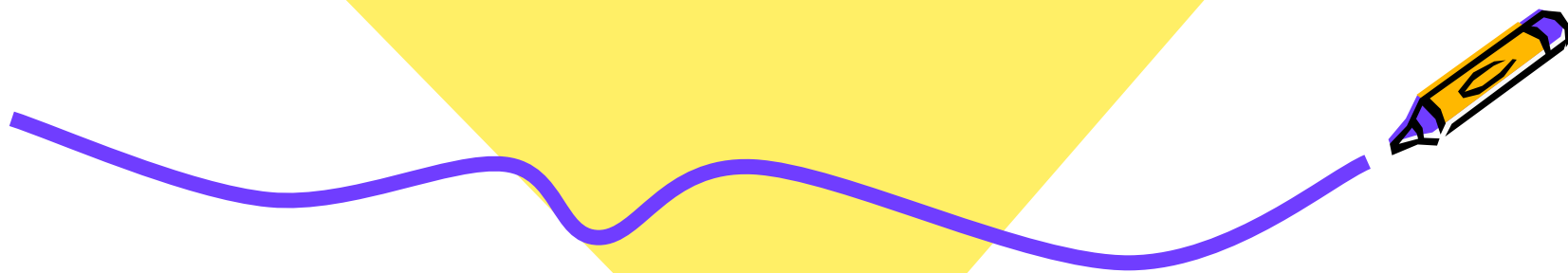




Игры для детей  
дошкольного возраста



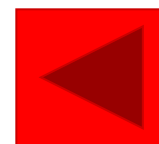
# Содержание



Подвижные игры

Развивающие игры

Логические игры



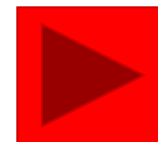
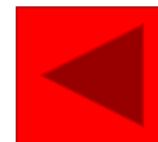
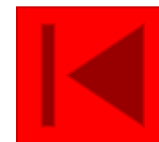
# А ЧТО У НАС НА НОЖКАХ?



**Цель:** укрепление мышечно-связочного аппарата ног и туловища, формирование правильного выполнения команд.  
**Материал:** разноцветные листочки, различная обувь, коврик.

## Ход игры

Ребенок лежит на спине, вытянув прямые сомкнутые ноги. Ведущий каждый раз повязывает на его стопу разные ленточки так, чтобы ребенок не видел обувь. По команде «А что у нас на ножках?» ребенок приподнимает носки и одновременно голову, смотрит на ноги на счет 1, 2, 3, 4, затем медленно опускает на коврик голову, потом ноги. Взрослый контролирует положение позвоночника ребенка, который должен всей спиной прижиматься к коврику.

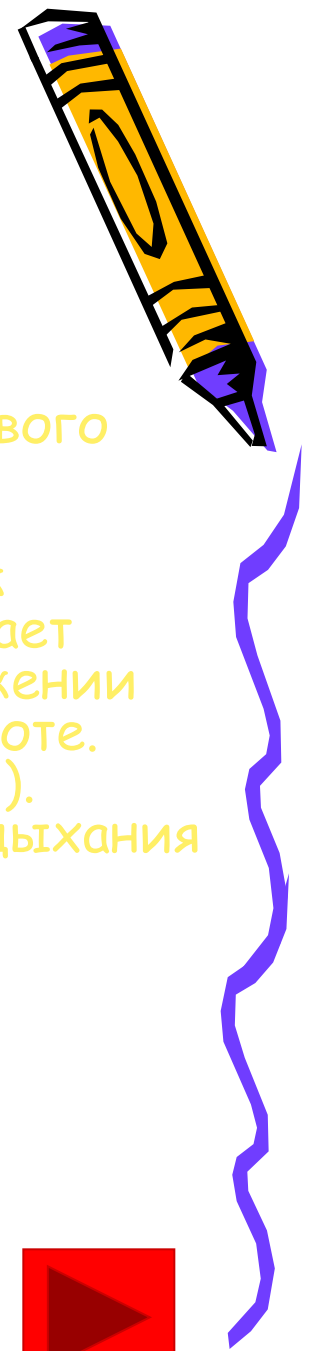
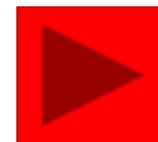
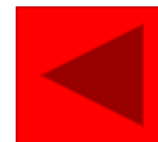
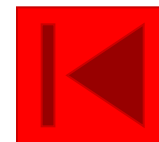


# ЛАДУШКИ

**Цель:** координация движений, увеличение амплитуды движений в суставах рук и кистей, координация слухового анализатора и движений по команде.

