**Игры для утреннего круга средняя группа (4-5 лет)**

1. **Игра «СКАЖИ НАОБОРОТ» (противоположности)**

Большой- маленький; старый - новый; холодный - горячий; быстрый - медленный; утро -вечер; (острый, мягкий, тихо, ярко, добрый,
 веселый и тд)

1. **Игра «РАЗНЫЕ СЛОВА»**

Назвать ассоциации к определенному слову

Например: - назовите сладкие слова ( конфета, сахар, мед и тд)

 - тяжелые слова ( гиря, штанга...)

 - мягкие слова ( пушинка, вата.облако...)

 - веселые слова ( смех, улыбка...)

 - зимние слова (снег, холод, снеговик...)

1. **«БОЛЬШОЙ - МАЛЕНЬКИЙ» ( с мячом)**

Воспитатель бросает мяч ребенку т говорит слово, ребенок возвращает мяч и произносит слово с уменьшительно-ласкательным суффиксом

 Образование слов с уменьшительно -ласкательным суффиксом

 Пример: ключ - ключик; мяч - мячик; дверь - дверка, ветер - ветерок, (дождь, туча, сад, лист, лес, птица,яйцо, солнце, дерево, огород, и тд )

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ**

1. **«КЛУБОЧЕК»**

Дети садятся в полукруг, взрослый становится в центре и намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, задавая ребенку вопрос ( Как тебя зовут?,Что ты любишь?, Чего ты боишься? ид.). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок другому игроку. Если ребенок затрудняется с ответом. Он возвращает клубок ведущему. Когда все соединились ниточкой взрослыц фиксирует внимание детей на том, что все люди чем-то похожи и сходство найти достаточно легко.

**Комментарий:** эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить у кого из детей есть трудности в общении. Игра полезна малообщительным детям.

 5. **«ВЕЖЛИВЫЕ СЛОВА»**

Цель - развитие уважения в общении, привычка пользовавться вежливыми словами.

Игра проводится в кругу с мячом. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова.

**Комментарий:** Воспитатель просит называть только слова приветствия ( здратствуйте, доброе утро, рады встрече с вами, добрый день и тд); благодарности, извиниения, прощания.

**На СОЗДАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО НАСТРОЯ**

6. **«БАШЕНКА ДРУЖБЫ»**

 Дети по очереди из кулачков строят башню дружбы.

1. **«БУКЕТ»**

Вправо, влево повернись и в цветочек превратись. Собираемся в букеты по два, по четыре, все вместе.

Какой красивый, большой букет у нас получился. Кому бы вы егохотели подарить?( дети отвечают по очереди)

**ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| раз, два,три, четыре,пять | Загибаем пальчики по одному |
| Мы во двор пришли гулять | «идем» указателным и средним пальчиками по столу |
| Бабу снежную лепили | Лепим комочек двумя ладонями |
| Птичек крошками кормили | Крошащие движения всеми пальчиками |
| С горки мы потом катались | Проводим указательным пальцем по ладони |
| А еще в снегу валялись | Кладем ладошки на стол то с одной, то сдругой стороны |
| Все в снегу домой пришли | Отряхиваем ладошки |
| Сьели суп и спать легли | Движения воображаемой ложкой и руки ипод щеку |

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЗДРАВСТВУЙТЕ»**

Нужно успеть за ограниченное время (1 минута или пока звучит музыка) поздороваться с как можно большим количеством п рисутствующих людей. Заранее оговаривается способ, с  помощью которого мы будем приветствовать друг друга – например, пожать друг другу руки. В конце игры подводятся итоги – сколько раз успели поздороваться, не остался ли кто-то без приветствия, какое сейчас настроение у игроков.

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЗЕРКАЛО».**

Игроки делятся на пары. Один игрок в паре – это зеркало. «Зеркало» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли зеркала не отставать от игрока!

Затем, когда дети освоят вариант игры в парах, можно будет играть в эту игру и с группой детей.  Дети стоят в линию, а водящий находится перед ними лицом к игрокам. Водящий показывает движение, а вся группа синхронно за ним повторяет это движение (обратите внимание – группа повторяет зеркально, то есть если водящий поднял правую руку, то «зеркало» поднимает левую руку).

