

Утверждаю:
Индивидуальный предприниматель
Нестерович Лана Армановна
От 30.06.2022



дополнительная общеразвивающая программа

"Подготовка к школе"

по игровой деятельности

Возраст детей 4 — 6 лет, срок обучения – 3 года

Автор-составитель:
Болгарь Татьяна Михайловна –
учитель начальных классов

г. Балашиха 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

I.	Пояснительная записка	3
II.	Отличительные особенности программы.....	5
III.	Возрастные особенности детей.....	5
IV.	Сроки реализации программы.....	6
V.	Формы и режим занятий.....	6
VI.	Ожидаемые результаты и способы их определения.....	6
VII.	Формы подведения итогов реализации программы.....	9
VIII.	Учебно-тематический план.....	10
IX.	Основное содержание программы.....	11
X.	Методическое обеспечение программы.....	17
XI.	Условия реализации программы.....	18
XII.	Материально техническое обеспечение.....	19
XIII.	Список литературы.....	21
XIV.	Приложения.....	22
XV.	Календарный учебный график.....	60

Аннотация:

Дополнительная общеразвивающая программа «Подготовка к школе» направлена на создание оптимальных условий для развития игровой деятельности детей дошкольного возраста в современных условиях.

Рекомендована к использованию педагогами дополнительного образования, работающими в центрах по подготовке к школе, с детьми, посещающими и не посещающими дошкольные образовательные учреждения.

I. Пояснительная записка

1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Подготовка к школе» имеет **социально-педагогическую направленность**. Она способствует социальному становлению ребёнка, его ценностного отношения к окружающему миру, к людям, к самому себе; творческому, эстетическому, умственному, нравственному и физическому воспитанию в условиях учреждения дополнительного образования.

Дополнительная общеобразовательная программа «Подготовка к школе» составлена в соответствии с требованиями следующих нормативных документов:

- Закон РФ от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерства образования науки Российской Федерации от 11.12. 2006 г. № 06-1844 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей».

В основу программы положена Энциклопедия детских игр Арсенина Е.Н., Матюшкина О.Л., Хромова С.А. – Ярославль: Академия развития, 2007.

1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Новизна программы заключается в упорядочивании и систематизации игр для детей дошкольного возраста. Она включает развивающие, музыкальные и подвижные игры, которые носят занимательный характер, способствуют развитию общефизических качеств и настраивают ребёнка на позитивное восприятие мира, на получение положительных эмоций.

Актуальность данной программы обусловлена необходимостью планомерного развития игровой деятельности детей, которая совершенствует коммуникативные навыки, необходимые каждому ребёнку для нормального общения и обучения в школе.

Педагогическая целесообразность программы заключается в формировании игровых способностей детей, как гарантии его всестороннего развития и успешной подготовки к школьному обучению.

Единство и взаимосвязь успешности игрового взаимодействия и социального становления ребенка, развитие ребенка в детской организации посредством игры представляется как процесс вхождения в новую социальную среду, освоение новой социальной роли в обществе. Обучение специальным умениям и навыкам игры включает в себя системно – деятельностный подход, который позволяет выделить основные результаты обучения и воспитания и создать условия для формирования социального становления ребёнка.

1.3. Основные принципы построения программы

Принцип научной обоснованности и практической применимости, где содержание программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогике.

Принцип соответствия содержания программы критериям полноты, необходимости и достаточности позволяет решать поставленные цели и задачи только на необходимом и достаточном материале.

Принцип единства воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста, при реализации которых формируются знания, умения и навыки, имеющие непосредственное отношение к развитию детей в данный возрастной период.

Принцип занимательности. Учитывая несформированность познавательной деятельности ребёнка, этот принцип необходим для вовлечения его в целенаправленную деятельность, формирования желания выполнять предъявленные требования и стремления к достижению конечного результата.

Принцип сотрудничества. Позволяет создать в ходе занятий атмосферу доброжелательности, эмоциональной раскрепощённости.

Принцип культуросообразности. Предполагает опору в воспитании и развитии детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь и др.)

1.4. Цель и задачи программы

Цель: Формирование социально активной, творчески развитой и физически подготовленной личности воспитанника средствами игровой деятельности.

Задачи

Обучающие:

- сформировать общее представление об окружающем мире;
- познакомить с основными правилами игры;
- обучить основным приёмам проведения различных игр;
- научить строить простые рассуждения об объектах и их свойствах;
- сформировать элементарные навыки проведения игры.

Развивающие:

- развить самостоятельность и творческую активность воспитанников;
- развить коммуникативные навыки детей;
- развить познавательный интерес к игровой деятельности.

Воспитательные:

- сформировать внутреннюю мотивацию к здоровому образу жизни;
- сформировать учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу;
- сформировать готовность следовать основным нравственным нормам.

II. Отличительные особенности программы

В программе «Подготовка к школе» представлены развивающие, музыкальные, подвижные игры, способствующие творческому, эстетическому, умственному и физическому развитию воспитанников. Они развивают логическое мышление, слуховое внимание, цветовое восприятие, память, двигательные и творческие способности воспитанников, способствуют воспитанию социально – адаптированной личности.

Интеграция теории и практики, обусловленная спецификой предмета, позволяет детям, в процессе реализации настоящей программы, одновременно получать комплексные знания, развивать синтетические способности и совершенствовать навыки социального взаимодействия через игровую деятельность.

Такой подход к обучению интенсифицирует развитие детей, формирует устойчивую мотивацию к познанию, активизирует их творческую инициативу, способствует успешной социализации.

Настоящая программа составлена с учетом требований к структуре программы и специфики дополнительного образования.

III. Возрастные особенности детей

Программа составлена с учётом возрастных особенностей детей дошкольного возраста 4-6 лет. Для них в это время основными видами деятельности является игра. Дети дошкольного возраста очень эмоциональны, легко отвлекаются от не интересной для них работы. Они обладают достаточно хорошей памятью и это, в первую очередь, касается механической памяти. Поэтому задания даются таким образом, чтобы они были понятны для восприятия, занимательны и имели окончательный результат уже на самом занятии. Постепенно усложняя задания стараться создать, желание двигаться вперед, не боясь неудач. Важным мотивом в развитии дошкольников являются сознательная постановка цели для достижения успеха и волевая регуляция поведения, позволяющая ребенку добиваться этой цели. Самостоятельность дошкольников сочетается с их зависимостью от взрослых. При обучении следует обращать внимание на то, чтобы воспитание самостоятельности и пока еще зависимость от взрослых были взаимно уравновешенными.

Характеристика программы

По педагогическим целям программа познавательная.
По форме организации содержания программа является однопрофильной.
По содержанию программа модульная.
По уровню освоения программа является развивающей.

IV. Сроки реализации программы

Срок реализации программы 3 года, в объёме 216 часов. 1 год обучения- 72 часа, 2 год обучения- 72 часа, 3 год обучения – 72 часа.

V. Формы и режим занятий

Основной формой организации образовательного процесса является групповое занятие. Занятия проводятся как в традиционной форме, так и в нетрадиционной форме: игры, игры-путешествия, игра-сказка, игра-импровизация, соревнование и др. Занятия проводятся два раза в неделю по 1 часу.

Продолжительность занятий:

- для воспитанников 4 лет – 20 минут;
- для воспитанников 5 лет – 25 минут;
- для воспитанников 6 лет -30 минут.

VI. Ожидаемые результаты и способы их определения

I год обучения

Обучающиеся к концу года должны знать:

- основные правила проведения игр;
- названия 4-5 любимых игр;
- 2-3 считалки;
- время суток (утро, день, ночь);
- времена года;
- основные цвета;
- понятия овощи и фрукты;
- геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал).

Должны уметь:

- владеть элементарными приёмами проведения игр;
- различать время суток;
- различать времена года;
- называть основные цвета;

- отличать овощи и фрукты;
- отличать домашних животных от диких;
- различать геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал);
- различать ритмичную и спокойную музыку.

Сформированы:

- первоначальные навыки проведения игр.

Развивающие

У воспитанников должно быть развито:

- умение осуществлять действие по образцу или заданному правилу;
- умение использовать речь для регуляции своих действий;
- положительная мотивация к играм.

Воспитательные

У воспитанников должно быть сформировано:

- понятие «Здоровый образ жизни»;
- первоначальный интерес к новым играм;
- доброжелательное отношение к окружающим.

II год обучения

Обучающие к концу года обучения должны знать:

- правила проведения подвижных и музыкальных игр;
- соотношение между различными величинами однородных предметов.
- 4-8 названий подвижных игр;
- 4-5 считалок;
- название профессий;
- понятия «больше», «меньше», или «равно»;
- основные цвета спектра;
- понятия «узкий», «широкий», «далёкий», «близкий», «длинный», «короткий»;
- знать и различать понятия громко и тихо;
- дни недели.

Должны уметь:

- владеть основными приёмами проведения музыкальных, подвижных игр;
- группировать предметы по общему признаку;
- различать высоту и силу звука;
- сопоставлять силу звука с расстоянием;
- переключать слуховое внимание с одного звука на другой;
- улавливать смену настроения в музыке.

Сформированы:

- элементарные навыки проведения игр.

Развивающие

У воспитанников должны быть развиты:

- способность самостоятельно учитывать выделенные педагогом указания по проведению игры;
- совместное игровое творчество детей и взрослых;
- мотивация детей к дальнейшему овладению различными играми.

Воспитательные

У воспитанников должно быть сформированы:

- представление о важности для здоровья подвижного образа жизни;
- устойчивый интерес к играм;
- трудолюбие, любознательность, толерантность.

III год обучения

Обучающие к концу года обучения должны знать:

- правила проведения игры;
- 10-15 подвижных игр;
- 7-8 считалок;
- короткие стихи и частушки;
- понятия право и лево;
- «вежливые слова», «времена года», «дни недели»;
- игровые и спортивные принадлежности;
- реквизит для игр.

Должны уметь:

- варьировать и моделировать игры по - своему;
- формулировать свои вопросы и делать умозаключения;
- анализировать, видеть различия среди сходств;
- предвидеть ситуацию, просчитывая возможные варианты ходов;
- управлять своими действиями и эмоциями во время игры;
- слышать и различать динамические оттенки музыки.

Сформированы навыки:

- самостоятельно организовывать коллективные подвижные игры.

Развивающие:

У воспитанников должно быть развиты:

- умения соблюдать правила игры;
- умения анализировать игру;

- умения объективно оценивать поступки других;
- умения быстро ориентироваться в заданных вопросах;
- воображение и навыки импровизации;
- самостоятельная мотивация к играм.

Воспитательные

У воспитанников должно быть сформированы:

- установка на здоровый образ жизни и ее реализация в реальном поведении и поступках;
- интерес детей к дальнейшему овладению различными играми;
- смелость, решительность, выносливость, честность, стремление к победе.

Основным способом проверки ожидаемых результатов является диагностика знаний, умений и навыков детей по методике В.П. Симонова (0,1,2, балла).

Диагностика проводится три раза в год: начальная – определяет уровень, имеющихся у детей знаний, умений и навыков; промежуточная – коррекционная, выявляет пробелы в знаниях и умениях детей; конечная диагностика направлена на определение уровня усвоения детьми материала, изученного в течение учебного года. (Приложение 2)

VII. Формы подведения итогов реализации программы

Формой подведения итогов реализации данной программы являются открытые занятия с присутствием педагогов и родителей, участие воспитанников в тематических мероприятиях; сравнительный анализ диагностических данных.

VIII. Учебно-тематический план

№	Наименование разделов, тем	Количество часов						
		Всего	1-ый год обуч.		2-ой год обуч.		3-ий год обуч.	
			т.	пр.	т.	пр.	т.	пр.
	Вводное занятие	3	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
1	Развивающие игры	72	7	16	7	18	7	17
1.1	Обучающие игры	11	1	3	1	3	1	2
1.2	Логические игры	9	1	2	1	2	1	2
1.3	Игры, развивающие слуховое восприятие	11	1	2	1	3	1	3
1.4	Игры, развивающие цветовое восприятие	12	1	3	1	3	1	3
1.5	Игры на восприятие формы и качеств величины	11	1	2	1	3	1	3
1.6	Игры, развивающие память и внимание	9	1	2	1	2	1	2
1.7	Игры, развивающие речь, мышление	9	1	2	1	2	1	2
2	Музыкальные игры	27	3	6	3	6	3	6
2.1	Игры, способствующие развитию образного мышления	9	1	2	1	2	1	2
2.2	Игры, направленные на развитие музыкальной памяти	9	1	2	1	2	1	2
2.3	Игры, направленные на развитие творческих способностей	9	1	2	1	2	1	2
3	Подвижные игры	102	34		34		34	
3.1	Подвижные игры в помещении	72	4	20	4	20	4	20
3.2	Подвижные игры на свежем воздухе	30	2	8	2	8	2	8
4	Предметно-практическая деятельность	12	-	4		4		4
	Итого:	216		72		72		72

IX. Основное содержание программы

I год обучения

Вводное занятие (1 ч.)

