

*Карточка
дидактических игр
по познавательному
развитию в средней
группе.*



1. Дидактическая игра «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.

2. Дидактическая игра «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...

3. Дидактическая игра «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 проспаться всю весну...»

4. Дидактическая игра «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.

5. Дидактическая игра «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; охотиться; слушать пение птиц; отдыхать).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

6. Дидактическая игра «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 ...

7. Дидактическая игра «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).

8. Дидактическая игра «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.

9. Дидактическая игра «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.

10. Дидактическая игра «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.

11. Дидактическая игра «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.

12. Дидактическая игра «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.

13. Дидактическая игра «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.

14. Дидактическая игра «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).

15. Дидактическая игра «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)

16. Дидактическая игра «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.

17. Дидактическая игра «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.

18. Дидактическая игра «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 порядке: форма, окраска, вкус. Ведущий по описанию должен узнать растение.

19. Дидактическая игра «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)

20. Дидактическая игра «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)

21. Дидактическая игра «Игра в загадки»

Цели: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

22. Дидактическая игра «Знаешь ли ты ...»

Цели: обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

Ход игры: Заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в четвертый — насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т. д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

23. Дидактическая игра «Когда это бывает?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

24. Дидактическая игра «А что потом?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

Ход игры: Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

- Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

25. Дидактическая игра «Когда ты это делаешь?»

Цель: закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

Ход игры: Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое — нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

26. Дидактическая игра «Выдели слово»

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

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (песня комарика). (Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок)

Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

27. Дидактическая игра «Дерево, кустарник, цветок»

Цели: закрепить знание растений, расширять кругозор детей, развивать речь, память.

Ход игры: Ведущий произносит слова «Дерево, кустарник, цветок ...» и обходит детей. Остановившись, он указывает на ребенка и считает до трех, ребенок должен быстро назвать то, на чем остановился ведущий. Если ребенок не успел или неправильно назвал, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

28. Дидактическая игра «Где что растет?»

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; развивать речь.

Ход игры: Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис\ . Алыча, тополь, сосна.

В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

29. Дидактическая игра «Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать речевую активность, мышление.

Ход игры: Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань и т. д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенчик, крокодильчик. То они получают дополнительные фанты.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

30. Дидактическая игра «Лето или осень»

Цель: закрепить знание признаков осени, дифференциация их от признаков лета; развивать память, речь; воспитание ловкости.

Ход игры: Воспитатель и дети стоят в кругу. Воспитатель. Если листики желтеют — это ... (и бросает мяч одному из детей. Ребенок ловит мяч и говорит, бросая его обратно воспитателю: «Осень»).

Воспитатель. Если птицы улетают — это И т. д.

31. Дидактическая игра «Будь внимательным»

Цель: дифференциация зимней и летней одежды; развивать слуховое внимание, речевой слух; увеличение словарного запаса.

Внимательно послушайте стихи об одежде, чтобы потом перечислить все названия, которые встретятся в этих стихах. Назовите сначала летнюю. А затем зимнюю.

32. Дидактическая игра «Братъ — не братъ»

Цель: дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет, что будет произносить название лесных и садовых ягод. Если дети услышат название лесной ягоды, они должны присесть а если услышат название садовой, потянуться, подняв руки вверх.

Земляника, ежевика, крыжовник, клюква, красная смородина, клубника, черная смородина, брусника, малина.

33. Дидактическая игра «Что сажают в огороде?»

Цель: учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры: Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

- Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т. д.

34. Дидактическая игра «Кто скорее соберет?»

Цель: учить детей группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

35. Дидактическая игра «Кому что нужно?»

Цель: упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

36. Дидактическая игра «Не ошибись»

Цель: закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

Ход игры: Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсмен, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др.

На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

37. Дидактическая игра «Отгадай — ка!»

Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

Ход игры: По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

38. Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цель: учить дополнять предложения словом противоположного значения; развивать память, речь.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят противоположные по смыслу слова.

Сахар сладкий, а перец - (горький)

Летом листья зеленые, а осенью - (желтые)

Дорога широкая, а тропинка - (узкая)

Лед тонкий, а ствол - ... (толстый)

39. Дидактическая игра «Где что лежит?»

Цель: учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком; закрепить правильное произношение определенных звуков в словах; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

- «Мама принесла хлеб и положила его в ... (хлебницу).
- Маша насыпала сахар ... Куда? (В сахарницу)
- Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

40. Дидактическая игра «Догони свою тень»

Цель: познакомить с понятием света и тени; развивать речь.

Ход игры: Воспитатель: Кто отгадает загадку?

Я иду — она идет,

Я стою — она стоит,

Побегу — она бежит. Тень

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение, оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь солнечным лучам, они освещают

вас, но на землю падает ваша тень. Где еще есть тень? На что похожа?
Догони тень. Потанцуй с тенью.

41. Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цель: учить дополнять предложения словом противоположного значения; развивать память, речь.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят противоположные по смыслу слова.

Сахар сладкий, а перец - (горький)

Летом листья зеленые, а осенью - (желтые)

Дорога широкая, а тропинка - (узкая)

Лед тонкий, а ствол - ... (толстый)

42. Дидактическая игра «У кого какой цвет?»

Цель: учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т. д.

43. Дидактическая игра «Какой предмет»

Цель: учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), закрепить знания детей о величине предметов; развивать быстроту мышления.

Ход игры: Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

- Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

- Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.
- Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.
- Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

- Красный.

Дети по очереди отвечают: ягода, шар, флажок, звездочка, машина и др.

- Круглый (мяч, солнце, яблоко, колесо и др.)

44. Дидактическая игра «Что умеют делать звери?»

Цель: учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

Ход игры: Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного.

- Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу.
- Я собака, кошка, медведь, рыба и т. д.

45. Дидактическая игра «Придумай другое слово»

Цель: расширять словарный запас; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (клюквенный кисель); суп из овощей (овощной суп); пюре из картофеля (картофельное пюре).

46. Дидактическая игра «Подбери похожие слова»

Цель: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова близкие по звучанию: ложка — кошка, ушки — пушки. Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие, близкие по звучанию: ложка (кошка, ножка, окошко), пушка (мушка, сушка, кукушка), зайчик (мальчик, пальчик) и т. д.

47. Дидактическая игра «Кто больше вспомнит?»

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия предметов; развивать память, речь.

Ход игры: Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, что они делают, что еще умеют делать.

Метель — метет, вьюжит, пуржит.

Дождь — льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет, ...

Ворона — летает, каркает, сидит, ест, присаживается, пьет, вьет, т. д.

48. Дидактическая игра «О чем еще так говорят?»

Цель: закрепить и уточнить значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу, развивать речь.