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЛЮБИМАЯ ИГРУШКА»**

Все встают в круг. В руках у ведущего игры мягкая игрушка. Он говорит о ней несколько слов – комплиментов: «Здравствуй, мышонок! Ты такой веселый. Мы очень любим с тобой играть. Поиграешь с нами?». Далее ведущий предлагает детям поиграть с игрушкой.

Игрушку передают в кругу, и каждый игрок, получивший ее, говорит об игрушке ласковые слова: «У тебя такая симпатичная мордочка», «Мне так нравится твой длинный хвостик», « Ты очень забавный», « У тебя такие красивые  и мягкие ушки».

Игру можно проводить даже с маленькими детьми – предлагая им начало фразы, которую закончит малыш: «Ты очень…», « У тебя красивые…».

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ХРОМАЯ УТОЧКА»**

Уточка сломала лапку, и теперь плохо ходит. Ее роль выполняет один из детей. Ребенок, играя роль, уточки, старается показать, как ему больно, плохо и грустно. Все другие дети его утешают,  гладят, говорят ласковые слова, обнимают, поддерживают. Можно  играть так, чтобы дети сами выполняли роли, а можно использовать игрушки и говорить  за них. В этой коммуникативной игре малыши учатся проявлять сочувствие.

## **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ПОЙМАЙ ВЗГЛЯД»**

Эта игра развивает взаимопонимание. Ведет игру взрослый.

Игроки сидят на ковре или на стульях. Ведущий смотрит на игроков, а потом на ком-то из них останавливает взгляд на несколько мгновений, как бы подозвав его к себе. Тот,  на ком остановился взгляд ведущего, должен встать. Задача игроков – по взгляду угадать, когда тебя вызывает ведущий игры.

Затем , когда игроки освоятся с правилами игры, водят дети и пытаются по взгляду понять  друг друга.

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «Я ХОЧУ С ТОБОЙ ДРУЖИТЬ»**

Эта игра разработана О.В. Хухлаевой. Игра помогает наладить доброжелательную обстановку в группе взрослых и детей.

Водящий говорит: «Я хочу подружиться…» и далее описывает одного из участников группы. Участник, который догадался, что описывают именно его, быстро подбегает к водящему и жмет ему руку.  И сам становится водящим в игре.

Очень приятная и доброжелательная игра.

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА  «ЗВЕРИНОЕ ПИАНИНО».**

Эта коммуникативная игра разработана О.В. Хухлаевой и развивает умение сотрудничать друг с другом. Дети садятся в одну линию (получается клавиатура фортепиано). Ведущий игры (взрослый) раздает каждому ребенку его голос – звукоподражание (мяу, хрю, гав, му, кококо, гага и другие). Ведущий, то есть «пианист», дотрагивается до голов детей («играет на клавишах»). А «клавиши» издают каждая свой звук.

Можно играть и на коленках – клавишах. Тогда можно ввести в игру еще и громкость звука. Если пианист легко дотронулся до клавиши – она звучит очень тихо, еле слышно, если сильнее – то громко. Если сильно – то  «клавиша» говорить громко.

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА  «УШИ – НОС – ГЛАЗА».**

Все игроки стоят в кругу. Ведущий начинает говорить вслух и одновременно показывать на себе часть тела: «Уши-уши» (все показывают уши), «Плечи – плечи» (все показывают плечи), «Локти – локти»  (все показывают локти).  Затем водящий начинает специально путать игроков: показывает одну часть тела, а называет другую. Дети должны в случае ошибки водящего не повторять за ним движение. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

В эту игру с равным восторгом играют и малыши, и подростки. Она подходит также для изучения иностранных языков. Словарь игры (называемые части тела) зависит от возраста играющих детей. Самым маленьким достаточно назвать известные им части тела – нос, уши и другие.  Для  более старших – можно использовать более сложные слова – подбородок, локти, лоб, брови и другие.

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ДОРИСУЙ РИСУНОК».**

Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен.

