**Эти игры направлены на развития ребенка как всестороннюю личность. Они предназначены для детей младшего и старшего дошкольного возраста. Данные игры могут быть задействованы в непосредственной образовательной деятельности**

игры для детей младшего и среднего возраста

**«Тишина»**

Цель: Учить детей двигаться по сигналу, развивать слуховые качества.

Тишина у пруда,

Не колышется вода,

Не шумят камыши,

Засыпайте малыши.

Дети идут в колонне по одному.

После слов дети останавливаются, приседают, наклоняют голову и закрывают глаза. Тот, кто пошевелится, встает в конце колонны.

Интерактивные технологии: работа в парах, хоровод, цепочка.

**«Раки»**

Цель: Развивать активность детей в двигательной деятельности. Поощрять детей в игре. Развивать физические качества.

Тики-таки, тики-таки,

Ходят в нашей речке раки.

Ходят задом наперед,   
ищут раки в речке брод,

Стали раки воду пить —

Выходи, тебе водить!

Играющие разбираются по парам, становятся по кругу. Каждый в паре поворачивается спиной друг к другу и подает руки. С началом текста все пары двигаются в одном направлении по кругу так, что первый в паре идет прямо по направлению движения и ведет за руки второго, идущего задом наперед (это рак). По окончании текста игра повторяется со сменой направления.

Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках), «хоровод», «цепочка», «карусель».

**«Медведь»**

Цель: Упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве  при  выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.

Как под елкой снег, снег,

И на елке снег, снег,

И под горкой снег, снег,

И на горке снег, снег,

А под снегом спит медведь

-Тише, тише, не шуметь!

Дети стоят по кругу. Выбирается медведь, он садится в середину круга, закрывает глаза.

На 1 и 3 строчки дети идут в круг, на 2 и 4 - из круга, на 5 строчку дети осторожно подходят к медведю, 6-ю строчку произносит один ребенок по указанию воспитателя. Медведь должен узнать по голосу кто сказал.

Интерактивные технологии: «хоровод», «интервью», «цепочка».

**"Зайка серый умывается"**

Цель: Формировать умение следить за развитием игры. Развивать умение имитировать характерные действия.

Зайка серый умывается

Видно в гости собирается

Вымыл носик, вымыл хвостик,

Вымыл ухо, вытер сухо.

дети стоят в кругу, зайка в середине, он обыгрывает текст и подходит к кому-нибудь из детей, тот и становится зайкой.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

работа в малых группах (тройках).

**"Узнай по голосу"**

Цель: Учить детей играть по правилам. Развивать речевые навыки и физические качества.

Ваня ты сейчас в лесу.

Мы зовем тебя: "А - у!"

Ну-ка глазки закрывай,

Не робей,

Кто позвал тебя?

Узнай поскорей!

дети идут по кругу и произносят текст, водящий в середине круга.

Водящий закрывает глаза и угадывает, кто из детей его позвал.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

**"У ребят порядок строгий"**

Цель: Развивать умение действовать сигналу, физические качества.

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселей:

Тра - та - та, тра - та - та!

дети ходят по залу врассыпную. По сигналу дети строятся в колонну.

Интерактивные технологии: «хоровод», «карусель».

**"Воздушный шар"**

Цель: Развивать внимательность, сообразительность, звуковую культуру речи.

Раздувайся наш шар,

раздувайся большой,

оставайся такой,

да не лопайся!"

дети образуют тесный круг, держатся за руки, небольшими шагами отходят назад, расширяя круг,

По сигналу воспитателя:

"шарик лопнул!" дети приседают

или медленно идут к центру  круга и

произносят: "ш - ш - ш - ш "

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

**"Солнышко и дождик"**

Цель: координация речи с движением, развитие общих речевых навыков, обогащение словаря, развитие творческого воображения и двигательной подражательности, обучение элементам пантомимы.

Смотрит солнышко в окошко,

светит в нашу комнату.