Ход игры: Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь: идет — снег, зима, мальчик, собака, дым.

Играет — девочка, радио, ...

Горький — перец, лекарство, .. и т. д.

49. Дидактическая игра «Придумай сам»

Цель: учить видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, годных для той или иной игры; формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя других предметов и наоборот; развивать речь, воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает выбрать каждому ребенку по одному предмету (кубик, шишка, листик, камешек, полоска бумаги, крышечка) и пофантазировать: «Как можно поиграть этими предметами?» Каждый ребенок называет предмет, на что похож и как можно с ним играть.

50. Дидактическая игра «Кто что слышит?»

Цель: учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

Ход игры: На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т. е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за

ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, автомобиль сигналист, листья шелестят и др.

*Карточка
дидактических игр
по речевому
развитию в средней
группе*



«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 воеет Утка крикает 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 мехомеховые 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 блюда 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. У рыбы – рыба 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 названий 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 – лвьёнок, 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 свињи – 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...)

«Подбери словечко»

Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов.
Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д.

«Обобщающие понятия»

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход: педагог называет обобщающее понятие и бросает мяч поочерёдно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы. педагог:-Дети: Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска

. Вариант 2. Педагог называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова. педагог: Дети: Огурец, помидор-Овощи.

«Хорошо – плохо»

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Педагог: Дождь. Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным. Педагог: Город. Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

«Близко-далеко»

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая)

«Назови ласково»

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, белка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, картина-картинка. Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце. Кукла-куколка, свёкла-свёколка. Коса-косичка, вода-водичка. Жук-жучок, дуб-дубок. Вишня-вишенка, башня-башенка. Платье-платьице, кресло-креслице.

«Весёлый счет»

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход: педагог бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь». Пример: Один стол – пять столов Один слон – пять слонов Один журавль – пять журавлей Один лебедь – пять лебедей Одна гайка – пять гаек Одна шишка – пять шишек Один гусёнок – пять гусят Один цыплёнок – пять цыплят Один заяц – пять зайцев Одна шапка – пять шапок Одна банка – пять банок.

«Угадай, кто позвал?»

Цель: различение по тембру максимально сокращённых звукокомплексов.

Ход: водящий поворачивается спиной к детям и по звукокомплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог.

*Карточка игр по
социально-
коммуникативному
развитию в средней
группе.*



« 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 предьявлен после того, как будет отгадан детьми.

«Вот какой Дед Мороз»

Цель: развивать уважение, закреплять ласковые слова.

Ребенок рассказывает, какие подарки приносил дед Мороз , как он его благодарил, как можно его ласково назвать.

«Без маски»

Цель: развивать умение делиться своими чувствами, переживаниями, строить не законченные предложения.

Воспитатель говорит начало предложения, дети должны закончить.

Чего мне по-настоящему хочется, так это

Особенно мне нравится, когда.....

Однажды меня очень напугало то, что

«День ночь»

Цель: развивать умение сотрудничать, достигать желаемого результата.

После слов «День наступает- все оживает» Участники игры хаотично двигаются, прыгают. Когда воспитатель произносит: «Ночь наступает- все замирает», дети замирают в причудливых позах.

«Слушать за окном, за дверью»

Цель: развивать слуховое внимание.

По заданию воспитателя все дети сосредотачивают свое внимание на звуках и шорохах коридора. Затем по очереди перечисляют и объясняют что они слышали.

«Кто лучше похвалит»

Цель: уметь назвать признаки животных по образцу взрослого, развивать внимание, умение описывать.

Воспитатель берет себе медведя ,а ребенку дает зайчика.

И начинает: «У меня медведь.» Ребенок: «А у меня заяц.» и т.д.

«Про кого я говорю»

Цель: развивать наблюдательность, умение ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Воспитатель описывает сидящего перед ним ребенка, называя его детали одежды и внешнего вида. Например: «Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный. Она любит играть с куклой Таней.»

«Вот какой папа».

Цель: развивать уважение к папе, закреплять ласковые слова.

Ребенок рассказывает, как зовут папу, как он с ним играет, как он его ласково называет.

«Опиши друга».

Цель: развивать внимательность и умение описывать то, что видел.

Дети встают спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду, лицо своего партнера. Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько ребенок был точен.

«Вот какая мама».

Цель: развивать любовь к маме, закреплять ласковые слова.

Каждый ребенок по очереди рассказывает, как зовут его маму, как она заботится о нем, как ее можно ласково назвать.

«Что изменилось?».

Цель: внимательности и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Водящий выходит из группы. За время его отсутствия в группе производится несколько изменений (в прическе детей, в одежде, можно пересест на другое место,) но не больше двух – трех изменений.

«Подарок на всех»

Цель: развивать чувство коллектива, умение дружить, делать правильный выбор сотрудничать со сверстниками.

Детям дается задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?».

«Почемучка».

Цель: развивать умение дружить, быть вежливым.

Например, если девочку обидеть, она заплачет.

Если вы нечаянно толкнули, то.....

Вам подарили игрушку, то.....

«Обыграй превращение»

Цель: воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Воспитатель по кругу передает предмет (мяч, кубик), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «Яблоко»- дети «моют», «едят», «нюхают» и т.д.

«Ожившие игрушки».

Цель: формировать у детей культуру общения.

Воспитатель. Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте пожалуйста глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю вам исполнить роль любимой игрушки. А мы попробуем отгадать, какую игрушку ты изображал.

«Съедобное – несъедобное»

Цель: развитие слухового внимания, развитие умения выделять существенные признаки предмета (съедобность, одушевленность).

Ведущий произносит слово и кидает одному из детей мяч и называет предмет. Если съедобный, игрок ловит мяч, а если несъедобное, уклоняется от мяча.

«Волшебная палочка».

Цель: формирование представлений о возможностях своих и сверстников, закрепить признаки весны.

Дети передают палочку и называют признаки весны.

«Давайте поздороваемся».

Цель: создавать в группе психологически непринужденную обстановку.

Воспитатель и дети говорят о разных способах приветствия, реально существующих и шуточных. Детям предлагается поздороваться плечом, спиной, рукой, носом, щекой и придумать свой собственный способ приветствия.

«Что может произойти?».

Цель: развивать воображение, закреплять умение заканчивать предложение, умение слушать друг друга.

Что может произойти, если.....

«Оживут все сказочные герои».

«Дождь будет идти, не переставая».

*Карточка игр по
физическому
развитию в средней
группе.*



«Мы ребята смелые»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.

Совершенствовать навыки ползания на четвереньках между предметами – в прямом направлении, по доске, по наклонной доске.

Развивать умение согласовывать движения со словами, ползти друг за другом не толкаясь.

