

МБДОУ – детский сад №8



*Игры и развлечения в ДОУ для детей младшей группы*

Подготовила: Ноговицина Н.Ю.  
Воспитатель.

Г. Екатеринбург, 2024г.

## Пояснительная записка

*«Игра не пустая забава. Она необходима для счастья детей, для их здоровья и правильного развития...»*

*Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.*

**Д.В. Менджеричкая**

Дошкольное детство – короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Каждый период жизни и развития ребенка характеризуется определенным ведущим видом деятельности. В отечественной психологии под ведущей деятельностью понимается та, в процессе которой происходят качественные изменения в психике детей, формируются и развиваются основные психические процессы и свойства личности, появляются психические новообразования, характерные именно для данного конкретного возраста. *Так, для детей дошкольного возраста ведущим видом деятельности является игра.*

В последние годы в связи с социальными изменениями в обществе, информатизацией, а также усиленной подготовкой ребёнка к обучению в школе из мира детства, к сожалению, уходит игра. Перестают создаваться или распадаются детские дворовые сообщества. Социальный мир ребёнка становится замкнутым, ограниченным общением с близкими людьми или виртуальным общением. **Сегодня дошкольное образование призвано вернуть в детство игру.** Ту самую познавательную, исследовательскую, творческую, в которой ребёнок учится общаться, взаимодействовать, с помощью которой он познаёт мир, отношения объектов и людей в этом мире.

Это игра, в которой ребёнок «примеряет» на себя разные роли, в которой развивается его речь, память, внимание, мышление, эмоции, воображение. Это игра, в которой малыш взрослеет.

**Ведь главная миссия дошкольного образования** – наполнить жизнь ребёнка позитивными переживаниями детства!

Именно этим и вызвано введение Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), генеральными линиями которого являются индивидуализация и социализация ребёнка.

Дошкольный ребёнок – человек играющий, поэтому в стандарте закреплено, что обучение входит в жизнь ребёнка через «ворота детской игры».

Эльконин Д.Б. подчеркивал, что игра - это сложное психологическое явление, которое дает эффект общего психического развития. По утверждению Ушинского К.Д., в игре ребенок «живет» и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни. В игре ребенок учиться подчинять свое поведение правилам игры, познает правила общения с людьми, развивает свои умственные способности и познавательные интересы, которые особенно важны для успешного обучения в школе. Игра для ребенка - это серьезное занятие.

## ***Сентябрь***

### ***Понедельник***

#### **Игры на знакомство**

##### **«Шляпа для знакомства»**

Реквизит: забавная шляпа, кепка или другой головной убор. Воспитатель примеряет эту шляпу каждому ребёнку и просит его представиться, т. е. назвать своё имя, фамилию и отчество. Можно усложнить правила, добавив, чтобы ребёнок рассказал, как зовут его маму и папу, какими делами он любит заниматься в семье (как именно помогать в домашних делах)

##### **Физминутка «Ветер»**

Ветер дует нам в лицо (имитировать дуновение ветра),

Закачалось деревцо (качаем туловище).

Ветер тише, тише, тише (приседать).

Деревцо все выше, выше (встать, руки вверх).

### ***Вторник***

#### **Игры на знакомство**

##### **«Шёл по крыше муравей»**

Воспитатель говорит первые строки, которые не меняются, а в последней произносятся по очереди имена всех детей группы. Потом, когда дети запомнят стихотворение, педагог предлагает им произносить все строчки хором. Можно заменить муравья воробьём или кем-то в рифму. Неизменная часть: «Шёл по крыше муравей, Собирал своих друзей, Много, много, много нас...» Меняющаяся строка: «Встанут Танечки (Ванечки, Анечки, Катеньки и т. п.) сейчас

##### **Физминутка**

##### **«Быстро встаньте»**

Быстро встаньте, улыбнитесь,

Выше, выше подтянитесь.

Ну-ка, плечи распрямите,  
Поднимите, опустите,  
Влево, вправо повернулись,  
Рук коленями коснулись.  
Сели, встали, сели, встали  
И на месте побежали.

### *Среда*

#### **Игры на знакомство**

##### **«Кого как зовут?»**

Цели: развивать мышление, память, речь.

Оборудование: кукла, игрушечные животные: кошка, собака, корова, коза и др.

Дети сидят на стульчиках, поставленных полукругом перед столом, на котором разложены игрушки. Воспитатель подходит к кому-либо из них и спрашивает, как его зовут. Ребенок называет себя. Если он молчит, то воспитатель помогает ему.

Он просит назвать свои имена еще нескольких детей, а затем спрашивает 2—3 детей, как зовут других малышей, например, девочку с красным бантом, мальчика в белой рубашке. После этого воспитатель показывает куклу.

**Воспитатель.** Эту куклу зовут Аленка. Как ее зовут?

Дети отвечают.

А это кто?

Дети. Киска.

Воспитатель. Эту кошку зовут Мурка.

Дети повторяют кличку кошки. Затем воспитатель показывает им собаку, корову и других животных, предлагает малышам придумать им кличку или сам называет их и просит повторить 3—4 детей. Дети повторяют вслед за воспитателем.

Воспитатель следит, чтобы дети громко и отчетливо называли свои имена,

имена товарищей, кукол, клички животных.

Эту игру рекомендуется проводить с детьми в начале года.

### **Весёлые гуси**

#### **(Музыкальная физкультминутка)**

(Дети поют и выполняют разные движения за педагогом.)

Жили у бабуся два весёлых гуся:

Один серый, другой белый, два весёлых гуся.

Вытянули шеи —

У кого длиннее!

Один серый, другой белый,

У кого длиннее!

Мыли гуси лапки в луже у канавки.

Один серый, другой белый, спрятались в канавке.

Вот кричит бабуся: Ой, пропали гуси!

Один серый, другой белый — Гуси мои, гуси!

Выходили гуси, Кланялись бабуся —

Один серый, другой белый, Кланялись бабуся.

### ***Четверг***

#### **Игра на знакомство «Раз, два, три — смотри!»**

Воспитатель встречает детей, здоровается, представляется, расспрашивает кого как зовут, затем пришедшие могут сесть в круг (с учётом игровых возможностей, места проведения игры и т. д.). «Смотрите, к нам пришёл в гости медвежонок Миша. (Показывает игрушку в руках) Миша любит играть в прятки. Хотите поиграть с ним? Вы закроете глазки, а Миша спрячется у кого-нибудь за спинкой (игрушку прячут за спину ребёнка). Когда я скажу: «Раз, два, три — смотри!», скорей открывайте глазки, где Миша? (Игру можно повторить столько раз, сколько в группе новичков)

#### **Игра – стихи.**

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать

стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест. \Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

**Кошки-мышки**

Эта ручка — Мышка,

Эта ручка — Кошка,

В кошки-мышки поиграть

Можем мы немножко.

Мышка лапками скребет,

Мышка корочку грызет.

Кошка это слышит

И крадется к Мыши.

Мышка, цапнув Кошку,

Убегает в норку.

Кошка все сидит и ждет:

«Что же Мышка не идет?»

### ***Пятница***

#### **Игра – стихи.**

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест. Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Кот играет на баяне,

Киска — та на барабане,

Ну, а Зайка на трубе

Поиграть спешит тебе.

Если станешь помогать,

Будем вместе мы играть. (Л.П.Савина.)

