

**Игротека педагога-психолога в контексте
реализации календарно-тематического
планирования ДОУ в формате ФОП ДО**



г. Норильск, 2025

Авторский коллектив:

Литвяк Светлана Викторовна, методист МБУ «Методический центр»,
Микеева Ирина Ивановна, педагог-психолог МАДОУ № 81 «Центр развития ребенка – Детский сад «Конек-Горбунок»,
Макарова Ирина Петровна, педагог-психолог МБДОУ «ДС № 3 «Солнышко»,
Горошко Елена Васильевна, педагог-психолог МБДОУ «ДС № 9 «Зимушка»,
Халипаева Регина Мурзалиевна, педагог-психолог МБДОУ «ДС № 46 «Надежда»,
Жданова Аза Алимовна, педагог-психолог МБДОУ «ДС № 98 «Загадка».

Аннотация:

Методическое пособие представляет собой практический сборник для педагогов-психологов дошкольных образовательных учреждений.

Содержит игры и упражнения для проведения индивидуальных и групповых коррекционно-развивающих занятий с детьми дошкольного возраста в соответствии с ФОП ДО и примерным КТП, которое применяется в МБ(А)ДОУ г. Норильска.

Помогает эффективно организовать работу по развитию детей, с соблюдением единого КТП на занятиях воспитателя и на занятиях педагога-психолога с обучающимися.

Методист МБУ «Методический центр» С.В. Литвяк

© Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр» г. Норильск,
ул. Кирова д. 20 –а, т. 8 (3919) 23-88-49

ОГЛАВЛЕНИЕ

Игры по теме «ДЕТСКИЙ САД».....	4
Игры по теме «ОСЕНЬ»	4
Игры по теме «ДАРЫ ОСЕНИ».....	6
Игры по теме «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ».....	8
Игры по теме «ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ».....	9
Игры по теме «ПТИЦЫ».....	10
Игры по теме «ЗИМНИЕ ЗАБАВА».....	11
Игры по теме «МОЙ ПАПА».....	12
Игры по теме «НАША АРМИЯ».....	14
Игры по теме «МЕБЕЛЬ».....	14
Игры по теме «ПОСУДА».....	16
Игры по теме «ТРАНСПОРТ».....	16
Игры по теме «ПРОФЕССИИ ДЕТСКОГО САДА».....	17
Игры по теме «ТЕАТР».....	18
Игры по теме «МОЙ ДОМ».....	20
Игры по теме «МОЙ ГОРОД».....	22
Игры по теме «МОЯ СТРАНА».....	24
Игры по теме «МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ 8 МАРТА».....	25
Игры по теме «ОДЕЖДА».....	26
Игры по теме «ОБУВЬ».....	28
Игры по теме «ПРОФЕССИИ».....	29
Игры по теме «ДЕНЬ ПОБЕДЫ».....	30
Игры по теме «К НАМ ВЕСНА ШАГАЕТ ...».....	31
Игры по теме «КНИЖКИНА НЕДЕЛЯ».....	32
Игры по теме «КОСМОС».....	34
Игры по теме «МИР РЫБ».....	35
Игры по теме «ЛЕТО. НАСЕКОМЫЕ».....	36
Игры по теме «БЕЗОПАСНОСТЬ. ПДД».....	37
Игры по теме «ПУТЕШЕСТВИЕ И ТУРИЗМ».....	39
Игры по теме «РОДИНА».....	40
Игры по теме «СЕМЬЯ».....	41
Игры по теме «ЧЕЛОВЕК».....	43
Список литературы.....	46

Оглавление

Игры по теме «ДЕТСКИЙ САД»	6
Игры по теме «ОСЕНЬ»	6
Игры по теме «ДАРЫ ОСЕНИ»	8
Игры по теме «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ».....	10
Игры по теме «ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ».....	11
Игры по теме «ПТИЦЫ».....	12
Игры по теме «ЗИМНИЕ ЗАБАВА»	13
Игры по теме «МОЙ ПАПА».....	14
Игры по теме «НАША АРМИЯ».....	16
Игры по теме «МЕБЕЛЬ».....	17
Игры по теме «ПОСУДА».....	18
Игры по теме «ТРАНСПОРТ».....	19
Игры по теме «ПРОФЕССИИ ДЕТСКОГО САДА».....	20
Игры по теме «ТЕАТР».....	21
Игры по теме «МОЙ ДОМ»	23
Игры по теме «МОЙ ГОРОД»	24
Игры по теме «МОЯ СТРАНА»	26
Игры по теме «МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ 8 МАРТА»	27
Игры по теме «ОДЕЖДА»	28
Игры по теме «ОБУВЬ»	30
Игры по теме «ПРОФЕССИИ».....	31
Игры по теме «ДЕНЬ ПОБЕДЫ»	33
Игры по теме «К НАМ ВЕСНА ШАГАЕТ...».	34
Игры по теме «КНИЖКИНА НЕДЕЛЯ»	35
Игры по теме «МИР РЫБ».....	37
Игры по теме «ЛЕТО. НАСЕКОМЫЕ»	39
Игры по теме «БЕЗОПАСНОСТЬ. ПДД»	40
Игры по теме «ПУТЕШЕСТВИЕ И ТУРИЗМ»	41
Игры по теме «РОДИНА»	43
Игры по теме «СЕМЬЯ».....	44
Игры по теме «ЧЕЛОВЕК»	46
Список литературы	49

Игры по теме «ДЕТСКИЙ САД»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Волшебные шары»

Цель: развитие воображения, закрепление знаний об эмоциях.

Оборудование: листки с изображением воздушных шаров с эмоциями и лица детей с эмоциями.

Ход игры: необходимо соединить карандашом картинку ребёнка и его шарик со схожей эмоцией.

Игра «Раз, два, три...настроение, замри!»

Цель: развитие эмоциональной сферы, выразительности пантомимики и схематического считывания эмоций.

Оборудование: изображения тучи-настроения (грусть, радость, страх, злость, обида...)

Ход игры: тучи с разными настроениями хаотично расставляются и развешиваются по комнате в разных местах. Психолог изрекает высказывание и показывает мимикой соответствующий настрой. Например, хмурит брови и грозно говорит: «Какие шумные дети, бегают, кричат, веселятся!!!» А дети должны определить, какая туча так может говорить и подбежать к этой туче. И так проделать с другими тучами-эмоциями.

Игра «Встаньте те, кто...»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Оборудование: стулья.

Ход игры: Дети сидят на стульях. Ведущий-взрослый говорит: «Встаньте те, у кого (хорошее настроение, кто мальчики, кто девочки, жёлтые носки, любит танцевать ...).

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Волшебные шары»

Оборудование: листки с изображением воздушных шаров разнообразной формы.

Ход игры: каждый ребёнок выбирает себе шар и схематически рисует на нём эмоцию, которая подходит к форме шара. Затем шар раскрашивают подходящим цветом.

Игра «Раз, два, три...настроение, замри!»

Цель: развитие эмоциональной сферы, выразительности пантомимики и схематического считывания эмоций.

Оборудование: схемы люди-настроения (грусть, радость, страх, злость, обида...)

Ход игры: показать детям картинку с изображением людей в разных настроениях Ребята по команде «Раз, два, три...настроение, замри!» - изображают на лице определённое настроение. Лучший показ демонстрируется всем.

Игра «Встаньте те, кто...»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Оборудование: стулья.

Ход игры: Дети сидят на стульях. Ведущий-ребёнок говорит: «Встаньте те, у кого (карие глаза, светлые волосы, жёлтые носки, любит танцевать, кто мальчики...»).

Игры по теме «ОСЕНЬ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Вышел дождик/зонтик погулять...»

Цель: ориентировка в пространстве, ориентировка в клетке.

Оборудование: мяч для фитнеса.

Ход игры: пара детей берутся за мяч вдвоём с разных сторон, придерживая его ладонями, надавливая навстречу друг к другу. По команде взрослого: «К двери, к окну, к шкафу с играми...», дети парно перемещаются к точке назначения, нероняя мяча.

Игра «Шум дождя»

Цель: развитие навыком совместной деятельности, умения слушать друг друга, моторную ловкость и чувство ритма.

Оборудование: аудиозапись «Шум дождя».

Ход игры: после слушания «Шум дождя», ведущий предлагает изобразить дождь самим. Дети по команде изображают шум дождя, легко постукивая пальчиками по крышке стола, постепенно по команде то усиливая шум, то стихая.

Игра «Сортировка»

Цель: развивать умение сортировать по признаку.

Оборудование: комплект разных осенних листьев (берёза, клён, дуб) и несколько листьев летнего оттенка этих же пород дерева. Три игрушки-героя (лису, зайца, медведя). Музыкальное сопровождение «Осень», музыка М. Красева, слова М. Ивенсен (минус).

Ход игры: ведущий предлагает ребятам устроить листопад и разбрасывает с ними листья из корзины. Насладившись листопадом, встречают пришедших гостей, которые хотят узнать, знают ли дети различия в листьях? И предлагают их разложить: зайцу - берёзовые, медведю - дубовые, лисе - кленовые.

Ох, работы много стало:

Разных листиков опало!

Разобрать скорей спешите,

Нам порядок наведите!

Под музыкальное сопровождение дети раскладывают листики осенние. В конце, необходимо обратить внимание и спросить, нет ли лишних листьев? (зелёного цвета). Осенние ли это листья? И убрать их в корзину.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Вышел дождик/зонтик погулять...»

Цель: ориентировка в пространстве, ориентировка в клетке.

Оборудование: на листе бумаги расчерченное поле с клетками 3*3, 4*4, 5*5. Фигурка или магнитик «капелька» / «зонтик».

Ход игры: на доску прикрепить лист в клетку. На одну из клеток прикрепить изображение капли дождя/зонтик (это исходная позиция). «1, 2, 3, 4, 5 - вышел дождик погулять» - ребёнок-дождик должен из исходной клетки зрительно двигаться по команде взрослого: «Клетка вверх, клетка вправо, клетка вправо...» Периодически, ведущий сверяется с ребёнком: «Где твой дождик сейчас, в какой клетке?». Если ребёнок не справляется с визуальным шагом, ему предлагается передвигать каплю дождя после каждой команды взрослого, возможно, сидя за столом. В игру можно играть и коллективно, приготовив листы с клетками на каждого.

Игра «Шум дождя»

Цель: развитие навыком совместной деятельности, умения слушать друг друга, моторную ловкость и чувство ритма.

Оборудование: аудиозапись «Шум дождя».

Ход игры: после слушания «Шум дождя», ведущий предлагает детям изобразить звуки дождя. Группа репетирует сначала в медленном темпе, потом - быстрее и быстрее:

- по левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки;
- потом добавляем второй палец и постукиваем двумя;
- затем, три пальца;
- четыре;
- пять;
- хлопаем всей ладонью;
- хлопаем только пальцами;

- убираем один палец и стучим четырьмя;
- три пальца;
- два;
- один.

Проиграть несколько раз.

Игра «Сортировка»

Цель: развивать умение сортировать по признаку.

Оборудование: большие картины времён года (4), малые карточки (20) с изображением предметов быта, одежды, обуви, головных уборов, плодов, иллюстраций ...по временам года. Фишки для деления на команды (осенние листики).

Ход игры: деление на команды: ведущий вкладывает детям в ладошку по одному листику, а по сигналу, дети должны объединиться в группы со схожими листиками. Работа в командах: по сигналу ведущего разложить малые картинки к большим по признакам времён года. В конце игры выполнить взаимопроверку.

Игры по теме «ДАРЫ ОСЕНИ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Я знаю 5 названий ...»

Цель: развитие памяти, моторной ловкости, чувства ритма.

Оборудование: набор картинок овощей/ фруктов/ ягод, грибов по 10 каждого наименования.

Ход игры: перед детьми визуальный ряд картинок по одному понятию. Ребёнок начинает игру со слов: «Я знаю 5 названий овощей: картофель - раз, помидор - 2, ...», показывая на картинку овоща рукой и в одинаковом темпе. На первых этапах можно называть овощи вразброс.

Игра «Чего не стало?»

Цель: развитие внимания, зрительной памяти.

Оборудование: муляжи даров осени (овощи, ягоды, фрукты.)

Ход игры: предметы даров осени выставить в ряд. Попросить детей запомнить то, что они видят. По команде, дети отворачиваются от наглядности. Ведущий переставляет/ убирает/ заменяет предмет и просит детей повернуться, ответить, что изменилось? Поставь на место.

Игра «Расскажи стихи руками»

Цель: развитие памяти, воображения, умения кодировать движения.

Оборудование: стихотворение С. Ледкова «Репка».

Ход игры: ведущий читает стихотворение. Предлагает для более лёгкого запоминания - показывать движениями. Лучше, если движения придумают дети. Можно выбрать ребёнка, выполняющего роль репки (надеть маску ему). Героя репки каждый раз заменять другим ребёнком.

Вот мы репку посадили И водой ее полили А теперь ее потянем И из репы кашу сварим И будем мы от репки здоровые и крепкие!	наклониться имитация движения полива из лейки имитация движения потягивания имитация помешивания в котелке показать «силу» мускул
---	---

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Я знаю 5 названий ...»

Цель: развитие памяти, моторной ловкости, чувства ритма.

Оборудование: теннисный мяч, резиновый средний мяч.

Ход игры: дети встают парами, выставляя ладошки перед собой и накладывая их друг на друга (одну - на соседскую ладошку, другую - под соседскую ладошку). Игра начинается со слов «Я знаю...», одновременно, дети отхлопывают поочерёдно друг другу по ладошке в одном ритме, один - называя овощи, другой - считая их. После очередность меняется.

Перечислять можно ещё, отстукивая мяч об пол/стену (при наличии хорошей координации ребёнка). Можно вместо хлопков в ладошки - перекладывать друг другу теннисный мячик; перекидывать мяч со словами взрослому, стоя на балансире; выполнять задание, шагая по лестничному пролёту.

Игра «Чего не стало?»

Цель: развитие внимания, зрительной памяти.

Оборудование: картинки даров осени (овощи, ягоды, фрукты.)

Ход игры: картинки даров осени выставить в ряд. Попросить детей запомнить то, что они видят. По команде, дети отворачиваются от наглядности. Ведущий переставляет/ убирает/ заменяет картинку и просит детей повернуться, ответить, что изменилось? Поставь, как было.

Игра «Расскажи стихи руками»

Цель: развитие памяти, воображения, умения кодировать движения.

Оборудование: стихотворение С. Михалкова «Овощи».

Ход игры: ведущий читает стихотворение. Предлагает для более лёгкого запоминания – показывать движениями. Лучше, если движения придумают дети.

Хозяйка однажды с базара пришла, Хозяйка с базара домой принесла: Картошку, Капусту, Морковку, Горох, Петрушку и свеклу. Ох!..	<i>Имитируют ходьбу</i> <i>Выставляют поочерёдно пальчики</i> <i>Взяться руками за голову</i>
Вот овощи спор завели на столе - Кто лучше, вкусней и нужней на земле: Картошка? Капуста? Морковка? Горох? Петрушка иль свекла? Ох!..	<i>Сжимание друга друга левой и правой рук поочерёдно</i> <i>Выставляют поочерёдно пальчики</i> <i>Взяться руками за голову</i>
Хозяйка тем временем ножик взяла И ножиком этим крошить начала: Картошку, Капусту, Морковку, Горох, Петрушку и свеклу. Ох!..	<i>Правым ребром ладони постукиваем (режем) по левой ладошке</i> <i>Выставляют поочерёдно пальчики</i> <i>Взяться руками за голову</i>
Накрытые крышкою, в душном горшке Кипели, кипели в крутом кипятке: Картошка, Капуста, Морковка,	<i>Правой рукой круговые движения по левой ладошке (помешиваем)</i> <i>Выставляют поочерёдно пальчики</i>

Горох, Петрушка и свекла. Ох!.. И суп овощной оказался не плох!	<i>Кулачок с большим пальцем вверх выставить вперёд</i>
--	---

Игры по теме «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Поросыта, котята, утятя...»