## Ход игры

Ведущий показывает, как надо делать хлопки, ребенок подражает ведущему. Затем по команде ведущего делает хлопки: перед собой, над головой, за спиной, в положении «стоя», сидя на корточках, лежа на спине, лежа на животе. Ведущий задает темп (ладушки, ладушки ...хлоп, хлоп). Необходимо очень внимательно следить за частотой дыхания и эмоциональным возбуждением, покраснением или побледнением кожи, потливостью лица.



# ЛОХМАТЫЙ ПЕС



**Цель:** общее укрепление мышц ног; воспитание терпения, развитие быстроты реакции, повышение эмоционального тонуса; развитие умения управлять своим поведением (не бежать до конца текста), сближение и объединение детей.

## Ход игры

Ведущий выбирает с помощью считалки «пса». Дети медленно идут к нему, приговаривая:

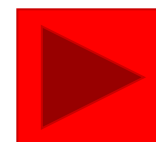
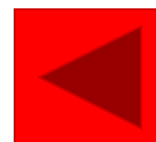
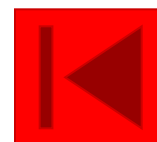
*Вот сидит лохматый пес,  
В лапки свой уткнувши нос.*

*Тихо, мирно он сидит.*

*«Пес» сидит в стороне.*

Подойдем к нему, разбудим и посмотрим, что же будет.

Дети тихонько подходят и хлопают в ладоши. «Пес» вскакивает и ловит детей. Игра повторяется 3-4 раза.



# ОБРУЧИ

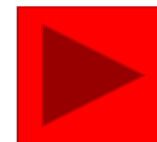
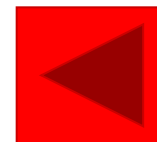
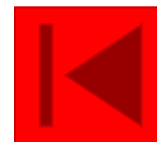


**Цель:** тренировка разносторонней координации движений, зрительной, слуховой, моторной памяти, ловкости, быстроты реакции на сигнал (команду); формирование умения согласовывать свои действия с действиями других членов команды; развитие функции дыхания.

**Материал:** обручи.

## Ход игры

Дети стоят или сидят. Ведущий катит обруч к противоположной стене зала. Дети бегут за ним и приносят обруч ведущему, тот вновь катит обруч и при этом дает команду: «Покатили обручи!». Дети катят уже свои обручи. Затем ведущий и дети высоко поднимают обручи и со словами: «Подняли высоко-высоко», — вытягиваются, смотрят вверх. Потом надевают обручи через голову на себя и, опуская на пол, приговаривают: «Бух, бух, упал обруч». Перешагивают через обручи и катают их по комнате. Выигрывают те, кто более четко и красиво выполнит задания.



# СЛОНЫ И ОСЛИКИ

**Программное содержание.** Развивать речевое внимание и артикуляционный аппарат детей.

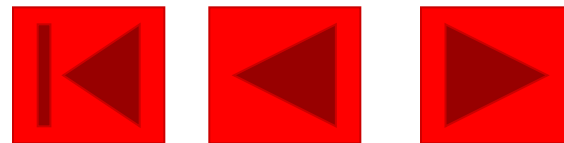
Воспитатель делит детей на две группы: осликов и слонов. Они встают друг против друга.

Воспитатель. Ослик (показывает картинку) кричит: «Иии-иии», а слон (показывает картинку) кричит «ЫЫЫЫ- ыыыы» (дети повторяют звуко сочетания).

По команде «Идут слоники» первая группа детей передвигается по комнате и произносит соответствующие звуки.

По команде: «Идут слоны» указанные выше действия выполняет вторая группа.

Игра повторяется 3 раза, затем дети меняются ролями и игра повторяется вновь.