Если играть с группой, то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось.

Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скована. В эту игру с удовольствием играют даже очень застенчивые дети.

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «КОНКУРС ХВАСТУНОВ».**

Это игра  разработана Е. О. Смирновой (очень рекомендую педагогам ее книгу «Общение дошкольников со взрослыми и сверстниками», издательство Мозаика – Синтез, в которой Вы найдете систему замечательных игр  с дошкольниками для развития общения).

Игроки сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выиграет в нем тот, кто лучше всего похвастается… соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам  нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств.

Дети могут называть любые достоинства (с точки зрения взрослых, это может быть и не достоинства – например, очень громкий голос —  но нам важно мнение ребенка)!

Хотя эта коммуникативная игра предназначена для детей, в нее очень хорошо поиграть в коллективе сотрудников на работе. Мы играли, и все были очень довольны!  Так приятно  похвалить коллег и услышать слова их поддержки в свой адрес.

Коммуникативные игры –  это тот «инструмент», который у Вас всегда под рукой и доступен везде – дома, на прогулке, в детском саду, в отпуске. Желаю Вам успехов!

**Игры на развитие мышления.**

***« Причина-следствие».***

Воспитатель предлагает ребенку придумать как можно больше причин, по которым могло случится то или иное событие.

Например: на асфальте лужа. Почему?

Варианты ответов: прошел дождь, разбилась бутылка с водой, налили специально для птичек, здесь мыли машину.

2 вариант. Придумать как можно больше возможных последствий к какому либо действию.

Например: В ванной не закрыли воду, что может произойти дальше и.т.д.

***«Как мне повезло»***

Придумать , что могли бы считать везением знакомые предметы.

Например:

Как мне повезло,- говорит подсолнух – я похож на солнце

---------------------- говорит картошка – я кормлю людей

---------------------- говорит береза – из меня делают веники

---------------------- говорит яблоко – из меня делают сок.

и . т. д.

***« Бывает- не бывает.»***

Взрослый говорит фразу, ребенок должен хлопнуть в ладоши если так быть не может.

Например:

- Почтальон принес письмо.

- Кошка варит кашу (хлопок)

- Папа идет на работу

- Телефон звонит в дверь (хлопок).

***« Лови да бросай – цвета называй»***

Подобрать существительные к прилагательному обозначающему цвет, так же происходит закрепление названий основных цветов.

Например:

Красный – мак, огонь, флаг

Оранжевый – апельсин, морковь, заря

Желтый – цыпленок, солнце, репа

и. т .д.

***« Найди лишнее слово».***

Кукла, **песок**, юла, ведерко, мяч.

Стол, шкаф, **ковер**, кресло, диван.

Пальто, штаны, шарф, **сапоги,** кофта.

и . т . д .

***« Раз, два, три, быстро слово подбери».***

Педагог называет слово- действие ,а ребенок должен быстро подобрать подходящее слово предмет

Например:

Мыть – посуду

Читать – книгу

Включать – свет

Кормить – кошку

Варить – кашу

Поливать – огород

Чистить – картошку и. т д.

***Картотека игр***

1. **Игра на логику.**

**Игра «Собери цветок».**

Цель: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

**Игра «Что я загадала?».**

*Цель:* развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 10 кругов разного цвета и размера.

*Описание*: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше.

Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

1. **Игра на речевое развитие.**

***«Испорченный телефон»***

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

 Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

**"Подбери словечко"**

**Цель:** расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.
Про что можно сказать "свежий"… (воздух, огурец, хлеб, ветер); "старый"… (дом, пень, человек, ботинок); "свежая"… (булочка, новость, газета, скатерть); "старая"…(мебель, сказка, книга, бабушка); "свежее"… (молоко, мясо, варенье); "старое"…(кресло, сиденье, окно).

1. **Игра на коммуникативное развитие.**

**Вежливые слова**

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

 **Игры для утреннего круга для детей 3-4 лет**

**Коммуникативная игра *«Ласковое имя»***

Цели: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Ход игры: дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету *(цветок, “волшебную палочку”)*. При этом называют друг друга ласковым именем *(например, Танюша, Алёнушка, Димуля и т. д.)* Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

 **Игра *«Сапожки»***

Нарядили ножки в новые сапожки,

Вы шагайте, ножки, прямо по дорожке.

