

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение "Детский сад №39 комбинированного вида" г.
Муром**

Картотека видов игр

**Подготовила
воспитатель
Белянцева О.И.**

Картотека

творческих

(сюжетных) игр



Младший возраст

1) Сюжетно-ролевая игра: Магазин «Детский мир»

Цель: познакомить детей с работой продавца, привить элементы навыков социального общения

Материалы и оборудование: различные игрушки, фантики от конфет.

Ход игры:

Воспитатель говорит: «Все дети любят играть в игрушки. У вас дома много игрушек?» Дети отвечают – да, много. Воспитатель спрашивает, откуда они появились? Дети отвечают – подарили, купили. Воспитатель спрашивает, были ли дети в магазине детских игрушек, предлагает детям рассказать, как это произошло, с кем они ходили в магазин, какую игрушку купили. После этого воспитатель предлагает поиграть в магазин игрушек. Дети рассказывают игрушки на «витрине» (стеллаже, столе, шкафу) и делятся на продавцов и покупателей. Так как магазин создан детьми, в роли денег выступают фантики от конфет. Покупатель приходит в магазин, выбирает понравившуюся игрушку. Продавец показывает игрушку, рассказывает, как в нее надо играть, сколько она стоит. Покупатель расплачивается фантиками и уходит. Играет следующая пара продавец – покупатель. Далее дети меняются ролями. В ходе игры педагог корректирует поведение игроков, если это необходимо, напоминает, в какие моменты нужно сказать слова «спасибо» и «пожалуйста».

2) Сюжетно-ролевая игра «День рождения куклы»

Задачи:

- Знакомить детей с правилами сервировки стола, с правилами поведения за столом, со столовой посудой; учить правильно находить и отбирать посуду для чаепития;
- Продолжать обогащать содержание игр; способствовать объединению детей для совместных игр; обогащать словарный запас;
- Воспитывать желание соблюдать нормы поведения за столом,уважительное отношение к друг другу.

Материалы и оборудование: чайная посуда, скатерть, кукла в нарядном платье, образные игрушки (мишка, заяц, бочонок с медом, морковка.)

Можно использовать предметы-заместители.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что у куклы Кати сегодня день рождения и она приглашает в гости. Советует детям подумать, что они подарят Кате, чем порадуют её. Подсказывает, что они могут прийти в гости с мишкой и принести бочонок мёда или с зайкой, который подарит Кате вкусную сладкую морковку. Затем воспитатель предлагает детям помочь Кате красиво накрыть стол для гостей, приготовить чай. Дети собираются на день рождения. При повторении игры можно отметить день рождения мишши, зайки, кота и др.

3) Сюжетно-ролевая игра «Семья»

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Материалы и оборудование: Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Ход игры:

Игра начинается с того, что педагог вносит в группу большую красивую куклу. Обращаясь к детям, он говорит: «Дети, куклу зовут Оксана. Она будет жить у нас в группе. Давайте вместе построим ей комнату, где она будет спать и играть». Дети вместе с воспитателем строят для куклы комнату.

После этого воспитатель напоминает им, как можно играть с куклой: носить ее на руках, катать в коляске, на машине, кормить, переодевать. При этом подчеркивает, что с куклой следует обращаться бережно, ласково разговаривать с ней, проявлять заботу о ней, как это делают настоящие мамы.

Затем дети играют с куклой самостоятельно. Когда дети достаточное количество времени поиграли сами, воспитатель организовывает совместную игру. При организации игры он должен учитывать взаимоотношения мальчиков и девочек. Так, пока девочки кормят кукол, моют посуду, мальчики вместе с педагогом строят из стульев машину и приглашают девочек поехать покататься вместе с куклами. После этого воспитатель может внести еще одну Куклу — подружку Оксаны, куклу Катю. Педагог знакомит детей с новой куклой, рассказывает, как нужно с ней играть, где обе куклы будут жить. Игры с двумя куклами уже сами по себе обязывают к совместной деятельности сразу нескольких детей. В это время близость воспитателя, а часто и включение его в игру необходимы. Уже в последующем, когда дети уже несколько раз поиграют в эту игру, воспитателю бывает достаточно только напомнить о возможных ролях, чтобы началась игра: «Дети, кто хочет быть мамой Оксаны? А мамой Кати? А кто хочет быть воспитателем?» Каждый из детей начинает выполнять свои обязанности.