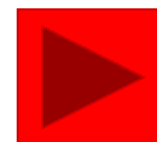
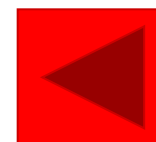
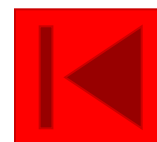
# Пчелы и мухи



Программное содержание. Развивать фонематический слух и речевое внимание детей.

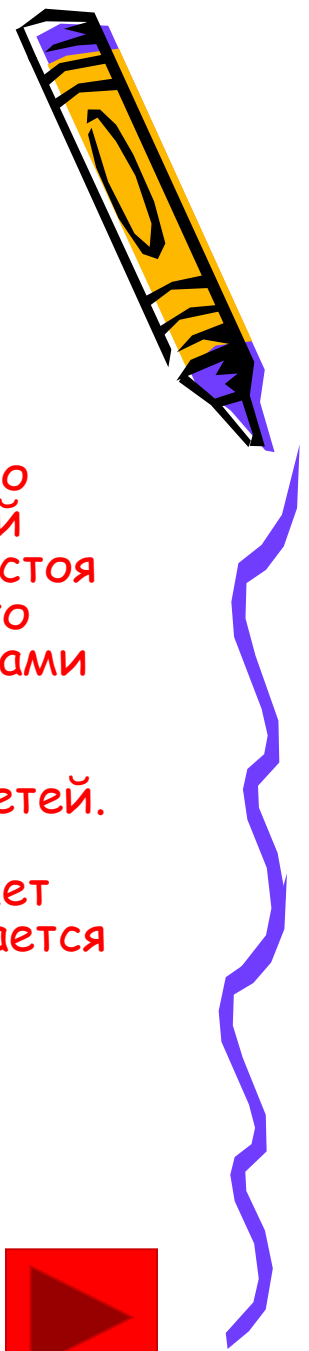
Воспитатель. Вспомните, как гудят пчелы («З-з-з-з»). А мухи гудят: «Зь-зь-зь-зь» (дети повторяют). Полетели пчелы и загудели... сели на цветы и собирают нектар- сладкий сок из цветов, потом будет из него мед (дети присаживаются) Полетели мухи и загудели... сели на травку...

Дети меняются ролями и игра повторяется.



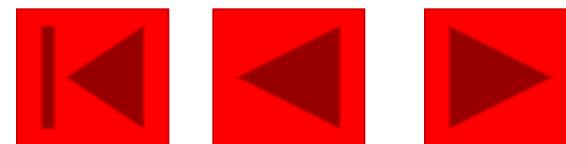


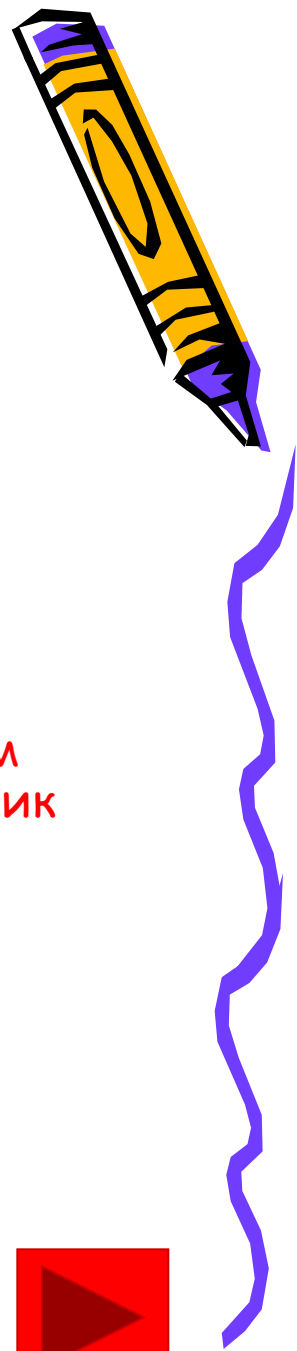
# Мячик, не падай



После того как ребенок научился ловить катящийся по полу мяч (2-2,5 года), можно попробовать более сложный вариант занятий - ловить мяч на лету в положении сидя и стоя (от 3-х лет). Для этих занятий нужно подбирать мяч такого размера, чтобы ребенок легко мог обхватить его двумя руками (диаметром 15 - 20 см). Лучше использовать пластиковые надувные мячи. Взрослый бросает мяч каждому из детей, просит их вернуть ему мяч или передать мяч кому-то из детей. Можно перебрасывать мяч по кругу.