Формирование навыка безопасного поведения в подвижной игре.

Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие ориентиров.

Оборудование: кубики, кирпичики, доски, шнуры.

Описание. Воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят, изображая разведчиков.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

«Щенок»

Цель. Воспитывать желание оказывать помощь.

Упражнять в лазании по гимнастической стенке, перелезая с одного пролета на другой, быть внимательным, не топиться, действовать по сигналу.

Формирование навыка безопасного поведения на гимнастической стенке.

Формировать зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Оборудование: гимнастическая стенка, игрушка – собачка.

Описание.

На забор залез щенок,

А спуститься сам не смог.

Высоты мы не боимся

И помочь ему стремимся.

Воспитатель предлагает детям помочь Щенку спуститься, но для этого надо залезть на гимнастическую стенку. Дети по очереди влезают и дотрагиваются до Щенка, таким образом спасая его.

«Зайчата»

Цель. Воспитывать умение подчиняться правилам игры.
Развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.
Развивать ритмичной, выразительной речи и координации движений.
Развивать ориентировку в пространстве.

Описание. Воспитатель считалкой выбирает одного ребенка, который будет выполнять роль Волка. Остальные дети – Зайчата. Дети идут к логову Волка, произнося:

Мы, Зайчата смелые,
Не боимся волка.
Спит зубастый серый волк
Под высокой елкой. (волк просыпается и старается поймать зайчат)
Мы, зайчата, не просты:
Разбежались под кусты. (дети бегут за стулья)

«Ручеек»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.
Развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями (высота – 50см.), не задевая предметы.
Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Описание. Дети строятся в колонну и имитируют ручеек и произносят слова:

Ручеек течет, журча,
Камни огибает
Так водичка ключа
В речку попадает.

«Пастух и коровы»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.
Совершенствовать навыки ползания на четвереньках.
Развивать ориентировку в пространстве.

Описание. Воспитатель – Пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит:

Милые коровушки,
Белые головушки!
Злой колдун здесь побывал
И коров заколдовал.
На зеленом на лугу

Я буренкам помогу.

Будут все коровы

Веселы, здоровы.

Дети изображают коров, мычат. Они приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

«Лошадки»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Развивать навыки бега в среднем темпе.

Отрабатывать произношение звука – «ц» .

Развивать ориентировку в пространстве.

Описание: Дети бегают по площадке, изображая лошадей.

Цок, цок, цок –

Цокают копытца.

Бегают лошадки,

Им воды б напиться.

Топ, топ, топ –

Перешли они в галоп.

К речке быстро прибежали,

Весело заржали!

Тпру!

«Меткие стрелки»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.

Совершенствовать навыки в бросании мяча в вертикальную цель.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Крепки руки, меток глаз.

Трудно армии без нас.

В цель мячи кидаем –

Точно попадаем.

«Салют»

Цель. Воспитывать самостоятельность.

Упражнять детей в подбрасывании мяча снизу вверх и умении ловить его двумя руками.

Развивать глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи разных цветов. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:

Выстрелили пушки.

Люди пляшут и поют.

В небе – праздничный салют!

«Крокодилы»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Развивать умение пролезать в обруч, лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

Оборудование: веревка, обруч, лесенка.

Описание. Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила

Три больших крокодила.

Звали их так:

Мик, Мок, мак.

Мик ползать любил, как любой крокодил

Любопытный Мок

Пролезал куда мог

А ловкий Мак

По горам бродил

Такой смельчак

Этот был крокодил.

«Хитрый лис»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Упражнять в лазании по гимнастической стенке.

Закреплять умение согласовывать движения со словами.

Формирование осторожность и осмотрительность на гимнастической стенке.

Оборудование: гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

Описание. Дети выполняют движения проговаривая слова:

В огороде, во дворе

Курицы гуляли.

Зёрнышки клевали,
Червячка искали. (дети ходят, имитируя движения кур)

Вдруг откуда ни возьмись
Появился хитрый лис.
Куры быстро и насест!
А не то всех вас он съест! (дети бегают и забираются на гимнастическую стенку).

«Собираем урожай»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.
Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками.
Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: корзинки, маленькие мячи двух цветов.

Описание. На расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко
С грядок сочную морковку
И хрустящую капусту.
В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи «овощи» в корзинку: левой рукой – «морковку», а правой – «капусту».

«Охотники и утки»

Цель. Воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

Упражнять детей в метании мяча в движущуюся цель.
Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Описание. Игроки одной команды «охотники» становятся за линией круга (вокруг озера), а игроки другой команды «утки», располагаются в круге (на озере). Охотники стреляют в «уток» (кидают маленькие мячики). Утки перемещаются в пределах круга. Подбитая «утка» покидает озеро. Игра продолжается до тех пор, пока все «утки» не будут подбиты. После этого команды меняются ролями

«Найди свой цвет»

Описание: Воспитатель делит детей на 4 группы и раздает им флажки разных цветов: желтые, красные, синие и зеленые. Каждая группа уходит на свое специально отведенное место. Затем воспитатель устанавливает по одному флажку тех же цветов, что и у детей, в противоположные углы.

Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету совпадающему с флажком в их руке. В это время воспитатель внимательно наблюдает какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые – это и есть победители.

Продолжительность игры должна быть не больше 5 минут.

«Птички и птенчики»

Описание: Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду «полетели». «Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

«Цветные автомобили»

Описание: Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают «автомобилями». Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для «автомобилей», что пора выезжать из своих «гаражей». Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. «Автомобили» сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда «пора домой». «Автомобили» разъезжаются каждый на свое место. Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие «автомобили». В эту игру можно играть не более 6 минут!



«Трамвай»

Описание: Дети встают вдоль стены парами в одну колонну и держатся за руки. Свободными руками (один ребенок левой рукой, другой ребенок правой) держатся за веревку, концы которой связаны. Получился «трамвай». Воспитатель отходит от детей и берет в руки три флажка красного, зеленого и желтого цветов. Воспитатель поднимает зеленый флаг и «трамвай» едет. Дети бегут и наблюдают за флажками у воспитателя. Как только зеленый флажок опускается, а вместо него поднимается желтый или красный «трамвай» останавливается и ждет сигнал к новому движению, т. е. пока не подымется зеленый флажок.

«Воробышки и кот»

Описание: Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамеечке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» спрыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит. Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу». Это сигнал, что кошка вышла на охоту. «Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

«Поймай комара»

Описание: Воспитатель стоит в центре круга, который образовали дети, и в руках держит прутик со шнуром на конце. К шнуру привязан игрушечный комар. Воспитатель кружит комара над детскими головками, а те подпрыгивают на обеих ногах и пытаются его поймать. Кому удастся поймать комара, кричит «я поймал». Затем игра продолжается заново пока не пройдет 5 минут.