Мы захлопаем в ладоши

очень рады солнышку.

Топ, топ, топ, топ / 2р.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп / 2р.

дети идут по кругу

дети хлопают в ладоши

дети ритмично топают

дети ритмично хлопают

На сигнал воспитателя "дождь идет" дети приседают - "прячутся".

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«работа в парах», «работа в малых группах».

**«Тепики»**

Цель: координация речи с движением, развитие общих речевых навыков, обогащение словаря, развитие творческого воображения и двигательной подражательности.

Тепики-тепики,

По водице хлопики,

Хлопики ладошками

Да босыми ножками.

Дети стоят свободно. Игровое упражнение выполняется по показу воспитателя. Под чтение потешки дети встряхивают кистями обеих рук, как бы ударяя по воде.

На последнюю строчку притопывают ногами, переступая с одной ноги на другую.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах», «работа в малых группах».

**"Волк - волчок"**

Цель: Развивать координацию движений, слух, физические качества. Учить, считалкой выбирать ведущего.

Волк - волчок, шерстяной бочок

Через ельник бежал,

В можжевельник упал,

Зацепился хвостом,

Ночевал под кустом.

Дети стоят по кругу. По считалке выбирают волка. Волк идет широкими шагами за кругом, на последние слова приседает кому-либо за спину, тот и становится волком. Игра повторяется. Можно выбрать два волка

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

**«Лето»**

Цель: Развивать слуховые качества, физические качества, умение выполнять движения в соответствии с текстом.

По лужайке

Босиком,

Солнышком согрето,

За цветистым мотыльком

Пробежало лето.

Искупалось в реке,

Полежало на песке,

Загорело,

Пролетело

И исчезло вдалеке.

Дети стоят по кругу. С началом чтения стихотворения двигаются поскоком в одну сторону, а Лето скачет противоходом внутри круга.

На строки 6-7 останавливается, Лето выполняет прыжки на месте с маховыми движениями рук ("мельница”). На последние 3 строки Лето выбегает за круг и присаживается за кем-либо из играющих. С окончанием текста дети ищут, куда спряталось Лето. Кто найдет его за своей спиной, выходит в середину. Это новое Лето.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель»,

«работа в парах», «работа в малых группах».

**"Флажок"**

Цель: Упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве  при выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.

Дети стали в кружок,   
Увидали флажок,

Кому дать, кому дать,   
Кому флаг передать?

Выйди, Оля, в кружок,

Возьми, Оля, флажок!

Выйди, выйди, возьми,

Выше флаг подними!

Дети стоят по кругу, в центре один ребёнок с флажком. После слов: "выйди, выйди..." названной ребенок выходит в середину и берет флажок. Первый ребенок встает в круг, игра повторяется

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».

**«Составь загадку»**

Цель: Развивать речь, воображение, память.

Стараться подсказывать детям по мере затруднения, например, стеклянный, прозрачный, в нем живут рыбки?

Ребенок придумывает загадки о знакомых ему предметах.

 Интерактивные технологии: «цепочка», «карусель».

**«Докажи»**

Цель: Развивать память, речь, умению анализировать, приводить и отстаивать доводы.

Продолжайте игру помогая делать ему определенный вывод.

Игра начинается так: «Мне кажется, что мама теленка – лошадь. Ведь у них есть копыта, они покрыты шерстью, едят сено и т.д.»

Интерактивные технологии: «цепочка», «карусель»,«работа в малых группах»,«Интервью», «Аквариум».

**«Большой круг»**

«Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»

Цель: Учить детей называть действие словом, правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

Более сложным вариантом этой игры является индивидуальное воспроизведение аналогичных действий. Организация такой игры примерно та же, что в «Испорченном телефоне». Все участники закрывают глаза, кроме двух первых, один из которых показывает другому какое-либо действие (поливает цветы, или рубит дрова, или играет в мячик). Потом второй ребенок показывает то же действие третьему, третий – четвертому и т.д. Так по очереди дети передают друг другу одно и то же действие. Последний в ряду ребенок должен это действие угадать.