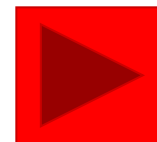
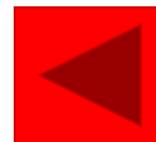
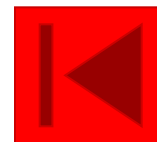
Вариант этой игры - «Летящий мяч»: взрослый бросает мяч каждому из детей, после чего мяч всякий раз возвращается взрослому.





Летит мой мяч, летит к тебе,  
Смотри, не прозевай!  
Держи его, лови его,  
И снова мне бросай.

Более сложным вариантом является игра с воздушным шариком, в одиночку и в группе. Ребенок подкидывает шарик или дети перебрасывают его друг другу руками, не давая упасть.



# АВТОМОБИЛИ И ВОРОБУШКИ

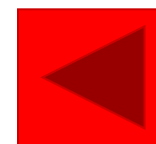
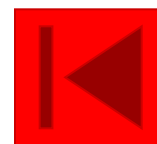


Цель: обучить малышей управлять своим поведением, соблюдать правила; учить терпению, координации движений.

Ход

игры

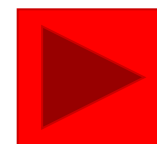
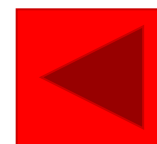
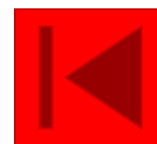
Ведущий чертит круги — «домики» для воробушков, рассказывает, как воробьи клюют зернышки на дорогах. Когда проезжают машины, они прячутся в свои домики. Детей делят на две команды: одни — воробушки, другие — автомобили.



# Мини-баскетбол

3-4-летнему ребенку можно предложить также варианты действий по забрасыванию мяча в какую-нибудь емкость, находящуюся на полу или приподнятую на небольшое расстояние от пола (корзинка, коробка, таз, пустой надувной бассейн и т.д.). Для этого хорошо подходят непрыгучие мягкие мячи и шерстяные клубки. Эту игру легко разнообразить, меняя размер емкости и размеры мячей, а также высоту, на которую помещена эта емкость, и расстояние, с которого ребенок пытается забросить мяч.

Взрослый может держать емкость в руках и ловить ею мяч, брошенный ребенком. С 6-ти лет дети могут самостоятельно играть в парах. Для этого варианта игры подходят и прыгучие мячи.



# Пятнашки (салки)

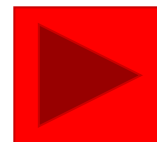
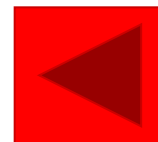
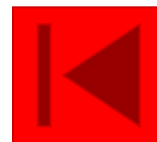


Выбирается водящий, его называют пятнашкой. Он ловит всех остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим играющим, пятнашка не должен их ловить, они в "домике".

Тот, кого пятнашка поймал (коснулся рукой), становится водящим, а пятнашка присоединяется к игрокам.

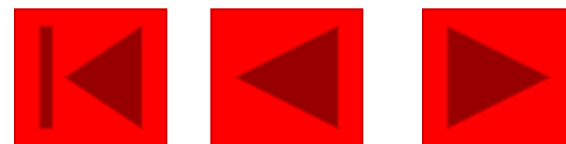
Для детей четвертого года жизни в этой игре можно добавить несложное правило: кого поймал пятнашка, тот вместе с ним ловит остальных.

Когда все участники будут пойманы, выбирается новый водящий, и игра продолжается.



# Медведь, что ешь?

Выбирается медведь, все остальные - пчелы. Определяется, где у пчел домик — черта, за которой медведь не имеет права их ловить. По сигналу ведущего пчелы подходят к медведю и спрашивают: "Медведь, что ешь?" Медведь отвечает: "малину", "рыбу", "шишки"... Но как только медведь скажет: "Мед!" - он бросается на пчел и начинает их ловить. Те, спасаясь, бегут в домик. Кого медведь поймал, того отводит к себе в берлогу. После 3 выходов выбирают нового водящего-медведя. Тот из медведей, кто за время игры поймал пчел больше, чем другие, объявляется победителем.