Цель: развитие сравнительных функций, звукового восприятия, внимания, расширение словарного запаса.

Оборудование: набор парных картинок домашних животных.

Ход игры: ведущий раздаёт всем участникам картинки животных. Звучит музыка, а как она смолкнет, ребята должны найти, у кого же ещё такая картинка и встать рядом. Когда все пары соберутся, каждая должна изобразить, какой звук издаёт их животное. После происходит обмен картинками, и игра начинается снова.

Игра «Звериный хор»

Цель: развивать самоконтроль, реакцию, чувство ритма, хорошее настроение.

Оборудование: фонограмма песни «В траве сидел кузнецик».

Ход игры: всех детей поделить на две группы (котята и коровы/ курицы и поросыта...) ведущий - дирижёр. По его команде, под музыку, начинают петь те животные, на кого он показал (мяу-мяу - котята, хрю-хрю - поросыта, му-му - коровы, ко-ко курицы...) пение должно быть в такт и на мелодию музыки. Если дирижёр покажет на всех - поют все хором!

Игра «Кот в мешке»

Цель: развитие восприятие и тактильной памяти, умение описывать тактильные ощущения.

Оборудование: мешочек с мелкими игрушками домашних животных.

Ход игры: ребёнок наощупь угадывает, кого он взял не глядя. Вытаскивает наружу и демонстрирует всем. Если угадал, дети ему аплодируют. Очередь передаётся следующему ребёнку.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Звериный хор»

Цель: развивать самоконтроль, реакцию, чувство ритма, хорошее настроение.

Оборудование: фонограмма песни «В траве сидел кузнецик».

Ход игры: всех детей поделить на группы (котята, коровы, курицы, поросыта...) ведущий - дирижёр. По его команде, под музыку, начинают петь те животные, на кого он показал (мяу-мяу - котята, хрю-хрю - поросыта, му-му - коровы, ко-ко - курицы...) пение должно быть в такт и на мелодию музыки. Если дирижёр покажет на всех - поют все хором! Можно дать возможность дирижировать ребёнку.

Игра «Кот в мешке»

Цель: развитие восприятие и тактильной памяти, умение описывать тактильные ощущения.

Оборудование: мешочек, различные мелкие предметы, разные на ощупь.

Ход игры: ребёнок, ощупав один из предметов, не вынимая его из мешка, должен описать его, какой он: мягкий, гладкий, шершавый... Остальные дети, должны угадать этот предмет. Первый, кто угадал, забирает его. Выигрывает тот, кто больше соберёт предметов.

Игра «У кого в гостях зайчик»

Цель: развивать логическое мышление, ориентировку в форме и цвете.

Оборудование: домики в виде разных геометрических фигур разного цвета и с разными деталями. Изображение зайчика.

Ход игры: на столе разложены домики в ряд. Под одним из них лежит картинка зайчика. Ведущий описывает домик, в котором спрятался зайчик, а ребёнок должен угадать. Например, «Зайчик в квадратном синем доме с закрытой дверью». В то время, как ведущий прячет зайчика под очередной домик, дети отворачиваются. Поучаствовать в поиске смогут все дети.

Игры по теме «ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Сравни»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти.

Оборудование: картинки с изображением животных (по количеству вопросов и пара лишних картинок, можно домашних животных).

Ход игры: ведущий предлагает ответить на вопросы и выслушать версии объяснений:

- кто быстрее? (черепаха или зебра)
- кто тяжелее? (носорог или слон)
- кто больше? (слон или лев)
- кто выше? (жираф или крокодил)
- кто сильнее? (тигр или обезьяна)

После, ведущий задаёт вопрос, есть ли перед ними изображения животных, про которых не спросили? Почему их не взяли в игру? Выслушать версии.

Игра «Тени - контуры»

Цель: развитие зрительного восприятия, узнавания, анализа.

Оборудование: зашумлённые картинки диких животных, много образцов.

Ход игры: разгляды фигуры животных и назови их.

Игра «У оленя дом большой»

Цель: развитие навыков саморегуляции и снятие напряжения, развитие моторной памяти.

Оборудование: домики в виде разных геометрических фигур разного цвета и с разными деталями. Изображение зайчика.

Ход игры: на столе разложены домики в ряд. Под одним из них лежит картинка зайчика. Ведущий описывает домик, в котором спрятался зайчик, а ребёнок должен угадать. Например, «Зайчик в квадратном синем доме с закрытой дверью». В то время, как ведущий прячет зайчика под очередной домик, дети отворачиваются. Поучаствовать в поиске смогут все дети.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Охота на тигра»

Цель: развитие умения понимать планировать свои эмоции и понимать других окружающих по мимике, выражению глаз, поведению.

Оборудование: маленькая фигурка тигра, умещающаяся в ладошках детей.

Ход игры: группа участников встаёт в круг (они - лес). Водящий (он - охотник), выходит за круг, становится спиной к группе и начинает громко считать: «1, 2, 3, 4, 5 - я иду искать!». В это время, участники быстро передают друг другу игрушку тигра. По окончании счёта - все, (и тот, у кого находится игрушка, и остальные), вытягивают руки вперёд, складывая ладошки «домиком». Задача охотника угадать, у кого тигр.

Игра «Тени - контуры»

Цель: развитие зрительного восприятия, узнавания, анализа.

Оборудование: картинки животных (диких/домашних или диких/их детёнышей) в трёх видах (фото, тень, контур). Песочные часы.

Ход игры: ведущий делит картинки пополам между участниками и попросить детей на скорость выложить недостающие к этим картинкам тени и контуры.

Игра «У оленя дом большой»

Цель: развитие навыков саморегуляции и снятие напряжения, развитие моторной памяти.

Ход игры: ведущий рассказывает стихотворение, сопровождая его различными подходящими движениями, сопровождающими слова. Дети повторяют движения, стараясь повторить и слова, и эмоции героев.

У оленя	<i>Руки вверх к голове, как рога оленя</i>
Дом большой	<i>Руки над головой «домиком»</i>
Он глядит	<i>Правую руку над глазами</i>
В свое окошко	<i>Двумя руками сначала вертикально, потом горизонтально изображают окно</i>
Заяц	<i>Ладони к голове, как уши зайца</i>
По лесу бежит	<i>Руки сжать в кулаках, локти согнуть, изобразить бег</i>
В дверь к нему стучится	<i>Кулачком постучаться</i>
«Стук-стук	<i>Изобразить, как открывается дверь</i>
Дверь открай	<i>Показать большим пальцем через плечо</i>
Там в лесу	<i>Сердитое лицо</i>
Охотник злой!»	<i>Опять изобразить зайца</i>
«Зайка, зайка, забегай	<i>Подать руку</i>
Лапу мне давай!»	

Можно ускорять темп игры, использовать сигнал «стоп», для замирания в игре, сигнал «и....» - для её продолжения.

Игры по теме «ПТИЦЫ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Снегири - синички»

Цель: развивать умение группироваться по своему признаку.

Оборудование: два стула с эмблемой снегиря и синички. По количеству детей ободки с эмблемой красного и синего цвета (снегири и синички).

Ход игры: дети имитируют полет под музыкальное сопровождение. Как только музыка остановится, птички должны подлететь каждая к своей кормушке (стульям с эмблемой). Игра повторяется несколько раз.

Игра «Кто лишний?»

Цель: развитие внимания, умение исключать лишнее.

Оборудование: серия картинок (три в ряд изображения птиц, четвёртое - любое иное изображение).

Ход игры: детям показывают визуальный ряд и спрашивают, кто же здесь лишний? А почему?

Можно лишнюю картинку в общем ряду ставить в разной очерёдности (не только последней) и показывать указкой на каждую, а дети при показе на лишнюю, по их мнению, картинку, должны хлопнуть в ладоши.

Игра «Сложи картинку»

Цель: развивать зрительное восприятие, речь.

Оборудование: разрезные картинки (3-5 частей) по теме (курочка, гусь, утка, воробей, сорока).

Ход игры: сложи картинку. Что получилось?

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Обзываалки»

Цель: снять напряжение и расширить знания о птицах.

Оборудование: батаки (мягкие палочки для сражения).

Ход игры: напоминание правил сражения:

- не бить, если у соперника не в руках батаки;
- не бить выше плечей;
- начинать и прекращать бой по свистку ведущего.

Дети по свистку начинают сражение на батаках, дополнительно обзываая соперника названием и приметой птицы. (заранее обговорить яркие приметы птиц).

Например, «Ты - болтливый попугай, а ты - мокрая курица!!!».

Игра «Кто лишний?»

Цель: развитие внимания, умение исключать лишнее.

Оборудование: стихотворение-игра Н. Радченко.

Ход игры: ведущий читает стих. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал - топать или хлопать. Обязательно спросите ребенка, что неправильно. Уточните: «А муха - это кто?»

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи...	Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чайки, пеликаны, Майки и орланы.
Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны...	Прилетели птицы: Голуби, синицы, Цапли, соловьи, Окуни и воробы.
Прилетели птицы: Голуби, синицы, лебеди, куницы, Галки и стрижи, Чайки и моржи	Прилетели птицы: Голуби, синицы, Утки, гуси, совы, Ласточки, коровы.
Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чибисы, чижи, Сойки и ужи.	Прилетели птицы: Голуби, синицы, палки и стрижи, Бабочки, чижи, фисты, қукушки, даже совы-сплюшки, лебеди и утки - и спасибо шутке!

Игра «Сложи картинку»

Цель: развивать зрительное восприятие, речь.

Оборудование: разрезные картинки (5-7 частей) по теме «Птицы».

Ход игры: сложи картинку, расскажи, что знаешь про эту птицу?

Игры по теме «ЗИМНИЕ ЗАБАВЫ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Сделай снеговика»

Цель: формировать целостное восприятие предмета, учить правильно располагать готовые формы, активизировать речь вовремя и после выполнения задания.

Оборудование: три белых кружка разной величины.

Ход игры: по образцу взрослого ребенок выкладывает снеговика из трех кругов. Взрослый обращает внимание на последовательность расположения фигур, спрашивая: «Как называется эта фигура? Какого она цвета? Какой круг ты положишь внизу? (большой) Какой потом? (средний) Какой круг будет вверху? (маленький) Назови его ласково (кружок, кружочек)».

Игра «Снежинки-сестрички»

Цель: развивать зрительное восприятие, умение сравнивать и находить одинаковые элементы.

Оборудование: 10-15 вырезанных из бумаги снежинок (5 пар одинаковых).

Ход игры: педагог показывает детям снежинки: Посмотрите, как много снежинок упало! Но среди них есть сестрички-близняшки, найдите одинаковые снежинки». Усложнение: добавить 1-2 уникальные снежинки без пары.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Что лишнее?»

Цель: расширить и активизировать словарь по теме.

Оборудование: картинки с изображением предметов для игр в разное время года или настоящие предметы (санки, мяч, лопата, коньки, велосипед, лыжи, бумажный кораблик, скакалка и т. д.), сюжетная картинка по теме «Зимние забавы».

Ход игры: взрослый предлагает ребенку выбрать и назвать только те предметы, которые необходимы для зимних игр. Лишние предметы убирают. Если затрудняется, взрослый помогает ему. По ходу игры ребенку вопросы: «Что это? Для чего нужно? Как с этим играть?» Затем для рассматривания предлагается одна или несколько пых картинок, на которых изображены дети, катающиеся на лыжах, коньках, строящие снежную бабу, расчищающие дорожку лыжи активизирует речь ребенка вопросами: «Какого цвета снег на картинке? Что это у мальчика? Для чего нужно? Как одет мальчик? Почему он тепло одет?» п т. д.

Игра «Следопыты»

Цель: развивать наблюдательность, умение соотносить предмет и его след.

Оборудование: карточки с изображениями (санки, лыжи, коньки) и их следов.

Ход игры: Педагог рассматривает с детьми картинки с зимними забавами и показывает следы: кто здесь катался? Дети подбирают к каждому следу картинку:

- две параллельные линии – лыжи;
- волнистые след – коньки;
- широкая полоса – санки.

Педагог: Давайте сами сделаем такие следы пальчиками на песке.

Игры по теме «МОЙ ПАПА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Дидактическая игра «Чей папа?»

Цель: закреплять представления детей о детенышах животных и их папах.

Оборудование: картинки или фигуры животных и их детенышей (бык/теленок, конь/жеребенок, гусь/гусенок, пес/щенок, кот/котенок, петух/цыпленок).

Ход игры: педагог сообщает малышам о том, что у всех есть папа и у животных тоже, и предлагает найти каждому детенышу (теленку, жеребенку, гусенку, щенку, котенку и цыпленку) папу среди фигурок (или картинок) разных животных, выставленных на столике: бык, конь, гусь, пес, кот и петух.

Педагог показывает фигурку (можно картинку), например, быка и спрашивает: кто это? (Ответы детей). Затем педагог спрашивает, может ли бык быть папой цыпленка, и кто тогда малыш у быка? И так с каждой фигуркой, пока все детеныши не найдут своих пап (последней малышам предъявляется фигурка петуха).

После того, как малыши нашли папу цыпленка (выбрали среди представленных фигурок животных петуха), петушок здоровается со всеми, проявляет радость встречи с сыночком-цыпленком и предлагает поиграть.

Игра «Что для папы пригодится?»

Цель: воспитание любви и уважения к своему папе.

Оборудование: картинки с изображением предметов: мужского костюма, ниток для вязания, удочки, зеркальца, автомобиля, газеты и т. п.

Ход игры: педагог детям показывает картинки: мужской костюм, нитки для вязания, мужские ботинки, удочка, помада, газета, зеркальце, велосипед, дрель, отвертка, автомобиль. Дети отмечают, нужен ли папе этот предмет или нет.

Подвижная игра «Песенка про папу» (Н.А. Гительсон, Н.Г. Гительсон)

Цель: формирование позитивного эмоционального отношения к папе.

Оборудование: мелодия «Песенка про папу»

Ход игры: педагог говорит слова, сопровождая подходящими движениями, сопровождающими слова. Дети повторяют движения, стараясь повторить и слова.

Мой любимый папа!	<i>Разводим руки в стороны, а затем прижимаем скрещенные ладони на груди</i>
Он большой и главный	<i>Руки поднимаем вверх</i>
Для меня и мамы,	<i>Руки опять на груди</i>
Да, да, да!	<i>Хлопаем в ладоши</i>
Мой любимый папа!	<i>Разводим руки в стороны, а затем прижимаем скрещенные ладони на груди</i>
Он со мной играет,	<i>Вращаем кистями рук в разные стороны (движение «фонарик»)</i>
Маме помогает	
Да, да, да!	<i>Хлопаем в ладоши</i>
Мой любимый папа!	<i>Разводим руки в стороны, а затем прижимаем скрещенные ладони на груди</i>
Он меня научит	<i>Кисти рук сжаты в кулак, ритмично постукиваем кулаком по кулаку, меняя их местами (вверх-вниз)</i>
Строить и дружить.	
Да, да, да!	<i>Хлопаем в ладоши</i>

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Мой папа - супергерой»

Цель: развивать фантазию детей, помочь увидеть в своих папах настоящих героев и весело провести время.