**Д/и «Что такое хорошо и что такое плохо!»**

Воспитатель называет проблемные ситуации, связанные с дружбой, дети слушают, и если назван положительный поступок, аплодируют, если плохой — качают головой, выражая осуждение. Можно просить детей сказать, почему что-то хорошо, а что-то другое плохо. Например, помогать маме, рисовать вместе, поднять упавшую игрушку, утешить и пожалеть грустного Васю т. д. — хорошо, а дёргать Катю за волосы, наступить Пете на ногу и не извиниться, порвать книжку, бросаться песком и т. п. — плохо

### **Физминутка «Кузнечики»**

Поднимайте плечики,

Прыгайте кузнечики. Прыг-скок, прыг-скок. Стоп! Сели.

Травушку покушали.

Тишину послушали.

Выше, выше, высоко

Прыгай на носках легко!



## **Октябрь**

### ***Понедельник***

#### **Игра – стихи.**

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест. \Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Дружный круг.

Если вместе соберемся,

Если за руки возьмемся,

И друг другу улыбнемся,

Хлоп-хлоп!

Топ-топ!

Прыг-прыг!

Шлеп-шлеп!

Прогуляемся, пройдемся, Как лисички... (мышки, солдаты).

#### **Игра с воображаемым объектом**

##### **«Крылья самолета и мягкая подушка»**

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

Поднять руки в стороны, до предела выпрямив все суставы, напрячь все мышцы от плеча до концов пальцев (изображая крылья самолета). Затем, не опуская рук, ослабить напряжение, давая плечам слегка опуститься, а локтям, кистям и пальцам — пассивно согнуться. Руки как бы ложатся на мягкую подушку.

### ***Вторник***

#### **Игра с воображаемым объектом: «Кошка выпускает когти»**

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

Постепенное выпрямление и сгибание пальцев и кистей рук. Руки согнуть в

локтях, ладони вниз, кисти сжать в кулачки и отогнуть вверх. Постепенно с усилием выпрямлять все пальцы вверх и разводить их до предела в стороны («кошка выпускает когти»). Затем без остановки согнуть кисти вниз, одновременно сжимая пальцы в кулачок («кошка спрятала когти»), и, наконец, вернуться в исходное положение. Движение повторяется несколько раз безостановочно и плавно, но с большим напряжением. Позднее в упражнение следует включить движение всей руки — то сгибая ее в локтях и приводя кисть к плечам, то выпрямляя всю руку («кошка загребает лапками»).

### **Физминутка. «Зайка серенький»**

Воспитатель предлагает детям послушать песенку про зайчика, помогает им осмыслить содержание текста и тех движений, которые нужно выполнять. Затем он назначает самого смелого ребенка на роль зайки, остальным предлагает взяться за руки и стать в хоровод. Зайка выходит на середину и, изобразив руками ушки, приседает на корточки. Дети вслед за воспитателем произносят следующие слова (или поют песенку) и выполняют соответствующие им движения

Зайка серенький сидит

И ушами шевелит.

Вот так, вот так

Он ушами шевелит (массируем ушки).

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки согреть.

Вот так, вот так

Надо лапочки согреть (растираем ладошки).

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Вот так, вот так

Надо зайке поскакать (прыгаем).

Зайку волк испугал!

Зайка тут же убежал!

Зайка выбирает себе замену, и игра начинается заново.

### ***Среда***

#### **Игра с воображаемым объектом «Вкусные конфеты»**

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

У девочки в руках воображаемая коробка конфет. Она протягивает ее по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфету в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное.

Мимика: жевательные движения, улыбка.

#### **Физминутка.**

1, 2, 3, 4, 5 будем пальчики считать.

(загибаем пальчики)

Вот кулак, а вот ладошка.

(Показать кулак и ладошку)

На ладошку села кошка и крадется потихоньку,

(По ладошке, перебирая пальчиками, продвигается другая ладошка)

Может, мышка там живет?

Кошка мышку стережет. Мяу!

(Как кошка царапать пальчиками ладошку, а на последнее слово быстро спрятать ручки от кошки)

### ***Четверг***

#### **Игра на имитацию движений**

Воспитатель обращается к детям:

— Помните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

- Как ходит Старичок - Лесовичок?
- Как ходит принцесса?
- Как катится колобок?
- Как серый волк по лесу рыщет?
- Как заяц, прижав уши, убегает от него

### **Д/и Игра «Где позвонили?»**

Цель. Учить детей определять направление звука. Развитие направленности слухового внимания.

Подготовительная работа. Взрослый готовит звоночек.

Ход: Дети садятся в кружок. Взрослый выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, взрослый говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего.

Методические указания. Игру повторяют 4-5 раз. Нужно следить, чтобы водящий во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, водящий поворачивается лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

### ***Пятница***

#### **Игра на мышечное напряжение и расслабление**

##### **«Мельница»**

Свободное круговое движение рук, описывающих большие круги вперед и вверх. Движение маховое: после быстрого, энергичного толчка руки и плечи освобождаются от всякого напряжения, описав круг, свободно падают.

Движение выполняется непрерывно, несколько раз подряд, в довольно быстром темпе (руки летают, как «не свои»). Необходимо следить, чтобы в

плечах не возникло зажимов, при которых сразу нарушается правильное круговое движение и появляется угловатость.

### **Словесная игра «Громко — тихо»**

Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо.

Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Ход: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигнализирует тихо: «би-би». Как сигнализирует маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигнализирует громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

## **Ноябрь**

### ***Понедельник***

#### **П/и «Муравьи»**

Цель: Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах.

Тренировка внимания.

Ход игры: По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство.

Дид. игра «Узнай по голосу»

Цель: Уточнить и закреплять правильное произношение звуков.

Ход: Воспитатель показывает игрушки и спрашивает кто это, просит произнести, как оно кричит. Закрывает ширму и одна подгруппа детей берет игрушки и поочередно говорит за своих животных. Другая группа отгадывает, кто кричал.

### ***Вторник***

#### **Дид. игра «Идут животные»**

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: Воспитатель делит детей на четыре группы – это слоны, медведи, поросята и ежи.

Воспитатель: Идет слоны, они топают ногами очень громко (дети громко произносят звукосочетание «топ-топ-топ», повторяют его 3-4 раза.

- Идут медведи, они топают потише (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза немного потише).

- Идут поросята, они топают еще тише...

- Идут ежики, они топают очень тихо...

- Пошли слоны (дети идут по группе, топают и громко произносят звукосочетание).

Такая же работа проводится с другими животными. Затем дети меняются ролями по своему выбору, и игра повторяется

### **Подвижная игра «Мышеловка»**

Ход игры: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку.

Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,

Всё погрызли, всё поели,

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота.

Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя

«Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка

захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки),

считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка

увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и

игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

### ***Среда***

### **Подвижная игра «Карусель»**

Цель игры:

Ход игры: дети образуют круг, держась за шнур, концы которого связаны.

Они берутся за шнур правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом

всё быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются детьми в

соответствии с произносимым вслух текстом:

Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом,

Всё бегом, бегом, бегом.

Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут по кругу 2-3 раза, воспитатель подаёт сигнал к изменению направления движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывают шнур в левую руку и бегут в другую сторону. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз, два, раз, два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке. После того как дети немного отдохнут, воспитатель подаёт сигнал (звонок, свисток, хлопки, удары в бубен), по которому играющие снова становятся в круг, берутся за шнур, т. е. занимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3-4 раза.

### **Физминутка «Бабочка»**

Спал цветок и вдруг проснулся, (Туловище вправо, влево.)

Больше спать не захотел, (Туловище вперед, назад.)

Шевельнулся, потянулся, (Руки вверх, потянуться.)

Взвился вверх и полетел. (Руки вверх, вправо, влево.)