# Сова ОХОТИТСЯ НОЧЬЮ

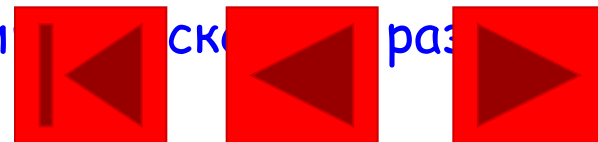


Выбирается водящий, он будет совой. Все остальные игроки изображают разных зверушек: мышей, птичек, лягушат, зайчиков и белочек.

Ведущий дает команду: "День!" Все звери бегают и прыгают. Сова спит в гнезде. По второй команде: "Ночь!" - все должны замереть и не шевелиться. Сова вылетает на охоту. Любой шелохнувшийся, засмеявшийся или сменивший позу игрок, замеченный совой, становится ее добычей. По сигналу "День!" сова улетает к себе в гнездо, а все зверушки снова начинают бегать и резвиться до команды "Ночь!". Когда в гнезде окажется 5 пойманных зверушек, выбирается новая сова.



По желанию детей можете повторить и



# Не боимся мы кота



Выбирается водящий - он будет котом, все остальные участники мыши.

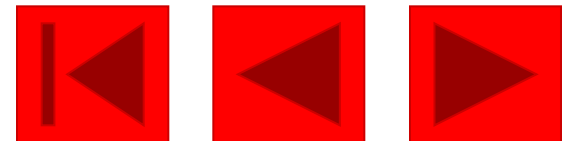
Кот садится на пол и спит. Ведущий говорит:  
Мышки, мышки, выходите, Порезвитесь, попляшите,  
Выходите поскорей, Спит усатый кот-злодей!

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:  
Тра-та-та, тра-та-та, Не боимся мы кота!

По сигналу ведущего: "Проснулся кот!" - мыши убегают в свой домик, а кот пытается их поймать. Те, кого кот запянает (коснется рукой), становятся его добычей.

По второму сигналу ведущего: "Уснул кот!" - играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и спит, и снова поют песенку мышей.

После 3 выходов кота на охоту его сменяет новый водящий.

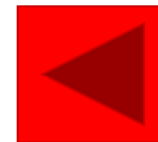
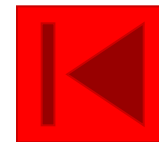




# КОШКИ - МЫШКИ

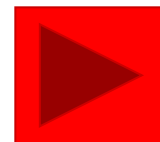
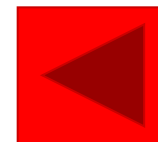
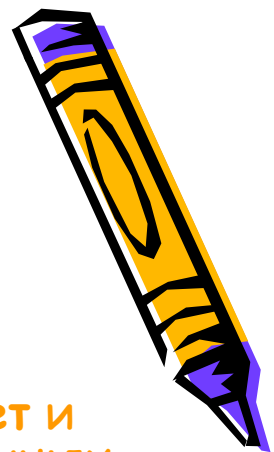


Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг, защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.



# Закати мяч в ворота

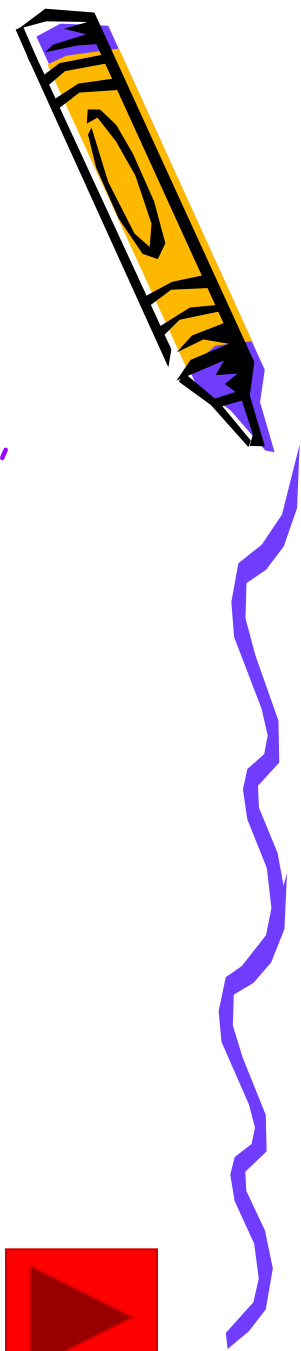
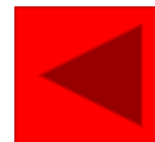
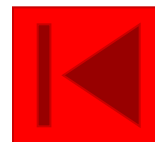
Эта игра имеет широкий возрастной диапазон: от 2-х лет и много старше. Взрослый делает «ворота» из любых подручных средств (расставленные на определенном расстоянии стульчики или кубы из строительного материала) и просит детей по очереди закатывать мяч в промежуток между ними. Сначала руками, нагнувшись или присев на корточки, а затем ногой. Расстояние между ребенком и воротами можно варьировать в сторону усложнения, т.е. помещая детей все дальше от ворот, можно предоставить ребенку возможность самому выбирать расстояние.