Вы шагайте, топайте, по лужам не шлепайте,

В грязь не заходите, сапожки не порвите.

Дети встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего ребенка. По команде, дети должны пройти по дорожке. Главная задача – не разорвать единую цепь, не наступить на осенние *«лужицы»*, вырезанные из бумаги.

**Игра *«Как меня зовут?»***

Цель: познакомить детей друг с другом, помочь в запоминании имен.

Ход игры: дети встают в круг и берут друг друга за руки. Один из детей начинает игру. Он называет свое имя. Стоящий рядом с ним ребенок продолжает игру – называет имя первого ребенка, затем добавляет свое. Следующий ребенок должен назвать имя первого ребенка, затем второго, затем добавляет свое. Все последующие игроки продолжают игру, называя цепочку из имен детей, стоящих перед ними, и свое собственное имя. Цепочка не должна превышать трех имен.

**Пальчиковая гимнастика «*Зимние забавы*»**

Цель: развитие мелкой моторики, координации движений **пальцев рук**.

Что зимой мы любим делать? *(Поочерёдно соединяют большой палец с остальными.)*

В снежки играть,

На лыжах бегать,

На коньках по льду кататься,

Вниз с горы на санках мчаться.

**Бабушка**

Бабушка очки надела, *(«очки»)*
У стола на стул присела, *(«стол», «стул»)*
Только в книжку заглянула, *(«закрытая книга» «открытая»)*
Улыбнулась и уснула. *(ладони под щеку)*

**Замок**

На двери висит замок, *(«замок»)*
Кто открыть его бы мог, *(пожать плечами)*
Потянули, покрутили, *(потянуть в стороны, покрутить замок)*
Постучали и открыли*. (постучать основанием кистей друг о друга и развести кисти в стороны)*

**Игра – стихи.**
Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест. \Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:
Дружный круг.
Если вместе соберемся,
Если за руки возьмемся,
И друг другу улыбнемся,
Хлоп-хлоп!
Топ-топ!
Прыг-прыг!
Шлеп-шлеп!
Прогуляемся, пройдемся, Как лисички…(мышки, солдаты,).

**Словесная игра «Угадай!»**
Цель: развивать логическое мышление и речь.
Воспитатель перечисляет ряд характерных для задуманного предмета признаков. Дети должны назвать этот предмет.
Вкусный, алый, сахарный.
Желтые, красные, осенние.
Белый, пушистый, легкий.
Ветвистая, зеленая, колючая.
Бурый, косолапый, неуклюжий.
Хитрая, рыжая, хищница.
Серый, злой, голодный.

**Словесная игра «Громко — тихо»**
Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.
Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.
Ход: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигналит тихо: «би-би». Как сигналит маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигналит громко, а маленькая - тихо».
Аналогично обыгрываются остальные игрушки.
Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

**1. «Закончи предложение»**
**Цель:** учить детей осознавать свои привязанности, симпатии, интересы, увлечения и рассказывать о них.
Дети стоят в кругу. В качестве ведущего — педагог. У него в руках мяч. Он начинает предложение и бросает мяч — ребёнок заканчивает предложение и возвращает мяч взрослому:

*Моя любимая игрушка…*
*Мой лучший друг….*
*Моё любимое занятие….*
*Мой любимый праздник….*
*Мой любимый мультфильм….*
*Моя любимая сказка…*
*Моя любимая песня….*

**2. «Рисунок на спине»**
**Цель:** развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ.
Дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой — за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ *(домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, букву, цифру и т. д.).* Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.

**3.Умный мячик**
**Задачи:** Упражнять детей в дифференциации твердых и мягких звуков.
Развивать глазомер, ловкость. Учить бросать мяч точно в руки и правильно ловить его.
**Оборудование:** синий и зеленый мячи.
**Описание игры:**
Дети встают в круг. Если логопед бросает ребенку синий мяч, поймав его, ребенок должен назвать слово с твердым звуком (полка). Если логопед бросает зеленый мяч, ребенок называет слово с мягким звуком (пила).

