

## Картотека игр

(составила воспитатель МБДОУ № 45 Кочнева Е.С.)

### Игра « ПОЧТА»

**Задачи:** формировать у детей умение строить свои взаимоотношения с окружающими на основе доброжелательности, терпимости; учить принимать сверстника таким, какой он есть; воспитывать желание готовить подарки для окружающих.

Предварительно в пятницу воспитатель дает детям задание: подготовить небольшие подарки, сувениры, выполненные своими руками (рисунки, поделки, аппликации) и упаковать их в конверты. Утром в понедельник, придя в группу, каждый ребенок «отправляет» через почтовый ящик тому, кого он выбрал. Почтальон-воспитатель ставит соответствующий номер-адрес.

Перед началом игры можно предложить играющим отгадать загадки, связанные с почтой.

*Синий домик у ворот. Угадай, кто в нем живет? Дверца узкая под крышей- Не для белки, не для мыши, Не для нижнего жильца- Говорливого скворца. В эту дверь влетают вести, Полчаса проводят вместе, Вести дома не гостят- Во все стороны летят. Что путешествует по свету, в одном и том же углу? (Марка)*

Затем почтовый ящик открывается, письма рассылаются. Если кому-то из детей никто не послал подарка, воспитателю следует сделать самому. В этой игре ни один ребенок не должен чувствовать себя одиноким и забытым.

### Игра «Продолжи предложение»

**Задачи:** учить детей общению; развивать внимание, память, умение продолжить начатое сверстником предложение.

Дети садятся в круг и бросают друг другу мяч (выборочно, не по кругу). Бросающий произносит какое-нибудь незаконченное предложение, а тот, кто ловит мяч, должен его закончить. Бросать мяч может воспитатель. В таком случае он начинает предложение, а дети заканчивают его.

### Игра « Разговор по телефону»

**Задача:** создать позитивное настроение на день.

Воспитатель собирает детей около себя и спрашивает: Как вы думаете, ребята, зачем нужен телефон? (Чтобы общаться) .

Представьте себе, что корова решила позвонить своей подруге и рассказать о том, как она провела время на выходных. Дети делятся на пары, уточняется настроение коров, в руки берутся воображаемые трубки. Пары играют по очереди. Уточнение - коровы только мычат!

### Игра « Послушай»

**Задача:** воспитывать умение прислушиваться к своим чувствам и эмоциям.

1-й вариант. Воспитатель просит детей сесть поудобнее, закрыть глаза, прислушаться к тому, что происходит вокруг и к своим ощущениям. Далее каждый ребенок рассказывает, что он услышал и почувствовал.

2-й вариант. Воспитатель при помощи музыкальных инструментов производит какие-либо одиночные звуки: громкие или тихие, быстрые или спокойные. Каждый ребенок рассказывает, что напомним ему определенные звуки.

3-й вариант. Детям предлагается прослушать музыкальное произведение с закрытыми глазами. Затем они описывают, что почувствовали, на что это было похоже.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СВЕТОФОР»**

**Задачи :** Закрепить знание световой гаммы, развивать умение действовать по сигналу воспитателя, упражнять в беге.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может оставить перебегающего пространство между линиями игрока. Оставленный становится водящим.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА « ВОДИТЕЛИ»**

**Цель:** укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие ловкости и координации движения. Упражнять в беге.

Дети делятся на автоинспекторов и водителей. По сигналу воспитателя «автоинспектор» дети с названием «автоинспекторы» начинают ходьбу по залу, по сигналу воспитателя «водители» дети с названием «водители» должны ехать не задев «автоинспекторов». Побеждает та команда, которая не сделала ни одной ошибки.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. По сигналу «автоинспектор» двигаются дети «автоинспекторы».
3. По сигналу воспитателя «водители» двигаются дети «водители».

## **Дидактическая игра « Семья»**

**Цель** игры «Семья» – способствование запоминанию домочадцев и их имен, воспитание любви и уважения к родным людям, формирование представления о себе, как о части ячейки общества.