Оборудование: альбомные листы, карандаши/фломастеры.

Ход игры: дети садятся в круг. Каждому ребенку раздается лист бумаги и карандаши/фломастеры (или можно играть устно). Педагог задает вопросы о папах:

- Если бы твой папа был супергероем, какая у него была бы способность?
- Как бы назывался его костюм?
- Какой у него мог бы быть боевой клич?
- Какое самое смешное приключение с ним могло бы случиться?

Дети рисуют или придумывают ответы и по очереди рассказывают.

Дидактическая игра «Мой папа может»

Цель: расширить представления о домашних обязанностях и хобби отца.

Оборудование: сюжетные картинки (папа пилит, делает скворечник, несёт тяжелые сумки, точит нож, играет с ребенком в футбол, пап пылесосит и т.д.)

Ход игры: на столе разложены сюжетные картинки: папа пилит, делает скворечник, несёт тяжелые сумки, точит нож, играет с ребенком в футбол и т.д. (Дети рассматривают картинки и выбирают себе одну картинку, обсуждают).

- А что делают по дому ваши папы?
- А какие дела в доме может делать только папа? А мамы не умеют? (Пилить, рубить, строгать, ремонтировать телевизор и т.д.).
- Ребята, подумайте, а каким еще важным делам научил вас папа? (Завязывать шнурки, мыть руки, играть в футбол и т.д.).

Игра с мячом «Мой папа»

Цель: воспитывать уважение и любовь к отцу, гордость за его умения.

Оборудование: мяч.

Ход игры: предлагаю вам поиграть в игру с мячом. Игра называется «Мой папа». Вам надо назвать имя папы и кем он работает.

Игры по теме «НАША АРМИЯ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Сапёры»

Цель: развивать общую и мелкую моторику.

Оборудование: бутылки с закручивающимися крышками (10 шт.).

Ход игры: детям завязывают глаза, и они ищут «мины» (бутылки с крышками), чтобы их «обезвредить» (открутить крышки).

Игра «К чему относится?»

Цель: научить детей находить подходящие по смыслу предметы, называть группу предметов одним словом – одежда, транспорт, оружие.

Оборудование: картинки: военная одежда – шинель, фуражка, шапка-ушанка, рубаха, брюки, китель; военная техника (транспорт) – танки, самолеты, бронетранспортер, ракетоносцы и т.д.; военное оружие – пистолеты, автоматы, пушки, мечи, сабли, бинокль и т.д.

Ход игры: стоят три стула, на спинке каждого прикреплена картинка шинель, танк, автомат. Остальные карточки лежат на столике картинками вниз. Педагог предлагает детям взять по одной карточке. Ребёнок берёт, со стола карточку смотрит и кладёт на тот стул, к какой картинке эта карточка относится оружие, транспорт или одежду.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Сапёры»

Цель: Развивать мелкую моторику и осторожность.

Оборудование: крупа, миска.

Ход игры: в миску с крупой (рис, гречка) закапывают мелкие предметы. Дети по очереди ищут «мины» (предметы) пальцами, не глядя. Кто найдёт больше-тот и лучший.

Игра «Разведчики»

Цель: развивать внимание и память.

Оборудование: игрушечный бинокль, фляжка, компас и т.д.

Ход игры: на столе разложите 5-10 предметов. Дети запоминают их 10 секунд, затем отворачиваются. Ведущий убирает 1-2 предмета. Дети должны назвать, что пропало.

Игра «Смелые разведчики»

Цель: укрепление уверенности в себе и своих силах.

Оборудование: следы из бумаги или коврики-пазлы.

Ход игры: детям нужно пройти друг за другом, через болото по следам (можно использовать коврики-пазлы), никого не потеряв. Если кто-то промахнется мимо следа, значиттонет в болоте и выбывает.

Игры по теме «МЕБЕЛЬ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Развивающая игра «Мебель»

Цель: развитие концентрации внимания, развития памяти и логического мышления.

Оборудование: цветные карточки мебели.

Ход игры: в игре детям потребуется узнать мебель по теневым силуэтам и расставить карточки на игровом поле. Затем перемешайте вырезанные элементы и вместе с учениками рассмотрите игровое поле. Попробуйте узнать некоторые теневые силуэты и назвать, что может быть спрятано за тенью. Выбирайте по одной цветной карточке и вместе с ребенком подбирайте соответствующий форме теневой силуэт.

Игра «Угадай на ощупь»

Цель: развитие тактильного восприятия, закрепление названий мебели.

Оборудование: мешок или коробка, маленькие игрушечные предметы мебели (стульчик, кроватка, диванчик и т. д.).

Ход игры: дети по очереди опускают руку в мешок и на ощупь определяют, какую мебель они держат. Не вынимая предмет, они называют его (например, «Это стол!»). Если ответ правильный - забирают фигурку себе, если нет - возвращают в мешок. Побеждает тот, кто соберёт больше всего предметов.

Игра «Мебельные прятки»

Цель: развитие внимания, памяти, закрепление названий мебели.

Оборудование: карточки с мебелью или реальные предметы в комнате.

Ход игры: ведущий заранее прячет карточки с мебелью в комнате (или отмечает реальные предметы мебели стикерами). Дети ищут их и называют, что нашли («Я нашёл шкаф!»). За каждый правильный ответ - балл. Можно усложнить: давать подсказки («Этот предмет стоит в спальне, на нём спят»).

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Найди свою мебель»

Цель: закрепить названия мебели, развить внимание и скорость реакции.

Оборудование: карточки с изображением мебели (стол, стул, кровать, шкаф и т. д.), стулья для участников.

Ход игры: дети садятся в круг, каждому раздают карточку с мебелью. Ведущий называет предмет мебели (например, «стул!»), и ребёнок с соответствующей карточкой должен быстро встать и обежать вокруг круга, вернувшись на своё место. Если ребёнок не успел или перепутал, он выполняет весёлое задание (например, изображает этот предмет мебели). Игра продолжается, пока не будут названы все предметы.

Игра «Собери комнату»

Цель: научить детей правильно расставлять мебель в комнате, развить логику и пространственное мышление.

Оборудование: большой лист бумаги (или магнитная доска), картинки с мебелью (можно вырезать из журналов или распечатать), клей или магниты.

Ход игры: детям даётся задание «обставить комнату» (например, детскую, гостиную или кухню). Они по очереди выбирают картинку с мебелью и приклеивают (или прикрепляют) её на лист, объясняют, почему поставили её именно там. В конце обсуждается, правильно ли расставлена мебель, удобно ли будет ей пользоваться.

Игра «Мебельный твистер»

Цель: развитие координации, повторение названий мебели.

Оборудование: коврик с нарисованными или наклеенными изображениями мебели (или карточки, разложенные на полу).

Ход игры: дети по очереди крутят волчок (или ведущий называет команды). Игрок должен поставить руку или ногу на названный предмет мебели («Правая нога - на кровать!»). Кто упал или ошибся - выбывает. Последний оставшийся в игре - победитель.

Игры по теме «ПОСУДА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Накрой на стол»

Цель: научить детей правильно расставлять посуду.

Оборудование: игрушечная или настоящая посуда (тарелка, чашка, блюдце, ложка, вилка).

Ход игры: подготовьте игрушечные (или настоящие) тарелки, чашки, ложки, вилки, ножи, салфетки. Дайте ребёнку задание: «Накрой стол для завтрака» (только тарелка, ложка, чашка) или «Накрой стол для обеда» (полный набор). Можно усложнить: «Поставь чашку справа от тарелки», «Положи вилку слева».

Игра «Найди пару»

Цель: развитие внимания и ассоциативного мышления.

Оборудование: парные картинки (две одинаковые тарелки, две ложки и т. д.).

Ход игры: подготовьте парные картинки. Разложите их вразброс и предложите ребёнку найти одинаковые. Усложнение: подбирать не одинаковые, а логические пары (чашка - блюдце, кастрюля - крышка).

Игра «Сортируем посуду»

Цель: учить классифицировать посуду по назначению.

Оборудование: картинки или предметы: чайная посуда (чашка, блюдце, чайник), столовая (тарелка, ложка, вилка), кухонная (кастрюля, сковорода).

Ход игры: предложите детям разложить предметы по группам: «для чая», «для супа», «для готовки».

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Посуда-не посуда»

Цель: закрепить знания о том, что относится к посуде.

Оборудование: картинки с изображением посуды и других предметов.

Ход игры: педагог показывает картинки или называет разные предметы (тарелка, мяч, ложка, стул, кастрюля). Дети должны хлопать в ладоши, если увидят или услышат название посуды, и топать, если это не посуда.

Игра «Чего не хватает?»

Цель: развитие памяти и внимания.

Оборудование: предметы посуды (вилка, нож, чашка, тарелка, ложка).

Ход игры: разложите перед ребёнком 5-7 предметов посуды. Попросите запомнить их, затем закрыть глаза. Уберите один предмет - ребёнок должен угадать, чего не хватает. **Усложнение:** добавляйте больше предметов или меняйте их местами.

Игра «Готовим суп и компот»

Цель: закрепить, в какой посуде что готовится.

Оборудование: карточки с продуктами (морковь, яблоко, картошка, груша) и посудой (кастрюля, сковорода, чайник).

Ход игры: разложите карточки с продуктами. Дети должны выбрать, в чём можно сварить суп (кастрюля), а в чём - компот (кастрюля или чайник).

Игры по теме «ТРАНСПОРТ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Четвертый лишний»

Цель: развитие зрительного восприятия и внимания, логического мышления, связной речи.

Оборудование: предметные картинки «Транспорт».

Ход игры: Педагог показывает картинки, на которых изображен транспорт одного вида, а на четвертой - другого. Например, трактор, самосвал, автобус, самолет. Предлагает детям рассмотреть и назвать картинки, а потом объяснить, какая картинка лишняя и почему.

Игра «Разрезные картинки»

Цель: развитие зрительного и пространственного восприятия, моторики, закрепление названий различных видов транспорта.

Оборудование: карточки с разными видами транспорта, разрезанные на 3 части.

Ход игры: части картинок раскладываем на столе в случайном порядке. Просим детей «починить» картинки, собрать из частей целые. После того, как все картинки собраны, повторяем названия всех видов транспорта

Игра «Разноцветные гаражи»

Цель: закрепление знаний о названиях цветов и их соотнесения, развитие зрительного восприятия, развитие моторики.

Оборудование: распечатанные гаражи и машинки.

Ход игры: на столе в ряд раскладываем картинки с гаражами. Обращаем внимание детей, что каждый гараж отличается по цвету. Вспоминаем и проговариваем названия всех представленных цветов. Поочередно выкладываем картинки с машинками и просим поставить каждую в подходящий гараж. Просим детей комментировать свои действия («я поставил красную машинку в красный гараж», и т.д.)

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Мемори»

Цель: развитие зрительной памяти, восприятия.

Оборудование: 2 одинаковых комплекта карточек с разными видами транспорта.

Ход игры: карточки перемешиваем и раскладываем на столе рубашкой вверх. Объясняем детям, что сейчас будем искать пары одинаковых картинок, нужно найти как можно больше. За один ход открываем 2 любые карточки. Если картинки одинаковые, то, кто их открыл - забирает себе, если разные - переворачивает и кладет обратно. Далее ходит следующий игрок, и т.д. После того, как все карточки собраны, просим детей назвать все виды транспорта, которые они собрали.

Игра «Угадай вид транспорта на слух»

Цель: учить различать и классифицировать транспорт по характерным звукам.

Оборудование: записи сигналов (сирена полицейской машины, стук колёс поезда, гул взлетающего самолёта, велосипедный гудок).

Ход игры: подготовьте несколько характерных звуков, которые издаёт транспорт. Например, сирена полицейской машины, стук колёс поезда, гул взлетающего самолёта или велосипедный гудок.

Игра «Узнай по описанию»

Цель: развивать воображение, речь (составление описательных рассказов).

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры: педагог вызывает одного ребенка, дает ему карточку и предлагает описать, какой транспорт на ней изображен, но не называть его. Остальные дети угадывают по описанию и называют. Первый из детей, кто правильно угадал, получает следующую карточку, и игра продолжается.

Игры по теме «ПРОФЕССИИ ДЕТСКОГО САДА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Собери набор воспитателя (младшего воспитателя)»

Цель: закрепить знания детей о профессиях «воспитатель», «младший воспитатель».

Учить находить орудия труда и материалы, необходимые людям данных профессий. Закрепить название предметов, принадлежащих той или иной профессии.

Оборудование: картинки профессий (воспитатель, младший воспитатель), картинки с изображениями предметов труда (книги, карандаши, игрушки, кастрюля, швабра, фартук и т.д.).

Ход игры: педагог показывает картинки профессий: «воспитатель» и «младший воспитатель», просит назвать, человек, какой профессии изображен на картинке. Далее рассматривают картинки с изображениями предметов - труда и определяют, какие предметы нужны для работы младшего воспитателя, и какие для работы воспитателя.

Игра: «Определи по предмету профессию»

Цель: закрепить понимание назначения и функций предметов труда, умение группировать их по способу использования.

Оборудование: игрушечные предметы (половник, вата, микрофон, расчёска, краска, нитки, шприц и т. п.).

Ход игры: дети по очереди достают из мешочка предметы (половник, вата, микрофон, расчёска, краска, нитки, шприц и т. п), которые необходимы для той или иной профессиональной деятельности. Задача: по предмету назвать профессию, в которой он используется.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Кто что делает?»

Цель: познакомить детей с профессиями в детском саду.

Оборудование: картинки сотрудников детского сада (воспитатель, повар, младший воспитатель, музыкальный руководитель, и т.д.)

Ход игры: покажите детям картинки сотрудников детского сада. Задайте вопросы: Кто готовит вкусно кашу? Кто учит нас петь и танцевать? И т. д.

Игра «Кто потерял предмет?»

Цель: закрепить знания о профессиях через атрибуты.

Оборудование: предметы (лопата, градусник, микрофон, книга).

Ход игры: разложите на столе предметы: лопатка (дворник), градусник (медсестра), караоке-микрофон (музыкальный руководитель), книжка (воспитатель). Дети по очереди берут предметы и говорят, кому он принадлежит.

Игра: «Знаю все профессии»

Цель игры: закреплять представления о сотрудниках детского сада, о трудовых процессах, выполняемых ими.

Оборудование: фотографии сотрудников детского сада.

Ход игры: дети получают конверты с фотографиями сотрудников детского сада. Каждый ребенок должен рассказать о том, кто изображён на фотографии, назвать имя, отчество, профессию сотрудников детского сада, чем занимается, что у него есть в кабинете, какие орудия труда.

Игры по теме «ТЕАТР»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Волшебник эмоций»

Цель: развитие эмоционального интеллекта, умение распознавать и выражать различные эмоции, повышение уровня социальной компетентности ребёнка.

Оборудование: карточки с изображением различных эмоций: радость, печаль, гнев, страх, удивление, спокойствие и другие. Эти карточки служат визуальным ориентиром для участников.

Ход игры: взрослый-ведущий предлагает детям стать актёрами волшебного театра, раздаёт всем по одной карточке с изображением определённой эмоции. Эту карточку демонстрировать другим участникам нельзя.

Далее каждый ребенок по очереди пытается показать свою эмоцию мимикой и жестами. Остальные дети внимательно наблюдают за мимикой и поведением показывающего игрока и стараются угадать название эмоции.