Солнце утром лишь проснется,

Бабочка кружит и вьется. (Покружиться.)

### **Четверг**

#### **П/и «Сделай фигуру»**

Цель игры:

Ход игры: Дети разбегаются по всей площадке. По сигналу воспитателя они быстро останавливаются на месте и принимают какую-нибудь позу:



приседают, поднимают руки в стороны и т. п. Воспитатель отмечает, чья фигура интереснее

Указания. К концу года игра усложняется, в неё вводятся групповые фигуры – парами, тройками. Кроме того, детям предлагается придумать фигуру в определённом положении: только стоя, стоя на четвереньках, сидя и пр.

### ***Пятница***

#### **Подвижная игра «Шла коза по лесу»**

Игроки встают в круг, коза — в центре. Все идут по кругу в правую сторону, а коза — влево. Коза выбирает кого-то из ребят, выводит в середину круга. Они исполняют движения в соответствии со словами. Все стоящие в кругу повторяют движения за ними.

Шла коза по лесу, по лесу, по лесу.

Нашла себе принцессу, принцессу, принцессу.

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Головкой покачаем, качаем, качаем.

И снова начинаем, начинаем, начинаем...

Теперь в кругу выбирают себе пару уже два человека. Игра продолжается до тех пор, пока почти все дети не встанут в круг.

#### **Д/и «Подбери нужное слово»**

Цель: развивать образное мышление, речь.

Воспитатель начинает произносить фразу, а детям предлагает ее закончить, подобрав соответствующее слово.

Воспитатель. В аквариуме плавают... Кто плавает?

Дети. Рыбки.

Рекомендуемые предложения:

Высоко на дубу сидит и каркает... Кто? (Ворона.)

На лугу пасется ... (корова).

На огороде вырос большой зеленый ... (огурец).

У Вовы лопнул красный ... (шар).

Хорошо водит машину ... (шофер).

Сначала воспитатель переспрашивает детей, потом они отвечают без дополнительного вопроса. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы они точно подбирали слова, правильно произносили звук [p], [p'] в словах.

Ответы должны быть индивидуальные.

Занятие проводится в быстром темпе.

## Декабрь

### Понедельник

#### Подвижная игра «Ква-ква-ква»

Задачи: развивает слуховую память и в некоторой степени координацию движений и внимательность.

Описание игры:

Ведущему завязываются глаза повязкой, а остальные дети становятся вокруг него.

Ведущий начинает кружиться и произносить речёвку:

"Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянула ножки,

Увидала, комара, Закричала...

"На слове "закричала", ведущий указывает пальцев впереди себя.

Тот игрок, на которого указывает ведущий (или ближе к которому)

произносит: "Ква-ква-ква". Ведущий должен назвать имя этого игрока.

Если ведущий угадал, то следующим ведущим становится опознанный игрок, иначе ведущий все повторяет.

Правила игры

1. Ведущему завязывают глаза, а остальные дети становятся вокруг него.
2. Ведущий кружиться и произносит вышеуказанную речевку.
3. На слове "закричала", ведущий указывает пальцев впереди себя, а игрок на которого он указывает должен произнести: "ква-ква-ква".
4. Если ведущий правильно угадывает кто перед ним, то этот игрок становится ведущим, иначе игра начинается заново со второго пункта.

#### Д/и «Как сказать правильно»

Цель: учить понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют значение.

Воспитатель. Я буду начинать фразы, а вы закончите.

Закончите фразы:

Подушка мягкая, а скамейка ... (жесткая).  
Пластелин мягкий, а камень ... (твердый).  
Ручей мелкий, а речка ... (глубокая).  
Ягоды смородины мелкие, а ягоды клубники ... (крупные).  
Кашу варят густую, а суп ... (жидкий).  
Лес густой, а иногда ... (редкий).  
После дождя земля сырая, а в солнечную погоду ... (сухая).  
Покупаем картофель сырой, а едим ... (вареный).  
Купили свежий хлеб, а на другой день он стал ... (черствый).  
Летом мы ели свежие огурцы, а зимой ... (соленые).  
Сейчас воротничок чистый, а завтра он будет ... (грязный).  
Давайте подумаем, как сказать по-другому: злая зима — очень холодная, колючий ветер — резкий, легкий ветерок — прохладный, золотые руки — все умеют делать хорошо, золотые волосы — красивые, блестящие.  
Выражение «злая зима» можно встретить в сказках. К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, Баба Яга.)

## ***Вторник***

### **Малоподвижная игра «Пузырь»**

Задачи: учить детей действовать по команде воспитателя, развивать внимание.

Ход игры: Дети вместе со взрослым стоят в кругу взявшись за руки.

Воспитатель:

Надувайся пузырь.

Надувайся большой.

Оставайся такой

Да не лопайся.

Дети постепенно отходя назад расширяют круг. На слова «Пузырь лопнул» опускают руки и произносят «ш-ш-ш».

Игра повторяется 2-4 раза

### **Словесная игра «Угадай!»**

Цель: развивать логическое мышление и речь.

Воспитатель перечисляет ряд характерных для задуманного предмета признаков. Дети должны назвать этот предмет.

Вкусный, алый, сахарный.

Желтые, красные, осенние.

Белый, пушистый, легкий.

Ветвистая, зеленая, колючая.

Бурый, косолапый, неуклюжий.

Хитрая, рыжая, хищница.

Серый, злой, голодный.

### ***Среда***

#### **Словесная игра «Па-па — ма-ма»**

Цель: развивать координацию, мышление и речь.

Сесть с детьми в круг и похлопать ладошками по коленкам. Теперь превращаем правую руку в Папу, а левую — в Маму. «Скажем» правой рукой, шлепая по правой коленке: па-па. То же самое левой: ма-ма. А теперь чередуя руки: па-па — ма-ма.

Каждой рукой можно похлопывать от 4 до 8 раз.

Теперь превращаем наши руки в Дедушку и Бабушку. Значит, каждой рукой придется хлопать по три слога: де-душ-ка, ба-буш-ка (от 4 до 8 раз).

Так можно прохлопывать свои имена и другие разные слова.

#### **Театрализация сказки Колобок (театр на хлопучках)**

### ***Четверг***

#### **Что изменилось?**

Цель: развивать наблюдательность, память.

Водящий выставляет на полку фигуры в определенном порядке (животные, растения, геометрические фигуры и т.д.). Дети смотрят и запоминают. Затем

звучит команда: «А сейчас все минуточку поспим». Дети закрывают глаза. В это время водящий меняет порядок расположения фигур. Звучат слова: «Проснулись! Что изменилось?» Дети смотрят внимательно и отвечают.

### **Театрализация сказки Курочка ряба**

#### ***Пятница***

#### **Д/и «Найди по описанию»**

Найди по описанию - игра для детей двух-трех лет. Способствует развитию наблюдательности, памяти и внимания ребенка.

Описание игры:

Попросите ребенка показать то, что вы ему опишите.

Например: «Покажи мне, пожалуйста, предмет. Он – круглый, одна сторона у него красная, а другая – синяя. С ним можно играть: катать его, кидать друг другу» (это мяч).

Правила игры:

1. Описываете ребенку какой-нибудь предмет: его цвет, форму, из чего он сделан, что с ним можно делать
2. Ребенок по описанию угадывает и называет предмет

Примечание:

Можно описывать людей, животных, природу – осадки, деревья... (да все что нас окружает) и попросить ребенка отгадать, о ком/о чем вы выговорите.

#### **Сюжетно –ролевые игры «Детский сад»**

Цель. Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду.