**Задачи:**

расширение представления о членах семьи;

формирование представления о профессиях родителей, о трудовых и бытовых обязанностях;

воспитание доброжелательного и уважительного отношения к родственникам;

демонстрация значимости семьи для каждого человека;

воспитание гордости за родных людей, за их вклад в развитие общества;

формирование представления о внутрисемейном распределении функций и обязанностей;

развитие речевых навыков, расширение словарного запаса по теме «Семейные отношения»;

обучение грамотному изъяснению, вежливому общению, умению учитывать интересы окружающих;

воспитание доброжелательности, вежливости, готовности помогать близким;

развитие памяти, мышления, моторики пальцев рук.

Для занятия дети подготавливают «семейное древо», к ветвям которого прикрепляют фото всех домочадцев.

Педагог предлагает воспитанникам перечислить членов семьи, рассказать о занятиях, работе, хобби, интересах каждого. Дети по очереди рассказывают. Если кому-то рассказ дается с трудом, воспитатель помогает, показывая иллюстрации, на которых запечатлены взрослые и дети, занимающиеся определенными делами.

Далее играющие говорят, кого из домашних они считают главным, почему. Итогом игры должно стать заключение, что все равны, у каждого свои обязанности.

### **Сюжетно-ролевая игра. «Исследователи космоса»**

**Цели:** учить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей.

Примерные игровые действия: выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и т.д.); создание лаборатории; работа в обсерватории; проведение опытной работы; изучение фотографий, видеосъемки из космоса; использование космических научных станций; ученый совет; подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: карта космического неба; карта созвездий; элементы космических кораблей; бинокли, рации; журнал наблюдений.

### **Дидактическая игра «На остановке»**

**Цель:** Развитие внимания, памяти, мышления, речи. Упражнять детей в составлении сложноподчиненных предложений с придаточными причины. Наглядный материал: на столе педагога размещается транспорт (троллейбус, автобус, трамвай); остановки (троллейбусная, автобусная, трамвайная); несколько кукол.

Ход игры: Педагог на примере поясняет детям, о чем и как следует говорить: «На трамвае пассажиры могут доехать до катка, на автобусе до кукольного театра. Снегурочке захотелось съездить на каток, а Мальвина – в кукольный театр. Почему Снегурочка пришла на трамвайную остановку, а Мальвине – на автобусную?» (Кукол расставляет на названных остановках.) Образец ответа: «Снегурочка пришла на трамвайную остановку, потому что ей надо доехать до катка, а Мальвина пришла на автобусную остановку, так как автобус довезет его до кукольного театра». Вопросы детям: Почему же Снегурочка пришла на трамвайную остановку, а Мальвина – на автобусную? Дети проговаривают предложение по образцу педагога.

### Игра «ГИБДД»

**Цель:** закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

Ход игры: воспитатель берет на себя роль ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. Дна карточка – одно очко.

### Игра «Сочиняем историю»

**Задача.** Научить детей создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов. В игре принимает участие вся группа детей. Материал. Разноцветные кружки (3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

Ход игры: воспитатель раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по 2, при последующих – по 3. Кружки у всех детей разных цветов, например, у одного ребенка – красный, коричневый и желтый, у другого – синий, зеленый и желтый, у третьего – белый, красный, зеленый и т. д. Воспитатель говорит, что сейчас дети будут сочинять истории, причем каждый ребенок сочинит историю про своего героя: посмотрит на свои кружки, придумает, кого они могут обозначать, и сочинит про них историю. Следует подчеркнуть, что кружки у всех детей разные и сказки тоже должны быть разными. Педагог дает детям 5–7 минут на обдумывание и начинает опрос. Выслушивает всех ребят, поощряет оригинальность ответов, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков. Если дети затрудняются, педагог дает образец истории, обращает внимание ребят на соответствие персонажей цвету кружков, на соблюдение структуры истории (зачин, кульминация, развязка), на оригинальность происходящих событий. Упражнение можно проводить неоднократно, меняя цвета кружков у каждого ребенка.