**4. Один, два, три**
**Задачи:** Закреплять умение определять количество слогов в слове.
Упражнять детей в построении и перестроении.
Развивать произвольность внимания.
**Оборудование:** магнитная доска, предметные картинки.
**Описание игры:**
Дети ходят по группе врассыпную. На сигнал логопеда: «Внимание» - дети смотрят на выставленную картинку и строятся в колонну по одному, парами, тройками, в зависимости от количества слогов в слове.

**5.«Что это? Кто это?»**

Цель: закреплять представления детей о родовидовых отношениях.

Ход игры.

Педагог по очереди бросает мяч(передает» Бомбочку») детям, при этом он произносит одно из родовых понятий. Ребенок, поймав мяч( взяв бомбочку), должен подобрать видовое понятие. Родовые понятия могут повторяться. Например:

Рыба – карась

Птица – галка

Зверь – лиса

Цветок – гвоздика

Ягода – малина

Дерево – клен

Одежда – куртка

Мебель – кровать

Посуда – кастрюля

Овощи – капуста

Фрукты – груша и т. д.

**6. «ПЕРЕДАЙ РИТМ»**

**Цель:**развивать ритмическое восприятие и музыкальную память.

**Ход игры:**

Дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Ведущий (последний в цепочке) отстукивает ритм следующему ребенку. И тот передает ритм следующему. Последний участник (стоящий впереди всех) «передает» ритм, хлопая в ладоши.

Ведущим может быть музыкальный руководитель. Дети могут сидеть в паровозике на стульчиках.

**7.“Отзовись, кого зову”**.

Дети по очереди называют своё имя и простукивают его на палочках, или других ударных инструментах, чётко выделяя акцент на ударный слог. Взрослый простукивает ритм имени ребёнка, а ребёнок должен узнать в нём своё имя и поднять руку, и простучать его, произнося в слух. Называть можно имена и в уменьшительной форме (Настенька, Витенька, и т.д.)

**8. Логопедическая игра «Весёлые ритмы»**

Цель игры: Развитие чувства ритма у детей, а также автоматизация звуков.

 Материал: картинки с ритмическим рисунком (за картинками можно обратиться к Кузнецовой И.В.)

Варианты игры

1. «Проиграй мелодию». Логопед предлагает «нажимать» пальцем на черные клавиши и произносить слог, например, «Ла» или другой слог с автоматизируемым звуком, соблюдая паузы там, где черные клавиши далеко друг от друга.

2. «Отстучи ритм по рисунку». Ребенок отстукивает предложенный ритм на барабане, бубне или отхлопывает с опорой на схему.

3. «Определи карточку по ритму». Логопед отстукивает ритмы, а ребенок находит нужную ритмическую схему.

4. «Запомни ритм». Логопед показывает ребенку схему, затем убирает и дает словесную инструкцию к ней. Ребенок по памяти отстукивает (отхлопывает) тот ритм, который был ему задан.

Игры для внутреннего круга. Группа 11

1. Передача предмета по кругу «Веточка-корзиночка».

Дети стоят или сидят «по-турецки» лицом к центру круга. Перед каждым из них мягкий мячик/мешочек с песком/кубик. Предмет помещается в правую руку игрока – это «веточка», левая рука открыта для приема предмета от соседа – это «корзиночка». Одновременно каждый из играющих перемещают свой предмет соседу справа и получает от соседа слева новый предмет. Предметы в ритме путешествуют по кругу до тех пор, пока не вернутся к свои хозяевам. Усложнение игры – добавляется текст стихотворения – хором в умеренном темпе проговаривается текст знакомого стихотворения. Передвижение предмета обязательно на сильную долю, т.е. на ударный слог текста. Еще возможное усложнение игры: по хлопку воспитателя направление движения предмета может меняться.

1. Музыкально-ритмическая игра «4 такта».