Теория: Знакомство с предметом, с правилами поведения на занятиях.

Практика: проведение игр: «Знакомство», «Клубочек».

1. «Развивашка» - Развивающие игры (23 ч.)

«Развивашка 1» - Кабинет «Знайка 2»

1.1. Обучающие игры (4ч.)

Теория: Ознакомление с понятиями «время суток». Знакомить с правилами дорожного движения. Беседы о животных. Загадки про животных, прослушивание считалок. Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Зайки», «День – ночь», «Кто как ходит?», «Где живут животные?», «Закончи фразу», «Летает – не летает», «Светофорчик».

1.2. Логические игры (3 ч.)

Теория: Ознакомление детей с понятиями «Овощи», «Фрукты», «Домашние и дикие животные». Отгадывание загадок. Знакомить с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Угадай предмет», «Правильно-неправильно», «Что сначала, что потом?», «Чей хвостик?», «Найди вторую половину», «Кто, что делает?».

1.3. Игры, развивающие слуховое восприятие (3 ч.)

Теория: познакомить детей с понятиями «тихо» и «громко», «ритм», «шепот», заучивание стихотворений, знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Похлопаем – потопаем», «Отгадай звуки», «Прислушайся к миру», «Солнце или дождик», «Кто внимательный?».

«Развивашка 2» - Кабинет «Доверительная»

1.4. Игры, развивающие цветовое восприятие (3 ч.)

Теория: познакомить с основными цветами. Отгадывание загадок. Знакомить с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Третий лишний», «Вспомни, как было», «Цветик-семицветик», «Детки в клетке», «Ловим мышек», «Догадайся», «Какой цвет любимый», «Не пропусти», «Овощи и фрукты», «Раз, два, три – свой дом ищи!»

«Развивашка 3» - Игровая комната «Сенсорная»

1.5. Игры на восприятие формы и качеств величины (3 ч.)

Теория: знакомить с понятиями «геометрические фигуры», «одинаковые формы», «длинный», «короткий», «большой», «маленький». Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Каким оно бывает», «Волшебный мешочек», «Построй башню», «Волшебные коробочки», «Мама и дочка».

1.6. Игры, развивающие память и внимание (3 ч.)

Теория: Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Весёлая путаница», «Найди отличия», «Летает - не летает», «Съедобное или несъедобное».

1.7. Игры, развивающие речь, мышление (3 ч.)

Теория: Прослушивание потешек, стихов. Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Пальчики», «Снежинки», «Рифмовалки».

2. «Музыкалочка» - Музыкальные игры (9 ч.) – Кабинет «Знайка 1»

2.1. Игры, способствующие развитию образного мышления (3 ч.)

Теория: раскрыть понятие «превращение», «фантазия», прослушивание считалок. Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание считалок. Проведение игр: «Играем в превращения», «Лесная тропинка», «Зайчик».

2.2. Игры, направленные на развитие музыкальной памяти (3 ч.)

Теория: Прослушивание детских песен об игрушках и из мультипликационных фильмов. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Отыщи игрушку», «Музыкальная гостиная», «Внимательные ребята».

2.3. Игры, направленные на развитие творческих способностей (3 ч.)

Теория: Прослушивание весёлой и ритмичной музыки. Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Музыкальная мозаика», «Танец – импровизация».

3. «Физкультурка» - Подвижные игры (34 ч.) -Спортивный зал «Спортландия»

3.1. Подвижные игры в помещении (24 ч.)

Теория: Проведение бесед: «Где живут дикие животные?», «Где живут насекомые?», «У медведя во бору», «Явления природы». Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание считалок и коротких стихов. Проведение игр: «У медведя во бору», «Щука», «Пчёлки и ласточка», «Пузырь», «Солнышко и дождик», «Курочка-хохлатка», «Через ручеек», Заяц», Пёс Барбос».

3.2. Подвижные игры на свежем воздухе (10 ч.)

Теория: Беседы о времени года, погоде. Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание считалок и коротких стихов. Проведение игр: «Не урони мяч», «Мой весёлый звонкий мяч», «Бездомный заяц», «Вороны», «Карусель».

4. «Утренники» - Предметно-практическая деятельность (4 ч.) – Спортивный зал «Спортландия»

Участие в праздничных и игровых представлениях: «Волшебница осень», «Здравствуй, елочка, мой друг!», «Вот какие наши мамы!», «Никто не забыт и ничто не забыто».

II год обучения

Вводное занятие (1 ч.)

Теория: Знакомство с предметом, с правилами поведения на занятиях.

Практика: Проведение игр: «Знакомство», «Клубочек».

1. «Развивашка» - Развивающие игры (25 ч.)

«Развивашка 1» - Кабинет «Знайка 2»

1.1. Обучающие игры (4 ч.)

Теория: знакомить детей с разными профессиями, с понятиями «больше», «меньше», или «равно». Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Назови профессию», «Вот так помощники!», «Больше, меньше или равно».

1.2. Логические игры (3 ч.)

Теория: знакомить с понятиями «сходные», и «различные», «тень». Беседа об осени». Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание считалок. Проведение игр: «Кто на кого похож?», «Подумай и ответь», «Листочки», «Найди тень».

1.3. Игры, развивающие слуховое восприятие (4 ч.)

Теория: познакомить детей с понятиями «звук» и «стеклянный», «деревянный», «шепот». Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание считалки. Проведение игр: «Где звенит колокольчик?», «Жмурки с колокольчиками», «Тише- тише».

«Развивашка 2» - Кабинет «Доверительная»

1.4. Игры, развивающие цветовое восприятие (4 ч.)

Теория: повторить основные цвета и учить различать их оттенки. Разучивание считалки. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Детки в клетке», «Догадайся», «На дороге», «Радуга- дуга», «Назови предмет», «Нарисуй одним цветом», «Не пропусти».

«Развивашка 3» - Игровая комната «Сенсорная»

1.5. Игры на восприятие формы и качеств величины (4 ч.)

Теория: знакомить с понятиями «узкий», «широкий», «далёкий», «близкий», «длинный», короткий». Отгадывание загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Каким оно бывает», «Бабочки и гусеницы», «Назови предметы», «Найди предмет такой же формы».

1.6. Игры, развивающие память и внимание (3 ч.)

Теория: Беседы по темам: «Что едим, а что нет», «Кто, где живёт?» Отгадывание

загадок. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Веселый поезд», «Съедобное или несъедобное», «Покричим погромче», «У кого мячик?», «Земля, вода, воздух и огонь».

1.7. Игры, развивающие речь, мышление (3 ч.)

Теория: Разучивание стиха про зиму. Беседы по теме: «Предметы мебели», «Дни недели», «Домашние животные» и др. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Снежинки», «Скажи слово», «Скажи наоборот».

2. «Музыкалочка» - Музыкальные игры (9 ч.) – Кабинет «Знайка 1»

2.1. Игры, способствующие развитию образного мышления (3 ч.)

Теория: Прослушивание музыки (спокойной, энергичной). Разучивание считалки. Знакомство с музыкальными инструментами (маракасы, бубен, треугольник, металлофон). Сказки. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Хитрый мышонок», «Мы играем в паровоз», «Музыканты».

2.2. Игры, направленные на развитие музыкальной памяти (3 ч.)

Теория: Беседа по картинкам «Сказочные персонажи». Прослушивание детских песен из известных мультфильмов. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Угадай – ка, кто поёт», «Кто что услышал».

2.3. Игры, направленные на развитие творческих способностей (3 ч.)

Теория: Беседа о клоуне. Прослушивание музыки Д.И. Кабалевского «Клоуны». Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Концерт для клоуна», «Раз словечко, два словечко – будет песенка».

3. «Физкультурка» - Подвижные игры (34 ч.) – Спортивный зал «Спортландия»

3.1. Подвижные игры в помещении (24 ч.)

Теория: Беседы об явлениях природы (дожде), о домашних и диких животных. Рассказ или стих про болото. Сказка «Семеро козлят». Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание считалки. Проведение игр: «Дождик», «Болотце», «Капуста», «Кошка и мышка», «Холодно – горячо», «Перекасти поле», «Жмурки», «Совушка – сова», «Семеро козлят», «Водяной», «Колечко», Уточка, уточка, гусь».

3.2. Подвижные игры на свежем воздухе (10 ч.)

Теория: Беседа о цветках, животных, рыбах. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Волк и гуси», «Рыбак и рыбки», «Кто быстрее?», «Собачки», «Садовник».

4. «Утренники» - Предметно-практическая деятельность (4 ч.) - Спортивный зал «Спортландия»

Участие в праздничных и игровых представлениях: «Осенние подарки», «Нам праздник весёлый зима принесла!», «8 марта – день торжественный!», «Никто не забыт и ничто не забыто».

III год обучения

Вводное занятие (1 ч.)

Теория: Знакомство с предметом, с правилами поведения на занятиях.

Практика: Проведение игр: «Знакомство», «Клубочек».

1. «Развивашка» - Развивающие игры (24 ч.)

«Развивашка 1» - кабинет «Знайка 2»

1.1. Обучающие игры (3ч.)

Теория: Повторение понятий «вежливые слова», «времена года», «дни недели». Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Снежки – загадки», «Школа вежливости», «Календарь», «Весёлая неделька».

1.2. Логические игры (3ч.)

Теория: «Право» и «лево», «больше» и «меньше», «профессии», «вежливые слова». Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Угадай предмет», «Подумай и ответь».

1.3. Игры, развивающие слуховое восприятие (4ч.)

Теория: Прослушивание коротких стихов. Раскрыть понятие «изменить голос». Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание стиха к игре. Повторить знакомые считалки, учить новые. Проведение игр: «Где звенит колокольчик?», «Узнай, кто я такой», «Телефончик», «Молчанка», «Нарисуй животное», «Алёнушка и Иванушка».

«Развивашка 2» - Кабинет «Доверительная»

1.4. Игры, развивающие цветовое восприятие (4ч.)

Теория: Закрепление знание о цветах. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Прислушайся к себе», «Где встречается этот цвет», «На дороге», «Волшебные шарики», «Радуга-дуга», «Нарисуй одним цветом», «Цветные дорожки».

«Развивашка» - Игровая комната «Сенсорная»

1.5. Игры на восприятие формы и качеств величины (4ч.)

Теория: закрепить знания о геометрических фигурах (квадрат, круг, прямоугольник, овал). Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Высоко – низко», «Волшебные коробочки», «Найди предмет такой же формы», «Что из чего состоит?»

1.6. Игры, развивающие память и внимание (3ч.)

Теория: закрепить понятия «съедобный» и «несъедобный», «право» и «лево», «вежливые» и «невежливые» слова. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Индийские квадраты», «Тише едешь – дальше будешь», «Съедобное или несъедобное», «Повороты вслепую», «Сделайте, пожалуйста».

1.7. Игры, развивающие речь, мышление (3ч.)

Теория: различать тематические группы слов: «предмет мебели», «день недели», «овощи» и др. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Скажи слово», «Паровозик», «Рифмы», «Сочинялки», «Рассказ по картинкам».

2. «Музыкалочка» - Музыкальные игры (9 ч.) – кабинет «Знайка 1»

2.1. Игры, способствующие развитию образного мышления (3ч.)

Теория: Прослушивание спокойной и ритмичной музыки. Понятие музыкальный ритм. Разучивание считалки. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Ловкие зайчата», «Кто из вас король?», «Весёлые наездники».

2.2. Игры, направленные на развитие музыкальной памяти (3ч.)

Теория: Понятия «тихо», «громче», «ещё громче». Беседы о сказочных персонажах. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Отыщи игрушку», «Музыкальная цепочка», «Угадай, кто поёт?»

2.3. Игры, направленные на развитие творческих способностей (3ч.)

Теория: знакомить с классической музыкой, пляской «Казачок», танцем «Канкан». Знакомство с правилами игры.

Практика: Разучивание частушек. Разучивание стиха. Проведение игр: «Удивительный концерт», «Что умеем, мы покажем», «Фантазёры».

3. «Физкультурка» - Подвижные игры (34 ч.) – Спортивный зал «Спортландия»

3.1. Подвижные игры в помещении (24 ч.)

Теория: Понятия «аккуратность», «осторожность», «ловкость», «быстрота реакции». Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Венок», «Попрыгунья –стрекоза», «Летел лебедь», «Эрудит», «Грибники», «Путешествие в Москву», «Водонос», «Одна картошка», «Скучно, скучно так сидеть».

3.2. Подвижные игры на свежем воздухе (10 ч.)

Теория: закрепить знания о понятиях «ловкость», «меткость», знаний цифр и счёта по порядку. Знакомство с правилами игры.

Практика: Проведение игр: «Волк и гуси», «Зайцы и волк», «Не попадись в мышеловку», «Вышибалы», «Прятки», «Ноги вверх», «Перетягивание каната».

