

Карточка
игр,
которые лечат



Ниточка

Задачи: развивать умение действовать согласованно.

Материал: катушка с нитками.

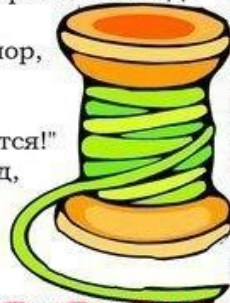
ХОД ИГРЫ

Детям показывают катушку и объясняют, как на них наматывают нитки. Малышам предлагают изобразить, как это происходит. Все берутся за руки: тот, кто стоит первым, будет исполнять роль "катушки". Он стоит в середине комнаты и крепко держит за руку второго малыша, а тот - третьего и т. д. Получилась "ниточка". Взрослый, взяв за руку последнего малыша, ведет всех по кругу до тех пор, пока вся "нитка" не намотается на "катушку".

Малыши двигаются приставным шагом и приговаривают: "Ниточка, ниточка, накручивается!" Потом "ниточка" разматывается, дети идут назад, не отпуская рук, повторяя считалку:

- Ниточка, иголочка,
Ти-ти, улети.

Обратно ко мне прилети!



Бабочки

Задачи: развивать умение двигаться красиво, подражать движениям бабочек.

Материал: картонные ободки с нарисованными бабочками, колокольчик, мелки, картинки с ласточками.

ХОД ИГРЫ

Детям показывают картинки с изображением ласточек и рассказывают, какие они красивые и быстрые. Взрослый поет армянскую народную песенку "Ласточка":

Ласточка - "Тивит, тивит" -

К нам в гости летит,

Ах, к нам летит!

А под крылышком ее

Весна сидит,

Ах, весна сидит!

Взрослый рассказывает, что весной начинают летать и яркие бабочки,

надевает на головы детей ободки с бабочкой, а на асфальте мелом

рисует цветы. Потом звонит в колокольчик, и по этому сигналу

"бабочки" начинают "летать", резвиться. После следующего сигнала колокольчика "бабочки" садятся на нарисованные цветки (приседают на корточки).



Кошкин дом

Задачи: развивать чувство ритма, умение разыгрывать простой знакомый сюжет.

Материал: Домик кошки (сделан из кубиков или стульев), ведро, лейка, фонарик, лопатка, кусок красной материи ("огонь"), колокольчик.

ХОД ИГРЫ

Ребенок идет по кругу, хлопает в ладоши, чтобы лучше воспринять ритм и согласовать с ним ходьбу. Взрослый поет песенку:

- Тили-бом! Тили-бом!

Загорелся кошкин дом!

Бежит курочка с ведром,

А лошадка с помелом,

А собачка с фонарем,

Серый зайчонок с листом.

Взрослый громко звонит в колокольчик, дети бегут туда, где лежат ведро, лейка и т.д., берут игрушки и "гасят пожар" (огонь изображается с помощью красной материи, брошенной на кошкин домик).

Вместе с взрослым они произносят: - Раз! Раз! Раз! Раз!

И огонь погас!



Пес Барбос

Задачи: развивать внимание, ловкость, быстроту.

Материал: игрушечная собачка.

ХОД ИГРЫ

Взрослый сидит на стуле, в руках у него игрушечная собачка, которая "спит".

Взрослый говорит:

- Вот сидит наш пес Барбос,

В лапы спрятал черный нос.

(Ребенок встает с места и подходит к собачке.)

Ну, Барбос, скорей вставай!

И Наташу догоняй!

Взрослый с собачкой бежит за ребенком и говорит: "Гав-гав!"

Пойманный ребенок садится на место, и игра начинается снова.



«Ёлка, берёза, дуб»

Дети строятся в колонну по одному, после слов педагога начинают двигаться по кругу друг за другом:

По дорожке мы идём и деревья узнаём!

По команде: «Ёлка» - дети останавливаются, поднимаются, поднимают руки в стороны – вниз;

По команде: «Берёза» - дети останавливаются, поднимают руки вверх, слегка покачивают руками вправо – влево;

По команде: «Рябина» - прыжком ставят ноги на ширину плеч, руки – в кольцо перед грудью.



«Зоопарк»

На площадке очертить 5-6 кружков (клеток). Несколько детей занимают эти кружки. Дети в кружках договариваются, какое из диких животных каждый из них будет изображать (жестами, мимикой, характерными движениями).

Например: медведь, лиса, волк, заяц и т.д.

Все остальные дети идут в зоопарк и отгадывают, какие животные находятся в кружках (в клетках).



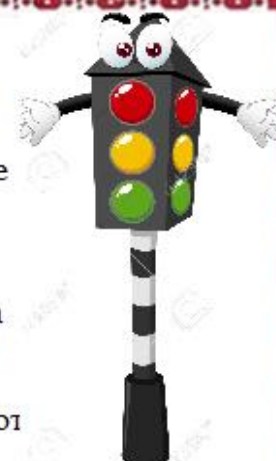
«Назови насекомое»

Дети стоят в кругу на некотором расстоянии друг от друга. В центре круга находится ведущий, в руках у него мяч (диаметр 25 см). Ведущий по очереди кидает мяч детям. Дети кидают его обратно, называя любое известное им насекомое (пчела, муравей, кузнечик, шмель, муха, оса, стрекоза, бабочка и т.д.).