# Звонят колокольчики

Программное содержание. Развивать фонематический слух, речевое внимание и артикуляционный аппарат детей.

Воспитатель. Большой колокольчик (показывает большой кружок) звенит: «Дин, дин, дин». Маленький (показывает маленький кружок) звенит «Динь, динь, динь» (дети повторяют звукосочетания).





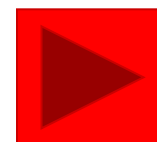
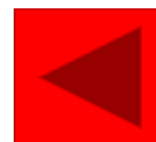
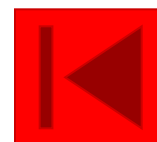
# Поезд и птичка



Программное содержание. Развивать речевое внимание, речевое дыхание и фонематический слух.

Воспитатель. Послушайте, что однажды произошло. Ехал поезд через лес, и его колеса стучали сердито: «Т-т-т-т». Услыхала его песенку птица и захотела спеть так же, но у нее получилась ласковая песенка: «ТЬ-ТЬ-ТЬ» (дети повторяют звукосочетания по два раза). Итак, мальчики будут поездом, а девочки-птичками. Идет поезд, колеса стучат... Поет птичка... (Дети произносят нужные звукосочетания).

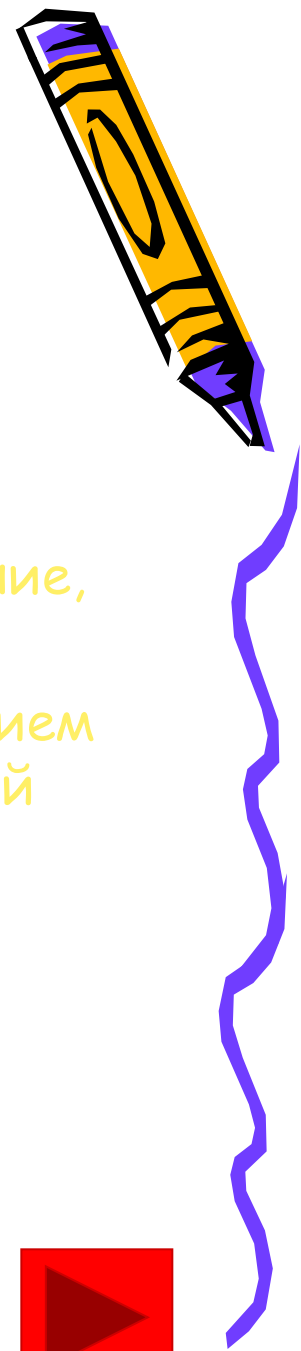
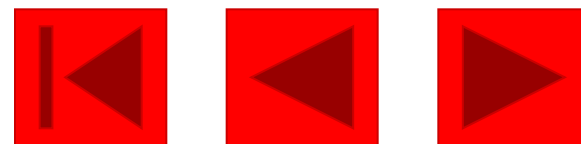
Упражнение повторяется по 3 раза, затем дети меняются местами.



# Назови ударный звук.

Программное содержание. Развивать речевое внимание, фонематический слух и речевое дыхание.

Воспитатель бросает мяч, называет слово с выделением ударного слога; ребенок ловит мяч, называет ударный звук и перебрасывает мяч воспитателю.