4. «Утренники» Предметно-практическая деятельность (4 ч.) – Спортивный зал «Спортландия»

Участие в праздничных и игровых представлениях: «Осень золотая», «Нам праздник весёлый зима принесла!», «8 марта – день торжественный!», «Никто не забыт и ничто не забыто», «Нас в школу приглашают зазорные звонки».

Х. Методическое обеспечение программы

Программа предусматривает обучение воспитанников в обстановке творческого взаимодействия и интереса. Для поддержания интереса используются народные сказки, стихи, считалки, загадки и музыка, доступные для дошкольников. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности воспитанников. Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между участниками. Педагогу необходимо поддерживать положительную эмоциональную атмосферу, как на занятиях, так и в период отдыха. Педагогическая деонтология -культура поведения педагога, опрятность его одежды, отсутствие в речи императивного наклонения, демократичность, отсутствие авторитарной позиции, культура речи, воспитание на позитивных примерах, минимум отрицательной информации.

В процессе обучения играм очень важно воспитывать привычку к преодолению трудностей, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от лёгкого к более трудному, от неизвестного к известному, время от времени внося в занятия элементы новизны. Педагог должен оказывать помощь в игре тактично, не назойливо. Нельзя хвалить одних воспитанников и в то же время ругать других за временные неудачи.

После игры следует разобрать с детьми допущенные ошибки. Сам процесс обучения играм должен быть облечён в увлекательную форму. Методы и приёмы варьируются, но основным остаётся игра.

Методы, используемые на занятиях:

- *словесно-наглядный* (беседа, объяснение) – в ходе занятий показ и объяснение не могут быть оторваны друг от друга, они должны быть краткими, точными, понятными, образными и эмоциональными; в ходе занятий используется сюжетный рассказ, который способствует вхождению в образ, развитию выразительности движений;
- *игровой* – у воспитанников 4-7 лет игровой рефлекс доминирует, ребенок все воспринимает через игру, поэтому игровой метод в обучении так близок к ведущей деятельности дошкольника. Суть игрового метода в том, что педагог подбирает для детей такую игру, которая отвечает задачам и содержанию занятия, возрасту и подготовленности занимающихся;
- *метод образных сравнений* – использование известных ребенку явлений жизни и природы; персонажей любимых мультфильмов;
- *эмоционально-образная настройка*– создание настроения на творчество.
- *диалогический*–общение со взрослыми, в одновозрастных и разновозрастных группах. Диалог, как основа общения, выход педагога на сознание равенства с воспитанниками– это взаимообогащение. Дружеская атмосфера, раскованная, развивает речевые навыки, которые напрямую

связаны с творческой деятельностью, активируют память и познавательные способности ребенка.

- *соревновательный* – при котором совершенствуется двигательная координация, мышечная активность, физическое равновесие, развивается сила, подвижность, ловкость, активность и быстрота реакций у детей и проявляются самостоятельность, находчивость в выборе способа действий.
- *практический* – как условия последовательности решения познавательно – творческих задач.

Основные формы занятий:

- игры;
- игры-путешествия;
- игра-сказка;
- игра-импровизация;
- игры – эстафеты;
- настольные игры;
- игры с элементами соревнования;
- соревнование.

Формы подведения итогов:

- итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение полученных знаний, умений и навыков;
- тематические и календарные мероприятия;
- диагностика ЗУН воспитанников.

XI. Условия реализации программы

Дифференцированный подход к каждому ребенку. В объединение принимаются дети 4-6 лет. Родители предоставляют справку о состоянии здоровья ребенка. С родителями воспитанников заключается договор.

Санитарно-гигиенические условия на занятиях соответствуют нормам СанПиНа. Соблюдается питьевой режим, графики влажной уборки и проветривания помещения, требования к одежде и обуви детей. Педагоги ежегодно проходят медицинскую комиссию.

Воздушно-тепловой режим в учебных помещениях:

- Температура воздуха в учебной комнате - 18-19°C;
- Относительная влажность воздуха- 30-70%.
- Оптимальная скорость движения воздуха (определяется специалистом) - 0,2-0,4 м/с;

Световой режим в учебном помещении:

- Световой коэффициент в учебной комнате (определяется специалистом) – 1/4-1/5;
- Угол падения света (определяется специалистом) - 27°.
- Мощность искусственного освещения: для обычных ламп накаливания - 150 лк (люкс), для люминесцентных ламп - 300 лк.

При проведении занятий необходимо учитывать:

- режим дня ребенка, включая занятия и его свободное время;
- расписания занятий соответствует нормам СанПиНа и утверждено Роспотребнадзором;

Психолого-педагогические условия:

- субъект-субъектное взаимодействие педагога и учащегося, построенное на сотворчестве, оптимизме;
- организация педагогом ситуаций успеха, авансирование успеха, особенно для детей, неуверенных себе, с низким уровнем мотивации;
- развитие у воспитанников способности к рефлексии своей деятельности и - продуктов своего труда;
- организация занятия, направленного на создание условий для самостоятельности и самореализации каждого учащегося, на раскрытие его субъектного опыта;
- взаимодействие с семьей.

XII. Материально-техническое обеспечение

Для построения эффективного образовательного процесса следует иметь помещение для занятий (музыкальный или спортивный зал).

Развивающие игры «Развивашка 1» кабинет «Знайка 2»: Столы: 12 шт., стулья: 24 шт., маркерная доска: 1 шт., набор «Кубики» 3 шт., набор счетных палочек 5 шт., набор «Овощи, фрукты» 2 шт., набор карточек «Животные дикие и домашние» 3 шт., набор карточек «Времена года» 3 шт., набор карточек «Растения», набор муляжей фруктов и овощей 2 шт.

Развивающие игры «Развивашка 2» кабинет «Доверительная»: Песочница 1 шт., формочки для песка 20 шт., совки 5 шт., стол для рисования песком с подсветкой 1 шт., набор «Цветовые карточки» 5 шт., цветовые настенные панели 4 шт., картонная модель «Светофор» 1 шт., маска-шапочка с кисточками из разных цветов 5 шт., пирамида игровая цветная 1 шт., кольца детские игровые 5 шт., сухой бассейн 1 шт. с шарами разноцветными (150шт.), набор разноцветных флажков 2 шт., набор разноцветных фишек 2 шт.

Развивающие игры «Развивашка 3» игровая комната «Сенсорная: Пуфы 12 шт., проектор 1 шт., ноутбук 1 шт., демонстрационный экран 1 шт., интерактивная сенсорная

стена, проектор 1 шт., ноутбук 1 шт., звуковые колонки 2 шт., набор «Геометрические фигуры» 5 шт., плюшевые игрушки 10 шт., кукла 5 шт., уголок «Монтессори», ширма 1 шт.

Подвижные игры Спортивный зал «Спортландия»: Скакалка 10шт., мяч футбольный 1 шт., мяч волейбольный 2 шт., мяч баскетбольный 2 шт., коврик гимнастический 10 шт., «ёжики» 10 шт., кегли 10 шт., обручи 5 шт., прыгалки 5 шт., мягкий модуль 3 шт., колонки звуковые 2 шт., проигрыватель 1 шт., экран 1 шт., канат 1.5м 1шт.

Музыкальные игры кабинет «Знайка 1»: Столы 12 шт, стулья 24 шт, маркерная доска: 1 шт., синтезатор 1 шт., бубны 10 шт., колокольчики 10 шт., барабан детский 10 шт., маракасы детские 10 пар, металлофон детский 10 шт., тамбурин детский 5 шт.

Мебель, соответствующую возрасту детей. Обязательное условие - использование современных ТСО.

Учитывая возрастные и психофизиологические особенности детей дошкольного возраста, используемая на занятиях наглядность должна быть разнообразной, яркой, доступной по содержанию.

ХIII. Список литературы

1. 50 развивающих игр / Т.И. Тарабарина. – Ярославль: Академия развития, 2018.
2. 500 игр и заданий для чуда воспитания/ В. Надеждина. – Минск: Харвест, 2018.
3. Абдулаева Е. Жестово- образные игры // Дошкольное воспитание. -2020-№10.- с. 26.
4. Асмолов А.Г. Дополнительное образование как зона ближайшего развития образования в России от традиционной педагогики к педагогике развития. Внешкольник 2019, №9.
5. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения. - М.: Педагогика, 2019.
6. Блошистая А. Задания, развивающие образное мышление // Дошкольное воспитание. - 2020.- № 4. - с.44
7. Большая книга праздников для детского сада. В.Н., Куров – Ярославль, Академия развития, 2018.
8. Воронцова О. Игровые приёмы // Дошкольное воспитание. - 2019. -№ 9 – с.43
9. Занимательные игры для детей на свежем воздухе. О. Николаева. – Ростов н/ Д: Феникс, 2018.
10. Игры в сапогах – скороходах (подвижные игры) / Ю.В. Долбилова. – Ростов н /Д: Феникс, 2018.
11. Игры и развлечения в группе продлённого дня: Пособие для учителя. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2018.
12. Игры, в которые не играет Емеля: для полных и малоподвижных детей / О.А. Пухова. – Ростов н/ Д: Феникс, 2018
13. Методика проведения подвижных игр. /Пособие для педагогов дошкольных учреждений. – М.: Мозаика – Синтез, 2019.
14. Поштарёва Т. Патриотическое воспитание //Дошкольное воспитание. - 2020.-№ 7 с.28
15. Праздники, игры и танцы для дошкольников / Г.В. Немова, А.Н. Малышева. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ; 2018
16. Развивающие игры для малышей Галина Акимова. - Спб.: «Ленинград», 2017.
17. Энциклопедия детских игр. С.А. Хромова, Е.Н. Арсенина, О.Л. Матюшкина. – Ярославль: Академия развития, 2017.
18. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Просвещение, 2018.
19. Мельникова М.Н. Русский фольклор. – М.: Просвещение, 2018.
20. Кенеман А.В. Детские подвижные игры. – М.: Просвещение, 20017.
21. Сказки А. С. Пушкина. Русские народные сказки

Методика проведения игр

Для детей дошкольного возраста игровая деятельность остается одним из главных видов деятельности. В этом возрасте игра служит средством формирования и развития у ребенка многих полезных личностных качеств. Она является переходным моментом к более эффективной воспитательной точке зрения видам деятельности: учение, общение, труд.

Работая с дошкольниками по данной программе, педагог имеет возможность создать необходимый двигательный режим, положительный психологический настрой, что способствует укреплению здоровья ребенка, его физическому и умственному развитию. Подбор игр и упражнений в данной программе, направлен на оздоровление детей. Игра позволяет воспитаннику ощущать себя полноправным субъектом деятельности, проявлять свойственному этому возрасту самостоятельность, инициативу, творческую активность.

Игровые действия каждого участника должны обязательно включать в себя обучающую задачу, т.е. то, что для каждого ребенка является важнейшим условием его личного успеха и его эмоциональной связи с остальными участниками. Решение задач, игровых по форме и обучающих по содержанию, потребует от каждого активных умственных, волевых усилий. Это приносит наибольшее удовлетворение ребенку, потому что тогда он проявляет свою неповторимую индивидуальность и демонстрирует самостоятельность в принятии или выборе того или иного решения.

В игре происходит формирование восприятия, мышления, памяти, речи – тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития которых нельзя говорить о воспитании гармоничной личности. Участие в играх является для детей дошкольного возраста активной и осмысленной деятельностью, в которую он включается добровольно, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным достоянием.

Игры в программе «Подготовка к школе» делятся на подвижные, развивающие творческие и музыкальные. Обучающие и развивающие игры относятся к интеллектуальным. Творчество — непременный компонент любой игры.

Развивающие игры превращают интеллектуальную деятельность в увлекательное состязание, помогают добиться успехов в учебе. При проведении развивающих игр всегда наблюдается активность воспитанников. Эмоциональные всплески и интеллектуальные переживания стимулируют и поддерживают интерес, способствуют мотивации учащихся, создают ситуацию успеха.

Подвижные игры протекают с эмоциональным подъемом, стимулирующим двигательную активность и отодвигающим возникновение утомления. В процессе игры существенно повышается кровоснабжение утомленного мозга детей, усиливается дыхание, учащается функциональная деятельность организма в целом, что способствует улучшению подготовки организма к последующей умственной деятельности. К подвижным играм можно отнести **спортивные** – поединки, эстафеты,

которые вырабатывают у ребят ловкость, приучают к согласованности действий команды.

Подвижные игры создают атмосферу радости и потому делают наиболее эффективным комплексное решение оздоровительных, образовательных и воспитательных задач. Естественно, проявляются физические качества детей - быстрота реакции, ловкость, глазомер, равновесие, навыки пространственной ориентировки и др.

Творческие игры, где педагог принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определённого уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер - ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач.

В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Поэтому педагог должен чередовать интенсивные, эмоциональные игры и упражнения с более спокойными и менее утомительными, а для определения адекватности нагрузки обращать внимание на внешние признаки утомления детей.