Дети стоят по кругу, лицом к центру. Под веселую подвижную музыкупо очереди выполняют 4 движения: хлопок в ладоши, хлопок по коленям, притоп, пружинку (движения можно придумать какие угодно). Каждый ребенок выполняет только одно движение. Главное не опоздать, дождаться своей очереди, не перепутать движения. Если дети поняли игру, можно ускорить темп. Игра развивает не только чувство ритма, но и внимание, сосредоточенность, воспитывает выдержку. Вместе с движением можно назвать свое имя. В качестве усложнения можно предложить детям назвать времена года, 4 цвета.

1. Кинезиологическая игра «Кулак – ребро – ладонь» (правой рукой, левой рукой, двумя руками вместе).
2. Социально-коммуникативная игра «Лоб и плечи» (авторЕрмолинаТ.В.)

Дети стоят в кругу лицом друг к другу. Под фонограмму или с пропеванием под мелодию показывается движениями песенка:

«Лоб и плечи, хлопай 1,2,3 (2раза)

Лоб и плечи, Лоб и плечи, Лоб и плечи, хлопай 1,2,3».

На втором куплете слова меняются, показываются уже нос и щеки, а в третьем куплете – уши и брови.

Можно предложить детям встать в пары и показывать друг другу части своего тела, потом поменять пару.

В качестве усложнения для старшего возраста можно добавить вариант с показом на соседе пропеваемых частей тела или попробовать сделать все движения с закрытыми глазами.

***Картотека игр.***

***1.Игра на логику.***

**Игра «Логические концовки».**

***Цель****:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

***Описание****:*детям предлагается закончить предложения:

* • Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
* • Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
* • Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
* • Если два больше одного, то один... (меньше двух).
* • Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
* • Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
* • Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
* • Если правая рука справа, то левая... (слева).
* • Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

**2.Игра на речевое развитие.**

**Тема**: «Одежда»

**Подбери словечко»**

Платье – какое? – новое, нарядное, летнее …

Шуба – какая? — меховая, зимняя, тёплая …

Блуза – какая? – шёлковая, разноцветная, лёгкая …

Куртка – какая? – осенняя, удобная, лёгкая …

Свитер – какой? – тёплый, вязаный, шерстяной …

Кеды – какие? – спортивные, модные, мягкие …

Сапоги – какие? – меховые, кожаные, удобные …

* **«Скажи ласково»**

Шуба – шубка                  Пальто – пальтишко

Шапка -                            Плащ — плащик

Платье – платьице           Шляпка -

Рубашка                            Футболка –

Тапки -                              Сарафан -

Халат –                              Кроссовки -

Юбка -                               Шорты –

Сапоги -                            Колготки -

Носки –                              Валенки -

Шарф -                               Платок –

Туфли -                               Майка -

**«Наоборот»**

Пришивать – отрезать           Яркий – бледный

Снимать – надевать               Толстый – тонкий

Вешать – снимать                   Сухой – сырой

Расстёгивать – застёгивать    Лёгкий – тяжёлый

Завязывать – развязывать      Дорогой – дешёвый

Чистить – пачкать                    Длинный – короткий

Шнуровать – развязывать       Твёрдый – мягкий

Найти – потерять                     Чистый – грязный

Покупать – продавать             Старый – новый

Намочить – высушить            Узкий – широкий

Высокие – низкие                    Много – мало

Детский – взрослый

**3.Игра на комуникативное развитие**

**Тема «Моя семья»**

**1.Приветствие.**

Вот и мы, и ты и я.

Мы – одна семья!

Улыбнись тому, кто слева.

Улыбнись тому, кто справа.

Мы – одна семья!

**2. Новости.**

Сообщение темы.

Ребята, у вас  есть семьи, но они разные, непохожие друг на друга. Давайте о них расскажем. Что такое семья?

Это родные нам люди,которые живут вместе с нами.

Отгадайте загадки:

-В мире нет её роднее,

Справедливей и добрее.

Я скажу друзья вам прямо-

Лучше всех на свете ...(Мама).

-Кто в семье высокий, смелый,

Самый сильный и умелый? (папа).

**3. Обмен информацией**

Календарь .