Дети разбиваются на небольшие группы (по 4-5 человек), и каждая группа с помощью взрослого продумывает инсценировку какого-либо действия (умывание, или рисование, или собирание ягод). Дети должны сами выбрать сюжет и договориться, как они будут его показывать.

После такой подготовки каждая группа молча, показывает свое действие. Каждый показ предваряется известной фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Зрители внимательно наблюдают за товарищами и отгадывают, что они делают и где находятся. После правильного угадывания актеры становятся зрителями, и на сцену выходит следующая группа.

 Интерактивные технологии: «цепочка», «карусель», «работа в малых группах», «Интервью», «Аквариум», «Большой круг», работа в малых группах (тройках).

**игры для детей старшего и подготовительного возраста**

**«Найди пару»**

Цель: развивает навыки классифицирования и сортировки, зрительно-двигательную координацию, моторику рук, мыслительные навыки.

На стол выкладывают предметы, которые сочетаются друг с другом по каким-либо признакам. Перемешивают их. Детям предлагается взять любой предмет и найти к нему пару, а также объяснить, потом почему он считает эти предметы парными.

Собираются различные предметы, которые сочетаются друг с другом (карандаши, бумага, носок и ботинок, замок и ключ и т.д.). Раскладывают предметы на столе и перемешивают. Детей усаживают либо, деля на команды, либо в парах за стол, или по одному.

Взрослый выбирает любой предмет и просит ребенка найти ему пару (или ребенок выбирает предмет самостоятельно). Если ребенок находит пару, ее откладывают в сторону.

Берут следующий предмет и повторяют тоже самое. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут собраны по парам. Вместо предметов можно использовать картинки с предметами.

Интерактивные технологии: работа в парах, хоровод, цепочка.

**«Как живешь?»**

Цель: развивать у детей умения правильно описывать движения и проговаривать одновременно, мыслительные навыки, координацию движения.

Выбирается ведущий. Ребенок показывает движения, а остальные дети повторяют за ним. Игру можно усложнить разделить детей на команды и под руководством взрослого команды выполняют движения. Во время игры можно включить негромкую музыку.

Как живешь? Вот так!

Показать большие пальцы обе их рук, направленные вверх.

Как идешь? — Вот так!

Маршировать.

Как бежишь? — Вот так?

Бег на месте.

Ночью спишь? — Вот так!

Ладони соединить и поло жить на них голову (щекой)

Как берешь? — Вот так!

Прижать ладонь к себе.

А даешь? — Вот так!

Выставить ладошку вперед.

Как шалишь? — Вот так!

Надуть щеки и кулачками мягко ударить по ним.

Как грозишь? — Вот так!

Погрозить пальцем вперед, или друг другу.

Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках), «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Скажи наоборот»

Цель: учить быстро, находить слова противоположные по значению, развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.

Дети стоят по кругу, бросают и ловят мяч с названием слов-антонимов.

аккуратный - неряшливый   
белый - черный   
бледнеть - краснеть   
блестеть - мерцать   
близкий - далекий   
богач - бедняк   
большой - маленький   
быстрый - медленный    
верный - ошибочный   
веселый - грустный, печальный, скучный   
ветреный - безветренный  
ветхий - новый   
вопрос - ответ  
восход - закат   
высокий - низкий   
гасить - зажигать   
гладкий - шершавый   
гласный - согласный   
глубокий - мелкий   
говорить - молчать   
город - село, деревня   
горький - сладкий   
горячий - холодный   
греть - охлаждать   
грязь - чистота   
делать - бездельничать   
день - ночь   
добро - зло   
друг - враг   
жара - холод и т.д.

Интерактивные технологии: «хоровод», «интервью», «цепочка».

«Челночок»

Цель: Развивать физические качества, коллективизм, умение действовать по сигналу

Пройти нужно так чтобы не задеть ворота, дети держат друг друга за руки.