4) Сюжетно-ролевая игра «Медвежата»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Материалы и оборудование: Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Ход игры:

Предлагая детям игрушки, конфеты, фрукты, пироги и т. п., воспитатель говорит: «Посмотрите, ребятки, какой большой вкусный пирог испекла медведица и прислала к нам в группу. Она подумала, что у нас в группе есть медвежата — сладкоежки, которые обожают вкусные пироги, и решила угостить их. Кто у нас медвежонок? Кому медведица испекла сладкий пирог?

Ты медвежонок, Саша? А где твои лапки, медвежонок? А шерстка у тебя есть, медвежонок? Как много медвежат у нас в группе. Хорошие медвежата!

Пора раздавать им пирог!». Затем воспитатель предлагает медвежатам встать вокруг большого стола (сделанного из сдвинутых столов) и посмотреть, как будет она торжественно разрезать пирог на равные части, чтобы всем досталось поровну. Таким образом может проходить обычный полдник. Раздавая пирог, воспитатель приговаривает: «Этому медвежонку кусочек пирога и этому. Всем медвежатам поровну делю пирог медведицы. Всем медвежатам хватило пирога? Ешьте на здоровье!».

5) Сюжетно-ролевая игра «Воробыиха»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль птиц.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки.

Игровые роли. Воробыиха, воробьята.

Ход игры:

Игру воспитатель может начать с наблюдения за воробьем на улице: «Посмотрите, на крыше соседнего дома сидит воробей. Он маленький.

Посидел, посидел и стал прыгать. Остановился. Взмахнул крыльями, чирикнул и полетел». После этого педагог предлагает поиграть в игру.

Воспитатель в роли воробыихи говорит: «У меня есть крылышки. Вот они, смотрите. Взмахну крылышками и лечу высоко, даже выше домов летать могу. А вот мой клювик. Я им зернышки клюю, водичку пью. Очень люблю есть хлебные крошки и червячков. Живу я на дереве с другими воробьями. А знаете, что я люблю больше всего делать? В луже купаться и чирикать: чикчирик, чик-чирик, чик-чирик. Целый день летаю и чирикаю, ищу своих деток. Хочу, чтобы прилетели ко мне мои воробышки. Чик-чирик, чик-чирик, воробышки, где вы? Отзовитесь, почирикайте. Я жду». (Если дети не отреагируют на

предложение воспитателя, то можно сказать, что воробышки не слышат маму-воробыиху, далеко улетели). Затем педагог спрашивает, кто хочет быть воробышком.

После этого игра продолжается аналогично игре «Лиса».

Средний возраст

1) Сюжетно-ролевая игра «У врача»

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Материалы и оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Ход игры:

Воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверушек и кукол, приходят в

поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла

Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

2) Сюжетно-ролевая игра «Строим дом»

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Материалы и оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шоferа и т. д.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

3) Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»

Цель: познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Материалы и оборудование: халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера – расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен и т. д.

Ход игры:

Стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагаю сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

4) Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника»

Цель: раскрытие смысла деятельности медицинского персонала развивать у детей способности принимать на себя роли. развивать интерес к игре . формировать положительные отношения между детьми. воспитание у детей уважения к труду врача.

Материалы и оборудование: игровой набор " Кукольный доктор", предметы заместители, некоторые реальные предметы, шапочка доктора, халат, кукла.

Ситуация 1. Воспитатель предлагает ребенку дополнительную роль пациента, а сам берет основную роль доктора. Воспитатель: " давай поиграем в" Доктора": я буду доктором, а ты - пациентом. Где будет кабинет врача? Давай, как будто бы это кабинет (ставит ширму) А что нужно врачу? (ребенок с помощью взрослого раскладывает на столе медицинские принадлежности из аптечки). А это у нас баночка с мазью, а это шприц ..." (Постепенно ребенок сам начинает называть и расставлять необходимое). Воспитатель надевает шапочку и белый халат: " Я – доктор приходите ко мне на прием. Заходите, здравствуйте. У вас болит горлышко или животик? Когда вы заболели? Давайте посмотрим горлышко. Откройте рот. скажите а-а-а-а. Ай, ай, какое красное горлышко. Сейчас смажем, не больно? А голова у вас не болит?