Рекомендации. Перед началом игры, желательно, чтобы дети потренировались в прыжках на двух ногах.

«Мыши в кладовой»

Описание: Дети – это «мышки». Воспитатель рассказывает детям на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. Вдруг, кошка просыпается и начинает ловить мышек. Мышки же, испугавшись,

разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку». В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз!

«Кролики»

Описание: На одной стороне комнаты рисуются мелом кружки. Они будут «клетками для кроликов». Перед кружками ставятся стульчики с привязанными в вертикальном положении обручами. Вместо обручей можно просто протянуть веревку. У противоположной стены устанавливается стул – «дом для сторожа». На стул садится воспитатель, играющий роль «сторожа». Промежуток между «клетками» и «домом сторожа» обозначается «лугом».

После всех приготовлений воспитатель делит детей на небольшие группы по 3-4 человека и рассаживает каждую группу-кроликов по своим «клеткам». По команде «кролики в клетке» дети садятся на корточки. Затем «сторож» выпускает «кроликов» из клетки (дети, пролезая через обруч, выходят из очерченного круга и начинают бегать и прыгать по комнате). Дается команда « кролики домой» и дети бегут назад к своим «клеткам», опять пролезая через обручи. Через некоторое время игра начинается заново.

«Принеси мяч»

Описание: Игроки садятся на стульчики, стоящие вдоль стены. Недалеко от них на расстоянии в 3-4 шага чертится мелом линия. За эту линию встают 5-6 детей и поворачиваются спиной к сидящим детям. Около стоящих детей встает воспитатель с ящиком небольших мячиков. Количество мячиков должно быть такое же, сколько стоят за линией детей. Воспитатель произносит «раз, два, три – беги!» и с этими словами выбрасывает из ящика все мячи. Дети, что стояли, бегут за мячами и пытаются их поймать, а поймав, приносят назад воспитателю и садятся на стульчики. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не принесут свои мячи. Затем группа меняется. Кто стоял садиться, а кто сидел – встает.

«Что спрятано?»

Описание: Дети садятся на стульчики или на пол. Воспитатель перед ними раскладывает несколько предметов и просит детей постараться их запомнить. После чего дети встают и отворачиваются лицом к стене. Пока никто не видит, воспитатель прячет какой-нибудь предмет и разрешает детям повернуться. Игроки должны вспомнить чего не хватает, но вслух о своей догадке не говорят. Воспитатель к каждому подходит и те уже на ушко рассказывают, что пропало. Когда большинство детей ответят правильно, воспитатель громко говорит о пропаже и игра продолжается заново.



«Попади в круг»

Описание: Дети встают в круг в центре которого очерчен мелом кружок диаметром не больше 2 метров. Каждому игроку раздают по мешочку с песком. Задача: нужно по команде «бросай» кинуть свой мешочек в нарисованный кружок. Когда все кинут, дается команда «забери мешочек». Дети собирают каждый свой мешочек и вновь встают на свои места.

«Возьми что хочешь»

Описание: Дети садятся на стульчики или на скамейку. Воспитатель вызывает несколько детей и ставит их вплотную к очерченной линии на полу или земле. Каждому игроку раздается свой мешочек определенного цвета, например, одному синий мешочек, а другому красный. По сигналу «бросай» дети кидают мешочки вдаль. И по сигналу «собери мешочки» бегут за своими мешочками и приносят их воспитателю. Воспитатель обращает внимание кто дальше кинул свой мешочек. Затем дети меняются. Кто бросал, садятся на скамеечку, а на их место встают другие. Игра заканчивается только тогда, когда все дети бросят свои мешочки.

«Лисичка в избушке»

Описание: С одной стороны площадки перед нарисованной линией ставят скамейки (высотой 20 - 25 см). Это избушка. На противоположной стороне площадки помечают норку для лисички. Середина площадки - двор. Среди детей выбирают "лисичку", остальные дети - "куры". Они ходят по двору, притворяются, что ищут себе покушать. На определенный сигнал воспитателя "лисица!" куры убегают в курятник, прячутся от лисы и взлетают (встают на скамейку). Лиса ловит курочек. Игра заканчивается, когда лиса словит одну или две курочки (по договоренности). При повторении игры выбирают другую лису.

«Через ручеек»

Описание: В длину площадке положены две ленты на расстоянии 1,5 - 2 м одна от другой - это "ручеек". В четырех местах ручейка положены квадратные доски на расстоянии 15 - 25 см одна от другой. Это - "камушки". Отмеченные воспитателем дети (3 - 4) подходят к ручейку и встают каждый напротив камушка. На сигнал воспитателя: "Переходите ручеек" дети перепрыгивают с досточки на доску. Остальные дети сидят на стульчиках и наблюдают. Кто оступился и "замочил ноги", тот идет на свое место "сушится". После того как все дети перейдут через ручеек, игра заканчивается. Выигрывает тот, Кто ни разу не попал ногой в ручеек.

«Кому катить мячик?»

Описание: Дети делятся на четыре группы. Каждой группе выбирается определенный цвет: красный, зеленый, синий, желтый. По середине площадки начертана линия, на которой лежат мячики по два на каждого ребенка. На расстоянии одного метра от этой линии начерчена вторая, параллельная линия, на которой стоят кубики (на расстоянии 10 - 20 см один от другого). На поднятый воспитателем флаг, например, красного цвета, дети, которым определил воспитатель красный цвет, берут мячики в правую руку и встают напротив своих кубиков. На сигнал воспитателя "раз" дети катят мячики в направлении кубиков, на сигнал "два" катят левой рукой. Воспитатель отмечает детей, попали по кубику. Дети собирают мячики и кладут их на линию, затем садятся на свои места. На поднятый флаг другого цвета, например, зеленый, выходят дети, у которых зеленый цвет, и игра продолжается. Игра заканчивается, когда все группы детей прокатят мячики к кубикам. Воспитатель отмечает группу детей, у которой было больше попаданий и сбито кубиков.

«Маленький мяч догоняет большой»

Описание: Дети встают в круг. Воспитатель стоит рядом с ними и подает большой мяч ребенку, который стоит с правой стороны. Дети передают мяч по кругу. Когда мяч будет приблизительно у пятого ребенка, воспитатель дает детям мяч, но уже маленький. Дети его тоже передают по кругу. Игра заканчивается только тогда, когда оба мяча будут у воспитателя. Воспитатель отмечает детей, которые правильно и быстро передавали мяч. При повторении игры воспитатель дает мячи с левой стороны.