Развитие способности взять на себя роль.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители

Игровые роли. Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с экскурсии по детскому саду.

Педагог может сначала сам показать действия с предметами. Например,

играя роль повара, воспитатель готовит необходимые предметы для

приготовления супа: кастрюлю, ложку, чтобы мешать суп, морковь, карто-

фель и т. д. При этом воспитатель использует предметы-заместители. После этого предлагает одному из детей сварить суп и т.д. Так, педагог может разыгрывать несколько сюжетов.

## **Январь**

### **Понедельник**

#### **П/и «Подарки»**

Воспитатель. Вы любите, когда вам дарят игрушки? Вот мы сейчас и будем делать друг другу подарки

Он предлагает детям построиться в большой круг, подзывает того, кто первый будет выбирать себе подарок. Малыш выходит на середину круга, а воспитатель вместе с детьми ведет хоровод под следующие слова:

Принесли мы всем подарки,  
Кто захочет, тот возьмет,  
Вот вам кукла с лентой яркой  
Конь, волчок и самолет.

М. Ивенсон

Эти слова вместе с воспитателем произносят все участники игры, постепенно их запоминая. Перечислять игрушки нужно медленно, выразительно, чтобы дети успели мысленно представить себе каждый предмет.

С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель, обращаясь к ребенку, стоящему в кругу, спрашивает, какой из перечисленных подарков он хотел бы получить. Если малыш выбирает коня, дети изображают, как скачет конь. Если выбирается кукла, все танцуют, как куклы, если волчок — кружатся, а если выбирается самолет — подражают полету и приземлению самолета. Приведем слова и ритмические движения, которые выполняют дети в хороводе.

#### **Сюжетно –ролевые игры «Семья»**

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал. Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Подготовка к игре. Наблюдения за работой няни, воспитательницы в группах детей второго года жизни; наблюдение за тем, как мамы гуляют с детьми.



Чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций: Е. Благинина «Аленушка», З. Александрова «Мой мишка». Постройка мебели. Игровые роли. Мама, папа.

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.

### ***Вторник***

#### **П/и «Пирамида и быстрота»**

Оборудование: пирамида из 5 — 6 колец.

На столике пирамида из 5 — 6 колец. Первый играющий подходит к столику и разбирает пирамиду. Следующий участник собирает ее. Так продолжается до тех пор, пока не сыграют все дети.

При повторе игры участники меняются местами: кто разобрал пирамиду, теперь собирает ее, и наоборот.

Примечание. Если пирамида собрана неправильно — играющий ошибся, он еще раз выполняет задание.

#### **Сюжетно-ролевые игры «Кукла»**

Цель. Закрепление знаний о разных видах посуды, формирование умения использовать посуду по назначению. Воспитание культуры поведения во время еды. Закрепление знаний о названиях одежды. Закрепление у детей навыка правильно в определенной последовательности раздеваться и складывать свою одежду.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, картинки с изображением элементов картины «Игра с куклой».

Подготовка к игре. Рассматривание иллюстрации «Игра с куклой».

Игровые роли. Мама, повар, няня.

Ход игры.

1-й вариант. Кукла Катя обедает.

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кукла Катя сидит за столом. Воспитатель говорит: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочередно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего. По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, ложку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

2-й вариант. «Кукла хочет спать».

3-й вариант. Куклы проснулись.

При последующем проведении этой игры воспитатель побуждает детей играть самостоятельно.

### ***Среда***

#### **П/и «Мяч над головой»**

Оборудование: мяч.

Дети строятся в колонну. У первого играющего в руках мяч. По сигналу он передает его над головой назад второму игроку и далее по цепочке.

Последний играющий, получив мяч, говорит: «Мяч у меня». Если ребенок уронил мяч, он должен его поднять и передать дальше.

#### **Сюжетно-ролевые игры «Шофер»**

Цель. Знакомить детей с профессией шофера. Научить детей устанавливать взаимоотношения в игре.

Игровой материал. Разнообразные машины, строительный материал, рули,

светофор, фуражка регулировщика.

Подготовка к игре. Наблюдения за машинами на улице, целевые прогулки к автопарку, бензоколонке, автогаражу. Рассматривание картины «Автобус». Разучивание стихотворения А. Барто «Грузовик». Игра-занятие «Шоферы уходят в рейс». Наблюдение за играми старших детей и совместные игры с ними. Разучивание подвижной игры «Воробышки и автомобиль». Чтение и рассматривание иллюстраций: «Наша улица», рассматривание фотографий из серии «Маленькие шоферы». Постройка гаража из строительного материала. Игровые роли. Шофер, механик, бензозаправщик.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в шоферов, взяв на себя роль регулировщика. Дети рисуют на земле дорогу с перекрестками и проезжей частью. Мальчики — «шоферы» «едут по мостовой», придерживаясь правой стороны улицы. Девочки — «мамы» с колясками гуляют по тротуару. Переходить дорогу разрешается только на перекрестках и только на зеленый свет светофора.

В последующей работе педагог знакомит детей с тем, что машины заправляются бензином. Дальнейшее уточнение и систематизация знаний позволяет детям в играх с машинами выделять три-четыре роли: шофер, механик, бензозаправщик.

### ***Четверг***

#### **П/и «Картошка в ложке»**

Оборудование: большая ложка, картофелина.

На небольшом расстоянии от детей стоит стул. Они встают в колонну. У первого играющего картофелина в большой ложке. Он держит ложку двумя руками. По сигналу участник идет до стула, присаживается, затем возвращается и передает ложку с картошкой следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока не сыграют все дети. Если ребенок уронил картошку, он должен ее

#### **Сюжетно-ролевая игра «Поездка»**

Цель. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Строительный материал, куклы, игрушки-животные, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Наблюдение на прогулке за транспортом, экскурсия в автопарк, в порт, в аэропорт, на вокзал. Чтение стихотворений и рассказов о транспорте. Изготовление из строительного материала машины, самолета, парохода, поезда, лодки, автобуса и др.

Игровые роли. Машинист, шофер, пассажир.

Ход игры. Воспитатель может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены игровые действия.

Игровые действия направлены на воспитателя.

Педагог включает детей в игру. «У меня есть рули (показывает разные предметы, которые могут заменить рули). Кто хочет поехать на машине, получите рули». «Вот тебе руль, Вадик. Куда ты поедешь? А что мне привезешь? Катюша, а ты куда поедешь? Тоже в магазин? Хорошо. А что ты мне купишь в магазине? Конфеты? А за конфетами уже Вадик поехал. Давай ты что-нибудь другое мне привезешь? Хлеб? Молодец, правильно.

После этого воспитатель показывает детям, как из стульчика сделать машину.

Когда дети привезут педагогу продукты, вещи и т. д., он обязательно должен поблагодарить детей за доставку.

### ***Пятница***

#### **П/и «Перенесем шар»**

Оборудование: надувные шары.

На столе лежат два надувных шара. Первый играющий подходит к шарам, забирает их и переносит на другое место по соседству. Второй берет их и возвращает на место, следующий снова переносит шары со стола. Так продолжается до тех пор, пока не сыграют все дети.

#### **Сюжетно-ролевая игра «Лиса»**

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

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, булочки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лисы по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лису.

Игровые роли. Лиса, лисята.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Давайте играть. Я буду Лисой.

У меня острые ушки (показывает). Видите, какие. А пушистый большой хвост видите? (показывает движением руки воображаемый хвост). Красивый у меня хвост?». Затем Лиса кратко рассказывает, где живет, что ест и чем любит заниматься (играть с лисятами, ловить мышей и пр.).