Ситуация 2. Доктор сам звонит пациентам, узнает как они себя использует чувствуют, дает советы. В процессе разговора по телефону воспитатель использует систему альтернативных и подсказывающих вопросов, которые показывают вариативность игровых действий и способствуют в дальнейшем развитию творчества.

5) Сюжетно - ролевая игра "Зоопарк"

Цель: Расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.

Материалы и оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.

Ход игры:

Воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Старший возраст

1) Сюжетно-ролевая игра "Космонавты"

Цель: расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

Материалы и оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

Ход игры:

Воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

2) Сюжетно-ролевая игра "Аптека"

Цель: Расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Материалы и оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Ход игры:

Проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они подготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях.

Лекарства выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

3) Сюжетно - ролевая игра "В библиотеке"

Цель: расширить кругозор детей, научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, закрепить знания о профессии библиотекаря, воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».

Материалы и оборудование: книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек.

Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть повнимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.

4) Сюжетно - ролевая игра «Супермаркет»

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Материалы и оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда могут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортируют товары по отделам- продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т.д. они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются на кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

5) Сюжетно - ролевая игра «Правила движения».

Цель: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Материалы и оборудование: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, тексталоны.

Ход игры:

Детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР



Младший возраст

1) Игра "Солнышко и дождик"

Цель: Научить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу воспитателя.
Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: Дети сидят в зале на стульчиках. Стульчики — это их «дом». После слов воспитателя: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только педагог скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Воспитатель приговаривает «Кап – кап – кап!». Постепенно дождь утихает и воспитатель говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

2) Игра "Воробушки и кот"

Цель: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, увертываться от водящего, убегать, находить свое место.

Описание: На земле нарисованы круги — «гнездышки». Дети — «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улететь в свои гнезда. Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, потом — кто-нибудь из детей.

3) Подвижная игра "У медведя во бору"

Цель: Развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Описание: Среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг — берлога медведя, второй круг — дом для остальных участников игры.

Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.

Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит детей. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).

4) Подвижная игра "Мыши водят хоровод"

Цель: развивать двигательную активность.

Описание: Перед началом игры необходимо выбрать водящего — «кота». Кот выбирает себе «печку» (ею может послужить скамейка или стул, садится на нее и закрывает глаза. Все остальные участники берутся за руки и начинают водить хоровод вокруг кота со словами:

Мыши водят хоровод,
На печи дремлет кот.
Тише мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите,
Вот проснется Васька кот —
Разобьет наш хоровод!»

Во время произнесения последних слов кот потягивается, открывает глаза и начинает гоняться за мышами. Пойманный участник становится котом, и игра начинается сначала.

5) Подвижная игра "День и ночь"

Цель: Упражнять в беге в разных направлениях, действовать по сигналу.

Описание: Все участники делятся на две команды. Одна команда «день», другая — «ночь». Посередине зала чертится линия или кладется шнур. На расстоянии двух шагов от проведенной линии, спиной друг к другу стоят команды. По команде ведущего, например, «День!» команда с соответствующим названием начинает догонять. Дети из команды «ночь» должны успеть убежать за условную черту, пока их не успели запятнать соперники. Побеждает та команда, которая успеет запятнать большее количество игроков из противоположной команды.

Средний возраст

1) Подвижная игра "Найди себе пару"

Цель: Развивать у детей умение выполнять действия по сигналу, быстро строиться в пары.

Описание: Участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флагжку. Как только воспитатель подаст знак, дети разбегаются по площадке.

После команды «Найди себе пару», участники, имеющие флагжки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество детей и в конце игры один остается без пары.

2) Подвижная игра «Удочка»

Цель: Развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Описание: участники располагаются по кругу. В центре находится водящий — воспитатель. Он в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ног. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.