Все играющие встают парами лицом друг к другу и берутся за руки - это ворота. Дети из последней пары проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними идет следующая пара.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах»

«Колобок»

Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве  при  выполнении разных заданий, развивать слуховое внимание через игру.

Мяч для этой игры может быть любого размера. Покидать свое место игрокам нельзя. Участники становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга — водящий. Игроки один другому ногами передают мяч, а водящий старается перехватить его. Они могут плавно перекатывать мяч, отбивать, делать обманные движения. Нельзя только брать его в руки. А водящий может поступать как угодно; задержать мяч ногой, рукой, выбить за круг, достаточно даже слегка прикоснуться к нему.

Если водящему удастся задержать мяч, он становится на место того игрока, от которого к нему попал мяч.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«ЩУКА»

Цель: координация речи с движением, развитие общих речевых навыков, обогащение словаря, развитие творческого воображения и двигательной подражательности, обучение элементам пантомимы.

Игра проводится с мячом. Дети стоят по кругу. Выбирается Щука. Она выходит на середину круга.

Мимо леса мимо дач,

Плыл по речке

красный мяч.

Увидала щука: —

Что это за штука?

Хвать, хвать.

Не поймать.

Мячик  вынырнул опять.

Он пустился

дальше плыть.

Выходи, тебе водить!

На первые четыре строки стихотворения дети перекатывают мяч от одного к другому через центр круга (мимо Щуки). На пятую строку стихотворения мяч перекатывается Щуке, которая берет мяч, произнося текст шестой строки, и как бы разглядывает мяч.

На первые три строки второй строфы стихотворения Щука ударяет мячом об пол, произнося этот текст, на четвертую строку она перекатывает мяч снова детям, которые продолжают перекатывать его снова от одного к другому через середину. Тот ребенок, на которого пришлись слова «Тебе водить», выходит с мячом в середину. Он становится Щукой. Игра повторяется.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».\

«Кто ушел?»

Цель: Развивать внимательность, сообразительность. Умение быстро найти недостающего.

Запрещается подглядывать, можно назначить ведущего ребенка.

Дети строятся в круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Педагог дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Педагог разрешает водящему открыть глаза и спрашивает у него: «Отгадай, кто ушел?» Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а выходивший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Летает -не летает»

Цель: Развивать координацию, внимание, умение работать в коллективе.

Тот, кто неправильно поднял руки, считается проигравшим

Дети идут в колонне по одному. Педагог называет различные предметы. Если предмет летает, например самолет, птица, то дети должны поднять в стороны руки и взмахнуть ими, как крыльями, если предмет не летает, то они не должны поднимать рук.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Хоровод»

Цель: Развивать навык действовать по сигналу или под музыку, координацию движений. Внимательно слушать задания педагога. Ведущего можно выбрать ребенка с помощью считалки.

Играющие образуют два круга, один внутри другого, и берутся за руки. По сигналу педагога они начинают движение в заданную сторону (ходьба или медленный бег). Можно предложить ритмическую ходьбу под песню или музыкальное сопровождение:

«хоровод», «Ручеек»

Совершенствовать умение действовать по сигналу, развивать координацию движений. Нельзя размыкать руки.

Дети идут в колонне по двое. По команде педагога «Ручеёк» дети останавливаются, берутся за руки и поднимают руки вверх. Каждая пара, начиная с последней, одна за другой пробегает внутри (под руками) и становится впереди, поднимая руки вверх.

Интерактивные технологии «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах».

"Холодно горячо"

Цель: Развивать слуховые качества, физические качества.

Запрещается подглядывать, когда ведущий прячет предмет.

Водящий выходит из зала, дети прячут предмет. После этого водящий входит и ищет предмет. А дети ходят за ним и говорят:

холодно…тепло,…горячо…помогая найти спрятанный предмет.

Интерактивные технологии: «хоровод».