«Светофор»

Дети образуют круг. Педагог встаёт в его центр. В руках педагога 3 кружка красного, жёлтого и зелёного цвета. По сигналу педагога (свисток) дети начинают движение по кругу друг за другом, наблюдая за действиями педагога. Когда педагог поднимет кружок красного цвета, группа останавливается, жёлтого цвета – шагает на месте, зелёного цвета – дети идут по кругу друг за другом. Если ребёнок ошибся при выполнении задания, он отходит в сторону от играющих. Побеждают 1-2 самых внимательных ребёнка.



Прячем мишку

Задачи: развивать внимание, вызвать положительные эмоции.

ХОД ИГРЫ

Взрослый прячет знакомую ребенку большую игрушку (например, медведя) так, чтобы она немного была видна. Говоря: "Где мишка? Ищи мишку!", взрослый ищет его вместе с ребенком.

Когда ребенок найдет игрушку, взрослый прячет ее так, чтобы найти было сложнее. После игры с мишкой прячется сам взрослый, крича "Ку-ку".

Когда ребенок найдет его, он перебегает и прячется в другое место.

В конце игры взрослый предлагает спрятаться ребенку.



Наседка и цыплята

Задачи: развивать внимание, ловкость, быстроту.

Материал: Веревка или скамейка.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят или стоят. На одной стороне площадки веревкой отгорожен "курятник", где помещаются "цыплята" (дети) с "наседкой". Сбоку в стороне находится "большая птица" (один из малышей). "Наседка" покидает "курятник", подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет "цыплят": "Ко-ко-ко", "цыплята" на ее зов подлезают под веревку и вместе с ней гуляют на площадке ("клюют зернышки": наклоняются, приседают и т. д.). При словах взрослого: "Летит большая птица!", "цыплята" убегают домой. Из игры выбывают "цыплята", пойманные "большой птицей".



Ау, ау!

Задачи:

- развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве;
- различать левую и правую стороны.

ХОД ИГРЫ

Ребенок прячется в комнате и время от времени говорит: "Ау, ау!", а другой ребенок ищет его. Взрослый читает стихи:

Я скажу тебе "Ау!",
Угадай, где я стою?
Ты найди меня, найди,
Здесь я; где-то на пути?
Где я, где - реши скорей:
Иль левее, иль правей!
Повнимательнее будь,
Все облазить не забудь!



Птичка

Задачи: развивать внимание, умение быстро бегать.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят на стульчиках или на коврик, один ребенок изображает птичку, он сидит на корточках впереди всех.

Взрослый поет:

- Села птичка на окошко.

Посиди у нас немножко,

Посиди, не улетай.

Улетела - ай!

После слов "Улетела - ай!" ребенок-"птичка" улетает, т. е. убегает, махая руками, как крыльями, и прячется.

Взрослый предлагает детям найти "птичку".

Все бегут, находят "птичку" и приводят к взрослому, после чего игра повторяется.



Игра с собачкой

Задачи: способствовать формированию чуткого отношения к животным, расширять словарный запас ребенка.

Материал: игрушечная собачка, мисочка.

ХОД ИГРЫ

Взрослый держит в руках игрушечную собачку и говорит:

- Гав-гав!
- Кто там?

Это песик в гости к нам.

Я собачку ставлю на пол.

Дай, собачка, Пете лапу!

Затем идет с собачкой к кому-нибудь из детей

и отдает ее. Ребенок держит собачку за лапу,

а взрослый просит покормить ее. Собачке приносят

мисочку с воображаемой едой. Собачка "ест суп"

и "лает": "Гав-гав!" Взрослый говорит ребенку:

"Это собачка говорит тебе "спасибо!"



Мишка-медведь

Задачи: учить ритмично хлопать и двигаться.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят кружком, один из них в центре круга. Взрослый говорит:

- Выходи-ка, Мишенька, попляши, попляши.

Лапой, лапой, Мишенька, помаша, помаша.

А мы вокруг Мишеньки хороводом пойдём,

Песенку веселую запоем, запоем!

Будем, будем в ладошки ударять, ударять!

Будет, будет Мишенька нам плясать,
нам плясать!

"Мишка" в центре круга пляшет,
дети хлопают в ладошки.



Кот и мышь

Задачи: Развивать внимание, ловкость, быстроту.

ХОД ИГРЫ

Взрослый изображает кота, ребенок - мышку. Ребенок сидит "в норке" (за стульчиком), "кот" ходит по комнате, говоря при этом:

- Котик по двору идет,

Ищет мышек Васька-кот,

Ищет мышек кот.

Тихо мышка сидит,

На кота она глядит,

На кота глядит.

(Е. Тихеева)

Взрослый садится на стул и закрывает глаза -

"спит". Ребенок-"мышка" подходит на близкое

расстояние, видит, что "кот спит", бегают и

играет вокруг "кота". "Кот" потягивается,

открывает глаза, "мяукает" и бросается

ловить "мышку". Ребенок-"мышка" убегает

в "норку".



Кто поймает?

Задачи: развивать ловкость.

Материал: К палке-удочке привязан шнурок, на конце которого рыбка.

ХОД ИГРЫ

Взрослый водит удочкой над головой ребенка, то, приближая рыбку, то удаляя. Ребенок должен поймать рыбку. Когда ему это удается, ребенок танцует, а взрослый поет:

- Саша наш - молодец!

Саша наш - удалец!

Саша рыбку поймал,

А потом поплясал!