3) Подвижная игра "Два мороза"

Цель: Развивать торможение у детей, умение действовать по сигналу, упражняться в беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки располагаются два дома, обозначенные линиями. Игроки размещаются с одной стороны площадки. Воспитатель выбирает двух человек, которые станут водящими. Они располагаются посередине площадки между домами, повернувшись лицом к детям. Это два Мороза — Мороз Красный нос и Мороз Синий нос. По сигналу воспитателя «Начали!» оба Мороза произносят слова: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я — Мороз Красный Нос. Я — Мороз Синий Нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т. е. коснуться рукой. Те из ребят, которых коснулся Мороз, застывают на месте и остаются так стоять до конца перебежки. Замороженных пересчитывают, после чего они присоединяются к играющим.

4) Подвижная игра "Воробушки и автомобиль".

Цель: Приучить детей бегать в разных направлениях, начинать движение или менять его по сигналу ведущего, находить свое место.

Описание: Дети — «воробушки», сидят в своих «гнездышках» (на скамейке). Воспитатель изображает «автомобиль». Как только воспитатель произнесет: «Полетели воробушки на дорожку», дети поднимаются со скамейки и начинают бегать по площадке. По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите воробушки в свои гнездышки!» — «автомобиль» выезжает из «гаража», а дети должны вернуться в «гнезда» (сесть на скамейку). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

5) Подвижна игра «Паук и мухи»

Цель: Развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелятся, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

Старший возраст

1) Подвижная игра "Хитрая лиса"

Цель: развивать ловкость, быстроту, координацию.

Описание: С одной стороны площадки чертится линия, тем самым обозначается «Дом лисы». Воспитатель просит закрыть глаза детей, которые расположились по кругу. Педагог обходит за спинами детей образованный круг, дотрагивается до одного из участников, который с этого момента становится «хитрой лисой».

После этого педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев вокруг, попытаться определить, кто же является хитрой лисой. Далее дети спрашивают 3 раза: «Хитрая лиса, где ты?». При этом, спрашивающие смотрят друг на друга. После того, как дети спросили третий раз, хитрая лиса прыгает на середину круга, поднимает руки вверх и кричит: «Я здесь!». Все участники разбегаются по площадке кто куда, а хитрая лиса пытается кого-нибудь поймать. После того, как 2-3 человека пойманы, педагог говорит: «В круг!» и игра начинается снова.

2) Подвижная игра «Третий лишний»

Цель: Развивать ловкость, быстроту, воспитывать чувство коллективизма.

Описание: Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 — 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

3) Подвижная игра «Охотники и соколы»

Цель: Упражняться в беге.

Описание: Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только воспитатель подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию.

Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

4) Подвижная игра "Мышеловка"

Цель: Развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: Два участника становятся лицом друг к другу, соединяют руки и поднимают их выше. После этого оба хором говорят:

«Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели!

Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!»

Пока участники говорят эти слова, остальные ребята должны пробежать под их сцепленными руками. На последних словах ведущие резко опускают руки и ловят кого-то из участников. Пойманный присоединяется к ловцам и теперь их становится трое. Так постепенно мышеловка растет. Участник, оставшийся самым последним, является победителем.

5) Подвижная игра "Пустое место"