# ПАЛЬЧИК О ПАЛЬЧИК



**Цель:** выполнение действий по команде, координация движений рук.

## Ход игры

Ребенок сидит перед ведущим. Под песенку ведущего он повторяет за ним движения:

*Пальчик о пальчик тук да тук.*

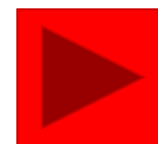
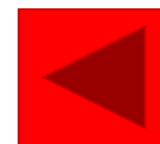
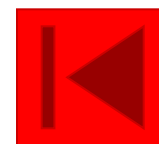
*Хлопай, хлопай, хлопай!*

*Ножками топай, топай!*

*Спрятались, спрятались!*

*Пальчик о пальчик тук да тук.*

*(Повторить 2 раза.) (Хлопать в ладоши.) (Повторить 2 раза.) (Закрыть лицо руками.) (Повторить 2 раза.)*



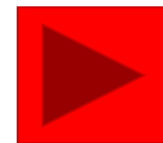
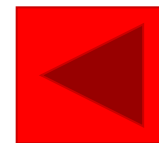
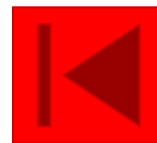
# Найди товарища

Программное содержание. Развивать речевое внимание, фонематический слух и речевое дыхание.

На фланелеграфе выставляются картинки. Первый ряд: барабан, флаг, курица, дудочка, собака, шишка; второй ряд: попугай, волк, гусь, трамвай, зонт, жук.

Воспитатель. Вверху и внизу картинки. Давайте расставим их парами, чтобы первые звуки были товарищами (звонкий- глухой звуки).

Дети выходят, называют предмет и первые звуки слов. Выставляют нижние картинки под верхними, чтобы первые звуки составляли пару «звонкий- глухой согласный»).



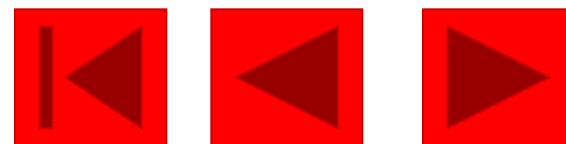
# Скажи, как я (в кругу с мячом)



**Программное содержание.** Развивать фонематический слух, речевое внимание и речевой аппарат.

Воспитатель бросает мяч по кругу, называет слова с выделением любого твердого и мягкого согласных звуков. Ребенок должен повторить слово так же и перебросить мяч воспитателю. В игре принимают участие все дети. Если ребенку

Развивать фонематический слух, речевое внимание и речевой аппарат.



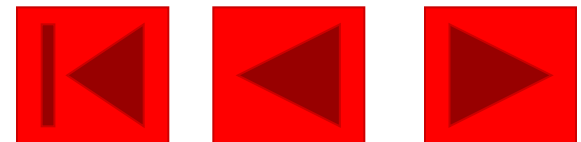




Воспитатель раздает детям по одной картинке, в названии которых есть звук [л] и [ль]. На фланелеграф выставляет синий и зеленый кружки.

Воспитатель. Посмотрите на свои картинки. В названии предметов есть звук [л] - большой братец или звук [ль] - маленький братец. Поднимите картинки, в названии которых есть звук [л] (проверяет); теперь со звуком [ль] (проверяет).

Дети по очереди выходят, называют слово с выделением этих звуков и ставят картинки после соответствующих кружков. Один ребенок называет все слова со звуком [л], другой - со звуком [ль].



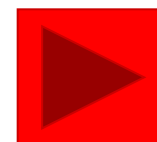
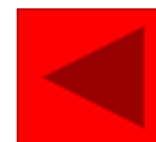
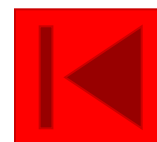
# Яблочко



Игра доступна детям не ранее 3,5-4-х лет. Детям 3-х лет эта игра еще не понятна, а 4-5-летки вполне могут удерживать в тайне местоположение мячика и ждать своей очереди.