После успешного определения эмоции ведущий вместе с детьми коротко обсуждает ситуацию, приводящую к такой эмоции («Почему человек грустит?»), развивая способность анализировать ситуации и ставить себя на место другого.

Игра «Сказочный костюмчик»

Цель: развитие воображения, выразительности эмоций, обучение сочувствию.

Оборудование: наборы простых элементов костюмов (шляпы, платочки, шарфы), яркие аксессуары (короны, волшебные палочки).

Ход игры: педагог показывает детям заранее подготовленные костюмы и объясняет, кто ими является (принцесса, пират, добрая фея). Затем просит каждого малыша примерить понравившийся костюм.

Далее ребята показывают эмоции своего персонажа (радость, удивление, страх, радость победы).

Взрослый предлагает остальным деткам угадать эмоцию героя, поощряя верные догадки аплодисментами и улыбкой.

Игра «Цвет настроения»

Цель: развитие эмоционального интеллекта у детей раннего возраста. Она помогает детям научиться осознавать и выражать собственные чувства и эмоции, понимать настроение окружающих, развивать эмпатию и коммуникативные навыки.

Оборудование: цветные круги (желтый, синий, красный, зеленый по количеству детей), набор игрушек (мишка, зайчик, кукла и т.п. по количеству детей).

Ход игры: ведущий поясняет значение цветов: желтый - радость, синий - страх, красный - злость, зелёный - грусть. Раскладывает на полу круг из листов разноцветной бумаги (синий, зелёный, жёлтый, красный). Каждому ребёнку даётся мягкая игрушка.

Объяснение правил. Ведущий объясняет правила игры: пока звучит музыка, дети свободно двигаются вокруг круга с игрушками в руках. Когда музыка останавливается, каждый ребёнок должен поставить свою игрушку на ближайший цветной лист.

Начало игры. Включается веселая мелодия, дети начинают двигаться вместе со своими игрушками.

Остановка музыки. Музыка неожиданно прерывается, и дети ставят игрушки на ближайшую бумагу определённого цвета.

Обсуждение эмоций. Каждый ребёнок называет имя своей игрушки и озвучивает её настроение согласно выбранному цвету. Например, «Это мой радостный зайчик», «Мой грустный мишка».

Подведение итогов: После нескольких повторений игра заканчивается, ведущий хвалит всех детей за активное участие и умение делится своими чувствами.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Драматическая импровизация»

Цель: развитие творческого самовыражения, уверенности в себе, улучшение социальных навыков.

Оборудование: несколько карточек с картинками - заданиями.

Ход игры: участники делятся на пары или небольшие группы. На карточке с картинкой нарисована сценка, которую нужно разыграть экспромтом перед зрителями. Примеры заданий:

- Дети играют в ладушки
- Дети чистят зубы, моют руки
- Девочки поют в хоре
- Мальчик поранился, девочки его жалеют
- Бабушка поскользнулась, упала, мальчики ей помогают подняться
- Мальчик отобрал у девочки мяч, девочка плачет

Каждая пара получает карточку и готовится около минуты. После подготовки команды демонстрируют сценку зрителям, остальные зрители высказывают впечатления и похвалы.

Игра «Волшебный зал зеркал»

Цель игры: осознание участниками своего физического тела, улучшение восприятия себя и развития способности к самоконтролю эмоций и действий.

Оборудование: набор карточек с изображениями различных животных и выражением эмоций (например, сердитый тигр, весёлый котёнок, спокойный слон, грустный зайка и т.п.). Эти карточки помогают участникам понять конкретные образы и модели поведения.

Ход игры: назначается один участник, который станет «Зеркалом». Остальные участники становятся действующими лицами - животными с определёнными эмоциями.

Участники показывают различные эмоции и характеры, представляя выбранных персонажей. Например, кто-то выступает в образе веселого котенка, прыгая вокруг зеркала, широко улыбаясь и двигаясь легко и игриво. Другой может стать сердитым тигром, хмурится, ходит важно и делает угрожающие движения лапами.

Участник, играющий роль зеркала, внимательно наблюдает за движениями и выражением лиц остальных игроков и повторяет их с максимальной точностью. Его задача - точно воспроизвести всё увиденное, создавая иллюзию настоящего зеркала.

После завершения выступления одного участника, другой ребёнок выходит вперёд и демонстрирует свою роль. Таким образом, каждый ребенок получает возможность попробовать показать своё животное перед зеркалом.

По завершении всех представлений участники меняют роли. Теперь тот, кто играл «Зеркало», показывает собственные животные характеристики, а остальные пытаются скопировать его поведение.

По окончании упражнения ведущий предлагает обсудить впечатления от игры. Дети делятся своими чувствами и ощущениями, рассказывая, что было трудно или приятно повторить. Можно задать такие вопросы, как:

- Какое движение или выражение лица вам понравилось больше всего?
- Что оказалось сложнее всего повторить?
- Понравилось ли играть роль зеркала?

Игра «Эмоциональный спектакль»

Цель: развитие эмоционального интеллекта, способности распознавать и проявлять разные эмоции.

Оборудование: карточки с изображением разных эмоций (радость, грусть, злость, удивление, испуг); реквизит для театральной постановки (костюмы, маски, декорации).

Ход игры: дети делятся на две команды. Каждая команда получает карточку с заданием выразить определенную эмоцию через пантомиму, мимику и голос. Другая команда должна угадать, какую именно эмоцию показали игроки. Побеждает та команда, чьи актерские выступления были точнее и быстрее разгаданы соперниками.

Игры по теме «МОЙ ДОМ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Дидактическое упражнение «Кто живёт дома?»

Цель: развитие представлений о доме и семье, знакомство с членами семьи и домашними животными.

Оборудование: карточки с картинками членов семьи (бабушка, дедушка, мама, папа, брат/сестра, кошка, собака) и изображений комнат дома (спальня, кухня, гостиная, детская комната).

Ход игры: показываем картинку члена семьи/животного и предлагаем ребенку назвать, кто это и где живет (или куда ходит отдыхать, спать, играть). Просим подобрать каждому члену семьи подходящую комнату в доме. Спрашиваем у ребенка, кого он любит больше всего в своем доме, почему?

Игра «Строим мой домик»

Цель: стимулирование творчества, пространственного мышления, закрепления названия частей дома.

Оборудование: кубики, строительные блоки, элементы интерьера (игрушечная мебель, посуда, маленькие животные), фигурки людей (можно картонные).

Ход игры: вместе с детьми собираем домик из кубиков, называя части постройки («стенка», «крыша», «дверь», «окошко»). Предлагаем украсить домик элементами интерьера (поселить кошечку в гостиной, расставить посуду на кухне). По завершении строительства попросим ребенка расставить членов семьи по комнатам, рассказать о своём доме, кто там живёт и какая их любимая комната и т.п.

Подвижная игра «Где моя кроватка?»

Цель: развитие ориентации в пространстве, формирование привязанности к собственному месту, снижение тревоги и страхов перед сном.

Оборудование: мягкая игрушка или подушка для каждого ребенка, музыкальное сопровождение.

Ход игры: дети располагаются в кругу, и каждый берет мягкую игрушку или небольшую подушку, представляющую «кроватку». Педагог включает музыку, и дети свободно гуляют по помещению, держа свои игрушки. Как только музыка останавливается, дети быстро возвращаются на свои места и кладут игрушки рядом с собой. Тот, кто сделал это последним, исполняет танец радости возле своей «кроватки».

Для детей старшего дошкольного возраста

Игровое упражнение «Моя квартира мечты»

Цель: расширение представлений о домашнем пространстве, развитие воображения и творческих способностей.

Оборудование: пространство игровой площадки условно делится на зоны квартиры: прихожая, кухня, спальня, зал, балкон и другие помещения. Каждое помещение обозначается карточками или стульями.

Ход игры: ведущий называет различные комнаты («Прихожая», «Балкон», «Кухня» и т.п.) и даёт задание участникам представить, как бы они обустроили данное помещение. Дети разбиваются на пары или небольшие группы и начинают придумывать идеи оформления

выбранной комнаты, используя жесты, голоса и мимику. По сигналу ведущего группы демонстрируют своё видение комнаты, остальные оценивают, какая идея понравилась больше всего. Данное упражнение стимулирует творческое самовыражение, развивает социальные навыки и сотрудничество, формирует чувство собственности и личной территории.

Игра «Дом моих друзей»

Цель: развитие навыков коммуникации, культуры гостеприимства, уважения к личным границам другого человека и формированию дружеских связей, сотрудничества, усвоение правил безопасного пребывания в гостях.

Оборудование: распределить при помощи конусов, мягких модулей разные комнаты (кухня, гостиная, детская, спальня и т.д.).

Ход игры: ведущий объясняет, что игровое помещение - это большой дом, поделённый на разные комнаты (кухня, гостиная, детская, спальня и т.д.). Назначает каждого ребенка хозяином одной комнаты. Другие дети становятся «гостями», которым предстоит посетить каждую комнату, соблюдая правила вежливого поведения хозяина и гостя. Хозяин каждой комнаты встречает гостей приветствием, знакомит с обстановкой, угостит конфеткой или игрушкой.

Игровое упражнение «Кто живёт в моём доме?»

Цель: развивать зрительную память, связную речь, чувство принадлежности и любовь к своим близким людям.

Оборудование: карточки с картинками членов семьи (бабушка, дедушка, мама, папа, брат/сестра, кошка, собака) и изображений комнат дома (спальня, кухня, гостиная, детская комната) (см. приложение из игры «Кто живёт дома?»)

Ход игры: из предложенных картинок ребенок выбирает тех, кто является членом его семьи. Называет каждого члена семьи, питомца, живущего с ним в доме и расставляет картинки персонажей по соответствующим комнатам. При этом педагог делает акцент на эмоциях и особенностях поведения каждого персонажа.

После того, как ребенок всех расставил по местам и рассказал о каждом своем члене семьи, педагог перемешивает карточки и просит ребенка вспомнить и рассказать, кто кем является и где находился. Например, «Это мой папа, он сидел в гостиной. Он любит смотреть футбол»; «Это наша кошка Мурка, она пушистая и добрая. Любит сидеть на кухне.»

Педагог может задавать наводящие вопросы, такие, как: «Почему ты любишь приходить домой? Кто тебя там ждёт? Чем вы любите заниматься всей семьёй?» Это упражнение поможет ребенку развивать разговорную речь и закрепить семейные ценности.

Игры по теме «МОЙ ГОРОД»

Для детей младшего дошкольного возраста

Подвижная игра «Поезд едет по городу»

Цель: познакомить детей дошкольного возраста с главными достопримечательностями своего города, развивать крупную моторику, способность координироваться друг с другом и навыки взаимодействия в группе.

Оборудование: маленькие игрушечные машинки по количеству детей. Макеты или небольшие иллюстрации известных городских объектов (например, парк, театр, памятник, детский сад, стадион), вырезанные из бумаги или нарисованные заранее. Пространство для передвижения (ковёр или пол в игровой).

Ход игры: педагог раскладывает на полу (или на большом ковре) бумажные макеты достопримечательностей города таким образом, чтобы получился путь следования поезда. Это может выглядеть примерно так:

- Центральная площадь (место сбора)
- Детская площадка

- Магазин
- Детская библиотека
- Театр
- Стадион
- Дом культуры или кинотеатр

Дети получают маленькие машинки и становятся рядом друг с другом, держась за плечи впереди стоящего ребенка. Один ребёнок назначается водителем («машинистом»), остальные дети следуют за ним.

По команде педагога поезд отправляется от центральной площади. Водитель ведет всех ребят, двигаясь медленно между макетов, имитируя поездку настоящего поезда.

Когда поезд подъезжает к каждому объекту, педагог останавливает движение и коротко описывает достопримечательность. Например, «Мы едем мимо нашей детской площадки. Здесь много качелей и горок!». «Это здание театра, где проходят спектакли для детей».

После завершения маршрута педагог проводит небольшой опрос среди детей: «Кто помнит, куда мы заехали первым делом?» или просит рассказать любимое место в городе.

Психологические эффекты игры: Развитие координации движений, поскольку детям важно двигаться согласованно, держать равновесие и учитывать пространство вокруг себя. Формирование представлений о родном городе и ориентирования в знакомом пространстве. Повышается уровень коммуникативных навыков и умения взаимодействовать в коллективе. Становится проще воспринимать городские объекты визуально и эмоционально благодаря игровому сюжету.

Игра «Автобус по улицам города»

Цель: ознакомление с городом, закрепление основных улиц и общественных мест, развитие координации движений и речи.

Оборудование: имитация автобуса (стулья выстроены в ряд, руль), простые схемы дорог, звукозапись шума улицы.

Ход игры: детям предлагаются сесть в автобус и отправиться в путешествие по родным улицам. Автобус делает остановки возле известных городских объектов (например, «остановка Детская площадка», «остановка Магазин», «остановка Театр»). На каждой остановке проводится мини-игра или загадка («Пройти полосу препятствий на детской площадке», «Какие продукты покупаете в магазине?») Во время пути дети комментируют увиденное, поддерживают беседу, подражают шуму мотора и объявлениям остановок.

Игра «Городской светофор»

Цель: формирование правил дорожного движения, развитие дисциплины, внимания, самоконтроля.

Оборудование: большие карточки светофора (красный, жёлтый, зелёный), игрушечные автомобили или грузовики по количеству детей.

Ход игры: дети встают в круг и получают игрушечные машины. Педагог играет роль светофора, показывая соответствующие сигналы. Красный свет - стоят неподвижно, жёлтый-замедляют движение, зелёный- передвигаются свободно по площадке. Периодически включается элемент неожиданности («Светофор сломался» хаотичное передвижение), который возвращает внимание детей к правилам дороги.

Для детей старшего дошкольного возраста

Подвижная игра «По улицам родного города»

Цель: закрепление знаний о родном городе, развитие навыков ориентации в пространстве, сплочённость коллектива.

Оборудование: карточки с названиями улиц, площадей, парков и достопримечательностей родного города.

Ход игры: в помещении размечается условная карта города с улицами и площадями. Дети делятся на две команды. Ведущий называет объект («Площадь Горняков», «Центральный

парк», «Сквер Юбилейный»), и команды соревнуются, кто быстрее найдёт нужное место на карте. Побеждает команда, собравшая больше карточек.

Игровое упражнение «Весёлые пешеходы»

Цель: обучение правилам дорожного движения, профилактика травматизма, развитие внимательности и быстрой реакции, укрепление уверенности в себе.

Оборудование: модели дорожных знаков, таблички различных типов машин для каждого ребенка, разметка пешеходного перехода.

Ход игры: на полу выкладывается разметка пешеходного перехода. Педагог держит в руках дорожные знаки («Стойте», «Переход разрешен», «Осторожно, дети!»). По знаку педагога дети либо переходят дорогу, либо остаются стоять. Те, кто ошиблись, выбывают из игры.

Игровое упражнение «Собери пазл» (памятники Норильска)

Цель: закрепить представление детей о исторических памятниках города. Стимулировать развитие памяти, логического мышления, визуального анализа, тренировка концентрации внимания, умение работать сообща.

Оборудование: распечатанные фотографии с памятниками (формат А4), разрезанные на части.

Ход игры: разделить детей на две команды. Каждому ребенку из одной команды дать по кусочку пазла. Задача каждой команды сообща составить единую картинку из кусочков и узнать памятник. Побеждает та команда, которая справится быстрее.

Игры по теме «МОЯ СТРАНА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Дидактическая игра «Собери символы России»

Цель: формирование начальных представлений о государственных символах страны, развитие мелкой моторики, внимания и усидчивости.