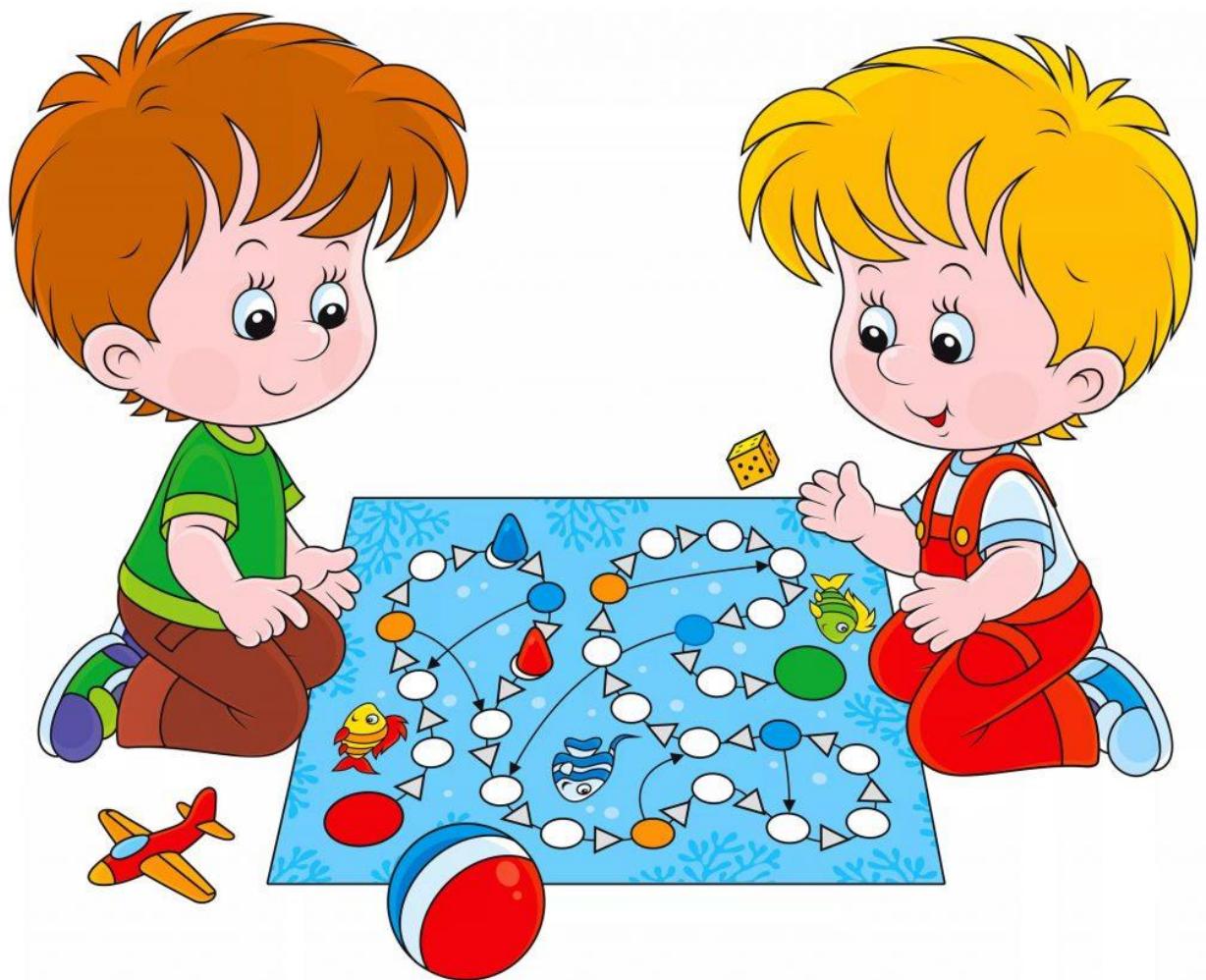
Цель: Развивать скорость реакции, ловкость, внимательность, способствовать улучшению беговых навыков.

Описание: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу.

Оставшийся без места становится водящим.

Картотека

дидактических игр



Младший возраст

1) «Овощи и фрукты»

Цель: Сформировать у детей представление об овощах и фруктах.

Формировать представление о том, где они растут. Научить различать их.

Закрепить названия овощей и фруктов. Обогащать и развивать словарный запас. Учить правильно называть названия фруктов и овощей.

Материал и оборудования: макет дерева и грядки, фигурки овощей и фруктов.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает перед ребенком макет дерева и размещает на нём фрукты и овощи. Ребенок должен назвать расположенные на дереве плоды.

Затем должен ответить на вопрос воспитателя, какие из них растут на деревьях, а какие нет. Также можно спросить ребенка, а где, по его мнению, растут остальные плоды. Ребенок отвечает. Ребенок сам должен правильно определить где растет тот «фрукт или овощ» и прикрепить его по месту произрастания «на кроне дерева или на грядке».