"Водяной"

Цель: Развивать координацию движений, слух, физические качества.

Дедушка - Водяной!

Что сидишь ты под водой?

Выйди, выйди хоть на час.

Угадай кого из нас!

Запрещается подглядывать. Можно усложнить игру - выбрать 2 водяного

Дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».

«Шмель»

Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве  при  выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.

Мяч откатывать только руками; нельзя ловить, задерживать мяч.

Играющие сидят по кругу. Внутри круга по земле перекатывается мяч. Играющие руками откатывают его от себя, стараясь осалить другого  (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч (ужаленный), поворачивается спиной к центру круга и в игре не участвует, пока не будет осален другой ребенок. Тогда он вступает в игру, а вновь ужаленный  поворачивается спиной в круг.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».

«Узнай по голосу»

Цель: развивать координацию, внимание, умение работать в коллективе.

Водящему не открывать глаза, пока не назовет позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.

«Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты,…(имя), отгадай,

Кто позвал тебя, узнай».

Ведущий закрывает глаза. Дети идут по кругу, водящий стоит в середине круга. С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на кого-нибудь из играющих.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Топор»

Цель: развивать физические качества, коллективизм, умение действовать по сигналу.

Ведущему нельзя показывать, кому он дал предмет.

Взял Егор в углу топор,

С топором пошел во двор.

Стал Егор чинить забор,

Потерял Егор топор.

Вот и ищет до сих пор,

Поищи и ты топор!

Ведущий (сначала взрослый) прячет в ладонях одного из играющих маленький предмет (топорик). Стихотворение произносят хором. Тот из играющих, на кого пришлось слово топор, идет его искать

 Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Найдите различия»

Цель: развивать внимание, память, умение действовать по сигналу.

Ведущий должен определить, что изменилось у игроков. Тот, у кого он нашел больше всего изменений, и будет водить.

Все садятся в круг. Для игры нужно, чтобы играющие внимательно осмотрели друг друга. Когда ведущий выходит из комнаты, участники должны произвести небольшие перемены в своем облике: заколоть волосы, забинтовать палец, расстегнуть пуговицу.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Угадай, чей голос»

Цель: развивать слуховые качества, физические качества.

Дети образуют круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Не держась за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и говорят:

Мы собрались в ровный круг,

Повернемся разом вдруг,

А как скажем «Скок-скок-скок»,

Угадай, чей голосок

Слова «скок-скок-скок» произносит один из детей по указанию воспитателя. Водящий должен узнать, кто сказал эти слова. Если он отгадал, он встает на место произносившего слова. Если водящий не узнал голос, игра повторяется, а дети идут по кругу в другую сторону.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Статуи»

Цель: развивать координацию движений, слух, физические качества, умение играть по правилам.

Нужно кидать мяч прямо в руки. Внимательно слушать ведущего.

 эту игру лучше играть большим мячом.  Игроки становятся по кругу  и перебрасывают мяч друг другу руками. Кто не поймает мяч,   получает наказание: продолжает игру, стоя на одной ноге.   Если   в  такой   позе   ему удается поймать мяч, то наказание   снимается;   он   становится  на  обе  ноги.  Если  же  совершается   еще   одна   ошибка, игрок становится на одно колено. При третьей ошибке он опускается на оба колена. Если в этом положении игрок поймает  мяч, ему прощаются все наказания, и он   продолжает   игру,   стоя   на обеих  ногах. А если постигнет неудача,   придется   выбыть   из игры.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

**«Чем все закончилось»**

Цель: развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.

В игре используется сказочный сюжет. Прочитайте начало сюжета и попросите продолжить его. Осенним солнечным днем отправились зайчонок и ежонок в лес по грибы. Зайчонок поднял красивый березовый лист и увидел гриб. «Я нашел гриб в красной шапке!» - радостно закричал он. Ежонок посмотрел на гриб и сказал….

Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках),«цепочка», «карусель»,

«аквариум», «большой круг»