«Два мяча»

Описание: Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого. Воспитатель дает два мяча детям, которые стоят рядом. На команду "раз" дети начинают передавать мячи один с правой стороны от себя, а другой - с левой. Когда мячи встретятся у детей, которые стоят рядом, эти дети выходят на середину круга, подбрасывают мяч вверх 2 - 3 раза, ловят его, а потом подходят к детям, которые стоят в кругу рядом, и дают им мяч, а сами встают на свои места. Игра продолжается. Воспитатель отмечает детей, у которых мяч при передачи другому ни разу не упал.

«Попади в предмет»

Описание: Дети сидят вдоль комнаты. В центре комнаты нарисован круг (диаметром (1,5 - 2 м). В середину круга поставить ящик (высотой 40 см). В

ящик положить по два мяча или два мешочка (наполненных пистком) на каждого ребенка. Воспитатель берет 4 - 5 детей, которые подходят к ящику, берут по два мяча и встают на линию круга на расстоянии 1 м от ящика и на определенном расстоянии один от другого.

На сигнал "раз" дети все вместе бросают мячи правой рукой в ящик (цель). На сигнал "два" - бросают мячи левой рукой. Игра заканчивается, когда дети бросят по два мяча каждый.

«Попади в обруч»

Описание: Поделить детей на колонны и посадить на противоположных концах вдоль комнаты. Посередине комнаты поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5 - 2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя "раз" бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал "раз" бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в обруч. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т. д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

Подвижные игры для детей в средней группе, где преобладает лазение

«Возьми и поиграй»


Описание: Не далеко от стульчиков, где сидят дети, натянута веревка (на высоте 60 - 40 см). За веревкой (на расстоянии 2 - 3 м) лежат 2 - 3 игрушки (мяч, кукла, машинка или медведь). Предложить 3 - 4 ребятам встать возле натянутой веревки, на сигнал "раз" подлезть под веревку, выбрать себе любимую игрушку и поиграть с ней. Игра заканчивается, когда все дети поиграют с игрушками.

«Не звони»

Описание: Дети сидят на стульчиках. На некотором расстоянии натянут канат (на высоте 60 - 40 см), к которому привязаны звоночки. За канатом (на расстоянии 2 - 3 м) положены разные игрушки по одной на ребенка. Дети по 3 - 4 человека подходят к канату и пролазят под ним так, чтобы не задеть звоночки, каждый выбирает себе игрушку, чтобы потом поиграть с ней.

«Поезд»

Описание: Дети встают в колонну по росту. Первый ребенок в колонне - "паровоз", остальные - "вагончики". Паровоз после сигнала воспитателя гудит: "у - у - у", в это время дети сгибают руки в локтях. После гудка паровоза дети вытягивают руки вперед и говорят: "чу", руками изображают



движение колес. Они повторяют это 3 - 4 раза. На слова воспитателя: "Колеса стучат" дети делают шаг на месте, на сигнал "поехали" - идут, постепенно ускоряя шаг, дальше - на бег. На слова воспитателя: "мост", "туннель" или "под гору" поезд идет медленно, а "с горы" - снова идет быстрее. Когда воспитатель поднимает красный флажок, поезд останавливается; когда зеленый - движется дальше. К станции поезд подходит медленно и останавливается. Паровоз выпускает пар: "пш - ш..."

«Найди себе пару»!

Описание: Дети становятся в пары, кто с кем хочет. На определенный сигнал воспитателя (например удары в бубен) дети расходятся или разбегаются по всей площадке. На другой сигнал - два удара в бубен или слова: "Найди себе пару!" снова спешат встать в пары с тем, с кем стояли раньше. Тому, кто долго ищет пару, дети говорят: "Галя, Галя (называют имя ребенка), поспеши, быстрее пару выбирай!" Игра повторяется.

«На прогулку»

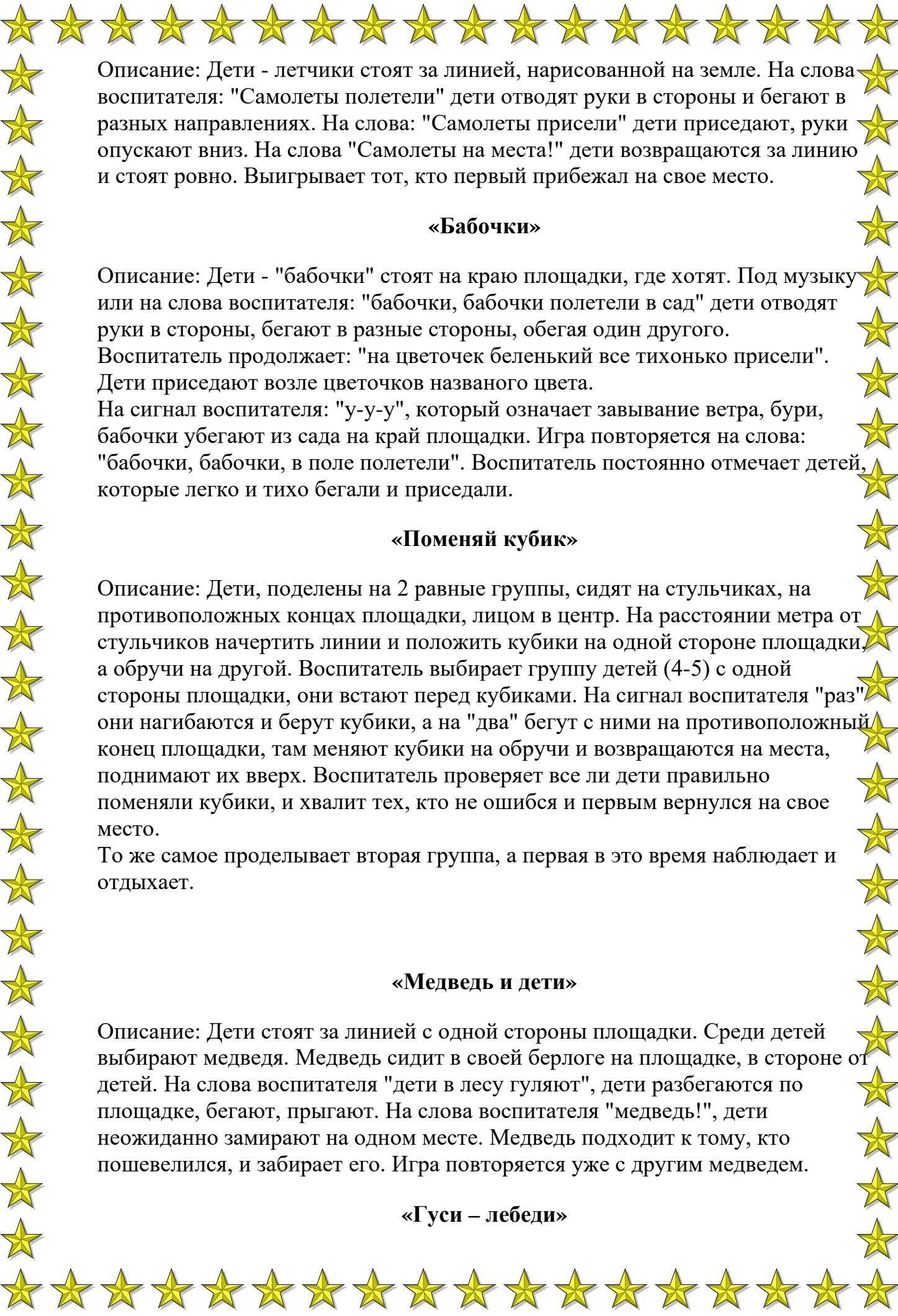
Описание: Дети делятся на две одинаковые группы. Каждая группа садится на стульчики, которые расставлены на противоположных концах площадки перед нарисованными линиями. Воспитатель сначала подходит к одной группе детей и говорит: "Ну, ребята, на прогулку собирайтесь поскорей!" Дети встают и один за другим идут за воспитателем. Воспитатель вместе с детьми первой группы подходит ко второй группе, и все вместе этими же словами приглашают их на прогулку. Дети второй группы встают за детьми первой группы и идут вместе. Воспитатель отводит их как можно дальше от их мест.