Внешние признаки утомления детей

Наблюдаемые признаки и состояние ребенка	Степень выраженности утомления	
	Малая (допустимая)	Средняя (требующая изменения двигательной нагрузки)
Цвет лица, шеи	Небольшое покраснение	Значительное покраснение
Выражение лица	Спокойное	Напряженное
Потоотделение на лице	Незначительное	Выраженное
Дыхание	Несколько учащенное, ровное	Резко учащенное
Движения	Бодрые, выполняются четко	Неуверенные, нечеткие, появляются дополнительные движения. У одних детей появляется двигательное возбуждение, у других – заторможенность.
Самочувствие	Хорошее, жалоб нет	Жалобы на усталость, отказ от игры

Педагог также должен уметь адекватно реагировать на эмоциональное самочувствие своих воспитанников и в зависимости от преобладающего у них фона настроения выбирать ту или иную игру. Многие из игр взаимозаменяемы: имея один и тот же приоритетный педагогический замысел, они разнятся – подчас значительно – своим

содержанием, сюжетной канвой и др. Выбрать из нескольких сходных игр наиболее целесообразную в данный момент – задача, которую с необходимостью приходится решать педагогу в процессе реализации оздоровительных игр. Чем большим арсеналом игр располагают педагог и дети, тем большие возможности им предоставляются в плане выбора игры, наиболее адекватной ситуации конкретного дня.

Диагностика уровня обученности воспитанников

Цель: Выявление степени уровня усвоения программы.

Инструкция: для диагностики знаний, умений и навыков воспитанников рекомендуется использовать методы наблюдения, беседы, диалога, анализа, сравнения.

Диагностика проводится по системе В.П. Симонова (0,1,2 балла)

Диагностику знаний, умений и навыков воспитанников проводят педагоги, с каждой группой. Высчитывают средний балл по группе и общий балл по всем группам.

Среди воспитанников выделяют группы с высоким, средним и низким уровнем обучаемости.

I год обучения

№ п/п	ФИО	Названия 4-5 любимых игр	2-3 считалки	Временные представления	Основные цвета	Понятия овощи и фрукты	Ритмичная и спокойная музыка	Средний балл
1								
2								
Средний балл								

II год обучения

№ п/п	ФИО	4-8 названий подвижных игр	4-5 считалок	Дни недели	Название профессий	Основные цвета спектра	Улавливать смену настроения в музыке	Средний балл
1								
2								
Средний балл								

III год обучения

№ п/п	ФИО	10-15 подвижных игр	7-8 считалок	Понятия право и лево	Времена года, дни недели;	Игровые и спортивные принадлежности	Правила Проведения подвижных и музыкальных игр	Средний балл
1								
2								
Средний балл								

Обработка результатов: слева направо просчитывается средний балл по всем параметрам на каждого ребенка, а сверху вниз просчитывается средний балл по группе.

2 балла – качество проявляется

1 балла – качество почти проявляется

0 баллов – качество не проявляется

Общий уровень знаний, умений, навыков и развития вычисляется по формуле:

$$\Sigma_{\text{общ}} = \frac{\Sigma_1 + \Sigma_2 + \Sigma_3 + \Sigma_n}{n}$$

где Σ_n – арифметическая сумма оценок,

n – количество обучающихся.

Таблица отслеживания результатов развития воспитанников

Цель: Выявление степени развития воспитанников.

Инструкция: Диагностика проводится методом наблюдения, беседы, диалога, анализа, сравнения.

Фамилия, имя обучаемого	Развитие внимания	Развитие памяти	Развитие мышления	Развитие воображения	Развитие восприятия	Развитие мелкой моторики руки
----------------------------	-------------------	-----------------	-------------------	-------------------------	---------------------	----------------------------------

Данные высчитываются на основе наблюдений методом наблюдений по методике Симонова В.П.:

2 балла – качество проявляется

1 балла – качество почти проявляется

0 баллов – качество не проявляется

Общий уровень знаний, умений, навыков и развития вычисляется по формуле:

$$\Sigma_{\text{общ}} = \frac{\Sigma_1 + \Sigma_2 + \Sigma_3 + \Sigma_n}{n}$$

где Σ_n – арифметическая сумма оценок,

n – количество обучающихся.

Диагностическая карта

Оценка уровня воспитанности обучающихся

Цель: Выявление уровня воспитанности детей.

Инструкция: при проведении диагностики воспитанности используется метод наблюдения, беседы. Каждому учащемуся суммируются набранные баллы и определяется уровень воспитанности по 5-балльной шкале.

ФИО, обучающего	Качества личности						Общий балл
	1	2	3	4	5	6	

Перечень качеств:

аккуратность;
усидчивость;
внимание;
трудолюбие;
взаимопомощь;
вежливость.

Данные высчитываются методом наблюдений, сравнений.

Оцениваются параметры развития психологическо – познавательных процессов по пятибалльной системе:

- 5 баллов – качество проявляется;
- 4 балл – качество больше проявляется, чем не проявляется;
- 3 балла - качество меньше, чем не проявляется;
- 2 балла – качество не проявляется.

Высокий уровень – 30 - 25 баллов;

Средний уровень – 25 - 18 баллов;

Низкий уровень – ниже 18 баллов.

Общий уровень воспитанности группы высчитывается по формуле:

$$\sum_{общ} = \frac{\sum_1 + \sum_2 + \sum_3 + \dots + \sum_n}{n}, \text{ где}$$

\sum_n - арифметическая сумма оценок,

n – количество обучающихся.

Советы взрослым людям при организации игр

Объяснение игры

Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности - интонация голоса, мимики, жесты, а в сюжетных играх и имитация, должны найти целесообразное применение в объяснениях для того, чтобы выделить главное, создать атмосферу радости и придать целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры — это и инструкция, и момент создания игровой ситуации.

Распределение ролей в игре

Роли определяют поведение детей в игре. Ведущая роль - всегда соблазн. Поэтому во время распределения ролей случаются разные конфликты. Распределение ролей следует использовать как удобный момент для воспитания поведения детей. Выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение, как доверие, как уверенность воспитателя в том, что ребенок выполнит важное поручение. Назначение на главную роль - наиболее распространенный прием. Выбор взрослого должен быть обязательно мотивирован. Например: "Дети, пусть первым ловишкой будет Алеша. У него сегодня день рождения. Это наш ему подарок. Согласны?" Или: "Маша первая услышала зазывалочку и быстро прибежала. Она и будет затейница..." Или: "Ларочка загадала лучшую загадку про нашу игру. Пусть она назначит лису..."

Для назначения на ведущую роль часто используются считалочки. Они предупреждают конфликты: на кого выпало последнее слово, тот будет водить. По-настоящему считалочки понятны старшим детям: за рукой считающего ревниво следят все. Поэтому делить слова на части нельзя. Считалочка должна быть безукоризненной в педагогическом смысле.

Распределить роли можно при помощи "волшебной" палочки, всевозможных вертушек (юлы, обруча, кеглей и др.), при помощи перехваток и т. д. Все названные приемы используются, как правило, в начале игры. Для назначения нового ведущего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил. Например: "Быстрее всех прибежал к скамейке Вова. Сейчас он будет ловить". Или: "Дети, какая Света молодчина: и от волка легко увернулась, и Валю выручила. Теперь она будет волком..."

Руководство ходом игры

В целом, контроль за ходом игры направлен на выполнение ее программного содержания. Это обуславливает выбор конкретных методов и приемов. Педагогу необходимо следить за движениями дошкольников: поощрять удачное исполнение, подсказывать лучший способ действия, помогать личным примером. Но большое количество замечаний о неправильном выполнении отрицательно сказывается на настроении детей. Поэтому делать замечания надо в доброжелательной форме.

То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Не надо упрекать их за это, тем более, исключать из игры. Лучше похвалить того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях воспитателя особенно нуждаются ослабленные дети. Некоторых из них иногда, придумав удобный повод, нужно исключить из игры на некоторое время (например, помочь воспитателю - подержать второй конец веревочки, под которую подлезают "цыплятки").

Повторение и продолжительность игры для каждого возраста регламентирована программой, но воспитатель должен уметь оценивать и фактическое положение. Если дети во время бега покашливают, значит, они устали и не могут перевести дыхание. Необходимо переключиться на другую, более спокойную игру. Важным моментом руководства является участие воспитателя в игре. С детьми младшего возраста обязательно непосредственное участие педагога в игре, который чаще всего сам выполняет главную роль, в знакомых играх исполнение главной роли поручается детям. С детьми старшего возраста руководство опосредованное. Но иногда воспитатель участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется соответствующее число играющих. Итог игры должен быть оптимистичным, коротким и конкретным. Малышей надо обязательно похвалить.

Кто и как открывает игру?

Любая игра начинается с выбора водящего и (или) ведущего.

Водящий – это тот игрок, который будет догонять остальных ребят в догонялках, искать в прятках и пытаться отгадать, кто же перед ним, - в жмурках. Все эти действия и называются – **водить**.

Человека, на которого в игре будет возложено столь ответственное задание, можно без обманов и без обид, по справедливости, выбрать жребием, кононанием, считалочкой и др.

Жребий брошен

Самое простое решение жребия состоит в вытягивании травинки. Берутся стебельки травы (их должно быть столько, сколько будет играющих), подравниваются до одинакового размера, но одна делается намного короче. Кто-нибудь из ребят зажимает подготовленные травинки в руке, так, чтобы при взгляде на них складывалось впечатление, что все они одного размера. Каждый из играющих вытягивает из пучка по одному стебельку. У кого в руках окажется самый короткий стебель, тому и водить.

Считалки

Считаются ими так. Когда ребята решают во что-нибудь сыграть, самый скорый из них кричит: Курица заболела, мне считать велела!». После этих слов он имеет полное право читать считалку. Все ребята встают в круг, а считающий чётко и внятно произносит слова считалочки, указывая пальцем на каждого следующего игрока при каждом слове. При этом счёт обычно начинается с самого считающего и идет по часовой стрелке, справа налево. На кого выпадает последнее слово, тот и водит. Выбор считалочек огромен, можно найти на любой вкус.

Может быть считалочка, состоящая из набора ничего не значащих слов, из которых выстраиваются такие же, ничего не значащие, смешные фразы:

Разы, двазы,
Тризы, ризы,
Пятам, латам,
Пыхтум, быхтум,
Дубень, лубень,
Маковкрест!
Или:
Эна-бэна-раба,
Квинтер-квантер-жаба!

Барабан, барабан,
Ты зря не барабань.
Раз, два, три, четыре, пять -
Выводи ребят играть.

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

Бегал по двору щенок
Видит пирога кусок,
Под крыльцо залез и съел,
Задремал и засопел.
А вот мы не будем спать,
Всем нам хочется играть.

Бомба взрывается,
Игра начинается.
В начале игры:
Раз, два, три,
Огонь, пали!

В тихой речке у причала
Рыбка рыбку повстречала.
- Здравствуй!
- Здравствуй!
- Как дела?
- На рыбалке я была,
Я удила рыбака,
Дядю Петю чудака.
- Где же твой рыбак?
Попался?
- Нет, ушел хитрец,
Сорвался.

Логические игры

Игра «Эрудит»

Возрастная категория: для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста (6-8 лет).

Цель игры: формирование навыков логического мышления, способности к обобщениям и формулированию выводов, развитие познавательных, коммуникативных и интеллектуальных способностей, а также быстроты реакций в экстренных ситуациях.

Оборудование: волейбольный или баскетбольный мяч.

Ход игры: в игре принимают участие два или три игрока, которые соревнуются по очереди. Первый участник, взяв в руки мяч, старается подбросить его на максимальную высоту над своей головой, при этом произнося следующие группы высказываний, объединённых каждое по своей тематике, например, такие как: «Я знаю десять имён девочек. Юлия – раз, Наташа – два, Алина – три, Таня – четыре, Света – пять, Лена – шесть, Нина – семь, Рита – восемь, Катя – девять, Маша – десять!» или: «Я знаю десять названий рек. Волга – раз, Сура – два, Сена – три, Ангара – четыре, Лена – пять, Ока – шесть, Енисей – семь, Урал – восемь, Обь – девять, Канада – десять и т.д. Кроме того, помимо вышеназванных, можно выделить следующие тематические группы: мужские имена, названия городов, стран, кинофильмов, мультипликационных фильмов, животных птиц, насекомых, деревьев, ягод, улиц и др. Причём каждая группа должна быть представлена определённым количеством слов и терминов, в данном случае в количестве десяти штук, что является обязательным условием. Кроме того, произнося каждое из названий, участник одновременно с этим должен успеть подкидывать мяч вверх.

Победителем признаётся тот, кто, не ошибившись ни разу и не запнувшись, не уронив мяча, беспрекословно справился с заданием и условием игры. Игрок же, для которого одно из заданий прошло менее успешно, временно ненадолго выбывает из игры, уступая место следующему участнику. Замена игроков производится в порядке очередности.