Оборудование: магнитная доска, карточки с изображением флага, берёзы, Кремль и балалайки и их силуэтами.

Ход игры: на магнитной доске крепятся контуры крупных символов России. Дети должны подобрать и закрепить правильные карточки на месте соответствующего контура. Совместно с педагогом проговариваются значения символов и связанная информация (цвета флага, значимость Кремля и т.д.).

Подвижная игра «Матрешкина зарядка»

Цель: развитие двигательной активности, закрепление знаний о русских народных играх и культуре.

Оборудование: несколько небольших деревянных матрешек, русская народная музыка.

Ход игры: матрешки ставят в центре зала. Педагог приглашает детей повторять танцевальные движения вслед за русской народной музыкой: кружимся вокруг матрешек, хлопаем ладоши, топаем ногами. В конце игры воспитатель хвалит детей за хорошее настроение и весёлый танец.

Дидактическая игра «Собери российский флаг»

Цель: формирование первичных представлений о государственной символике страны, развитие мелкой моторики и сенсорного восприятия.

Оборудование: большой плакат с изображением российского флага, разрезанного на кусочки (полоски белого, синего и красного цвета) для каждого ребенка.

Ход игры: Подготовьте полоски трех цветов, перемешайте их. Покажите детям образец флага и расскажите, какой он имеет вид. Предложите собрать полосатый флаг обратно,

сопоставляя цвета в правильной последовательности сверху вниз: белая полоса вверху, синяя посередине, красная внизу.

Для детей старшего дошкольного возраста

Дидактическая игра «Собери герб России»

Цель: ознакомление с государственным гербом России, развитие навыков визуальной памяти и мелкой моторики. Развитие у детей терпения, усидчивости, способности работать в команде, способствовать лучшему пониманию культуры и истории своей страны.

Материалы: большое изображение герба России, разрезанное на мелкие фрагменты (пазлы).

Ход игры: заранее распечатайте большое изображение государственного герба России (по количеству команд) и аккуратно разрежьте его на кусочки пазла. Соберите детей в кружок и объясните, что такое государственный герб и его значение. Разделите детей на команды и предложите каждой команде собрать пазл-герб как можно быстрее.

Подвижная игра «Символы России»

Цель: углубление знаний о символах России, развитие быстроты реакции и внимания.

Оборудование: карточки с изображениями различных символов России (Кремль, матрешка, самовар, балалайка, кокошник, берёза, флаг, герб).

Ход игры: разместите карточки с изображением символов России на стенах группы или зала. Педагог выкрикивает название символа, и дети должны быстро бежать к соответствующему изображению и коснуться его рукой. Кто быстрее всех добежал, получает маленький подарок (наклейку, конфетку или звездочку).

Игры по теме «МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ 8 МАРТА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Букет для мамы»

Цель: развитие внимания, координации движений, эмоционального контакта с взрослыми.

Оборудование: искусственные цветы или бумажные цветы, сделанные детьми, корзинки или ведерки.

Ход игры: педагог ставит корзину с цветами в центре группы. Дети по очереди берут цветок и приносят его педагогу или маме, говоря комплименты («Какой красивый цветок!», «Я тебя люблю!»). Те, кому подарили цветы, благодарят словами благодарности («Спасибо, дорогой!», «Очень приятно!»).

Игра «Букет для мамы»

Цель: развитие тактильных ощущений, зрительной координации, знакомство с праздником Международного женского дня.

Оборудование: искусственные цветы или цветы, сделанные из бумаги (по количеству детей).

Ход игры: дети сидят в кругу, у каждого ребенка есть цветок. Под нежную мелодичную музыку дети передают цветок соседу справа. Когда музыка прекращается, тот, у кого остался цветок, приносит его ведущему и говорит комплименты маме или бабушке («Мама красивая», «Бабушка самая лучшая»).

Дидактическое упражнение «Цветочные пазлы»

Цель: развитие мелкой моторики, навыков сортировки и классификации, эмоционального отклика.

Материалы: картинки с изображениями цветов, разрезанные пополам (для каждого ребенка по 1 половине цветка).

Ход игры: каждому ребенку дают половину цветка. Детям нужно найти того, у которого вторая половина такого же цветка.

Дети работают парами или индивидуально, собирая пазлы с цветами. Педагог хвалит каждую удачную попытку, задавая наводящие вопросы («Какой красивый колокольчик получился! Ты знаешь, кто подарит маме такой букет?»).

Для детей старшего дошкольного возраста

Творческое игровое упражнение «Поздравительная открытка»

Цель: развитие креативности, художественных способностей, умения передавать эмоции через искусство. Учить детей вниманию и уважению к важным людям в жизни, развивает эмоциональную сферу.

Материалы: заготовки поздравительных открыток, цветные карандаши, фломастеры, аппликационные материалы (цветы, ленты, блестки и т.п.).

Ход игры: раздайте детям заготовки открыток и предложите выбрать того, для кого они хотят сделать открытку (мама, бабушка, старшая сестра). Помогите детям реализовать идею открытки, используя имеющиеся материалы, обсудите, почему выбран именно такой дизайн и цветовая гамма.

Игровое упражнение «Передай букетик»

Цель: развитие умения навыка общения, проявлять внимание и заботу к близким.

Оборудование: мягкий «букетик» (можно заменить игрушечной цветочной композицией).

Ход игры: дети садятся в круг. Начинающий игрок держит «букетик» и обращается к любому товарищу с вопросом или приятным пожеланием (например, «Люба, желаю тебе много цветов!»). Получивший «букетик» поворачивается к следующему ребенку и передает приветствие далее по кругу. Последний игрок заканчивает передачу словами благодарности («Спасибо, дорогие подруги и друзья!»).

Словесная игра «Смешинки»

Цель: развивать креативность, быстроту реакции и чувство юмора.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: дети сидят в кругу. Педагог бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, варилка. Примеры слов: часы, утюг, поварежка, непоседа, газета, диван, расческа, тарелка, таблетка, дверь, ягода, погремушка, телевизор, очки, телефон, самолёт, мячик, семья.

Игры по теме «ОДЕЖДА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Дидактическая игра «Одень куклу»

Цель: развитие мелкой моторики, навыков последовательных действий, внимания и памяти.

Оборудование: кукла среднего размера, одежда и обувь разных типов (штаны, кофту, носки, туфли, варежки и т.д.).

Ход игры: перед детьми ставится задача одеть куклу соответственно сезону или погоде. Попросите ребенка назвать одежду, которую он выбрал, и объяснить, почему именно такая вещь подходит (например, летом нужны легкие вещи, зимой - тёплые). Повторяйте последовательность одевания несколько раз, постепенно увеличивая сложность подбора гардероба.

Психологический эффект: Игра развивает практико-ориентированное мышление, учит устанавливать причинно-следственные связи и способствует формированию навыков самообслуживания.

Игровое упражнение «Какой наряд подойдет?»

Цель: развитие логического мышления, навыков анализа и синтеза, слухового восприятия.

Оборудование: картинки с одеждой и обувью (платья, брюки, рубашки, пальто, сапоги, кроссовки и т.д.), сезонные сюжеты (солнышко, снежинки, дождь).

Ход игры: педагог показывает картинку с ситуацией (например, зима, лето, осень) и спрашивает: «Что надеть в такую погоду?» Дети рассматривают варианты одежды и обосновывают свой выбор. Продолжайте менять ситуации, предлагая выбирать подходящий гардероб.

Психологический эффект: Игра способствует развитию аналитических способностей, навыка установления соответствий, формирует логическое мышление и улучшает артикуляционную и коммуникативную активность.

Дидактическая игра «Одень Мишку»

Цель: развитие навыков классификации, памяти, внимания, речи.

Материалы: игрушечный медвежонок, комплект одежды и обуви (шарфик, шапочка, ботинки, платье, рубашка, штаны и т.д.).

Ход игры: медвежонка ставят перед детьми и дают одежду и обувь. Дети по очереди одевают Мишку, проговаривая, что они надевают («Шапочку надели, теперь варежки возьмем»). Если одежда неправильно подобрана (например, надеть туфли на голову), дети исправляют ошибку и называют правильное решение.

Психологический эффект: Игра развивает речь, навыки сортировки и анализа, улучшает память и произвольное внимание.

Для детей старшего дошкольного возраста

Дидактическая игра «Одень куклу правильно»

Цель: развитие зрительного восприятия, памяти, логического мышления, формирование представлений о сезонности одежды.

Оборудование: кукла, комплекты одежды и обуви для зимы, лета, осени и весны, картинки с изображением временных сезонов года (зима, лето, осень, зима).

Ход игры: детям показывают изображение сезона (например, снежный зимний пейзаж). Задание: выбрать из набора одежды и обуви те вещи, которые соответствуют этому сезону, и одеть куклу соответственно погоде. Правильные ответы поощряются комментариями («Молодец, зимой действительно носят шубу и валенки!»).

Психологический эффект: Игра развивает внимание, зрительную память, навыки классификации и практическое мышление.

Игровое упражнение «Модница Таня»

Цель: развитие логического мышления, внимания, навыков классификации и комбинирования предметов одежды.

Оборудование: кукла Таня, картинки с изображениями различной одежды и обуви (платья, юбки, брюки, футболки, пальто, ботинки, кроссовки и т.д.).

Ход игры: дети делятся на команды или играют индивидуально. Детям демонстрируют куклу Таню и дают детям задание: подобрать гардероб для героини Тани на определенное событие (праздник, поход в детский сад, прогулку зимой и т.д.). Правильно подобранный ансамбль (соответствующий погоде и событию) оценивается жетонами. Кто наберёт больше жетонов, тот и победил.

Психологический эффект: Игра развивает логику, комбинаторные способности, внимательность и навыки практического планирования гардероба.

Игровое упражнение «Мы стилисты»

Цель: развитие умения анализировать визуальную информацию, развитие наблюдательности, формирование понимания уместности одежды в различных ситуациях,

повышение уровня социальной адаптации ребенка через осознание норм поведения и внешнего вида в разных социальных условиях. Формирование представления о гендерных стереотипах в обществе относительно внешности и стиля одежды детей разного пола.

Оборудование: набор картинок, каждая из которых демонстрирует мальчика и девочку в подходящей для определенной ситуации одежде, например, пляжная одежда, школьная форма, спортивная одежда.

Ход игры: покажите ребенку первую картинку и скажите примерно следующее: «Посмотри внимательно на картинку. Здесь нарисованы мальчик и девочка. Расскажи, пожалуйста, какая одежда надета на мальчике и девочке?» Дайте возможность ребенку рассмотреть картинку самостоятельно и подумать некоторое время. После самостоятельного изучения попросите ребенка назвать предметы одежды каждого персонажа. Например, «Что одето на мальчике? А на девочке?» Если ребенок затрудняется назвать предмет одежды, помогите подсказкой: «Может быть, это футболка? Или шапочка?» Затем спросите, почему именно такая одежда выбрана для данной ситуации: «Почему мальчик и девочка одеты именно так? Для какого места эта одежда больше всего подойдет?» Поддерживайте диалог, задавая дополнительные вопросы: «Как думаешь, удобно ли носить такую одежду на пляже/в школе/соревнованиях?»

По завершении обсуждения каждой картинки похвалите ребенка за внимательность и активность: «Молодец! Ты хорошо справился с заданием!» Обсудите вместе важность выбора правильной одежды для разных ситуаций, подчеркивая практичность и удобство. Например, «Важно выбирать удобную и подходящую одежду, чтобы чувствовать себя уверенно и комфортно».

Подведите итог игры, обобщив усвоенную ребенком информацию и закрепляя понимание важности правильного подбора одежды для конкретных мест и мероприятий.

Игры по теме «ОБУВЬ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Подвижная игра «Найди пару обуви»

Цель: развитие зрительного восприятия, памяти, внимания, координации движений.

Материалы: пара комплектов детской обуви одинакового фасона, но разных размеров (например, ботинок и тапочек).

Ход игры: разложите обувь по группе беспорядочно. Дети становятся в линию напротив обувных пар. По команде «Начинаем искать!» дети бегут собирать обувь парами. Побеждает тот, кто быстрее найдет и правильно подберет пару обуви.

Психологический эффект: Игра улучшает зрительное восприятие, развивает крупную моторику, тренирует кратковременную память и способствует выработке навыка быстрой оценки ситуации.

Подвижная игра «Надень обувь»

Цель: развитие мелкой моторики, внимания, координации движений, речи.

Материалы: пара резиновых сапог или тапочек больших размеров, музыкальное сопровождение.

Ход игры: педагог ставит пару обуви в центре круга.

Дети ходят вокруг обуви, пока звучит музыка. Когда музыка замолкает, дети стараются первыми одеть обувь, одновременно повторяя: «Обуваюсь, обуваюсь, весело шагаю». Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не попробовал надеть обувь хотя бы один раз.

Психологический эффект: Игра тренирует внимание, моторику пальцев ног, развивает устойчивость и слуховое восприятие ритма.

Игра «Что спрятала?»

Цель игры: развитие зрительной памяти и внимания ребёнка.

Оборудование: три пары различной детской обуви (например, тапочки, туфли, ботинки). Место для демонстрации предметов перед детьми.

Ход игры: дети сидят полукругом, взрослый - посередине, напротив детей. Педагог выкладывает обувь в один ряд перед ребёнком таким образом, чтобы каждая пара была чётко видна и понятна каждому ребёнку. Детей просят внимательно посмотреть на обувь и назвать каждую пару вслух («тапочки», «туфли», «ботинки»). Взрослый предлагает участникам закрыть глаза. После этого взрослый прячет одну из пар обуви, аккуратно убрав её с общего ряда. Когда дети открывают глаза, взрослый задаёт вопрос: «Что я спрятала?» Если дети правильно назвали предмет, игра продолжается аналогичным образом ещё несколько раз с разными комбинациями скрытых объектов. Таким образом, данная игра способствует развитию внимательности, зрительного восприятия и памяти у детей младшего возраста.

Для детей старшего дошкольного возраста

Подвижная игра «Быстрая смена нарядов»

Цель: развитие внимания, быстрой реакции, памяти и контроля импульсивных действий.

Оборудование: несколько пар детской обуви, легких головных уборов (шапочки, кепки, платки), мягких шарфов или небольших аксессуаров.

Ход игры: дети садятся полукругом лицом к педагогу. Педагог показывает любой аксессуар и говорит: «Налево!» (надеть на левую ногу), «Направо!» (правую руку), «Прямо!» (голову). Дети должны быстро среагировать и надеть соответствующий предмет. Те, кто ошиблись, выбывают из игры, победитель получает похвалу и вознаграждение.

Психологический эффект: Игра способствует развитию внимания, зрительно-пространственной ориентации, самоконтроля и реакции.

Игра «Сыщики»

Цель: развитие речи, воображения, внимания и памяти.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: дети сидят полукругом лицом к педагогу. Педагог сообщает, что они сейчас превращаются в сыщиков и будут искать пропавшую обувь. Задача следующая: найти пропавшую пару обуви по описанию. Кто быстрее справился с заданием, становится ведущим.

Первым описывает обувь взрослый. Педагог осматривает обувь всех детей, запоминает чью-то одну пару обуви. Далее, не смотря на детей, начинает её описывать (какого цвета, открытый носок или закрытый, на липучке или шнурках и т.п.). Дети осматривают обувь друг друга и находят её хозяина. Тот, кто первый назвал имя хозяина обуви, становится ведущим.

Игры по теме «ПРОФЕССИИ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Дидактическая игра «Кто что делает?»

Цель: Развитие речи, памяти, внимания и классификация предметов по профессиям.