Обрисовав внешний облик лисы, ее привычки и нрав, воспитатель переходит к самому главному моменту — побуждает детей к вхождению в образ лисят.

Вот как это выглядит: «Скучно мне одной. Нет у меня деток — маленьких лисят с пушистыми хвостиками. Выросли они, стали большими и убежали в лес. Были бы у меня лисята, я бы их своим хлебушком угостила, фантики подарила. Видите, сколько их у меня. Кто хочет быть моим лисенком?».

Дальше педагог может продлить игру в разных направлениях (все будет зависеть от его творчества), но только при условии, что этого хотят дети, что у них сохранился интерес к игре.

## **Февраль**

### **Понедельник**

#### **П/и «Мешочки — в обруч»**

Оборудование: обруч, 3 мешочка с горохом (тряпичных мяча).

Дети встают в колонну. Перед ними лежит обруч. Играющим дают три мешочка с горохом (тряпичных мяча). Дети по порядку бросают их в обруч.

Расстояние до обруча выбирает воспитатель. С повтором игры оно увеличивается.

#### **Сюжетно-ролевая игра «Самолет»**

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

Игровой материал. Предметы-заместители, мягкие игрушки, куклы, грузовик.

Подготовка к игре. Рассматривание картинок и иллюстраций с изображением самолета. Экскурсия в аэропорт, магазин. Чтение стихотворений и рассказов про самолеты.

Игровые роли. Самолет, покупатели, продавец.

Ход игры. Игра начинается с того, что воспитатель рассказывает детям, что сегодня, идя в детский сад, он увидел в небе серебристый самолет: «У него были большие крылья (вот такие...). Самолет наклонял крылья то в одну сторону (показывает), то в другую. Летал в небе, как птица. То вверх, то вниз. Мотор гудел р-р-р, р-р-р. А потом самолет развернулся и поднялся высоко-высоко и стал совсем маленьким, прямо игрушечным. Это он только казался маленьким, потому что слишком высоко улетел. Мне очень понравился самолет. Хочу тоже летать». Далее воспитатель перевоплощается в самолет. «Я — самолет. Буду летать. Вот мои крылья. Сейчас включу мотор и полечу за мандаринами. Р-р-р-р, р-р-р-р — полетела. Вижу большую гору (стол в группе, горка на участке). Облечу гору. Р-р-р-р. Все, прилетела. Сейчас буду приземляться (приседает, руки в стороны). Выключаю мотор — р-р-р-р (затишающим голосом). Все, села. Теперь загрузюсь мандаринами (кладет в карманы шарики) и полечу назад. Мне одной не увезти все мандарины, а

тут еще и другие фрукты есть. Посмотрите, как много яблок, апельсинов, бананов, арбузов (показывает ящик, заполненный предметами-заместителями). Кто хочет тоже быть самолетом и перевозить фрукты?».

Самолеты, покажите, как вы умеете летать. А как вы качаете крыльями? Летать самолеты умеют, можно загружать их фруктами. Я буду загружать самолеты, подлетайте ко мне. По очереди, не спешите. А то заденете крыльями друг друга и будет авария».

Воспитатель кладет в карманы детям по два-три предмета-заместителя, называя их арбузами, яблоками, мандаринами. Затем говорит: «Кто загрузился, включайте моторы и летите. А приземляться будете вон там, на ковре, это будет у нас аэродром. Туда приедет машина, и вы разгрузите в нее фрукты».

### ***Вторник***

#### **Театрализованные игры для детей 2 младшей группы.**

##### **Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!»**

Цель: учить интонационно, выразительно проговаривать фразы.

Дети делятся на пары. Одним из них будут мамами или папами, другие — детьми. Мама или папа должны настаивать на том, чтобы ребенок ел манную кашу (геркулес, гречку...), приводя различные доводы. А ребенок это блюдо терпеть не может. Пусть дети попробуют разыграть два варианта разговора. В одном случае ребенок капризничает, чем раздражает родителей. В другом случае ребенок говорит настолько вежливо и мягко, что родители ему уступают.

Эту же ситуацию можно разыграть с другими персонажами, например: воробья и воробышек, но с условием, что общаться они должны только чириканьем; кошка и котенок — мяуканьем; лягушка и лягушонок — кваканьем.

##### **Физминутка на ориентировку «Будем прыгать и скакать!»**

Раз, два, три, четыре, пять!

Будем прыгать и скакать! (Прыжки на месте.)  
Наклонился правый бок. (Наклоны туловища влево-вправо.)  
Раз, два, три.  
Наклонился левый бок.  
Раз, два, три.  
А сейчас поднимем ручки (Руки вверх.)  
И дотянемся до тучки.  
Сядем на дорожку, (Присели на пол.)  
Разомнем мы ножки.  
Согнем правую ножку, (Сгибаем ноги в колене.)  
Раз, два, три!  
Согнем левую ножку,  
Раз, два, три.  
Ноги высоко подняли (Подняли ноги вверх.)  
И немного подержали.  
Головою покачали (Движения головой.)  
И все дружно вместе встали. (Встали.)

### ***Среда***

#### **Игры по гендерному воспитанию «Ушки на макушке»**

Можно играть, начиная со второй младшей группы. Игра учит идентифицировать себя и окружающих по полоролевому признаку. Воспитатель называет группу имён (чем старше дети, тем больше имён). Дети внимательно слушают и говорят, какое имя лишнее. Нужно объяснить, почему они так считают. Например: Миша, Сережа, Петя, Лена; Наташа, Ира, Катя, Вася

#### **Физминутка на ориентировку «Аист»**

(Спина прямая, руки на поясе. Дети плавно и медленно поднимают то правую, то левую ногу, согнутую в колене, и также плавно опускают. Следить за спиной.)



— Аист, аист длинноногий,  
Покажи домой дорогу. (Аист отвечает.)  
— Топай правой ногою,  
Топай левой ногою,  
Снова — правой ногою,  
Снова — левой ногою.  
После — правой ногою,  
После — левой ногою.  
И тогда придешь домой

### ***Четверг***

#### **П/и «Дракон (змея) кусает свой хвост»**

Дети стоят цепочкой друг за другом, каждый держится за пояс стоящего впереди. Первый — голова дракона (змеи), последний — хвост. «Голова» пытается поймать «хвост». Все дети «туловища» крепко держатся друг за друга. Если дракон «не укусит», т. е. первый ребёнок не поймает последнего, например, за время, пока играет музыка, то место головы и хвоста занимают другие дети

#### **Игры по гендерному воспитанию «Где чья работа?»**

Воспитатель заранее подбирает игрушечные предметы или их изображения, например, пылесос, сковородка, рулетка, игла, гаечный ключ, ножницы, тарелка, клубок ниток и т. д. Детям предлагается посмотреть на предмет и выбрать, кто с ним работает: папы или мамы. Важно подвести детей к мысли, что предметы могут использовать и мамы, и папы, когда помогают друг другу

### ***Пятница***

#### **Малоподвижная игра «Кому улыбается звёздочка»**

На стену нужно заранее повесить изображение улыбающейся звёздочки,

нарисованной на ватмане (или готовой картинке), это может быть также солнышко, сказочный персонаж и т. п., в зависимости от того, что имеется у воспитателя. Напротив «Звёздочки» выстраиваются дети, стоя или сидя на стульях. Правила таковы: воспитатель называет какой-либо признак, начиная словами «Звёздочка улыбается тому, кто (у кого)...» Те, у кого имеется этот признак, бегут к картинке и хлопают по ней (или касаются её) рукой.