Игра «Кто что делает?»

Курица кудахчет, а петух? — Петух....

Кот мяукает, а собака? — Собака....

Ворона каркает, а кукушка? — Кукушка....

Корова мычит, а лошадь? — Лошадь....

Гусь гогочет, а лягушка? — Лягушка....

Поезд едет, а самолет? — Самолет....

Жук жужжит, а комар? — Комар...

снег скрипит, а бумага? — Бумага....

свинья хрюкает, а овца? — Овца....

Утка крикает, а воробей? — Воробей....

Бабочка летает, а змея? — Змея....

Игры, развивающие слуховое восприятие

Игра "Подкрадись неслышно"

Дети садятся на пол в круг. В центре – водящий с завязанными глазами. Один из играющих (по указанию педагога) старается неслышно подкрасться к водящему. Если водящий услышит шум, он рукой показывает направление. Если направление показано неправильно, водящему развязывают глаза, и выигравший занимает его место.

Игра «Телефон»

Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передаёт это слово следующему игроку и так до последнего играющего. После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребёнок может исполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

Игра «Где звенит колокольчик?»

Цель: развитие слуха, сближение детей.

Оборудование: темная повязка для глаз, звонкий колокольчик.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает поиграть, все вместе – дети и воспитатель – становятся в круг. При помощи считалочки выбирается водящий, ему завязывают глаза. Педагог становится в круг и звенит колокольчиком, водящий должен определить по звуку, где находится колокольчик, и подойти к нему. Когда водящий находит колокольчик, воспитатель снимает с него повязку и отдает ему колокольчик. Ребенок выбирает нового водящего (возможно, также при помощи считалочки), завязывает ему глаза, затем переходит в любое место внутри круга и звенит в колокольчик. Новый водящий должен его найти. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побудут в роли водящих. Перемещаться дети могут только внутри круга. Каждый ребенок может быть водящим только один раз.

Примечание: педагог должен внимательно следить, чтобы дети с завязанными глазами перемещались аккуратно и не падали.

Игра «Кто что услышит?»

Цель: развивать слуховое внимание, пополнять активный словарь, развивать фразовую речь.

Оборудование: Ширма, колокольчик, бубен, молоточек, «шумелка», барабан и т.п.

Ход: Воспитатель за ширмой по очереди издает звуки вышеперечисленными предметами и предлагает детям отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясными и контрастными, чтобы ребенок мог их угадать.

Игра «Угадай, что делать?»

Цель: развивать умение переключать слуховое внимание. Развивать координацию движений, умение соотносить свои действия со звучанием бубна.

Оборудование: Бубен, два флажка.

Ход: у ребенка в руках два флажка. Если воспитатель громко звенит в бубен, малыш поднимает флажки вверх и машет ими, а если бубен звучит тихо – опускает флажки вниз.

Важно следить за правильной осанкой детей и точным выполнением движений. Чередовать громкое и тихое звучание бубна нужно не более 4 раз, чтобы ребенок мог легко выполнять упражнение.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель: развивать умение переключать слуховое внимание, выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

Оборудование: Бубен, картинки с изображением прогулки детей при ярком солнце и убегающих от дождя.

Ход: Воспитатель говорит: «Сейчас мы пойдем на прогулку. Дождя нет, светит солнышко. Ты гуляй, а я буду звенеть бубном. Если начнется дождь, я буду в бубен стучать, а ты, услышав стук, беги в дом. Слушай внимательно, когда бубен звенит, а когда я буду стучать в него». Можно повторять игру, меняя звучание бубна 3 – 4 раза.

Игра «Кто сказал?»

Цель: привлечь внимание детей к сверстникам, настроить на работу в группе.

Методика проведения: детям предлагается узнать по голосу, кто произнёс фразу.

Инструкция: «Нам необходимо выбрать водящего. Он отворачивается от детей группы. Он по голосу должен узнать, кто из детей произнёс фразу: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал – не угадаешь». Следующим водящим становится ребёнок, голос которого угадали».

Игра продолжается до тех пор, пока в роли водящего не побывает каждый ребёнок.

Игры, развивающие цветовое восприятие

Игра «На дороге»

Цель: развитие умения четко различать цвета светофора, внимательности, знакомство с правилами дорожного движения.

Оборудование: три цветных бумажных круга с ручкой, чтобы их было удобно держать – зеленый, желтый, красный или картонная модель светофора, в которой можно переключать цвета.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть. Выбирается жюри из 3 человек, остальные дети делятся на пешеходов и водителей. Например, девочки будут пешеходами, мальчики – водителями. Все вместе вспоминают, какие цвета бывают у светофора, на какой цвет можно двигаться пешеходам и водителям. Педагог рисует на полу две широкие полосы, это будет дорога, и включает негромкую музыку. Воспитатель встает на перекрестке и переключает цвета на светофоре. Дети перемещаются по дороге согласно показаниям светофора. Жюри внимательно следит за перемещениями детей, отслеживает, чтобы все двигались только на зеленый цвет.

Игра «Какой цвет любимый»

Цель: научить детей четко различать цвета и оттенки, правильно называть их названия, развитие внимательности.

Оборудование: красочные картинки с изображениями сказочных героев.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель показывает детям картинки с изображениями сказочных героев: «Ребята, как зовут эту девочку? (Дети отвечают). Да, это Мальвина. Как вы думаете, какой цвет она любит больше всего? А почему вы так решили?» Дети могут ответить, что любимый цвет у Мальвины голубой, так как она всегда носит платья голубого цвета и даже волосы у нее голубые. Также педагог показывает изображения других персонажей, а дети предполагают, какой цвет у них любимый, объясняют почему и называют все цвета, присутствующие на картинке. Воспитатель обращает внимание детей на оттенки, отмечает, что голубой цвет похож на синий, розовый – на красный и т. д. Затем дети могут рассказать, какие цвета нравятся им. После того как все картинки будут рассмотрены, педагог предлагает вспомнить других известных детям героев и подумать, какие цвета эти герои любят.

Игра «Назови предмет»

Цель: развитие внимательности, запоминание цветов и их названий.

Оборудование: кольца от пирамидок одинаковой формы, но разных цветов.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть, быстро показывая детям одно из колец, потом убирает его и произвольно выбирает детей, которые должны назвать предметы такого же цвета. Как только дети начинают затрудняться с ответами, педагог предлагает ответить желающим, затем все вместе перечисляют названные

предметы. После этого воспитатель показывает следующее кольцо. Дети старшего дошкольного возраста должны давать ответы без промедления.

Игра «Вспомни, как было»

Цель: научить различать цвета, развивать внимательность.

Оборудование: маски-шапочки с кисточками разных цветов.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям проверить, какие они внимательные. Он раздает детям разноцветные шапочки. При помощи считалочки или по желанию выбирается водящий. Несколько детей встают в ряд, водящий внимательно смотрит на них, запоминает порядок расположения цветов, затем отворачивается. Дети меняются местами или игроки заменяются другими детьми в масках того же цвета, водящий должен вспомнить в каком порядке были расположены цвета. После того как он справился с заданием, выбирается новый водящий, и игра продолжается.

Примечание: для детей 4–5 лет в ряд достаточно поставить 3–4 игроков, для 6–7-летних детей игру можно усложнить: ввести большее количество игроков в цепочке, можно предложить детям меняться масками-шапочками для того, чтобы запутать водящего.

Игра «Цветик-семицветик»

Цель: учить детей находить предметы заданного цвета.

Оборудование: цветок из бумаги с семью лепестками. С одной стороны лепестки белые, с другой на них имеются цветные пометки – цвета радуги.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть. Дети делятся на 7 команд (или играют семеро детей), остальные будут участвовать в жюри. Педагог держит в руках большую ромашку. Видна только белая сторона. Дети должны по очереди подойти и выбрать для себя лепесток и оторвать его. Детям дается некоторое время, для того чтобы вспомнить предметы того цвета, который изображен на обратной стороне ромашки, которые существуют в природе. Через 2–3 минуты игроки (или команды) по очереди называют предметы. Сначала один ребенок (команда) называет предмет, затем второй и т. д. Предметы не должны повторяться. Побеждает ребенок (команда), который назовет больше предметов заданного цвета.

Игра «Цветопись настроения»

Цель: диагностика эмоционального состояния детей на занятии.

Методика проведения: воспитатель предлагает детям выбрать цветной листочек и повесить его на дерево.

Инструкция: «Перед вами два дерева: «Радость» и «Печаль». Выберите листочек, цвет которого напоминает ваше настроение, и повесьте его на то дерево, которое соответствует вашему настроению». Уточняющие вопросы: почему он выбрал именно этот листок? Почему у тебя плохое настроение? Цвет листьев дети выбирают сами, что позволяет взрослому диагностировать их настроение. Упражнение позволяет судить об общем настроении группы, об этом свидетельствует количество листьев на каждом дереве.

Интерпретация: красный – восторженное; оранжевый – радостное; желтый – приятное; зелёный – спокойное; синий – грустное; фиолетовый – тревожное; черный – унылое; белый – состояние страха.

Игра «Детки в клетке»

Цель: учить быстро и безошибочно называть цвета.

Оборудование: нарисованные на большом листе животные и их детеныши, расположенные на разных концах бумаги, от каждого животного нарисовать дорожку к детенышу, состоящую из кубиков, кружочков, треугольничков разного цвета.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит: «Ребята, смотрите, какая беда случилась в зоопарке – малыши потеряли своих родителей. Надо помочь им добраться до своих родителей».

Суть игры такова: ребенок должен выбрать одного из животных и назвать все цвета в дорожке, соединяющей маму и детеныша. Дети по очереди подходят к рисунку, выбирают животное и перечисляют цвета в дорожке.

Примечание: более простой вариант игры может включать в себя 3–4 пары животных, все дорожки изображаются разными фигурками, элементов в каждой дорожке немного – примерно 7–8. Для детей 6–7 лет игру можно усложнить – увеличить количество зверей, дорожки сделать более длинными и запутанными.

По окончании игры воспитатель предлагает детям вспомнить стихотворения, песни, загадки о разных животных.

Для предварительного ознакомления можно использовать следующие стихотворения:

С. Я. Маршак. Серия «Детки в клетке»

Зоосад

Рано, рано мы встаем,

Громко сторожа зовем:

– Сторож, сторож, поскорей

Выходи кормить зверей!

Вышел сторож из сторожки,

Подметает он дорожки,

Курит трубку у ворот,

Нам обедать не дает.

Долго, долго у решетки

Мы стоим, разинув глотки.

Знаем, знаем без часов,

Что обед для нас готов.

За обедом, за обедом

Не болтаем мы с соседом,

Забываем обо всем

И жуем, жуем, жуем.

Это трудная работа —

Щеки лоснятся от пота.

Где обедал воробей

– Где обедал, воробей?

– В зоопарке у зверей.

Пообедал я сперва

За решеткою у льва.
Подкрепился у лисицы,
У моржа попил водицы.
Ел морковку у слона,
С журавлем поел пшена,
Погостил у носорога,
Отрубей поел немного.
Побывал я на пиру
У хвостатых кенгуру.
Был на праздничном обеде
У мохнатого медведя.
А зубастый крокодил
Чуть меня не проглотил.
Верблюды
Бедный маленький верблюд:
Есть ребенку не дают!
Он сегодня съел с утра
Только два таких ведра.
Эскимосская собака
На прутике записка:
«Не подходите близко!»
Записке ты не верь —
Я самый добрый зверь.
За что сижу я в клетке,
Я сам не знаю, детки!
Тигренок
Эй, не стойте слишком близко —
Я тигренок, а не киска!
Львята
Вы разве не знаете папы —
Большого рыжего льва?
У него тяжелые лапы
И косматая голова.
Он громко кричит – басом
И слышно его далеко.
Он ест за обедом мясо,
А мы сосем молоко.

Игра «Ловим мышек»

Цель: развивать цветовосприятие, ловкость, быстроту.

Оборудование: разноцветные шарики, корзинки или коробочки для каждого ребенка.

Возраст: 4–7 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть в игру похожую на кошки-мышки. Но эта игра отличается тем, что все дети в этой игре будут Кошечками, им надо будет ловить мышек. А мышками будут разноцветные шарики. Дети-Кошки должны ловить «мышек», но не всех, а только одного цвета. Педагог высыпает из большой корзины

разноцветные шарики, дети выбирают любой цвет и их собирают в свои корзинки. Выигрывает Кошка, собравшая больше всех мышек. Игра продолжается до тех пор, пока все шарики не будут собраны. Побеждает ребенок, собравший быстрее всех и больше всех одинаковых по цвету шариков. Дети не должны предварительно договариваться, кто какой цвет будет собирать.

Игра «Где встречается этот цвет»

Цель: запоминание цветов.