Оборудование: карточки с изображениями представителей разных профессий (доктор, строитель, художник, повар, продавец, парикмахер и т.д.) и отдельных инструментов или продуктов их труда (бинт, молоток, кисть, кастрюля, хлеб, ножницы).

Ход игры: положите перед детьми карточки с профессиями и отдельно инструменты или предметы, связанные с ними. Предложите ребенку соединить профессию с соответствующим инструментом или продуктом («Доктор - бинты», «Художник - кисть»). Проговаривайте, что делает представитель профессии («Доктор лечит больных», «Парикмахер стрижёт волосы»).

Психологический эффект: Игра развивает внимание, память, формирует первые представления о профессиональных ролях и расширяет активный словарь ребенка.

Подвижная игра «Угадай профессию»

Цель: развитие воображения, моторики, мышления и выразительности речи.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: дети становятся в круг. Один ребенок выходит в центр и молча изображает представителя какой-то профессии действиями (например, врач проверяет горло, строитель возит тележку, пожарный тушит огонь). Остальные дети должны догадаться, кем он стал, и назвать профессию. Правильный ответ сопровождается хлопаньем в ладоши, и следующий ребенок выходит в центр, продолжая игру.

Психологический эффект: Игра стимулирует двигательную активность, развивает внимание, воображение и коммуникативные навыки.

Игровое упражнение «Магазин профессий»

Цель: развитие мышления, речи, внимания и социальной адаптации.

Оборудование: игровые деньги, карточки с товарами (медицинские приборы, строительные инструменты, канцелярия художника и т.д.), бейджики продавцов.

Ход игры: сделайте два отдела магазина: отдел медицинских товаров и отдел строительных инструментов. Дети делятся на покупателей и продавцов. Покупатели приходят в магазин и покупают товары для определенных профессий («Куплю щипцы для доктора», «Нужно взять молоток для строителя»). Продавец подсказывает покупателю нужный товар и продает его.

Психологический эффект: Игра развивает социальные навыки, мышление, внимание и разговорную речь, а также расширяет знания о профессиях.

Для детей старшего возраста

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель: развитие внимания, логического мышления, классификация предметов по признакам.

Оборудование: карточки с изображениями представителей разных профессий (врач, строитель, художник, продавец, пожарный и т.д.).

Ход игры: педагог выкладывает четыре карточки, три из которых относятся к одной профессии, а четвертая отличается. Дети должны определить лишнюю карточку и обосновать свой выбор. Например, врач, медсестра, хирург, художник → лишним будет художник, так как остальные связаны с медицинской сферой.

Психологический эффект: Игра способствует развитию логического мышления, умения выявлять закономерности и различия, формирует навыки аргументации.

Подвижная игра «Спасатели в действии»

Цель: развитие двигательной активности, командообразование, эмоциональная регуляция.

Материалы: обручи, мягкие мячики, стойки, мягкие барьеры.

Ход игры: дети делятся на команды пожарных и полицейских. Командам предстоит выполнить ряд миссий: пролезть через «トンнель» (обруч), спасти «пострадавшего» (мячик), обезвредить «преступника» (перепрыгнуть барьер). Победившей команде вручается диплом «Лучшие спасатели».

Психологический эффект: Игра развивает координацию движений, умение работать в команде, формирует выдержку и волю к победе.

Игровое упражнение «Интервью с профессионалом»

Цель: развитие речи, воображения, социальных навыков.

Оборудование: микрофон.

Ход игры: один ребенок становится «интервьюером», другой - представителем профессии (например, врач, повар, пилот самолета). Интервьюер задает вопросы: «Почему вы выбрали эту профессию?», «Что вы любите в вашей работе?», «Трудно ли было учиться?». Ребенок, выступающий в роли специалиста, отвечает развернуто и эмоционально.

Психологический эффект: Игра помогает развивать навыки общения, учит строить последовательные монологи, расширяет кругозор и интересы.

Игры по теме «ДЕНЬ ПОБЕДЫ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Мы - солдаты»

Цель: способствовать самовыражению детей.

Оборудование: шапочки-пилотки.

Ход игры: педагог просит ребят представить себе, что они превратились в солдат, защищающих свою страну, и им нужно четко выполнять команды своего командира. Когда звучит команда «По коням!» - они должны громко топать, по команде «В разведку!» - шептать: «тсс», по команде «В атаку!» - кричать «ура!», по команде «За пулеметы!» - хлопать в ладоши.

Игра «Салют»

Цель: снятие напряжения, создание положительных эмоций.

Оборудование: цветная бумага, салфетки.

Ход игры: дети выбирают для себя материал (цветную бумагу, салфетки), в течение нескольких минут рвут его на мелкие кусочки, готовят материал для салюта. Затем, услышав свое имя, подбрасывает свои кусочки - изображает свой салют, остальные ему хлопают.

Игра «Стойкий оловянный солдатик»

Цель: развитие произвольности поведения, общей координации.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: нужно встать на одну ногу, а другую подогнуть в колене, руки опустить по швам. Вы - стойкие оловянные солдатики на посту, несете свою службу и можете усмирить не только противника, но и самих себя. Оглянитесь по сторонам, заметьте, что вокруг происходит, кто, чем занят. А теперь поменяйте ногу и посмотрите еще пристальнее. Вы настоящие «стойкие солдатики», и самое главное - вы смогли справиться со своим поведением. Время нахождения в статичной позе постепенно увеличивается.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Разведчики»

Цель: развивать наблюдательность.

Оборудование: стулья, шапочки-пилотки для разведчика и командира.

Ход игры: *1-ый вариант:* в группе расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.

2-ой вариант: начало игры такое же, как в первом варианте, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик и привести туда, откуда вышел разведчик.

Игра «Расставь посты»

Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале.

Оборудование: магнитофон, запись музыкального произведения Ф.Шуберта «Марш».

Ход игры: дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке.

(в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

Игры по теме «К НАМ ВЕСНА ШАГАЕТ...»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Наше солнце»

Цель: способствовать объединению и взаимодействию детей в группе.

Оборудование: ватман, кисточки, акварельные краски.

Ход игры: взрослый рисует на ватмане большой круг. Затем обрисовывает ладони детей, создавая таким образом лучики солнца. При помощи взрослого дети раскрашивают нарисованные ладошки. В итоге получается красивое разноцветное солнце, которое вывешивается в группе.

Игра «Весенний лес»

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: один ребенок стоит в кругу с закрытыми глазами, он потерялся в лесу. Все дети, взявшись за руки идут по кругу проговаривая: «Саша, ты сейчас в лесу, кто зовет тебя «Ау», глазки ты открывай, кто зовет тебя узнай? Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» - и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Игра «Сосны, елочки, пенечки»

Цель: развивать внимательность, умение управлять своим поведением.

Оборудование: музыкальное произведение «Елочки-пенечки».

Ход игры: дети встают в круг, взявшись за руки. Педагог находится в центре круга. Звучит негромкая музыка, дети движутся по кругу. По команде педагога «Сосны», «Елочки» или «Пенечки» дети должны остановиться и изобразить названный предмет: «Сосны» - подняв руки высоко вверх, «Елочки» - раскинув руки в стороны, «Пенечки» - присев на корточки. Ошибившиеся игроки выбывают из игры или получают штрафное очко. Затем игра продолжается.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Садовники и цветы»

Цель: формирование доброжелательного отношения детей друг к другу.

Оборудование: картины с изображением цветов, цветочные короны.

Ход игры: группа делится на две подгруппы, и педагог объясняет содержание игры: «Если цветы, которые стоят в вашей группе, долго не поливать водой - они завянут. Но сегодня мы с вами отправимся в необыкновенный сад, там растут цветы, которым не надо воды. Они увядают, если долго не слышат о себе добрых и ласковых слов. Пусть одна группа будет цветами, которые увяли, потому что их давно не поливали добрыми словами, а другая - садовниками, которых вызвали на помочь погибающим цветам. Садовники должны ходить по саду и обращаться к каждому цветку с ласковыми словами, и тогда цветы будут постепенно оживать и распускаться. Потом мы поменяемся ролями».

Игра «Ручеек»

Цель: сплочение группы, развитие умения действовать сообща, оказывать поддержку.

Оборудование: цветной мел.

Ход игры: 1-ый вариант: на полу мелом рисуется ручеек, извилистый, то широкий, то узкий. Туристы выстраиваются друг за другом в одну «цепь», кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где их путь начинается, и медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расположенных ног, ступая по берегам ручья. Оступившийся попадает ногой в ручей и встает в конец цепи.

2-ой вариант: игру можно проводить в парах. Тогда один из пары стоит на одном береге, а второй ребенок - на другом. Дети упираются друг в друга ладошками.

Игра «Травинка»

Цель: развитие умения сотрудничать.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: с помощью считалочки выбирается «наблюдатель». Остальные дети - «травинки». Задача наблюдателя – выбрать лучшую «травинку» (ребёнка, который будет внимательно слушать, правильно и точно выполнять задания). Педагог, с небольшими остановками, дает задания:

- Медленно поднимите руки через стороны вверх.
- Потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу.
- Опустите руки, глазами нарисуйте солнышко, которое греет травинку.
- Поднимите руки, покачайтесь, как травинка на ветру: из стороны в сторону...вперед - назад...
- Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку: из стороны в сторону...вперед - назад...
- Затем ветер стихает - травинка замирает.
- Вновь ветер усиливается - травинка сильно раскачивается.
- Ветер затих - травинка перестала раскачиваться ...Молодцы. Опустите руки.

Игры по теме «КНИЖКИНА НЕДЕЛЯ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Дракон»

Цель: помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник - «голова», последний - «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

Игра «Спящая красавица»

Цель: формирование доброжелательного отношения детей друг к другу.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: «Когда-то очень-очень давно злой-презлой волшебник задумал заколдовать красавицу, которая жила в замке неподалеку. Он усыпал ее, и вот уже более ста лет красавица спит непробудным сном. Чары волшебника рассеются тогда, когда кто-нибудь подойдет к ней, погладит ее и придумает для нее самое красивое и ласковое имя». Игра продолжается до тех пор, пока все желающие девочки не побудут в роли Спящей красавицы.

Игра «Надувной Буратино»

Цель: научить детей произвольно управлять своим телом, чередуя расслабление и напряжение.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: в этой игре дети произвольно управляют своим телом, чередуя напряжение и расслабление. Игра может служить разминкой для снятия напряжения у участников. Ведущий исполняет роль папы Карло. Он совершает характерные движения и издает звуки, имитируя действие насоса. Дети, исполняющие роль Буратино, сначала надуваются - при этом лица становятся напряженными, щеки надуваются, руки раскинуты, ноги расставлены. При сдувании дети медленно опускают руки, голову, опускаются на корточки.

Инструкция: «Представьте, что папа Карло не выстругал Буратино, а использовал резиновую игрушку и надул ее. Я буду папой Карло, а вы - Буратино. Я буду работать насосом, а вы будете медленно надуваться, расправляться. Но сначала вы должны показать, что в вас совершенно нет воздуха. Потом я начну качать воздух, а вы показываете, что вы медленно расправляетесь. Условие игры: разговаривать не разрешается».

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Объясни Незнайке»

Цель: развитие умения активно слушать.

Оборудование: кукла «Незнайка», фишкы.

Ход игры: играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог спрашивает детей, какие пословицы они знают. Затем говорит: «Незнайка не понимает того, о чем говорится в пословицах. Давайте ему поможем».

Педагог называет пословицы, а дети стараются их объяснить, привести подходящие примеры. Ребенок, который дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

Игра «Если бы я был королем»

Цель: формирование доброжелательного отношения детей друг к другу.

Оборудование: корона для короля.

Ход игры: дети сидят в кругу, а воспитатель рассказывает: «Вы знаете о том, что короли могут все? Давайте представим себе, чтобы мы, подарили своему соседу, если бы мы были королями. Придумали? Тогда пусть каждый по кругу скажет, какой подарок он бы сделал. Начинайте со слов: «Если бы я был королем, я подарил бы тебе...». Придумывайте такие подарки, которые могли бы по-настоящему обрадовать вашего соседа, ведь какой мальчишка будет рад, если ему подарят красивую куклу, а вот если летающий корабль... Да, кстати, не забудьте поблагодарить короля за подарок, ведь только после этого вы сами сможете стать королем и подарить своему следующему соседу ваш собственный подарок».

Игра «Сказки наизнанку»

Цель: развитие умения активно слушать.

Оборудование: кукольный или настольный театр по одной из сказок.

Ход игры: педагог предлагает детям придумать и разыграть сказку, в которой характеры героев были бы заменены (например, колобок был бы злой, а лиса добрая).

Игры по теме «КОСМОС»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Ракета»

Цель: способствовать развитию самоуважения детей.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: детям предлагается «запустить в космос ракету». Все дети встают в круг, один ребенок становится ракетой - он стоит в центре круга. Все дети садятся на корточки и шепчут «у-у-у». При этом ребенок и группа вокруг него постепенно приподнимаются, увеличивая громкость голоса. Затем с громким криком «ух!» все подпрыгивают и поднимают руки вверх. Ребенку в роли ракеты предлагается гудеть громче всех и подпрыгнуть выше всех.

Игра «Подбери пришельцу ракету»

Цель: продолжать формировать устойчивое представление о форме, цвете, размере, геометрических фигурах.

Оборудование: картинки с изображением пришельцев и ракет из геометрических фигур.

Ход игры. На листе бумаги изображены пришельцы из геометрических фигур и ракеты в форме этих же фигур. Нужно соединить линией изображения ракеты и пришельца, состоящих из одинаковых геометрических фигур.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Приветствие инопланетян»

Цель: учить детей использовать разнообразные приемлемые формы рукопожатия и прикосновения, формировать опыт доброжелательного отношения друг к другу.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: дети делятся на две группы - «земляне» и «инопланетяне». «Инопланетяне» разбиваются на пары и демонстрируют различные, в чем-то смешные приветствия (поздороваться указательными пальцами или мизинцами, поздороваться ладонями, коленками, лбами, локтями и т.д.) «Земляне» наблюдают и выбирают самое необычное и смешное приветствие. Группы меняются местами. «Земляне» превращаются в «инопланетян», а «инопланетяне» - в «землян».

Игра «Лунный камень»

Цель: развивать познавательную активность, любознательность, мышление, воспитывать умение работать в коллективе, согласовывать свои действия с действиями товарищей..

Оборудование: лунный камень.

Ход игры: дети, расположившись по кругу, произносят скороговорки, загадки, считалки, чистоговорки и знакомые стихи по одному слову, по очереди. Для того, чтобы очередь соблюдалась, дети по кругу передают лунный камень. Пока камень у говорящего, другие дети молчат.

Инструкции: Мы будем рассказывать знакомые стихотворения по очереди, каждый скажет по одному слову. Есть одно правило - говорит только тот, у кого есть лунный камень. Я начинаю: «Наша Таня...» - передает мяч другому.

Игра «Робот»

Цель: сплочение группы, воспитание способности к согласованному взаимодействию.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: дети делятся на пары. Один из детей исполняет роль изобретателя, другой - робота. Робот, ища спрятанный предмет, движется по указанию изобретателя прямо, влево и т. д. Затем дети меняются ролями.

Игры по теме «МИР РЫБ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Коммуникативная игра «Где твой домик?»

Цель: развитие внимательности, командного духа, умение управлять своим поведением.

Оборудование: магнитофон, мел, шапки-маски с изображением рыбок, зайчиков и птичек.