2) Дидактическая игра по ФЭМП «Один-много»

Цель: Развитие элементарно-математических представлений.

Игровая задача: Упражнять детей в умение находить предметы на картинках где один и много. Закреплять понятия Большой и маленький

Пример:



3) Дидактическая игра «Разрезные картинки»

Цель: Развитие целостного восприятия.

Игровая задача: Находить вторую половинку учитывать цвет и изображение.

Пример:



4) Дидактическая игра «Подбери дверцу»

Цель: Развитие элементарно-математических представлений.

Игровая задача: Упражнять детей в умение подбирать дверцы в домиках по форме.



5) Дидактическая игра по ФЭМП «Почини машину»

Цель: Учить соотносить и сравнивать предметы по цвету и размеру.

Игровая задача: Учить подбирать колёса по размеру и цвету машины.

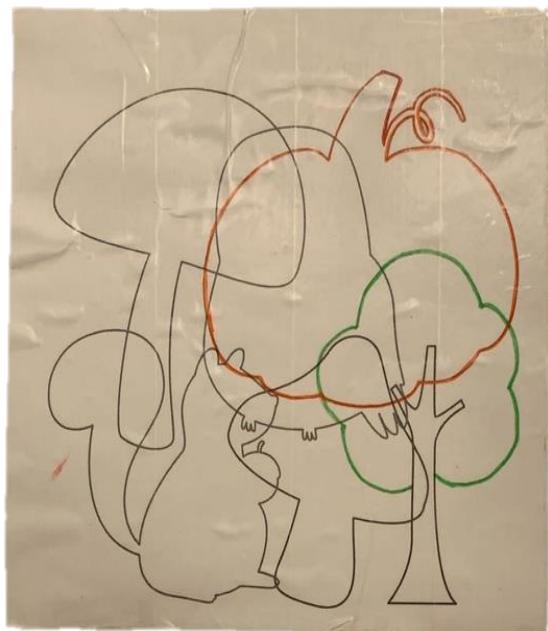


Средний возраст

1) Дидактическая игра «Осенние находилки»

Цель: способствует развитию внимания, зрительной памяти.

Игровая задача: Распознать картинку по её контуру, найти среди других и поместить на нужный лист в поле.



2)Дидактическая игра "Геометрическое лото»

Цель: Развивать логическое мышление, внимание, закрепить знания о признаках разных геометрических фигур

Задачи: Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике. Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма, величина.

Игровая задача: Найти подходящую фигуру по цвету и форме ,поместив её на нужное поле.



3) Дидактическая игра «Какой курочки не стало»

Цель игры: закрепить счет до 5; развивать зрительную память, внимание, мышление.

Ход игры:

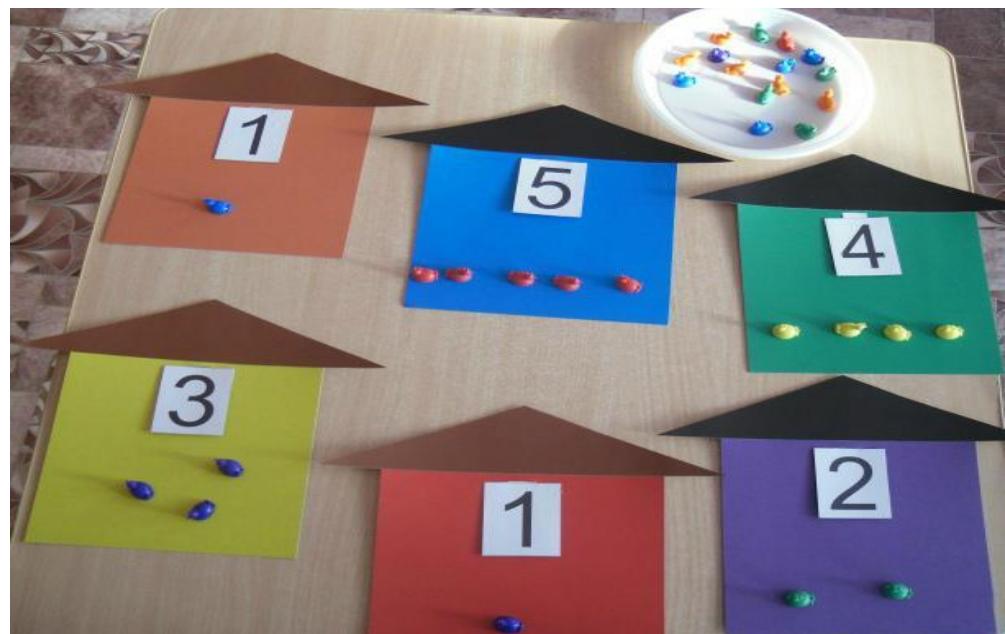
Воспитатель ставит на стол 5 курочек разного цвета, на счет 3 дети закрывают глаза, в это время воспитатель прячет одну из курочек. Дети открывают глаза и определяют, какая из курочек пропала и на каком месте она стояла.