Оборудование: флажки разных цветов – желтый, красный, зеленый, синий, белый, голубой и т. д.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям вспомнить известные им песни, сказки и стихотворения, в которых упоминаются цвета. Педагог показывает детям флажок, дети вспоминают строчки из стихотворений или песен, где упоминается такой цвет.

Игра «Волшебные шарики»

Цель: учить детей различать цвета, развивать память и образное мышление.

Оборудование: 2 пенала с отодвигающимися в сторону крышками, 10–20 шариков 2 разных цветов, по размеру совпадающих с пеналами.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: в игре участвуют 2 – взрослый и ребенок. У каждого из них есть по пеналу и по 5 шариков (3 красных и 2 белых). Взрослый начинает игру первым. Он раскладывает в своем пенале шарики в любом понравившемся ему порядке. К примеру, он ставит первым белый шарик, за ним помещает красный, снова белый, а затем оставшиеся красные. Взрослый демонстрирует результат своей работы ребенку, обсуждает с ним расположение шариков, а затем закрывает пенал крышкой. Ребенок в своем пенале должен повторить расположение шариков и тоже закрыть пенал крышкой. Затем начинается проверка результатов: два пенала ставят рядом. Сдвигая потихоньку крышки, взрослый и ребенок сравнивают результаты своего труда. В самом лучшем случае расположение шариков в обоих пеналах должно совпасть. Если этого не произошло, дается еще одна попытка.

Далее взрослый и ребенок меняются ролями, и загадывать расположение шариков будет уже ребенок. В игру можно играть и вдвоем, для этого пеналы отдаются детям, а взрослый, загадывая расположение шариков, просто рисует их на бумаге. Игру можно сделать более сложной, если использовать шарики не 2, а 3–4 цветов.

Игра «Нарисуй одним цветом»

Цель: учить различать цвета, сопоставлять их с предметами.

Оборудование: цветные карандаши, листы бумаги.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель раздает детям цветные карандаши, по одному карандашу каждому ребенку, листы бумаги и предлагает нарисовать этим карандашом любой подходящий по цвету предмет. Для этого отводится 10–15 минут. Затем дети поочередно показывают остальным свои рисунки, говорят, что на них изображено и каким цветом. Если ребенок нарисовал неподходящий, с точки зрения воспитателя, предмет (синее солнце, например), не надо критиковать ребенка – можно сказать, что в полете творческой фантазии предметы могут принимать любые формы и цвета.

Примечание: детей старшего дошкольного возраста можно разделить на команды и проводить соревнования – одним и тем же цветом нарисовать как можно больше предметов.

Игра «Не пропусти»

Цель: научить различать цвета и их названия, развивать внимательность.

Оборудование: разноцветные комплекты фишек для каждого ребенка.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть. Он раздает разноцветные фишки и читает любое стихотворение, где часто упоминаются цвета предметов. Например, стихотворение А. Барто «Петя рисует». Дети, услышав названия цветов, выкладывают фишки таких же цветов перед собой в ряд. После прочтения стихотворения педагог вместе с детьми проверяет получившийся цветовой ряд. Один из детей произносит название цвета, показывает его всем, другой ребенок продолжает. После этого педагог предлагает детям вспомнить песни, стихотворения, сказки, в которых упоминаются разные цвета.

Для игры также можно использовать следующие стихотворения.

Дождик (Е. Стеквашова)

В синем небе бродят тучи,

Гаснет солнца желтый лучик.

Красный помидор сердит:

– Что же солнце не горит?

Рад зеленый огурец:

– Ух, напьюсь я наконец!

Ты прозрачную водой,

Дождик, щечки мне умой.

Мяч (А. Барто)

Мой веселый, звонкий мяч,

Ты куда помчался вскачь?

Синий, красный голубой,

Не угнаться за тобой.

Игра «Овощи и фрукты»

Цель: учить различать цвета, находить предметы заданного цвета, развитие быстроты и внимательности.

Оборудование: муляжи овощей и фруктов или картинки с изображениями овощей и фруктов разных цветов – желтого, зеленого и красного. Например, желтые – дыня, банан, красные – помидоры, клубника, зеленые – огурец, кабачок. Овощей и фруктов разных цветов должно быть одинаковое количество.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: педагог предлагает детям поиграть. Дети делятся на команды: «Желтая», «Красная», «Зеленая». Воспитатель раскладывает на столике муляжи овощей и фруктов или картинки с изображениями. По команде педагога дети начинают брать и складывать овощи своего цвета в свои корзинки. Побеждает команда, которая раньше всех заберет все свои овощи и фрукты.

Игра «Краски»

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей. Покупатель стучится:

"Тук-тук!"

- "Кто там?"

- "Покупатель."

- "Зачем пришёл?"

- "За краской".

- "За какой?"

– "За голубой". Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси". Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правила.

Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению.

Игра проводится с детьми, как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке". Если играет много детей, нужно выбрать четырёх покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.

Игры на восприятие формы и качеств величины

Игра «Каким оно бывает?»

Цель: учить детей выделять признаки предметов.

Оборудование: картинки с изображениями различных предметов.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть, он показывает карточки с различными предметами, а дети называют признаки этого предмета. Например, педагог показывает карточку с изображением мячика. Дети перечисляют его признаки: мяч круглый, упругий – отскакивает от пола, красного цвета, большой и т. д. По итогам игры выбирается ребенок, назвавший больше всех признаков.

Игра «Бабочки и гусеницы»

Цель: научить детей сортировать предметы по величине, учить быстро и обдуманно выполнять свои действия.

Оборудование: фигурки яблок и цветов, возрастающие по величине.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: дети делятся на две команды: у одной название «Бабочки», у другой – «Гусеницы». Для игры используется три стола. На одном из них располагаются фигурки яблок и цветочков, на два других команды будут раскладывать свои фигурки. Дети выстраиваются в две колонны. По команде воспитателя игра начинается: дети, стоящие в колоннах первыми, подбегают к столу, выбирают самую большую из лежащих там фигурок: «Бабочки» – фигурку цветка, «Гусеницы» – фигурку яблока, подбегают к своему столу и кладут туда фигурку на левый край стола, затем возвращаются в колонну и встают в конец. Следующая пара детей выбирает из оставшихся фигурок самые крупные, бегут к своему столу и кладут свои фигурки после тех, что уже лежат. Игра продолжается до тех пор, пока все фигурки не будут сложены по убыванию. После этого проверяется порядок выложенных фигур, исправляются ошибки, если они есть. Побеждает та команда, которая первой без ошибок справилась с заданием или сделала меньше ошибок, чем соперники.

Игра «Назови предметы»

Цель: учить находить в окружающей обстановке предметы заданной формы.

Возраст: 4–5 лет.

Оборудование: окружающая обстановка, игрушки, вид из окна.

Ход игры: дети делятся на две команды. Одна из команд называется «Кубиками», вторая «Шариками». Задача детей – найти в помещении как можно больше предметов круглой и квадратной формы за определенный промежуток времени. Примерно через 2–3 минуты педагог просит детей подойти и назвать найденные предметы. Команды по очереди называют свои предметы («Шарики» – круглой формы, «Кубики» – квадратной) и указывают на них. Повторять одно и то же название 2 раза нельзя, например если назван и показан стол, то нельзя называть и показывать на другой. Выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

Игры, развивающие речь и мышление

Игра «Цветик – семицветик»

Цель: диагностировать характер желаний детей и группы в целом.

Материал: для игры понадобится цветик – семицветик, лепестки которого отрываются (вынимаются из цветка), а также красные и желтые фишки.

Методика проведения: детям предлагалось рассказать о своем желании.

Инструкция: «У меня есть цветик – семицветик. Каждый из вас сможет загадать свое заветное желание. Для этого необходимо оторвать лепесток и сказать:

Лети, лети, лепесток,

Через запад - на восток,

Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг.

Лишь коснешься ты земли,

Быть, по-моему, вели!

Рассказать о желании можно только тогда, когда лепесток «облетит весь свет». По очереди дети кружатся вместе с остальными детьми».

Если желание ребенка носит личностный характер – ребёнок получает желтую фишку, если оно имеет общественное значение – красную. В конце игры воспитатель предлагает обсудить, какие желания понравились всем детям и почему.

Игра «Вежливый ручеёк»

Цель: формировать навыки использования вежливых форм прощания.

Методика проведения: дети встают парами друг за другом. Водящий выбирает себе пару. Ребёнок, которого выбрал «ручьеёк», должен обратиться к своей паре по имени и сказать какие-либо слова прощания («До свидания, Лена», «До встречи, Дима», «Всего хорошего, Юля»).

Игра «Знакомство»

Развивает социальные навыки.

Рассадите детей на полу в круг.

Выберите ребёнка, который начнёт игру в знакомство.

Этот ребёнок говорит своё имя, а затем представляет другим ребёнка, который сидит рядом с ним или с ней. Например: «Меня зовут Лена, и я хотела бы познакомить вас с Гришей».

Гриша называет свое имя и представляет ребёнка, сидящего рядом с ним. Эта игра – хороший способ лучше узнать имена друг друга, а также научиться, как представиться самому и представить других детей.

Игра «День прощения»

Цель: формировать навыки вежливого поведения.

Методика проведения: воспитатель обращается к детям со следующими словами:

«Как часто мы обижаем друг друга и даже не замечаем этого. А если и замечаем, то не всегда извиняемся. А это так важно. Давайте сегодня попросим друг у друга

прощения, даже если не за что, на всякий случай. Ведь лучше лишний раз извиниться, чем лишний раз обидеть. Согласны?»

Педагог помогает детям сделать два круга – внешний и внутренний и встать лицом друг к другу.

Инструкция: «Попросите друг у друга прощения. Затем обнимитесь в знак вечного примирения. После этого поменяйтесь партнёрами».

Игра «Праздник вежливости»

Цель: закрепить навыки вежливого общения со сверстниками и взрослыми.

Методика проведения: дошкольникам предлагается поблагодарить друг друга за что-либо.

Инструкция: сегодня в нашей группе объявляется праздник вежливости. Вы уже знаете, что вежливые люди отличаются тем, что они никогда не забывают благодарить окружающих. Сейчас у каждого из вас появится шанс проявить свою вежливость и поблагодарить других ребят за что-нибудь. Вы можете подходить к кому хотите и говорить: «Спасибо тебе за то, что ты...».

Вы увидите, что благодарить других за что-нибудь – это очень приятно. Постарайтесь никого не забыть и подойдите к каждому, ведь истинно вежливые люди ещё и очень внимательны. Готовы? Тогда начали.

Игра «Приветствие»

Цель: формировать у детей навыки вежливого поведения (не забывать приветствовать при встрече).

Методика проведения: дети с воспитателем сидят в кругу. Всем предлагается разучить приветствие, которое нужно пропеть, а не проговорить:

Здравствуй, Саша (улыбнуться и кивнуть головой),

Доброе утро, Маша... (называются имена детей по кругу),

Добрый день, солнце (все поднимают руки, потом опускают),

Доброе утро, небо (аналогичные движения руками),

Приветствуем всех нас (все разводят руки в стороны, затем опускают)!

Игра «Клубочек»

Цель: воспитание чувства принадлежности к группе, чувства безопасности в коллективе; чувство единства, сплоченности; умения действовать согласованно.

Материалы: клубок прочных ниток.

Ход игры:

Воспитатель и дети стоят в кругу. Воспитатель запекает песенку, обматывает большой палец правой руки. Затем передает клубок следующему ребенку, называя его в песенке по имени и т.д.

Когда песенка заканчивается — все дети, и воспитатель соединены ниточкой. Клубок должен вернуться к воспитателю, проделав полный круг.

Затем одновременно все аккуратно снимают ниточку с пальцев и кладут ее на стол.

Внимание детей обращается на то, что ниточка не порвалась и ребята в группе всегда будут так же крепко дружить. В заключение можно попросить детей вспомнить пословицы и поговорки о дружбе.

Игры, развивающие память и внимание

Игра «Рыба-кит»

В просторной комнате по кругу поставлены стульчики. Комната — это море, а каждый игрок — это какая-то морская рыба: селедка, треска и т.д. Все дети— «рыбы» сидят на стульчиках, и только Кит плавает, не найдя себе места - ходит по комнате. Плавает Кит между рыбок и за собой зовёт, говоря названия рыб. И когда уже за Китом образовывается длинный хвост, Кит кричит: "На море буря!" Все бегут на свои стульчики, а кто не успел - становится Китом.

Игра «Волшебный мяч»

Цель: учить детей культуре поведения в общественных местах. Развивать внимательность. Воспитывать вежливость.

Ход игры: (в кругу, в центре водящий, называет ситуацию и кидает мяч любому из участников, если ситуация «вежливая», то участник должен поймать мяч, если «не вежливая», то ловить мяч не надо)

Ситуации:

1. Уступить место в транспорте
2. Поздороваться при встрече
3. Толкнуть и не извиниться
4. Помочь поднять упавшую вещь
5. Не вставать, обращаясь к старшему.