Ход игры: дети делятся на три команды: рыбки, птички, зайчики. Педагог объясняет детям, что у каждого животного есть своя среда обитания, т. е. птицы летают в небе, рыбки плавают в воде, зайчики прыгают на суше. В середине игровой площадки рисуется небольшой круг диаметром приблизительно 1,5 м. Включается негромкая веселая музыка, под нее дети бегают, прыгают, танцуют. Через некоторое время музыка выключается, и педагог командует: «Небо», «Суша» или «Вода». Дети, персонажи которых относятся к названной среде, должны быстро забежать в круг. Дети, которые ошиблись, выбывают из игры. Игра повторяется несколько раз. Затем дети меняются ролями, и игра продолжается до тех пор, пока к ней наблюдается интерес.

Игра «Шторм»

Цель: формирование доброжелательного отношения детей друг к другу

Оборудование: большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей.

Ход игры: Педагог собирает детей вокруг себя и говорит: «Беда тому кораблю, который окажется в море во время шторма: огромные волны грозят перевернуть его, а ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм - одно удовольствие: они резвятся, гудят, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы - волны. Вы можете радостно гудеть, зловеще шипеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами и т.д. Следите за тем, чтобы вы все оставались под водой». Взрослый вместе с детьми забирается под кусок ткани, прыгает, шипит, гудит, машет руками.

Игра «Морская фигура - «замри!»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.

Оборудование: «волшебная палочка».

Ход игры: с помощью считалки выбирается водящий - «морской царь». Он будет следить за неподвижностью «морских фигур» и касанием «волшебной палочки» удалять (предлагать сесть на пол) тех, кто пошевелился. Дети бегают по комнате, изображая руками движения волн. Педагог или водящий произносит: «Море волнуется - раз. Море волнуется - два. Море волнуется - три. Морская фигура на месте замри!»

Дети останавливаются и замирают в любой позе, которую стараются удержать до тех пор, пока педагог не скажет: «Отомри!». «Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Волшебные водоросли»

Цель: снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться своей цели приемлемыми способами общения.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в центр круга, образованного тесно прижавшимися друг к другу «волшебными водорослями» - всеми остальными участниками.

«Водоросли» понимают человеческую речь, чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить его, а могут и не пропустить, если их плохо «просят». Затем следует обсуждение: когда водоросли расступались, а когда нет?

Игра «Волны»

Цель: формирование доброжелательного отношения детей друг к другу.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: педагог собирает детей вокруг себя и говорит: «В море обычно бывают небольшие волны, и так приятно, когда они ласково омывают тебя. Давайте сейчас превратимся в морские волны, будем двигаться, как будто мы волны, так же, как они, шелестеть и журчать, улыбаться, как волны, когда они искрятся на солнце». Затем взрослый предлагает всем желающим по очереди искупаться в море. Купающийся становится в центре, «волны» окружают его и, поглаживая, тихонько журчат.

Игра «Фотографы»

Цель: развивать у детей способности быть внимательными к внешнему виду морских обитателей (рыба, кит, лягушка, улитка), стимулировать зрительную память, воображение.

Оборудование: картинки с изображением морских обитателей.

Ход игры: Фотограф рассматривает объект, например, "лягушку". Затем отворачивается и рассказывает о лягушке.

Игры по теме «ЛЕТО. НАСЕКОМЫЕ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Найди пару» лото "Насекомые"

Цель: развивать зрительное восприятие, учить называть насекомых.

Оборудование: карточки с изображением одного насекомого

Ход игры: Детям раздаются карточки с изображением одного насекомого (пчела, бабочка, муравей и т. д. Ведущий показывает картинку и спрашивает: "У кого такая же?" Ребенок, у которого совпадает картинка, поднимает руку и говорит: "У меня бабочка!"

Игра "Бабочки и цветочки"

Цель: Развивать умение договариваться, работать в паре.

Оборудование: разноцветные бабочки и цветочки

Ход игры: Половина детей – "бабочки", половина – "цветочки". "Цветочки" сидят на ковре, "бабочки" летают под музыку. Когда музыка останавливается, каждая "бабочка" должна найти "свой цветочек" и сказать: "Я прилетела к красному цветку!" (или назвать форму/размер).

Игра «Кто как передвигается?»

Цель: закреплять знания о способах передвижения насекомых.

Оборудование: мяч

Ход игры: Ведущий стоит в кругу, в руках у него мяч. Он называет способ передвижения насекомого и бросает мяч одному из детей. Поймавший должен назвать насекомое, которое передвигается этим способом. Например, прыгает – кузнечик; летает – бабочка; ползает – гусеница; бегает – муравей и т. д.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Насекомые»

Цель: закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

Оборудование: мяч

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха, и передает мячик соседу, тот называет другое насекомое (комар, и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит: «Летающие насекомые – бабочка» - и передает маленький мячик соседу, тот отвечает: «Комар», и т. д. После окончания круга ведущий называет: «Прыгающее насекомое», - и игра продолжается.

Игра «Кто летает?»

Цель: закреплять знания о насекомых.

Оборудование: картинки с изображением насекомых

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет любое насекомое или картинку, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Когда называется насекомое, которое летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

Игра с мячом «Закончи предложение»

Цель: закреплять знания детей о насекомых, их жизни и характерных особенностях.

Оборудование: мяч

Ход игры: Ведущий бросает мяч ребёнку и говорит предложение, а дети, получившие мяч должны закончить его.

Майский жук большой, а божья коровка (маленькая).

У майского жука крылья короткие, а у стрекозы (*длинные*).
У жука усы толстые, а у бабочки (*тонкие*).
Гусеница ползает, а бабочка (*летает*).
Пчёлы летают, а паук (*ползает*).
Кузнечик умеет прыгать, а божья коровка (*нет*).
Муравьи живут в муравейнике, а пчелы... (*в улье*).
Пчелы из нектара делают... (*мед*).
У птиц 2 лапки, а у **насекомых**... (*шесть*).

Игры по теме «БЕЗОПАСНОСТЬ. ПДД»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Собери автомобиль»

Цель: закрепление знаний детей о транспорте, формирование умения собирать из частей целое; развивать умение доводить начатое дело до конца; воспитывать усидчивость.

Оборудование: разрезные картинки с изображением легкового автомобиля.

Ход игры: Дети всей группой на ковре собирают целое изображение по образцу из разрезных картинок. Необходимо соединить карандашом картинку ребёнка и его шарик со схожей эмоцией.

Игра «Узнай и назови!»

Цель: закрепление у детей знания о различных видах транспорта.

Оборудование: иллюстрации — транспортные средства

Ход игры: ведущий описывает автомобиль, ребенок должен узнать и показать его на картинке.

Игра «Мы едем, едем, едем»

Цель: развитие умение работать детей с вкладышами, закрепить знания о разных видах транспорта, упражнение в классификации транспорта по видам: воздушный, наземный, водный.

Оборудование: иллюстрации — транспортные средства, вкладыши — различные виды транспорта.

Ход игры: ведущий предлагает детям выбрать картинки для путешествия по земле, по воздуху, по воде, под водой, в космос. Дети выбирают картинки и называют их.

Для детей старшего дошкольного возраста

«Игра в мяч»

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.

Материал: мяч.

Ход игры: ведущий с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч ведущему. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Ведущий: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход.

Ведущий: Кто машину ведет?

Ребенок: Водитель.

Ведущий: Сколько «глаз» у светофора?

Ребенок: Три глаза.

Ведущий: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Стой и жди.

Ведущий: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Подожди.

Ведущий: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Можете идти.
Ведущий: Идут наши ножки по пешеходной...
Ребенок: Дорожке.
Ведущий: Где мы автобус ждем?
Ребенок: На остановке.
Психолог: Где играем в прятки?
Ребенок: На детской площадке.

Игра «Для чего нужен специальный транспорт»

Цель: расширение представления о специальном транспорте: его назначение, способы вызова, отличительные особенности; формировать у детей умение выбирать вид транспортного средства, соответствующий предложенной ситуации; рассказывать, для чего оно используется и как его вызывать.

Оборудование: картинки с изображением разных экстренных ситуаций, специальных транспортных средств

Ход игры: ведущий показывает детям картинки с изображением разных ситуаций (больной человек, пожар, авария, несчастный случай, стихийное бедствие, хулиган и т.п.), а дети должны отыскать соответствующую картинку с изображением специального транспортного средства и рассказать, для чего оно используется, как его вызывать.

Игра «Вопросы и ответы»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Оборудование: фишки.

Ход игры: ведущий делит детей на две команды, задает вопросы, дети отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар)
2. Где можно гулять детям? (во дворе)
3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)
4. Где люди ждут транспорт? (на остановке)
5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)
6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый)
8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)
9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель)
10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса)
11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)
12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)
13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)
14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.)

Игры по теме «ПУТЕШЕСТВИЕ И ТУРИЗМ»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Собираем чемодан»

Цель: способствовать развитию кратковременной и слуховой памяти

Оборудование: 5–7 любых игрушек.

Ход игры: перед ребёнком кладут игрушки и говорят, что друзья решили отправиться в путешествие, но не знают, что нужно взять с собой на отдых. Нужно помочь им собрать чемодан. Например, спросить у Мишки, что он возьмёт с собой (солнечные очки), у Зайчика (зонтик) и так далее, пока все зверюшки не соберут чемодан. Затем взрослый спрашивает у ребёнка, у какой игрушки какая вещь лежит в чемодане. При желании можно нарисовать эти предметы.

Игра» Собери рюкзак в путешествие"

Цель: развитие словарного запаса, умения классифицировать предметы.

Оборудование: игрушечный рюкзак и картинки с предметами

Ход игры: Ведущий говорит: "Мы отправляемся в путешествие! Что нам нужно взять с собой?" Дети по очереди называют предметы (например, "футболка", "шапка", "бутылочка воды", "игрушка"). Можно использовать игрушечный рюкзаки картинки с предметами, чтобы дети "собирали" их. Вариант: Если ребенок называет неподходящий предмет (например, "холодильник"), обсудите, почему его не возьмёшь.

Игра "На чём поедем?"

Цель: закрепление названий транспорта, развитие быстроты реакции.

Оборудование:

Ход игры: Ведущий говорит: "Мы поедем на море! На чём можно добраться?" Дети называют транспорт ("поезд", "машина", "самолёт", "корабль"). Можно добавить движения: «Самолёт!» – дети "летят" с расставленными руками. "Поезд!" – двигаются друг

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Игра- тренировка «Мы собираемся в поход».

Цель: создание психологического настроя детей на новый вид деятельности. Уметь правильно выбрать вещи, необходимые туристу.

Оборудование: вещи, необходимые туристу в походе: котелок, рюкзак, миска, ложка, палатка, фонарик, нож, топорик, гитара, игрушки, мяч, фен, магнитофон, и т. д. карточки с изображением разных видов туризма

Ход игры: Ребенок должен из предложенных ему вещей выбрать те, которые ему понадобятся в походе.

Игра «Собираем чемодан»

Цель: Развитие памяти, словарного запаса, умения слушать других.

Оборудование: 5–7 любых предметов и картинок, необходимых для путешествия.

Ход игры: Дети садятся в круг. Первый говорит: «Я еду в путешествие и беру с собой...» (называет предмет, например, "панаму")». Следующий повторяет предыдущие предметы и добавляет свой: «Я беру панаму и полотенце». Игра продолжается, пока кто-то не ошибётся. Можно усложнить, добавляя только предметы на определённую букву (например, только на «П»: панама, полотенце, подушка)

Игра: «Зеленая аптека».

Цель: закрепить названия лекарственных растений, их полезные свойства.

Оборудование: картинки с лекарственными растениями

Содержание: в одной коробке – иллюстрации с изображением лекарственных растений: подорожник, крапива, шалфей, ромашка, одуванчик и т. д. В другой – картинки: порезанный палец, ребенок с перевязанным горлом, с градусником, салат из одуванчиков, щи из крапивы и т. д. Ребенок находит пару и объясняют свой выбор. Например, подорожник прикладывают к ране, из крапивы варят щи, и т. д

Игры по теме «РОДИНА»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра" «Флаг России»

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны, (города, области, областного центра) закрепить основные цвета флагов, что они обозначают?

Оборудование: полосы красного, синего и белого цвета.

Ход игры: Ведущий показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить разноцветные полоски в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

Игра «Знаешь ли ты свой город?»

Цель. развивать знания детей о родном городе.

Оборудование: иллюстрации с изображением различных достопримечательностей родного города, фишкы.

Ход игры. Ведущий раздает каждому ребенку по три иллюстрации с изображением различных достопримечательностей родного города и задает вопросы. За правильный ответ ребенок получает фишку и закрывает ту иллюстрацию, которую угадал. Выигрывает тот игрок, который первым закроет все иллюстрации.

Игра «Какие праздники ты знаешь?»

Цель: Развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о праздниках, (народные и государственные) закреплять правила поведения в общественных местах.

Оборудование: картинки и иллюстрации с изображением праздников, открытки к разным праздникам.

Ход игры: Ведущий начинает рассказ о том, что праздники бывают разные, показывает карточки и открытки. Предлагает подобрать карточку с праздником, а к ней тематическую открытку.

Для детей старшего дошкольного возраста

Здравствуйте, ребята! Я очень рада вас видеть.

Давайте друг друга поприветствуем и передадим хорошее настроение.

(Дети на ковре в кругу)

Игра – приветствие «Утром солнышко встает»

Утром солнышко встает (руки вверх)

Всех на улицу зовет. (согнутые руки в груди)

Выхожу из дома я. (показать рукой на себя)

Здравствуй, улица моя (руки в стороны)

Отвечаю солнцу я (руки над головой)

Отвечаю травам я (руки на ковер)

Отвечаю ветру я (поднять руки и покачать ими)

Здравствуй, **Родина моя** (взять друг друга за руки)

Сразу стало теплее и веселее на душе!

Игра «Малая Родина»

Цель: выявить знания детей о своей Малой Родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательностях развитие воображения, закрепление знаний об эмоциях.

Оборудование: иллюстрации, фотографий города и нашей области.

Ход игры: ведущий показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают.

Ведущий: Ребята, к нам пришло удивительное письмо: предложения в нем не закончены, зато есть картинка с изображением городского пейзажа. Догадайтесь, для чего эта картинка.

(Предположения детей.) Тогда давайте попробуем закончить эти предложения, добавляя слово город в правильной форме.

Игра «Мой город»

Цель: упражнение детей в согласовании имен существительных и имен прилагательных в роде, числе, падеже; в образовании множественного числа имен существительных и прилагательных.

Оборудование: иллюстрации с изображением городских пейзажей; мяч.

Игровые действия: закончить предложение словом город, употребив его в правильной форме.

Я люблю свой славный (город).

Из-за тумана не видно красивого (города).

Я скучаю по своему родному (городу).

Мы украшаем наш славный (город).

Мы гордимся своим прекрасным (городом).

Я могу долго рассказывать о своем (городе).

А теперь добавим слова русский, русская, русские.

Москва — (российский) город.

Наша природа (русская).

Наши сказки (русские).

Национальный костюм (русский народный костюм).

Наш язык (русский).

Игра «Мой адрес...»

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города, номер дома, квартиры, телефона, этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Оборудование: мяч.

Ход игры: все встают в круг, ведущий передаёт мяч ребёнку и говорит: Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т. д.

Игры по теме «СЕМЬЯ»

Для детей младшего дошкольного возраста

К детям «пришел расстроенный мишка». Он «поссорился с мамой», потому что «не хотел убирать на место свои игрушки». А теперь не знает, как помириться с мамой.