Начинать оптимально с общего, например: «Звёздочка улыбается тому, кто сегодня в платье» — девочки, одетые так, побегут гладить звёздочку», потом «...тому, кто в рубашках/футболках», что захватит и мальчиков, можно перемежать какими-то общими признаками: у кого дома есть собака/кошка.

#### **Д/и «Узнаю цвета»**

Оборудование: цветные карандаши, разноцветные палочки или полоски плотной цветной бумаги (картона).

На двух столах лежат цветные карандаши и палочки или полоски плотной цветной бумаги.

1. Нужно запомнить цвета карандашей. На первом столе лежат 6 карандашей двух цветов. Играющий смотрит на них 1—2 мин. Воспитатель закрывает карандаши бумагой. На втором столе карандаши лежат стопкой. Ребенок берет по одному карандашу нужного цвета.

## **Март**

### ***Понедельник***

#### **Д/и «Что поменялось?»**

Игра развивает внимание, наблюдательность и зрительное восприятие.

Игровой материал: несколько игрушек, заметно отличающихся друг от друга — чем старше дети, тем больше предметов (от 3–4 до 7–8). Воспитатель ставит перед детьми игрушки, просит закрыть глазки, и со словами «Ой! Кто-то убежал. Кто же?» одну игрушку убирает. Дети открывают глаза и должны угадать, что пропало

#### **П/и «Будь внимателен!»**

Дети идут по кругу, воспитатель произносит определённое слово (название животного), дети выполняют действие, соответствующее этому животному: «зайчик» — прыгают и скачут как зайцы, «лошадка» — топают, ударяя ногой как «копытом», «рак» — меняют направление движения, пятясь как раки, «птичка» — бегут, раскинув руки «крылья», и машут ими, «аист» — останавливаются и стоят на одной ноге.

### ***Вторник***

#### **П/и «Теремок»**

Дети делятся на две команды: «Теремок». «Звери»: мышка, лягушка, заяц, волк, лиса, медведь. Первые становятся в круг, сцепляя руки друг с другом и образуя стены теремка, остальные изображают лесных обитателей (если есть маски, хорошо их использовать). Круг поднимает руки, воспитатель говорит слова: «На опушке теремок. Он не низок, не высок. Он не узок, не широк. Как войдёт в него зверёк, Так захлопнется замок. Хлоп!» Пока звучат слова, «зверушки» свободно вбегают и выбегают из круга. На словах «Хлоп!» сцепленные руки детей опускаются и те, кто остался внутри, перестаёт быть «лесным жителем» и встаёт в цепочку теремка. Игра длится, пока не останется самый ловкий «зверь»

### **Д/и «Найди своё место»**

На стульях стоят геометрические фигуры, у детей карточки с различными соответствующими фигурами. По сигналу дети занимают места у подходящего стула. Аналогично можно провести игру на закрепление цвета, классификации животных и т.

### **Среда**

#### **П/и «Лиса и куры»**

На пол нужно положить несколько гимнастических обручей, это курятники, где прячутся куры, там лиса не может их поймать. Звучит музыка, дети (куры) двигаются, свободно бегают между обручами, лисичка стоит неподвижно (спит), неожиданно музыка замолкает, лисичка просыпается и бежит ловить кур. Они должны успеть запрыгнуть в круги, те, кого лиса поймала, садятся на стульчики вне игры, пока не останется одна быстрая птица. Она становится лисой в следующем туре

#### **СРИ «Кукла Маша заболела»**

Цель: сформировать чуткое, внимательное отношение к заболевшим; научить ухаживать за больными и пользоваться игрушечными медицинскими инструментами.

Оборудование: куклы, набор инструментов «Доктор».

Воспитатель обращает внимание детей на куклу, она грустная, наверное она заболела. Но как же мы будем лечить, врача то нет! Нам нужен врач!

(Дети предлагают, себя на роль врача. Воспитатель предлагает надеть халат, чтобы все видели, кто у нас врач).

Воспитатель: Доктор, у нас кукла заболела.

- У нее, наверное, температура.

- А где у вас градусник? (Ребенок берет предмет- заместитель).

- Вы полечите Машу ?

- Как вы будете лечить нашу Машеньку?

Врач: Сначала измерим температуру, подайте, пожалуйста, градусник.

- Температура у нее высокая. Да, девочка больна.

- Надо посмотреть горло. Горло красное. Конечно, она простудилась, ее нужно положить в больницу.

- Дети, посмотрите, какой у нас хороший доктор, он всех может вылечить.

Воспитатель: Хорошо, что у нас открылась больница.

- Валерия, ты тоже хочешь быть врачом? Хорошо!

(она надевает халат, шапочку, берет фонендоскоп, шприц, бумагу, карандаш)

Садится за стол.

Ребенок с игрушкой приходит на прием к врачу. Здоровается.

Врач: Садитесь, пожалуйста. Что с вашей куклой? Что у вас случилось?

Ребенок: Она кашляет,... Горло болит.

Врач: (осматривает кулу, выслушивает ее).

- Ей надо сделать укол (врач делает укол). И дает ей лекарство в чайной ложке.

Ребенок: Спасибо. До свидания.

Врач: До свидания. Воспитатель: (Если кто-то из детей ещё захочет быть врачом, воспитатель поддерживает это стремление) - Когда вокруг нас много хороших врачей, тогда наши игрушки быстро станут здоровыми.

### ***Четверг***

#### **П/и «Весёлый бубен»**

Правила игры: Дети стоят в кругу, лицом в центр круга. Воспитатель даёт в руки одному из ребят «бубен» (если нет бубна, можно взять любой предмет).

Дети пускают бубен по кругу, быстро передавая его по кругу и произнося при этом следующие слова: «Ты лети, весёлый бубен, Быстро-быстро по рукам. У кого остался бубен, Исполняет номер нам». На последнем слове тот, кто не успел передать бубен соседу, исполняет танец, песню, стихотворение, загадывает загадку и т. д. После этого игра возобновляется

#### **Спектакль игрушек «Как Аленка пасла гусенка»**

Воспитатель, сидя за столом, выводит на сцену главного персонажа сказки — девочку Аленку (куклу). Она здоровается с малышами и знакомится с ними. Аленка. Я — Аленка, живу с мамой вот в этом доме. Недалеко от нашего дома — дремучий лес, в нем водятся волки и лисицы. А это мой гусенок. Его зовут Дорофейка. Мне его подарила бабушка. Когда он был совсем маленьким, я кормила его дома, а сейчас он подрос. Видите, какие у него белые перышки? Дорофейка очень любит щипать травку и искать в ней букашек. Сегодня я привела его на полянку, где много вкусной травки. Смотрите, как ему тут хорошо гулять.

Взрослый передвигает гусенка, изображая, что он все дальше и дальше отходит от Аленки.

(Зовет к себе Дорофейку.) В лесу живет хитрая лиса. Она может незаметно схватить гусенка острыми зубами и утащить к себе в нору. Там его и съест, даже косточек не оставит. Бабушка рассказывала, что у нее лиса утащила уточку и маленького утенка.

После этих слов гусенок опять отходит от Аленки, а она снова зовет его.

Повторив такие действия 2—3 раза, взрослый отводит гусенка на большее расстояние от девочки, которая в это время отвернулась.

Неожиданно для детей со стороны леса появляется лиса и тихо подкрадывается к гусенку. Детям предоставляется возможность спасти гусенка: прогнать лису своим криком или позвать Аленку, что они, конечно, и делают.

Аленка. Как хорошо, что вы вовремя меня позвали! Еще немножко, и лиса схватила бы Дорофейку.