Неожиданно воспитатель говорит: "На места!", и дети бегут на свои места. Чья группа быстрее справится с заданием считается победителем.

«Чья колонна быстрее соберется»

Описание: Дети стоят в две колонны напротив воспитателя. На определенный сигнал дети ходят колоннами один за другим или в своей колонне перестраиваются в пары и ходят парами. Затем разбегаются по всей площадке. На слово воспитателя: "Стой!" все останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель меняет место и говорит: "Раз, два, три, быстрее стройтесь в колонны возле меня!" Воспитатель отмечает, чья колонна быстрее соберется. Затем игра повторяется.

«Самолеты»



Описание: Дети - летчики стоят за линией, нарисованной на земле. На слова воспитателя: "Самолеты полетели" дети отводят руки в стороны и бегают в разных направлениях. На слова: "Самолеты присели" дети приседают, руки опускают вниз. На слова "Самолеты на места!" дети возвращаются за линию и стоят ровно. Выигрывает тот, кто первый прибежал на свое место.

«Бабочки»

Описание: Дети - "бабочки" стоят на краю площадки, где хотят. Под музыку или на слова воспитателя: "бабочки, бабочки полетели в сад" дети отводят руки в стороны, бегают в разные стороны, обегая один другого. Воспитатель продолжает: "на цветочек беленький все тихонько присели". Дети приседают возле цветочков названного цвета. На сигнал воспитателя: "у-у-у", который означает завывание ветра, бури, бабочки убегают из сада на край площадки. Игра повторяется на слова: "бабочки, бабочки, в поле полетели". Воспитатель постоянно отмечает детей, которые легко и тихо бегали и приседали.

«Поменяй кубик»

Описание: Дети, поделены на 2 равные группы, сидят на стульчиках, на противоположных концах площадки, лицом в центр. На расстоянии метра от стульчиков начертить линии и положить кубики на одной стороне площадки, а обручи на другой. Воспитатель выбирает группу детей (4-5) с одной стороны площадки, они встают перед кубиками. На сигнал воспитателя "раз" они нагибаются и берут кубики, а на "два" бегут с ними на противоположный конец площадки, там меняют кубики на обручи и возвращаются на места, поднимают их вверх. Воспитатель проверяет все ли дети правильно поменяли кубики, и хвалит тех, кто не ошибся и первым вернулся на свое место. То же самое проделывает вторая группа, а первая в это время наблюдает и отдыхает.

«Медведь и дети»

Описание: Дети стоят за линией с одной стороны площадки. Среди детей выбирают медведя. Медведь сидит в своей берлоге на площадке, в стороне от детей. На слова воспитателя "дети в лесу гуляют", дети разбегаются по площадке, бегают, прыгают. На слова воспитателя "медведь!", дети неожиданно замирают на одном месте. Медведь подходит к тому, кто пошевелился, и забирает его. Игра повторяется уже с другим медведем.

«Гуси – лебеди»

Описание: На одной стороне площадки определяют место для гусятника, где живут гуси, а на противоположной - поле, где они пасутся. Между полем и гусятником место для волка - волчье лежбище.

Одного ребенка выбирают волком. Волк сидит в лежбище, а гуси - в гусятнике. Воспитатель начинает игру словами: "Гуси - лебеди, на поле!". Гуси вылетают, размахивая крыльями. Через некоторое время воспитатель зовет гусей: "Гуси - гуси, гусенята!" или "Гуси - лебеди, домой, серый волк под горой!". Дети останавливаются и вместе спрашивают: "Что он там делает?" - "Гусей щиплет", отвечает воспитатель. - "Каких?", опять спрашивают дети. - "Сереньких и беленьких. Прибегайте быстрее домой!". Гуси бегут к себе в гусятник (за линию), а волк выбегает и ловит их. Пойманных отводит в логово. После 2-х выходов гусей в поле выбирается новый волк. Игра повторяется.

«Кот и мыши»

Описание: Из детей надо выбрать "кота" и посадить его сбоку площадки. Остальных детей - "мыши", сидят в норках (на стульчиках, поставленных полукругом). В каждой норке по 3-5 мышей (за кол-вом стульев). Когда на площадке тихо, нет кота, мыши выходят из своих норок, бегают, собираются в круг, танцуют.

На слова воспитателя "кот", мыши спешат в свои норки. Кот их ловит. Воспитатель отмечает самого ловкого. При повторении игры выбирается новый кот.


«Кто быстрее»

Описание: Дети сидят на стульчиках лицом в середину. Стульчики поставлены в круг, один от другого на расстоянии одного шага. Воспитатель вызывает двух детей, которые сидят рядом. Названные дети выходят за круг и стоят возле своих стульчиков, спиной один к другому. Остальные дети, вместе с воспитателем, громко говорят "раз, два, три, бегите!". Пара, которая стоит за стульчиками бегут: один ребенок в одну сторону, другой - в другую. Выигрывает тот ребенок, который раньше добегит до своего стульчика.

«Караси и щука»

Описание: На противоположных концах площадки чертят линиями две "затоки", где живут караси. Расстояние между затоками приблизительно 10-12 шагов. Среди детей выбирается "щука", которая становится посередине площадки - речки. Все дети "караси", становятся в шеренгу на одном конце площадки. На слова воспитателя "раз, два, три!" все караси переплывают на противоположный берег, в другую затоку. Щука их ловит. При повторении выбирают другого ребенка "щуку".