4) «Угадай, сколько курочек живет в курятнике».

Цель игры: закреплять умение детей соотносить количество курочек с нужной цифрой, развивать внимание, мышление, память.

Ход игры.

Воспитатель показывает домик-курятник с окном-кармашком, в который вставляется карточка с нужной цифрой от 1 до 5 и просит посчитать и поселить курочек к соответствующему с цифрой на карточке домик



5) Дидактическая игра «Опасные предметы дома»

Цель: Закрепить у детей знания об опасных для жизни и здоровья предметах, которые они встречают дома; воспитывать желание соблюдать правила безопасности в быту.

Ход игры:

Перед вами 4 цветочка и на каждом изображен мальчик, который попал в неприятную, опасную ситуацию дома: поранился, обжегся, отравился, дотронулся до шнура электроприбора. Обратите внимание, что перед нами карточки с изображением опасных предметов.

Давайте отберем те предметы, которые подходят к картинке, изображенной на цветочке и выложим их по кругу в виде лепестков.

Предлагаю предположить, что могло послужить тому, что мальчик поранился. Дети объясняют свой выбор и прикрепляют лепесток к цветку. (Используя наглядные средства и вопросы по теме, способствую развитию собственного познавательного опыта и умения понятно излагать свои мысли, правильно строить предложения).



Старший возраст

1) Дидактическая игра «Танграмм»

Цель: Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты.

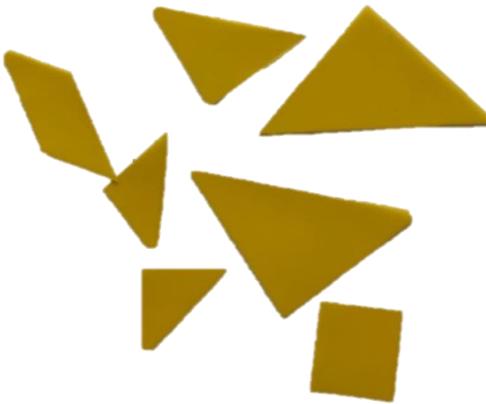
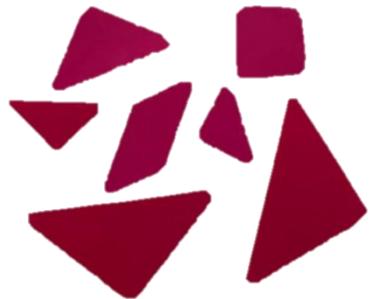
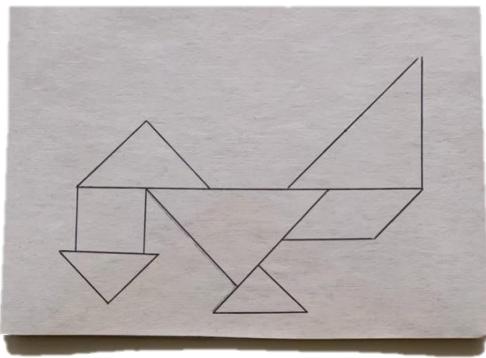
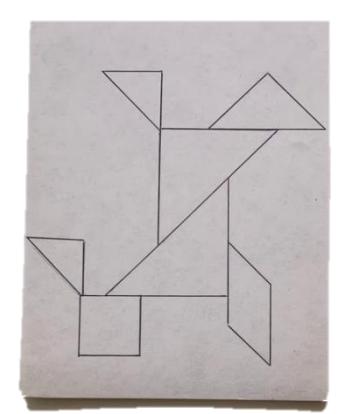
Задачи: Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность.