Некоторое время дети наблюдают, как Аленка стережет гусенка. Но вот девочка начинает зевать (взрослый подсказывает, что ей очень захотелось спать) и просит ребят присмотреть за Дорофейкой, пока она вздремнет, а если опять появится лиса, разбудить ее. Девочка ложится на бочок и тут же засыпает (поворачивается спиной к зрителям). Гусенок все дальше отходит от нее и приближается к лесу.

Неожиданно появляется лиса и начинает подкрадываться к Дорофейке. Детям предоставляется еще возможность спасти Дорофейку: либо позвать Аленку, либо самим прогнать лису. Некоторое время девочка пасет гусенка. За сценой подружки зовут ее поиграть. Она опять просит детей постеречь гусенка. Ребята соглашаются, взрослый убирает Аленку со сцены. Некоторое время гусенок (в руках взрослого) пасется один (передвигается по столу в разных направлениях). Но тут опять появляется лиса, она тихонько крадется к гусенку. Дети либо сами прогоняют лису, либо зовут хозяйку. Девочка появляется на сцене и благодарит ребят за помощь. За сценой мама Аленки зовет ее и гусенка домой и обещает угостить их пирогом.

### *Пятница*

#### **СРИ «Магазин игрушек»**

Воспитатель предлагает детям поиграть в магазин игрушек: одни будут игрушками, которые продаются в магазине, другие — покупателями.

Воспитатель. Я буду продавцом. Кто хочет быть игрушкой? Только сначала подумайте, какую игрушку вы хотите изображать.

Дети-игрушки подходят к педагогу.

А кто любит покупать игрушки? Кто хочет быть покупателем? Покупатели будут по очереди приходить в магазин и спрашивать, какие сегодня продаются игрушки.

Дети-покупатели отходят в противоположную часть комнаты (или площадки) и дожидаются открытия магазина.

Дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая игрушки, расставленные на полке в магазине. Продавец (воспитатель) подходит к каждому ребенку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются о том, как ее изобразить. Например, если это зайчик, можно попрыгать, волчок — покружиться, кукла — поплясать, лягушка — поквакать и попрыгать и т.д.

Магазин открыт!

Покупатели подходят по очереди, здороваются и просят показать игрушки. Продавец «берет с полки» какую-нибудь игрушку и «заводит» ее (выводит ребенка, двигая рукой за его спиной, как будто заводит ключом). Игрушка оживает. Покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Если он догадается, то забирает ее с собой (отводит на свободное место). Затем приходит следующий покупатель, и игра продолжается. Когда все игрушки будут распроданы, дети меняются ролями и все начинается снова.

Можно дополнить игру звукоподражанием.

### **П/и «Грибы и грибники»**

Оборудование: 25–30 штук игрушечных грибов( (из пластмассы, меха, пенопласта, картона и пр.), можно шишки , корзинки (по одной на каждого игрока). Правила игры: Воспитатель рассыпает грибы по полу, дети выбирают игроков (по считалке или по очереди). После команды «Начали!» каждый должен под музыку собрать в свою корзинку как можно больше грибов



## **Апрель**

### **Понедельник**

#### **П/и «С кочки на кочку»**

На полу по прямой линии воспитатель чертит 4—6 прямоугольников размером немного больше ступни ребенка. Вокруг детей «болото», которое можно пройти, ступая по «кочкам»-прямоугольникам. Участники, шагая (прыгая) «с кочки на кочку», должны перебраться через «болото» и ни разу не оступиться. Если «кочек» много, некоторые из них можно сделать большими — для отдыха. На них можно встать двумя ногами. Расстояние между «кочками» выбирает воспитатель.

Вариант. Расположить «кочки» в беспорядке.

#### **Игра для нравственного развития: «Я принес тебе подарок»**

Оборудование: разнообразные атрибуты, изменяющие внешний облик ребенка (бусы, значки, головные уборы, ленточки и пр.), а также елочные бусы, мишуру, косынки, ленты, юбочки (лоскуты на резинке), фартучки, флажки, султанчики, воротники с галстуками, звездочки, значки, искусственные цветы и пр.

\* \* \*

Ребенок сам выбирает, кому он хочет сделать подарок и что именно подарить. Дети учатся самостоятельно принимать решения, что для ребенка 3—4 лет довольно сложно.

Число предметов должно соответствовать числу детей в группе. Имея по два-три экземпляра перечисленных предметов, можно организовать игру со всей группой. Кроме этого, потребуется нарядная коробка, чтобы положить в нее выбранный подарок.

Воспитатель шепотом спрашивает одного из участников игры, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, и малыш отправляется к столам с подарками.

Интересно, что выберет Петя (называет имя ребенка) и кому он отдаст свой

подарок?

Нужно объяснить важное правило игры: не поворачиваться к столам и не подглядывать, что выбирает Петя.

Когда малыш вместе с коробкой, в которой лежит подарок, подходит к тому, для кого он выбран, воспитатель предлагает повторить вместе с ним следующие слова:

Я принес тебе подарок,

Если нравится, возьми,

Всем ребятам покажи

И со мною попляши.

Торжественное вручение сюрприза происходит при активном участии воспитателя, который помогает открыть коробку, показывает всем детям подарок, подсказывает, что надо поблагодарить за него, помогает надеть или приладить украшение. Затем предлагает малышам поплясать.

Оба ребенка пляшут, а остальные участники игры поют песенку и хлопают им. Потом они садятся на место, а за подарком отправляется следующий ребенок, которому передается коробка.

Так по очереди (в соответствии с тем, как они сидят) все дети дарят что-то друг другу. В конце ребята ходят по комнате, демонстрируют свои подарки, обыгрывают их, танцуют и т.д.

После этого предметы возвращаются обратно на стол, и игра начинается заново.

### ***Вторник***

#### **П/и «Кто раньше дойдет до флажка»**

Игра носит характер соревнования в скорости ходьбы. Задача, стоящая перед ребенком, усложняется: во-первых, в игре отсутствует воображаемая ситуация, и, во-вторых, ребенок должен преодолеть естественное желание бежать (ведь он стремится быть первым). Все это представляет для малыша большую трудность и в то же время воспитывает волевые качества личности.

Участники учатся оценивать действия сверстников. Контролируя других, ребенок лучше осознает правила игры и таким образом приучается к самоконтролю.

### **П/и Игра «Туфелька для Золушки»**

Вначале все дети разбиваются на две команды. Каждая из команд выбирает своего капитана. Капитаны выходят из комнаты (или в случае игры на улице, отходят подальше). После этого все снимают с одной ноги обувь и складывают в одну кучу. По сигналу капитаны возвращаются и начинают обувать свою команду. Та команда, капитан которой справится первым, побеждает.

### ***Среда***

#### **П/и «Кто быстрее»**

На площадке выставлены кегли в цепочку. Нужно пробежать верхом змейкой и не сбить кегли. Побеждает тот, кто меньше всех их собьет.

#### **П/и «Холодно-горячо»**

Вначале предмет (или подарок) прячется так, чтобы водящий (именинник) не видел. Если это просто игра, то водящего просят выйти ненадолго из комнаты или отвернуться.

Далее, водящий начинает ходить по комнате, а все остальные игроки дружно подсказывают ему, насколько он приблизился к предмету своих поисков, но делают это не напрямую, а с помощью иносказательных фраз:

Очень холодно! (Совсем замерз! Зима! Мороз-мороз!) — означает, что поиск ведётся не в том направлении и водящий находится очень далеко от предмета;

Холодно — до предмета ещё далеко;

Опять холодно (опять мороз, опять замёрз, снова зима) — водящий, вначале шёл правильно, но опять сбился с пути;

Теплее! — водящий наконец-то повернул в нужную сторону;

Ещё теплее! — направление верное и водящий движется в нужную сторону.