«Кто быстрее добегит до флажка»



Описание: С одной стороны площадки на стульчиках сидят дети перед нарисованной линией. На линию выходят 3 - 4 ребенка и встают напротив стульчиков. На другом конце площадки лежат флажки. На сигнал воспитателя "раз!" или "беги!" дети бегут к флажкам, берут их и поднимают вверх, затем кладут на место. Воспитатель отмечает, кто первый поднял флажки. Затем все дети, кто принимал участие, идут и садятся на свои места. На линию выходят следующая тройка или четверка детей. Игра заканчивается, когда все дети поднимут флажки вверх. Игру можно повторить 2 - 3 раза.

«Искатели»

Описание: Дети встают из своих мест и отворачиваются к стене, закрывают глаза. Воспитатель с другой стороны площадки раскладывает флажки так, чтобы их не было видно. На обговоренный сигнал дети раскрывают глаза и идут искать флажки. Кто нашел, тот садится на свой стульчик с найденным флажком. Когда все флажки будут найдены, дети встают и под песню воспитателя ходят с ними по площадке. Первым в колонне идет тот, кто раньше всех нашел флажок. Дети обходят один раз площадку и садятся на свои места. Игра повторяется.

«Угадай по голосу»

Описание: Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель не называя имени ребенка, показывает рукой на кого - либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто его имя называет. Игра повторяется 2 - 3 раза.

«Передай обручи»

Описание: Дети стоят в кругу лицом в центр. Воспитатель берет обручи и на слово "раз!" подает обруч ребенку справа, а на - "два" - ребенку слева. Дети берут обручи за свободные места и, поворачивая туловище, переносят обручи на вытянутые руки вперед, в другую сторону, передают его дальше. Ребенок, у которого окажутся два обруча, выходит на середину и выполняет разные движения с обручами. На слова воспитателя: "Толя, в круг вставай, обручи передавай!" Толя встает, где хочет и на обговоренный сигнал "раз" передает один обруч в правую сторону, на сигнал "два" передает обруч в левую сторону. Игра повторяется 3 - 4 раза.

«Поднеси руки»

Описание: Дети стоят в кругу. Воспитатель предупреждает детей, что когда он будет называть птиц, то нужно поднимать руки вверх, а когда будет называть что-то другое, то руки не поднимать. Кто ошибется, тот проиграл.

«Лиса в курятнике»

Цель: Развивать, внимание, ловкость, выполнение движений по сигналу. Упражнять в беге.

Описание: На одной стороне площадки очерчивается курятник. На противоположной стороне – нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – куры. По сигналу воспитателя куры ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя «Лиса!» - куры убегают в курятник, а лиса старается утащить курицу, не успевшую спастись, в нору. Продолжительность игры 4 – 5 раз.

«Кто бросит дальше мешочек»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании вдаль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

Описание: Дети сидят вдоль стен или по сторонам площадки. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 – 4 разных цветов. По сигналу воспитателя «бросай» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше, и говорит: «Поднимите мешочки». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей. Игра повторяется 3 – 4 раза.

«Зайцы и волк»

Цель: Развивать у детей координацию движение, ориентировку в пространстве. Упражнять в беге и прыжках.

Описание: Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев. На одной площадке зайцы стоят в своих домиках, волк на другом конце площадки. Воспитатель говорит: Зайки скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок,

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают –

Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают, то присаживаются и оглядываются. Когда воспитатель произносит последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Продолжительность игры 5 – 6 раз.

«Перелет птиц»

Цель: развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

Описание игры: дети стоят врассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут

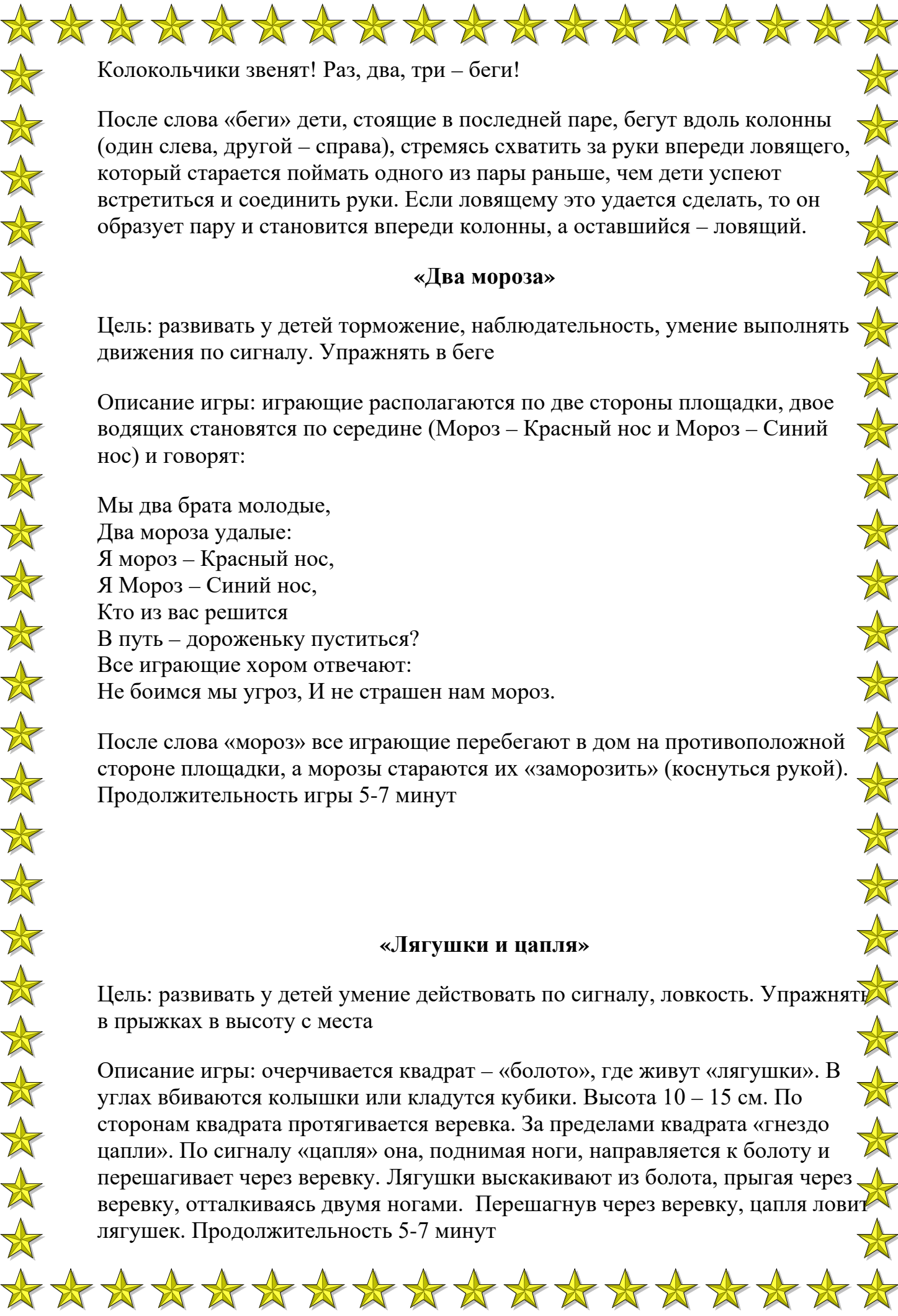
«Гори, гори ясно»