Игра «Земля, вода, огонь и воздух»

Дети становятся в круг, в центре круга - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, при этом говоря одно из слов: земля, вода, огонь или воздух. Если ведущий сказал "земля", тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее животное, если "вода" - название какой-нибудь рыбы, "воздух" - название птицы. При слове "огонь" все дети должны быстро покружиться на месте и помахать руками. Затем мяч возвращается ведущему. Медлительные, невнимательные игроки выбывают после первой же ошибки.

Игра «Веселый поезд»

Цель: учить запоминать и воспроизводить стихотворный текст, последовательность событий.

Оборудование: маски-шапочки кота, чижики, собаки, петуха, обезьяны, попугая, окошко билетной кассы, стулья.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: перед началом игры зачитывается стихотворение С. Михалкова «Песенка друзей».

После прочтения педагог, обращаясь к детям, говорит: «Наступило лето. В городе стало жарко и душно. А давайте и мы с вами отправимся в далекие края, как и эти зверята». Воспитатель распределяет роли между детьми, надевая на них маски-шапочки. «А где же наш поезд? Да вот же он!» Воспитатель совместно с детьми

строит поезд из стульев. «Для того, чтобы ехать в поезде, надо купить билеты. А кто помнит, как поется в песенке, кто за кем следует?» Дети пытаются вспомнить припев, педагог помогает при затруднениях. Ребята-зверята «покупают» в кассе билеты в свои вагоны согласно содержанию стихотворения: кот – первый вагон, чижик – второй, собака – третий, петух – четвертый, обезьяна – пятый, попугай – шестой.

После того как дети расселись по своим стульям, поезд дает сигнал и трогается в путь. Воспитатель поет первый и второй куплеты, а дети вместе с воспитателем – припев. Затем поезд останавливается, и «зверята» выходят погулять. Они весело танцуют под быструю музыку. Но вот дается сигнал к отправлению в обратный путь. Дети рассаживаются по своим вагонам, поезд трогается. Воспитатель поет третий куплет песенки, и все вместе исполняют припев. И вот все приехали домой. Воспитатель спрашивает детей, хорошо ли они отдохнули, понравилось ли им. Желательно поговорить и о том, где они отдыхают с родителями, активизируя долговременную память.

После этого педагог еще раз поет (читает) песенку в полном объеме, а затем предлагает детям сделать это самостоятельно.

Игра «Радио»

Цель: отвлечение детей от фиксации на собственном «Я» и обращение их внимания на сверстника.

Методика проведения: дети сидят в кругу. Воспитатель сидит спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялась девочка (подробно описывает кого-нибудь из группы: цвет волос, глаз, рост, какие-то характерные детали одежды). Пусть она подойдет к диктору». Дети слушают и смотрят друг на друга внимательно. Они должны определить, о ком идет речь, и назвать его имя. В роли диктора может побыть любой ребенок.

Игра «Летает - не летает»

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего - платит фант. Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

Игра «Запрещённое движение»

Цель: создание положительного настроения на занятие, непринуждённой атмосферы в группе.

Методика проведения: дети стоят полукругом. Педагог обращается к детям: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, но только если я скажу: «Пожалуйста». Кто ошибается, тот выбывает из игры. Будьте внимательны». Педагог делает различные движения руками, периодически забывая произносить «Пожалуйста», и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию.

Музыкальные игры

Игра «Зайка»

Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой?

Ты сидишь совсем больной.

Ты вставай, вставай, скачи!

Вот морковку получи! (2 раза)

Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

Игра «Художники»

Цель: сформировать у детей навыки коллективной деятельности: в данном случае — изображать с помощью совместных движений какие-либо предметы (карандаш, солнышко, змейку и т.д.); развивать воображение, творческие и организаторские способности каждого ребенка.

Ход игры: Дети становятся подгруппами по 6—7 человек. Педагог предлагает им изобразить какой-либо предмет. Под спокойную музыку каждая подгруппа пытается это сделать. По окончании музыки педагог оценивает все варианты и объясняет детям, что у них получилось хорошо, а над чем еще надо подумать.

Примечание: можно предложить детям договориться самим «по секрету», что они будут изображать, а потом отгадать, что получилось у каждой группы.

Игра «Веселые шарики» (чешская полька)

Цель: учить детей действовать дружно, получая общую оценку за совместные действия; упражнять в игре с воздушными шариками, развивать ловкость, быстроту реакций, чувство ритма.

Ход игры: Дети становятся в два или три круга по 4—5 человек. Каждой подгруппе выдается по одному воздушному шару. На протяжении звучания музыки дети играют шариком, легко ударяя по нему пальцами и перебрасывая его друг другу на каждые два такта (сильные доли нечетных тактов). Выигрывает команда, у которой шарик ни разу не упал и не коснулся пола.

Игра «Ловушка»

Игра проходит под русскую народную мелодию «Я на горку шла» или другую музыку с двудольным размером, которая начинается из-за такта.

Цель: учить детей синхронно выполнять движения под музыку или пение, действовать вместе, одновременно отмечая конец запева или 1-й части музыки общим движением; развивать быстроту реакций, ловкость; воспитывать смелость и активность каждого ребенка, а также умение достойно проигрывать: не обижаться, а упражняться дальше.

Ход игры: 4—5 человек становятся в круг, держась обеими руками за веревку, концы которой соединены.

На затакт дети должны одновременно поднять веревку вверх. А затем на каждый такт то опускают веревку вниз, то поднимают ее вверх. Так продолжается до конца 1-й части музыки или запева. В конце веревка должна оказаться наверху!

На 2-й часть музыки или на припев остальные дети поворачиваются за ведущим и бегут за ним «змейкой» через все «воротики».

По окончании музыки «ловушка захлопывается» — дети опускают веревку вниз. Кто попался, тот становится в круг и берется обеими руками за веревочку. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают почти всех детей, которых можно похвалить за ловкость или предложить им совершить «круг почета» вокруг положенной на пол веревки под аплодисменты всех детей.

Игра «Один, два, три, четыре, пять»

Цель: учить детей действовать по одному и вместе с другими; развивать организаторские способности детей; развивать внимание детей, их ориентировку в пространстве, быстроту реакций; упражнять в счете и в основных движениях.

Ход игры: под музыку дети двигаются по всей комнате в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в зависимости от характера музыки. С окончанием музыки воспитатель называет первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т. д., встав в кружок или шеренгу и подняв руки вверх.

Игра «Вальс дружбы»

Цель: формировать сплочённость, доброжелательную атмосферу в группе.

Методика проведения: дети делятся на пары. Становятся лицом друг к другу, соединяются лбами, между ними зажимается какой-нибудь предмет. Звучит музыка. Дети должны танцевать в таком положении, не роняя предмет. Пара, которая не удержит его, выбывает из игры. Побеждает самый стойкий.

Подвижные игры в помещении и на воздухе



Игра «Щука»

Дети становятся в круг. Выбирается "щука". Она выходит на середину круга. На первые две строчки предложенного ниже текста, дети на каждое слово перекатывают мяч друг другу через центр мимо "щуки". На слова третьей строчки мяч катится к щуке. Она берет его в руки и произносит текст, разглядывая мяч. Потом ударяет несколько раз мячом об пол и передает детям, которые продолжают перекатывать друг другу на последние три строчки после слов "Тебе водить!" – ребенок, у которого оказался мяч, выходит на середину и становится щукой.

Мимо леса, мимо дач

Плыл по речке красный мяч

Увидала щука: "Что это за штука?"

Хвать, хвать и не поймать

Мячик вынырнул опять.

Он пустился дальше плыть,

Выходи, тебе водить!

Игра-эстафета «Не урони мяч»

Дети образуют два круга. У одного из детей в каждом кругу в руках мяч они водящие. По сигналу педагога, дети начинают быстро передавать мяч по кругу. Получив мяч обратно, водящий поднимает его вверх. Команда, у которой мяч быстрее описал круг, становится победителем.

Игра «Волк и гуси».

Выбираются дети — Волк и Хозяин, остальные - Гуси. На расстоянии отмечено. «Дом» — «Гора».

Хозяин: Гуси, гуси

Гуси: Га-га-га.

Хозяин: есть хотите?

Гус: Да-да-да.

Хозяин: так летите домой!

Гуси: Серый волк под горой,

Не пускает нас домой.

Хозяин: ну летите, как хотите,

Только крылья берегите! Дети бегут. Кого волк «запятнает», тот выходит из игры.

Игра «У медведя во бору»

Ведущий: Лето на дворе. В это время года дома не сидится, манит лесной бор, сладкая ягода, ласковая и прохладная речка. Но можно встретить в лесу «шутника»-Медведя.

Царство дикой природы таит опасности, оно полно тайн и загадок. Хозяин леса бдительно охраняет свои владения. *Считалкой выбирается Медведь. Дети идут и поют. Медведь лежит.*

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру

А медведь не спит,

И на нас рычит.

Медведь (поднимается со словами).

Кто в лесу гуляет

И мне спать мешает?

Догоняет детей.

Игра «Пчелки и ласточка»

Играющие дети - пчелки, сидят на корточках. Ласточка - в своем гнезде.

Пчелки (сидят на полянке и напевают).

Пчелки летают, Медок собирают!

Зум-зум-зум! (2 раза.)

С окончанием песни Ласточка говорит:

«Ласточка летает,

Пчелок поймает».

Вылетает и ловит пчел. Пойманный становится Ласточкой.

Игра «Капуста»

Круг — это огород. В середине играющие складывают платки, пояса, шапки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и поет.

Я на камушке сижу,

Мелки колышки тешу,

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу

Чтоб капустку не украли,

В огород не прибегали

Волки и синицы, бобры и куницы,

Заяц усатый,

Медведь толстопятый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» «запятнает» из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», - победитель.

Игра «Кошка и мышка»

Игра хорошо развивает реакцию и выносливость играющих ребят.

Описание игры: выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, при этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

Играющие, стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать.

Игра заканчивается победой кошки и соответственно поражением мышки.

Игра «Пузырь»

Описание игры: Дети стоят вплотную по кругу, взявшись за руки. Вместе с педагогом они говорят:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой,
Да не лопайся.

Произнося стихи, дети постепенно расширяют круг. Когда воспитатель скажет «пузырь лопнул», все дети опускают руки, хором говорят «хлоп» и присаживаются на корточки.

Воспитатель предлагает надуть новый пузырь: дети встают, снова образуют маленький круг, и игра возобновляется.

Вариант игры:

после слов «Да не лопайся» дети не присаживаются, а воспитатель говорит: «Полетели пузыри». Дети разбегаются, куда кто хочет (в пределах площадки), а воспитатель говорит: «Полетели, полетели, полетели!..»

В этом варианте игру можно повторить 3—4 раза.

Игра «Солнышко и дождик»

Описание игры: Дети встают по кругу. -

«Смотрит солнышко в окошко (идут по кругу).

Светит в нашу комнатку».

«Мы захлопаем в ладоши, (хлопают стоя на месте)

Очень рады солнышку.

Топ-топ-топ-топ!

Топ-топ-топ-топ! (ритмично притопывают на месте)

Хлоп-хлоп-хлоп!

Хлоп-хлоп-хлоп! (ритмично хлопают в ладоши)

На сигнал «дождь идет, скорей домой» дети убегают.

Воспитатель говорит: «Солнышко светит». Игра повторяется.

Игра «Мой весёлый звонкий мяч»

Описание игры: Воспитатель, делая движение рукой, как – будто отбивает мяч и говорит:

Мой веселый, звонкий мяч

Ты куда пустился вскачь?

Желтый, белый, голубой,
Не убегай от меня, стой!

Дети, изображая мяч, прыгают на месте на двух ногах. После слова «стой!» дети – «мячики» останавливаются, и на слова воспитателя: «Марина, лови!» (называет любого ребенка) дети – «мячики» убегают, а Марина их ловит. Игра продолжается. Прыгать нужно только на обеих ногах. Бежать по прямой до определенного места.

Игра «Курочка – хохлатка»

Цель: упражнять детей быстро реагировать на сигнал воспитателя, бегать с увертыванием.

Описание игры: воспитатель выполняет роль «Курицы», дети – цыплята. Один ребёнок – кошка, садится на стул в сторонке. Воспитатель ходит с детьми по всей площадке и говорит:

Вышла курочка – хохлатка.

С нею желтые цыплятки.

Квохчет курочка «ко – ко», не ходите далеко.

Приближаясь к кошке, воспитатель говорит:

На скамейке у дорожки,
улеглась и дремлет кошка.

Кошка глазки открывает,

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза и бежит за цыплятами.

Игра «Вороны»

Цель: развитие способности к подражанию, умения ритмично двигаться.

Ход игры: дети изображают ворон, они стоят "стайкой" и подражают всем движениям взрослого, который поет или говорит нараспев:

Вот под елочкой зеленой

Скачут весело вороны.

"Кар-кар-кар!"

Целый день они кричали,

Спать ребятам не давали.