Развивать мелкую моторику.

Воспитывать терпение и усидчивость.

Игровая задача: Составлять силуэт предмета или животного по соответствующей картинке.

(посложнее без образца на воображение)



2) Дидактическая игра по речевому развитию «У кого, кто?»



Цель: Учить детей правильно называть животных и детёнышей, научить изменять существительные в единственном числе.

Игровая задача: Находить, называть животных и детёнышей сопоставляя их между собой.

3. Дидактическая игра по речевому развитию

«Кто, чем питается»

Цель: Упражнять детей в умении использовать речи простые распространенные предложения, употреблять в речи существительные и творительном и дательном, винительном падежах единственного числа.

Например: Заяц ест морковку. Зайца накормим морковкой. Зайцу дадим морковку. Корова ест траву. Корова питается травой.



4) Дидактическая игра «Транспорт»

Цель: закрепить представления детей о транспорте, умение по описанию узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

Материал: прищепки с изображением транспорта; круг, поделённый на сектора.

Ход игры:

Воспитатель загадывает детям загадки о видах транспорта. Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, выбирает правильный ответ. Затем прищепить прищепку к кругу в любой сектор.

Перевернув круг, надо угадать, совпадёт ли, цвет прищепки с цветом сектора, на котором прищепка.



5) Дидактическая игра «Угадай знак»

Цель: закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: дорожные знаки на прищепках; круги светофора, поделённые на сектора 4 цветов; загадки на карточках.

Ход игры: Воспитатель зачитывает загадки про знаки. Дети должны подойти к столу и найти правильный ответ. Затем прищепить прищепку к кругу в любой сектор. Переверну круг, надо угадать, совпадёт ли, цвет прищепки с цветом сектора, на котором прищепка.



Картотека компьютерных игр для детей старшего возраста



Название игры	Цель и задачи игры:	Ход игры:
1)Чья тень?	Цели: 1) Учить зрительно анализировать силуэты. 2)Развивать зрительное восприятие детей, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность.	Воспитатель предлагает рассмотреть силуэт животного, дети зрительно анализируют и дают ответ, если ответ правильный, по щелчуку мышкой, на экране раскрывается реальная картинка животного.
2)Кто как говорит?	Цель: Закреплять названия домашних животных. Задачи: 1.Формировать и обогащать словарный запас , за счёт расширения представлений о объектах природы. 2.Развивать слуховое восприятие. 3. Развивать умение понимать обращённую речь с опорой на наглядность. 4. Прививать любовь к животным.	Предлагается два варианта игры: 1) Дети слушают голос животного, называют животного и подражают его голосу. 2) Дети рассматривают картинку животного, называют животное и произносят , как это животное кричит. Воспитатель наводит стрелку мышки на микрофон, рядом с животным и включает его, происходит воспроизведение звука (голоса животного).

3)Заяц – поэт	Учить составлять предложения из отдельных слов.	Играть могут и дети, которые еще не умеют читать. Каждое слово произносится, если на него навести курсор. Чтобы у зайца получились стихи, расставьте слова на тучках в правильном порядке. В результате должно получиться предложение, которое произнес заяц. Если навести курсор на слово, заяц прочтет его.
4)Живые картинки	Учить детей описывать конкретную ситуацию абстрактным математическим выражением	На экране разворачивается сценка, в которой предметы складываются или вычитаются. Нужно сообразить, каким математическим выражением описывается данная ситуация и решить составленную задачу.
5)Клеточки	Развивать наблюдательность и умение распознавать геометрические фигуры.	Из клетчатой бумаги вырезаны геометрические фигуры. Нужно найти фигуру, соответствующую каждому отверстию, и подтащить мышкой к своему месту. Клетки должны совпадать.