Цель: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Описание игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Что-бы не погасло.

Глянь на небо- Птички летят,



Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

«Два мороза»

Цель: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге

Описание игры: играющие располагаются по две стороны площадки, двое водящих становятся по середине (Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос) и говорят:

Мы два брата молодые,
Два мороза удалые:
Я мороз – Красный нос,
Я Мороз – Синий нос,
Кто из вас решится
В путь – дороженьку пуститься?
Все играющие хором отвечают:
Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой). Продолжительность игры 5-7 минут

«Лягушки и цапля»

Цель: развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места

Описание игры: очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами. Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек. Продолжительность 5-7 минут

«Волк во рву»

Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.

Описание игры: на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк - старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность игры 5-7 минут

«Бездомный заяц»

Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге

Описание игры: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик». Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 5-7 минут

«Пожарные на ученье»

Цель: развивать у детей чувство коллективизма, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в лазании и в построении в колонну.

Описание игры: дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

«Рыбаки и рыбки»

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу. Упражнять в быстром беге с увёртыванием и в ловле.

Описание игры: площадка – «пруд». Вдоль площадки ходит рыбак, а на противоположной стороне – его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце – мешочек с песком. Старший рыбак говорит помощнику: «Лови!», и бросает ему конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают веревкой рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место (отчерченное место на площадке). по сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места. Продолжительность игры 6 – 8 минут.

«Хромая лиса»

Количество участвующих детей может быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, которому дают прозвище хромой лисы.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т. е. прикоснуться к нему рукой.

Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

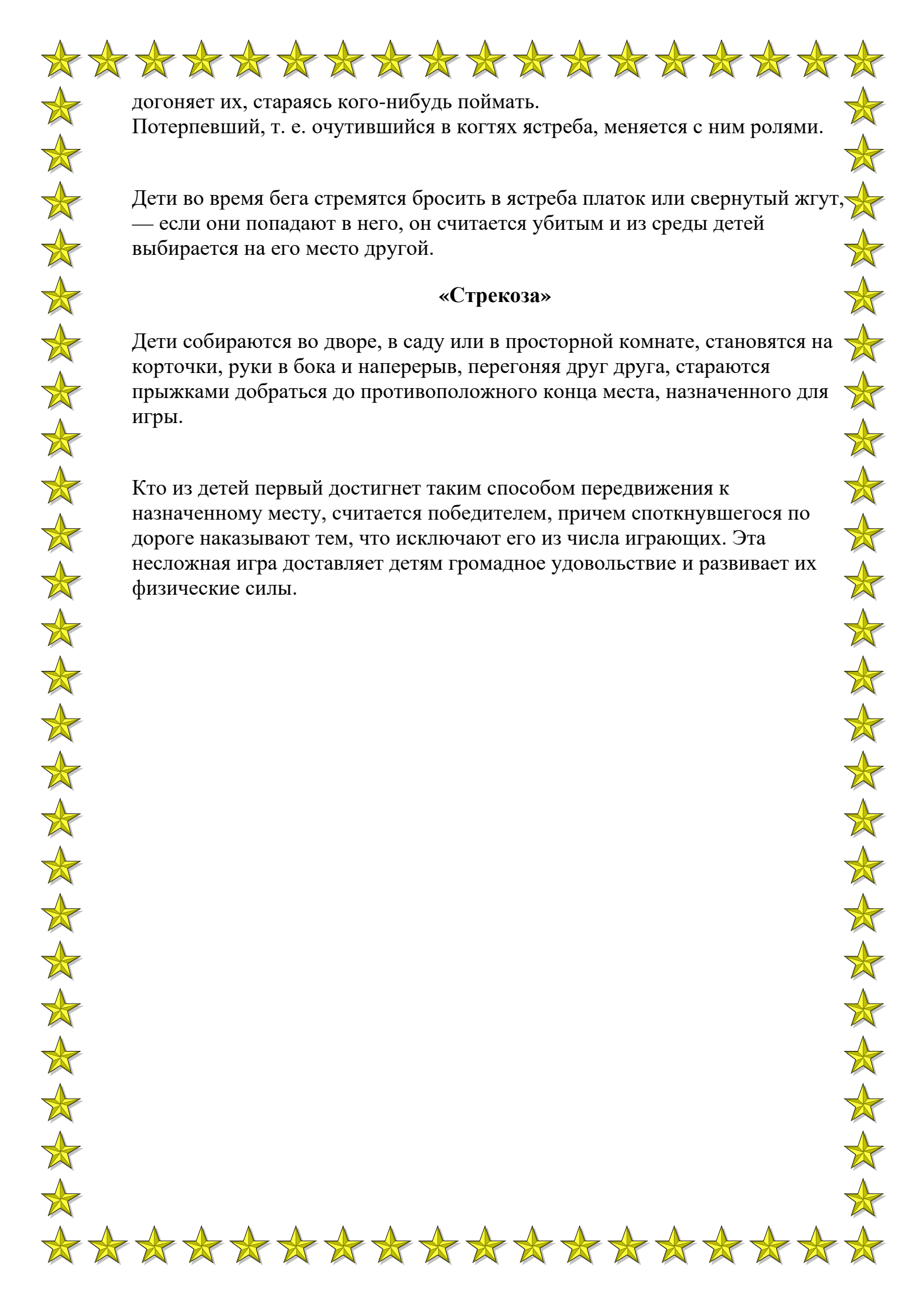
Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки.

«Ястреб»

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб



догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать.
Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

«Стрекоза»

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры.

Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.

*Карточка игр по
художественно-
эстетическому
развитию в средней
группе.*



«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 к 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 цвета (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.

«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 к 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 зарисовыванием.

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.