## **Четверг**

### **П/и «Великаны и гномы»**

Водящий (чаще всего взрослый) объясняет ребятам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается — выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны!» громко и басом, а «гномы» — тихим писклявым шёпотом. А потом, в какой-то момент — наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы» — поднимается на носочки.

Темп игры всё ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который не разу не ошибся, становится водящим.

### **Хоровод «Каравай»**

Играющие становятся в круг. В середину становится водящий (именнинник).

Все начинают водить вокруг него хоровод и петь песенку:

«Как на Мишины именины

Испекли мы каравай

Вот такой вышины! (поднять руки, подняться на цыпочки, показать)

Вы такой нижины! (опустить руки, присесть и показать)

Вот такой ширины! (развести руки, увеличить хоровод, показать)

Вот такой ужины! (свести руки и хоровод к центру, показать)

Каравай-каравай

Кого любишь — выбирай!»

После этого водящий выбирает из круга другого игрока:

«Я люблю, конечно, всех,

Только <имя> — больше всех!»

и танцует в кругу с ним. Потом игра продолжается с новым водящим. Если игра начинается с настоящим именинником, то для того, чтобы игра

получилась весёлой, надо постараться, чтобы в центре круга после него побывали все гости.

### ***Пятница***

#### **Сюжетно-ролевые игра**

##### **Игра-ситуация «Красивая стрижка»**

Методика проведения. Воспитатель берет расческу и проводит ей по волосам.

Воспитатель. У меня сегодня волосы плохо причесаны. Надо сделать новую прическу. Пойду в парикмахерскую. (Подходит к девочке, играющей в уголке парикмахера.) Марина, ты — парикмахер? Сделай мне, пожалуйста, прическу и т.д.

##### **Игра-ситуация «Привезли новые шампуни»**

Методика проведения. Воспитатель берет шампунь и говорит, что в парикмахерскую привезли новые шампуни, которые делают волосы мягкими. Дети по одному подходят к воспитателю, исполняющему роль парикмахера, и он «моет» им волосы новыми шампунями.

##### **Игра-ситуация «Стрижка для собачки»**

Методика проведения. Педагог приносит игрушечную собачку с бантиком и говорит, что собачки тоже ходят к парикмахеру. Воспитатель- парикмахер сажает собачку на кресло и стрижет ее.

##### **Малоподвижная игра Жили-были зайчики**

Дети стоят в кругу или в рассыпную.

Воспитатель показывает движения и читает текст, дети повторяют движения.

Жили-были зайчики (Показывают руками заячьи ушки.)

На лесной опушке, (Разводят руками.)

Жили-были зайчики (Приседают и показывают руками над головой крышу дома.)

В маленькой избушке,

Мыли свои ушки, (Трут ушки.)

Мыли свои лапочки (Поглаживающие движения рук.)

Наряжались зайчики, (Руки на пояс, повороты вправо-влево.)

Надевали тапочки. (Поочередно выставляют ноги на пяточки.)

## **Май**

### ***Понедельник***

#### **Малоподвижная игра Воздушный шар**

Дети образуют круг, берутся за руки.

Вслед за педагогом, стоящим в кругу вместе с играющими, дети повторяют движения и действия в соответствии с текстом:

С мамой в магазин ходили, (Идут по кругу.)

Шар воздушный там купили. (Останавливаются, поворачиваются лицом в центр круга, держатся за руки, выполняют «пружинку».)

Будем шарик надувать,

Будем с шариком играть.

Шар воздушный, надувайся, (Идут назад, расширяя круг, маленькими шагами — надувают шар.)

Шар воздушный, раздувайся. Надувайся большой (Хлопают в ладоши.)

Да не лопайся!

Шар воздушный улетел, (Поднимают руки вверх, покачивают ими из стороны в сторону.)

Да за дерево задел. (Ставят руки на пояс, медленно приседают, произнося: «Ш-ш-ш-ш».)

И... лопнул.

#### **Словесные игры «Съедобное – несъедобное»**

Для игры понадобится мячик. Дети могут построиться в круг, ведущий (это может быть воспитатель или другой ребенок) стоит в круге и держит мяч.

Называя любое слово, он бросает мяч ребенку, который стоит в общем круге.

Если слово обозначает съедобный предмет, то мяч нужно поймать. Если названный предмет не съедобный – мяч следует отбить или вернуть ведущему.

## **Вторник**

### **Словесная игра «Добавь слово»**

Воспитатель называет предмет, а ребенок должен назвать его с ласкательно-уменьшительным суффиксом. Например, стул – стульчик, мяч – мячик, нос – носик. При этом тоже можно использовать мячик, а детей выстроить в линию или круг.

### **Ди "Кто живет у нас в сарае?"**

Цель: развивать логическое мышление, память.

Каждый из игроков получает набор предметных картинок, на которых нарисованы домашние животные.

Воспитатель читает стихотворение, дети показывают картинки-отгадки и раскладывают их в том порядке, в котором рассказывается о животных в стихотворении. Выигрывает тот, кто в нужной последовательности разложил картинки с изображением животных и затем правильно их назвал.

Кто живет у нас в сарае?

Я их всех отлично знаю...

Эти всюду ходят вместе,  
Вместе дремлют на насесте.  
Вместе раньше всех встают,  
Крошки, зернышки клюют.

А от этой небо скрыто —  
Все глядит она в корыто  
Или, хвост задрав крючком,  
Роет землю пяточком.

А вот эту я зову  
Очень просто, дети.  
Сено ест она, траву



И мычит все время: «Му-ууу».

Здесь семейство:

Мать и дочки,

Все пушистые комочки,

Вместе грызть морковку станут —

Друг от друга не отстанут.

Этот прячется на крыше —

Я зову, а он не слышит.

Притворяется, что спит,

Сам за птицами следит.

Этот черный и лохматый.

Сторож он у нас, ребята.

Я всегда его кормлю

Сам — в обед и ужин.

Больше всех его люблю,

Мы с ним очень дружим.

### *Среда*

#### **Словесная игра «Один – много»**

Воспитатель называет один предмет, а дети должны назвать его во множественном числе. Например, рука – руки, дом – дома, шарик – шарики.

При этом тоже можно использовать мячик, а детей выстроить в линию или круг.

#### **Малоподвижная игра «Живое домино»**

Цель: формировать умение различать цвета.

Оборудование: пары цветных ленточек.

На руки детей привязываются ленты разного цвета. Воспитатель предлагает

детям взяться за руки таким образом, чтобы ленты, как в домино, сошлись цветом.

### ***Четверг***

#### **Словесная игра «Кто что делает»**

Воспитатель называет действие, а дети должны назвать тех, кто выполняет это действие. Например, прыгает – зайчик, лягушка. Или наоборот.

Воспитатель называет предметы, а дети называют действие. Например, солнце, лампа – светят.

#### **Д/и «Опиши, я отгадаю»**

Цель: закрепить обобщающие понятия «овощи» и «фрукты», научить выделять и называть признаки предмета.

Оборудование: овощи и фрукты.

Воспитатель предлагает детям из лежащих на столе овощей и фруктов выбрать один. Ребенок должен описать предмет, находящийся у него, а воспитатель отгадать, при этом он может задавать вопросы: какой по форме? Какого цвета? Есть ли ямки? И т.д.

Усложнение: один ребенок описывает, а дети угадывают, задавая вопросы.