Взрослый садится и своим примером предлагает детям сесть. Все сидят на полу или на стульчиках в кругу. Водящий закрывает ладонями глаза и кладет голову на колени. Мячик-яблочко передается из рук в руки перед собой, а для 6-летних - за спиной, с песенкой на произвольный мотив:

Катись-катись яблочко,  
Ты катись, румяное.  
Ты катись, катись,  
Мне в ладошки прикатись.

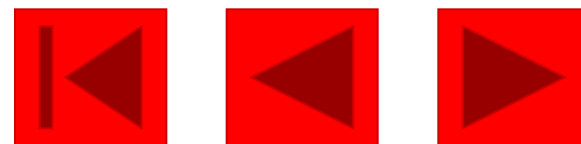


А теперь остановись! - в этот момент мячик останавливается у кого-то в руках. Все прячут руки за спину. Песенкой же приглашают водящего угадать, у кого прячется яблочко:

Поднимись и посмотри,  
Яблочко в игру верни!

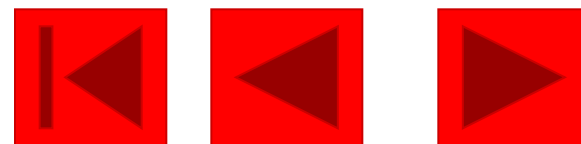
Водящий, ходя внутри круга, просит кого-то показать ручки. Каждый спрашиваемый должен показать обе ручки. Для младших детей количество угадываний может быть неограниченным, тот, у кого было яблочко, становится водящим. Для 6-леток вводятся дополнительные правила: найти яблочко за 3-2-1 раза; если водящий не угадал, то он остается водящим еще на ОДИН кон.

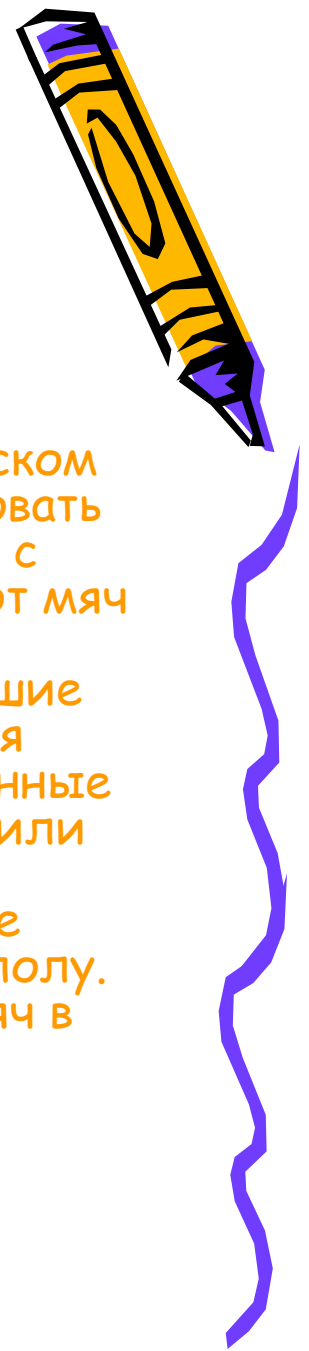
Дети школьного возраста с удовольствием продолжают играть, сами придумывая новые правила.



# Заморожу

Дети образуют круг и вытягивают руки вперед. Выбираются двое водящих. По сигналу ведущего они бегут внутри круга в противоположных направлениях, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись рукой, считаются замороженными и больше участия в игре не принимают.





Вариантом этой игры может быть «туннель»: скамейка, под которой можно прокатывать мяч, накрывается большим куском ткани или покрывалом, образует туннель (можно использовать стулья, поставив 2-3 в ряд). Взрослый встает на коленочки с одной стороны туннеля, ребенок - с другой и перекатывают мяч друг другу. В идеале мяч проходит через двое ворот.

После 5 лет игру можно преобразовать, сделав большие ворота и поставив в них «вратаря», который будет пытаться поймать или отбить мяч. Закатывать мяч в импровизированные (разной высоты и ширины ворота) можно не только рукой или ногой, но и каким-нибудь предметом (клюшкой, палкой). Размеры мяча и палки (клюшки) можно варьировать. Лучше подобрать такой мяч, который легко и быстро катится по полу.

Другой возможный вариант - на участке закатывать мяч в ямку руками, ногой или клюшкой.