"Кар-кар-кар!"

(Дети бегают по комнате, размахивают ручками, как крыльями).

Только к ночи умолкают,

Спят вороны, отдыхают.

Тихо. "Кар-кар-кар!"

(Садятся на корточки, ручки под щечку - "засыпают").

Игра «Пес Барбос»

Цель: развитие внимания, ловкости, быстроты.

Оборудование: игрушечная собачка.

Ход игры: взрослый сидит на стуле, в руках у него игрушечная собачка, которая "спит". Взрослый говорит:

— Вот сидит наш пес Барбос,

В лапы спрятал черный нос.

(Ребенок встает с места и подходит к собачке).

Ну, Барбос, скорей вставай!

И Наташу догоняй!

Взрослый с собачкой бежит за ребенком и говорит: "Гав-гав!" Пойманный ребенок садится на место, и игра начинается снова.

Игра «Карусель»

Ход игры: дети вместе с взрослым бегут по кругу, держась за руки, и говорят или поют:

- Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели,

А потом, а потом

Все бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не бегите,

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

В соответствии со словами песенки дети бегут по кругу все быстрее и быстрее, затем все медленнее и останавливаются.

Игра «Попрыгунья-стрекоза»

Возрастная категория: для детей старшего дошкольного возраста (4-5 лет)

Цель игры: развитие и совершенствование мышечной системы ног, выработка правильного ритмичного дыхания во время физических нагрузок, выносливости, гибкости.

Оборудование: широкий канат, достигающий в длину 1-1,5 м.

Ход игры:

Два участника встают напротив друг друга, держа в руках противоположные концы каната таким образом, чтобы он был ровно натянут и не провисал вниз. Третий игрок пытается перепрыгнуть через него, не задев ногами. Постепенно с каждым разом задание усложняется, т.к. после каждого прыжка канат поднимается всё выше и выше. Тот участник, который успешно перепрыгнул канат, не задев его, получает следующую возможность совершить другой, но уже усложнённый прыжок. В том случае, если прыжок является неудачным, данный игрок меняется местами с одним из участников, держащих канат в руках. Победителем считается тот, кто прыгнул на самую большую высоту, не задев канат ногами.

Игра «Бездомный заяц»

Возрастная категория: для детей (4-5 лет)

Оборудование: обручи

Ход игры: Дети находятся на одной стороне площадки; на противоположной стороне они заранее нарисовали домики. Игра начинается, дети бегают по площадке, а по сигналу должны занять любой домик.

Игра «Заяц»

Вышли зайцы поиграть, (Дети идут по кругу).

Свои лапки поразмять,
Прыг-скок, прыг-скок, (Прыжки на месте в кругу).
Свои лапки поразмять. (Выполняются 8 раз).
(Ходьба по кругу).
Стали зайцы танцевать, (Выставление ноги на носок).
Свои лапки согреть.
Прыг-скок, прыг-скок. (Прыжки в кругу).
Свои лапки согреть. (Ходьба по кругу).
Затем дети разбегаются, а заяц их ловит.

Игра «Кто быстрее»

Дети выстраиваются четвёртками, у каждого на линии старта лежат два предмета (мешочек, кубик), на противоположной стороне – детские стульчики. По сигналу «Беги» дети берут по одному предмету и бегут к стулу на противоположной стороне, предмет оставляют на стуле и бегут за вторым предметом, выполняют то же и возвращаются назад на линию старта. Побеждает тот, кто первым выполнит задание. Затем это же упражнение выполняет вторая четвёртка и т.д. Расстояние для бега 8 м.

Игра «Зайцы и волк»

Домики для зайцев располагаются по всему периметру площадки. При создании условий для игры каждый ребёнок чертит дом, но скрыться от волка можно в любом домике, приближаясь к нему прыжками на двух ногах. Проигравшими считаются не только зайцы, которых поймал волк, но и те, которые прыгали тяжело.

Игра «Вышибалы»

Возрастная категория: для детей старшего дошкольного возраста (6-8 лет).

Цель игры: развитие ловкости, выносливости, меткости, координации двигательных и коммуникативных способностей, закрепление и совершенствование умений и навыков владения мячом.

Оборудование: стандартный волейбольный мяч или обыкновенный мяч средних размеров, детские цветные мелки.

Ход игры: Два игрока становятся друг напротив друга на расстоянии приблизительно семи шагов, где при помощи мела на асфальте игровой площадки прочерчиваются две ровные прямые линии. Задача первого и второго участников заключается в том, чтобы «вышибить» третьего игрока, попав в него мячом, поэтому они бросают его таким образом, чтобы задеть. Третий же по счёту ребёнок должен всеми силами стараться увернуться от летящего в его сторону мяча. Если двум игрокам это удаётся, то третий участник меняется местами на время с тем из ребят, который попал в него. Далее игра продолжается по тем же правилам до тех пор, пока каждый из играющих детей не побывает в роли «вышибаемого».

Игра «Ноги вверх»

Возрастная категория: для детей среднего и старшего дошкольного возраста (4-6 лет).

Цель игры: формирование и развитие ловкости, гибкости, выносливости, быстроты реакции, двигательных и коммуникативных способностей.

Оборудование: три стула, по одному на каждого игрока.

Ход игры: В игре могут принимать участие три человека, которые по команде ведущего и под включённую быструю музыку начинают бегать по помещению.

Водящий старается догнать кого-либо из них. Чтобы условно спрятаться от догоняющего и быть в безопасности, чтобы его не поймали, участник должен успеть сесть на один из стульев и поднять ноги вверх, удерживая их в таком положении и не касаясь ими пола. Пока игрок сидит с поднятыми ногами, его нельзя «поймать». Тот ребёнок, который был пойман во время бега, считается проигравшим и временно меняется с ведущим до тех пор, пока сам не поймаёт кого-нибудь.

Игра «Семеро козлят»

Возрастная категория: для детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет).

Цель игры: развитие ловкости, выносливости, координации движений, аккуратности, совершенствование навыков и умений выполнения прыжковых упражнений, тренировка икроножных мышц.

Оборудование: две скакалки (прыгалки)

Ход игры: положить обе скакалки на полу помещения, расположив таким образом, чтобы они лежали параллельно друг другу, нигде не пересекаясь. Затем ведущий делит ребят на две команды, количество человек в которых может быть ничем не ограниченным, и объясняет правила игры, которые заключаются в следующем. По команде ведущего игроки, встав таким образом, чтобы прыгалки находились с правой стороны от них, начинают боком перепрыгивать скакалки сначала вправо, затем влево до конца. Когда, они допрыгивают до конца, им следует пробежать к началу игрового поля и, дотронувшись рукой до следующего игрока, встать в конец шеренги. Остальные участники проделывают те же самые действия. Побеждает та команда, которая закончит эстафету быстрее по времени и более качественно и аккуратно, т.е. ни разу не споткнувшись, не задев скакалки и не сдвинув их с места. Команда, которая пришла к финишу последней или выполнила задание и условия игры менее качественно, проиграла.

Игра «Путешествие в Москву»

Для игры нужны стулья – одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сидениями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идёт вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы летим самолётом», - и одновременно ускоряет шаг. «Самолёт набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», - объявляет он (бег замедляется). «Внимание, посадка!» - неожиданно раздаётся команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять место. Тот, кто остаётся без места, становится водящим, получает флажок и продолжает игру.

Игра «Водонос»

В древние времена, когда еще не был изобретен водопровод, у людей была профессия – разносчик воды, или водонос. Этот человек набирал у источника воду и нес ее в город людям. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. Сегодня вам предстоит стать водоносами и нести тарелку, наполненную до краев водой, при этом не расплескать ни капли. Дети выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперед. Ребенок должен дойти до поворотного флажка и вернуться обратно. Затем тарелка передается следующему игроку, таким образом, все члены команды должны проделать этот путь.

Игра «Водяной»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие, двигаются по кругу со словами:

Дедушка Водяной,
Что сидишь под водой?

Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается.

Игра «Рыбак и рыбки»

Дети встают в круг – это рыбки; в центре – рыбак (воспитатель) со скакалкой в руках (удочкой). Длина скакалки должна быть больше, чем расстояние от рыбака до любой рыбки. Рыбак низко над землей крутит удочку, а рыбки должны перепрыгнуть через скакалку в тот момент, когда она приближается к их ногам. Сложность игры заключается в расчете времени прыжка. Если прыгнуть раньше или позже, то скакалка запутается вокруг ног, и тогда рыбка считается пойманной и выбывает из игры. Побеждает самый внимательный ребенок – кто дольше всех продержался.

Игра «Передай мяч»

Поощряет сотрудничество между детьми.

Постройте детей в одну колонну таким образом, чтобы они стояли друг за другом.

Дайте первому ребёнку мяч.

Для детей цель данной игры – ногами перекатывать мяч от ребёнка к ребёнку (без пропусков) так, чтобы он в конечном итоге попал к самому последнему в колонне.

Когда мяч достигает последнего человека, она или он начинает передавать его вперед, но уже руками высоко над головой.

В этой игре весело следить, насколько быстро дети смогут передать мяч назад и вернуть его обратно – вперед.

Для этого вы произносите: «Приготовились, внимание, начали», - после чего начинаете громко считать вслух.

Каждый раз, когда вы повторяете эту игру с детьми, они стараются передать мяч как можно быстрее. (Можно также разбить детей на две колонны и устроить между ними состязание).

Эта игра лучше всего подходит при работе со старшими детьми.

Игра «Уточка, уточка, гусь»

Способствует развитию сотрудничества между детьми.

Рассадите детей в кружок и выберите одного ребёнка, который будет «водить».

Данный ребёнок идёт по кругу и салит других, легонько хлопая их по голове и говоря «уточка».

Когда водящий похлопает какого-то ребёнка по голове и скажет «гусь», этот ребёнок вскакивает и бежит по внешнему периметру круга, пробуя шлёпнуть и тем самым осалить ребёнка, который является «водящим».

Если ребёнок, исполняющий роль «водящего», успеет сесть на пустое место прежде, чем его осалит, «водящим» становится новый ребёнок.

Игра «Змейка»

Цель: формировать сплоченность группы, положительный эмоциональный настрой на занятии.

Методика проведения: дети встают друг за другом, держаться за плечи стоящего впереди. В таком положении они должны преодолеть различные препятствия:

подняться на кубик и сойти с него;

проползти под столбом;

обогнуть «широкое озеро», пробраться по следам «диких животных».

Игра «Скучно, скучно так сидеть»

Цель: создание непринуждённой атмосферы на занятии.

Методика проведения: дети сидят на маленьких стульчиках. У противоположной стены стоят стулья, но на один меньше. Дети произносят следующие слова:

«Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть;

Не пора ли пробежаться,

И местами поменяться?»

По окончании слов дети должны быстро бежать и сесть на стулья у противоположной стены. Кто остался без стула, тот выбывает из игры.

Игра «Общий круг»

Цель: отвлечение детей от фиксации на собственном «Я» и привлечение их внимания к собеседнику; объединение детей и их настрой на занятие.

Методика проведения: воспитатель собирает детей вокруг себя.

Инструкция: «Давайте сейчас сядем в круг на пол, чтобы каждый из вас видел всех других детей и меня, и чтобы я могла видеть каждого из вас. А теперь чтобы убедиться, что никто не спрятался, я вижу всех и все видят меня, пусть каждый из вас поздоровается глазами со всеми по кругу. Я начну первая, когда я поздороваюсь со всеми, начнет здороваться сидящий от меня по правую руку».

Воспитатель заглядывает в глаза каждому ребёнку по кругу, слегка кивает головой. После того как он «поздоровался» со всеми детьми, он дотрагивается до плеча ребёнка, сидящего с правой стороны.

Игра «Клеевой дождик»

Цель: развитие сплоченности группы.

Методика проведения: дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия: подняться и сойти со стула; проползти под столом; обогнуть широкое «озеро», спрятаться от «диких животных».

На протяжении всей игры дети стараются избежать отцепления от своего партнера.

Игра «Дружба начинается с улыбки»

Цель: создание непринужденной атмосферы, закрепление умения передавать различные эмоциональные состояния без слов.

Методика проведения: дети садятся по кругу, берутся за руки, смотрят соседу в глаза и по очереди, не произносят ни слова, дарят друг другу улыбку.

Игра «Утка, утка, гусь»

Цель: закрепить навыки вежливого приветствия.

Методика проведения: детям предлагают встать в круг. Воспитатель внутри круга ходит со словами: «Утка, утка, утка ... гусь». Ведущий и ребёнок, которого выбрали гусем, должны обежать вокруг круга в противоположные стороны, чтобы занять освободившееся место. При встрече они должны взять друг друга за руки, поклониться, улыбнуться и поприветствовать: «Доброе утро, добрый день или добрый вечер», а затем снова броситься к свободному месту.

Важно, чтобы каждый участник побывал в роли «гуся». Приветствие и поклон должны выполняться громко и чётко.