Игра «Маленькие помощники».

Цель: подводить детей к пониманию, что нужно помогать родным людям и дарить им свою любовь; учить детей рассказывать о своей помощи в своей семье; развивать связную речь, мышление.

Оборудование: ящик, мишка.

Ход игры. Ведущий: Ребята, вы обижаетесь на родных, когда они вас ругают? Родных нужно любить и помогать им. Как вы помогаете дома своим родным? У меня есть бабушкина шкатулка, всю свою помошь вы сложите в нее, а саму шкатулку подарим мишке для того, чтобы он также учился помогать своей маме и не забывал об этом. Дети по очереди рассказывают о том, как они помогают дома маме, папе, брату, сестренке, бабушке, дедушке, а свои рассказы кладут в сундук. Медвежонок «благодарит» детей за «волшебную шкатулку» и возвращается в лес мириться с мамой и помогать ей.

Игра «Кто главный?»

Цель: способствовать запоминанию и называнию детьми членов своей семьи; подводить к пониманию, что в мире главные - и дети, и взрослые; воспитывать любовь и уважение к своей семье.

Оборудование: «Семейное дерево»; иллюстрации с изображением того, что делает мама, папа, бабушка, дедушка, ребенок.

Ход игры: Ведущий предлагает детям по очереди назвать членов своей семьи и назвать: кто, чем занимается, кто что делает в семье. Если ребенку трудно назвать, кто что делает в семье, то ему в этом помогут иллюстрации. Дети называют, кто главный в семье и почему они так считают. В конце игры следует определить, что главные в мире все - и дети, и взрослые.

Игра «Доброе слово»

Цель: учить детей согласовывать имена существительных с прилагательными, развивать речь детей, память, воспитывать вежливость и обходительность.

Оборудование: сюжетные картинки.

Ход игры: ведущий предлагает ребенку взять картинку и сказать:

мама (*какая*) —. ,

папа (*какой*) —. ,

бабушка (*какая*) —. ,

дедушка (*какой*) —.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Назови ласково»

Цель: учить детей ласково, с любовью обращаться к своим родным; развивать связную речь, мышление; воспитывать любовь к своей семье.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Ведущий бросает мяч ребенку и предлагает назвать определенное слово ласково: например, мама - мамочка, папа - папочка т. д.

Сын – сынок – сыночек;

Дочь – дочка – доченька;

Брат – братик;

Сестра – сестричка – сестренка;

Мама – мамочка – мамуля;

Папа – папочка – папуля;

Бабушка – бабуля – бабуличка;

Дедушка – дедуля – дедуличка.

Игра «Наша дружная семья»

Цель: называть членов семьи, понимать и использовать в активной речи обобщающие слово «семья».

Оборудование: красиво украшенная коробка; пальчиковый театр, вырезанный для показа пальчиковой инсценировки.

Ход игры: Откройте фотоальбом и предложите ребенку рассмотреть семейную фотографию. Задайте ему вопрос, указывая поочередно на изображение каждого члена семьи: «кто это?».

Спросите ребенка, как зовут его маму, папу, бабушку, дедушку и т. д. Предложите ему рассказать, какая мама? (*добрая, красивая, хорошая*). Какой папа (*высокий, строгий, красивый*). Какая бабушка? (*старенькая, добрая*).

Поставьте перед ребенком, красиво украшенную коробку и предложите посмотреть, что в ней спрятано. (*Вырезанные герои пальчикового театра*). Предложите ребенку поиграть с героями пальчикового театра.

Этот пальчик – дедушка, (*загните большой палец*)

Этот пальчик – бабушка, (*загните указательный палец*)

Этот пальчик – папочка, (*загните средний палец*)

Этот пальчик – мамочка, (*загните безымянный палец*)

Этот пальчик – я, (*загните мизинчик*)

Это – вся моя семья! (*вращайте кисти с разведенными пальцами*)

По окончании игры похвалить ребенка, сказав, что его семья действительно очень дружная.

Игра «Я начну, а ты закончи»

Цель: обогащать словарь детей по теме «семья», развивать воображение детей

Оборудование: сюжетные картинки

Ход игры: ведущий просит детей помочь закончить предложение. Демонстрируя картинку, педагог проговаривает начало предложения, ребенок должен составить вторую часть предложения.

Мама положила зонт на

Дедушка купил газету в

Бабушка вязет носки из

Сестра шьет платье для

Тетя приехала из ...

Игры по теме «ЧЕЛОВЕК»

Для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Собери портрет»

Цель: формировать у детей представления о целостном образе предмета, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части.

Оборудование: разрезные картинки из журналов с изображением человека из 4-х частей.

Ход игры: Перед детьми лежат разрезные картинки с изображением человека. Ведущий просит детей сложить картинку из частей так, чтобы получился портрет.

Игра «Этот пальчик хочет спать...»

Цель: развитие у ребенка умения загибать пальчики в порядке очередности на правой руке, затем на левой, выполнять действия в соответствии с текстом потешки.

Оборудование: картинка с изображением руки или перчатки.

Ход игры. Покажите ребенку перчатку (или картинку с ее изображением). Расскажите, что скоро похолодает, и мы будем прятать свои пальчики в домики. Это очень сложная работа. Сначала нам надо познакомиться со своими пальчиками.

В гости к пальчику большому

(поднимите вверх большой палец)

Приходили прямо к дому

Указательный и средний

(соединяйте вместе пальцы, которые называете)

Безымянный и последний,

Сам мизинчик-малышок

Постучался на порог, (сожмите пальцы, обеих рук в кулаки и постучите кулаками друг о дружку) Вместе пальчики-друзья, (ритмично сжимайте пальцы обеих рук в кулак и разжимайте их) Друг без друга нам нельзя. Проведите игру с пальчиками правой руки, затем левой. При показе можно загибать пальчики ребенка. Постепенно уменьшайте помощь, и в конце концов ребенок начнет выполнять задание самостоятельно. Когда ребенок познакомится с пальчиками, можно рассказать ему, что днем пальчики играют, рисуют, едят, лепят — у них очень много работы, к вечеру они очень устают и ложатся спать.

Игра «Четвертый лишний».

Цель: закреплять знания детей о человеке, частях тела, развивать логическое мышление, память.

Оборудование: мяч

Ход игры: ведущий называет ряд слов - ребенок должен определить, одно лишнее слово и объяснить, почему он выбирает из общего ряда это слово.

Голова, **шапка**, ладонь, шея.

Варежки, пальцы, нога, ладонь.

Нога, стопа, **сапоги**, колено.

Глаза, нос, рот, **очки**.

Волос, **дом**, ноготь, сердце.

Тело, рука, **папа**, губа.

Язык, живот, локоть, **сова**.

Голос, лицо, **листик**, ладошка.

Ступня, палец, глаз, **снег**.

Ухо, нос, рот, **носорог**.

Зуб, язык, **ёж**, пятка.

Колено, локоть, плечо, **кисель**.

Спина, живот, волос, колос.

Щека, лицо, **небо**, лоб.

Ноготь, ресница, **синица**, голос.

Для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Познакомимся с собой»

Цель: сформировать представления детей об основных частях тела человека.

Оборудование: Зеркало.

Ход игры: Ведущий: Ребята, сегодня я хочу вам предложить познакомиться со строением тела человека. Конечно, каждый из вас знает, как в целом устроено тело человека, но для того, чтобы закрепить эти знания, я предлагаю разучить стих с движениями «Познакомимся с собой»:

Быть у каждого должна

Очень «умной» голова (необходимо поднести руки к голове, покачать ею)

Я верчу ей как умею,

Голова сидит на шее (погладить шею сверху вниз три раза)

Животик, спинка грудь – (поочередно указывать на каждую часть тела руками)

Их вместе «тело» зовут (обхватить себя руками)

Съел еду я всю, и вот

Мой наполнился живот. (погладить себя по животу)

На прогулке не забудь

Закрывать от ветра грудь! (обвести руками расположение грудной клетки)

Руки – чтоб ласкать, трудиться,

Воды из кружечки напиться (раскрыть и выставить вперед)

На руке сидят мальчики –

Очень дружные веселые пальчики. (пошевелить пальцами)

Бегут по дорожке

Резвые ножки (потопать ногами, имитируя бег)

Споткнулся через Генку

И ушиб коленку (погладить себя по коленям).

Игра «Чудесный мешочек».

Цель: закреплять знания о предметах личной гигиены и их предназначении. Развивать тактильные ощущения, словесно - логическое мышление, память, грамматически правильную речь.

Оборудование: мешок, расчёска, зубная щётка и паста, мыло, шампунь, мочалка, носовой платок, полотенце, ножницы.

Ход игры: дети на ощупь угадывают предметы личной гигиены и рассказывают, для чего они предназначены, и как ими пользоваться.

Игра «Мальчики и девочки».

Цель: закрепить знания детей о различиях между мальчиками и девочками, что мальчики будут папами, а девочки мамами, уметь находить сходство и различие между детьми и взрослыми разного пола во внешнем виде, поведении и деятельности.

Оборудование: картинки с изображением детей и взрослых разного пола с выделением особенностей внешнего вида, одежды, деятельности; картинки с изображением разных видов женской и мужской одежды, предметов деятельности.

Ведущий предлагает двум группам детей посоревноваться в наблюдательности. Дети должны из серии предложенных картинок выбрать те, на которых изображены лица определенного пола, деятельность, которой они занимаются преимущественно, предметы быта, одежды и игрушки; рассказать, почему выбраны именно эти картинки. Выигрывает та группа, которая выполнила задание быстрее и правильнее.

Список литературы

1. Арсеневская О.Н. «Учимся общаться» игровые занятия по формированию коммуникативных навыков у детей-57 лет.
2. Введение дошкольников в мир профессий: Учебно-методическое пособие/ В.П Кондрашов. — Балашов: Издво «Николаев», 2004
3. Войтова И.Д., Гуськова . М.А., Лифанова С.Ю., Можейко А.В., Фирсова Л.Е. «Развитие познавательной и эмоциональной сфер дошкольников»
4. Воспитание детей в игре. / под ред. Менджерицкой ДМ: Просвещение, 1999 г.
5. Дубинина Л.А. Коммуникативная компетентность дошкольников: Сборник игр и упражнений.-М.:Книголюб, 2006-64с.
6. Кряжева Н. Л. развитие эмоционального мира детей Екатеринбург: У-Фактория, 2004г.
7. Картушина М.Ю., «Коммуникативные игры для дошкольников»
8. Коноваленко С.В., Кременецкая М.И. «Развитие коммуникативных способностей и социализация детей старшего дошкольного возраста».
9. Лисина М.И. «Методика для выявления уровня развития коммуникативной деятельности детей 3-7 лет».
10. Лютова Е.К., Монина Г.Б. «Тренинг эффективного взаимодействия с детьми» СПб, 1999;
11. Лютова-Робертс Е.К., Монина Г.Б. Методические разработки:
«Игры для гиперактивных детей», СПб, 2011;
«Игры для задиристых детей», СПб, 2011
«Игры-приветствия», СПб, 2011;
12. Монина Г.Б., Гурин Ю. «Энциклопедия игр: от трёх до семи» СПб, 2008;
13. «Патриотическое воспитание детей 4 лет на основе проектно-исследовательской деятельности» авторы составители Н.М. Сертакова, Н.В. Кулдашова. Издательство «Учитель», 2014. Волгоград
14. Справочник Педагога-психолога детский сад №4 апрель 2020г.
15. Фопель К. «как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: практическое пособие», М.: Генезис, 1999;
16. Холмогорова В. М. и Смирнова Е. О. «Развитие общения детей со сверстниками. Игры с детьми раннего возраста» (2008).
17. Хухлаева О. В.. ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ 3-7 лет. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ, УПРАЖНЕНИЯ, СКАЗКИ. Практические материалы для работы с детьми-3 лет. Психологические игры, упражнения, сказки. М.: Генезис, 2006. — 176 с: илл. — (Психологическая работа с детьми.) Предлагаемая книга — сборник психологических процедур
18. Хухлаева О.В, Практические материалы для работы с детьми 3-7 лет. Психологические игры, упражнения, сказки.
19. Чистякова М.И., Психологические игры и упражнения практическое пособие. Издательство: Просвещение, 1990 г.
20. Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp> Интернет-магазин: <https://yavosp.ru/> Эксклюзивные материалы для работы воспитателей <https://vk.com/donut/yavos>
21. maam.ru и в статье «Коммуникативные игры для детей старшего дошкольного возраста» сайте nsportal.ru.
22. <https://ped-kopilka.ru/blogs/blog82056/konspekt-neposredstveno-obrazovatelnoi-dejatelnosti-na-temu-hvoinye-derevja-nashih-lesov.html>
23. <https://www.art-t-talant.org/publikacii/85599-igry-na-razvitiie-kommunikacii-i-splocheniya-detskogo-kollektiva-v-dou>

24. <https://ped-kopilka.ru/psihologija/psihologicheskie-igry-dlya-detei-3-6-let.html>
25. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/01/11/kartoteka-didakticheskikh-igr-po-teme-moya-semya>
26. https://vk.com/wall-162044382_50127
27. <https://kopiikaurokov.ru/>
28. <https://academy-of-curiosity.ru/>
29. <https://plandou.ru/didakticheskij-material-po-teme-rossija-5-7-let>
30. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/10/14/kartoteka-gimnastik-i-didakticheskikh-igr-dlya-doshkolnikov-na-temu>
31. <https://infourok.ru/posobie-kommunikativnye-igry-avtory-e-karpova-e-lyutova-6882048.html?ysclid=maxm9ystsl310103944>
32. <https://ds12plast.ru/metodicheskaya-kopilka/suleimanova-nadezhda-dmitrievna/pdd/kartoteka-didakticheskikh-podvizhnyh-syuzhetno-rolevyh-igr-po-pdd>
33. <https://olinova-bronschool2.edumsko.ru/blog/post/2283688>
34. <https://proshkolu.ru/user/04061958kozina/file/5881509/>
35. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2017/04/28/leksicheskaya-tema-nasekomye>
36. <https://simakova-detsad34.edusev.ru/folders/post/2555884>
37. <https://nsportal.ru/detskii-sad/osnovy-bezopasnosti-zhiznedeyatelnosti/2022/10/20/kartoteka-didakticheskikh-igr-po-pdd>
38. <https://www.maan.ru/detskijsad/cikl-igr-na-turisticheskuyu-tematiku-dlya-starshih-doshkolnikov.html>
39. <https://rused.ru/irk-mdou15/wp-content/uploads/sites/30/2023/03/Сборник-игр-для-детей-второй-младшей-группы-по-нравственно-патриотическому-воспитанию.pdf>
40. <https://infourok.ru/kartoteka-didakticheskikh-igr-po-teme-chelovek-4528602.html?ysclid=mb0ceudwsx981228624>
41. https://docs.yandex.ru/docs/view?url=abrowser%3A%2F%2F4DT1uXEPRrJRXIUoewruFCWTgSlt4cMG0RG73qfGwrI3AKx8iEIksGzlJtjCICZ6lAirWHY1TS3UwEdI6b-0WtaIP_8IrkHkMD8dzgriyiPTPPZkwCH658bw8IkAa1yrgTHR5u5vij3mP6H8GAg%3D%3D%3Fsign%3DEMS-yuUHCDtEoFdmVmYZ4zLp7GCzuSHZ0p03UyyNtyA%3D&name=Didakticheskie_igry_po_teme_semya_Semya_eto_vazhno.docx&nosw=1