«Какая моя семья»? (игра с мячом в кругу)

 (большая семья, дружная семья, хорошая семья, здоровая семья, крепкая семья, спортивная семья, веселая, заботливая, строгая, добрая и т. д.)

Игра «Назови ласково» (дети отрывают лепестки, а ведущий читает задание: сказать ласково о…)

Бабушка – бабулечка, бабуля, бабуся.

Папа - папочка, папуля, папуленька.

Сын – сынок, сыночек, сынуля.

Мама - мамочка, мамуля.

Дочь - доченька, дочурка.

Дедушка - дедуля, дедулечка.

**4.Итог.**

Игры для утреннего круга

1. Игры на коммуникацию детей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название игры** | **Цель**  | **Ход игры**  |
| **«Рисунок на спине»** | Цель: развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ | Дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой — за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ (домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, кораблик, снеговика и т.д.). Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами. |
| **«Кто быстрее?»** | Цель: сплочение коллектива (координация совместных действий, распределение ролей в группе) | Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры:квадрат; треугольник; ромб; букву; птичий косяк. |
| **«Цифры»** | Цель: игра направлена на развитие чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров. | Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединится между собой, соответственно названной цифре:. 2- парами, 3-тройками, 4-четвёрками и т.д. В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки. |

.

1. Игры на развитие речи

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название  | Задача  | Оборудование и ход игры  |
| «Найди звук» | Научить детей слышать начальный и конечный звуки в словах, развить их слуховое внимание, закрепить правильное, четкое произношение и различение звуков. | Оборудование: ряды картинок на определенный звук.Описание. Игру можно проводить как с одним ребенком, так и с группой детей.Взрослый показывает картинки и называет предметы, изображенные на них, а дети внимательно послушают и отгадывают, какой звук есть во всех этих словах. Затем взрослый показывает и называет ряд картинок, которые начинаются, например, со звука [К]: кот, конь, кофта, колесо, кукла, конфета, а дети должны ответить полным ответом: «Во всех этих словах есть звук [К]». Далее они должны вспомнить названные взрослым слова со звуком [К], придумать несколько своих слов с этим звуком. |
| «Один предмет-много предметов» | Совершенствовать грамматический строй речи, научить детей правильно употреблять в речи существительные в единственном и множественном числе. | Оборудование: пары предметных картинок с одним и множеством предметов, мяч.Описание. Взрослый раскладывает перед детьми пары картинок, называет предмет по картинке в единственном числе, а ребенок - во множественном. При необходимости взрослый исправляет ошибки ребенка в окончаниях слов во множественном числе. По мере тренировки игру можно проводить без картинок, перебрасывая мяч. |

**2-я младшая группа.**

**Игры на развитие речи.**

**ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

Цель: Ориентироваться на род имени существительного при опре­делении предмета по его признакам.

Оборудование: Заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Ход игры:

Воспитатель: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец?  (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это?  (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты.

Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

**РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК**

Цель: Учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материал: Сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существи­тельными среднего и женского рода, по числу детей.

Ход игры: На столе стоит сундучок с картинками. Предложим детям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом вопросы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поупражняться в образовании форм именительного падежа множественного числа существительных.

**ТЕРЕМОК**

Цель: Ориентироваться на окончание глагола в прошедшем време­ни при согласовании его с существительным.

Материал: Деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, ля­гушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Ход игры: Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим живот­ных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Нико­го нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зай­ка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

**ЧЕГО НЕ СТАЛО?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и ма­ленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Ход игры: Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. На­зывают их. Выставляют на столе.

Комментируем:

—  Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

—  Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамид­ки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

**ГДЕ НАШИ РУЧКИ?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

—   Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки!  (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки! - Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.) Вот наши

ножки!

Игра повторяется 2—3 раза.

**Лото**

Цель: Упражняться в образовании форм множественного числа су­ществительных  (в именительном и родительном падежах).

Материал: Картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка — матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Ход игры: Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные. Объясняем условия игры:

—  Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро ска­зать об этом. Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть.

Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим   (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке, вы­соко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п. Задания придумываем вместе с детьми.

**ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклоне­ния глаголов скакать, ехать.

Материал: Грузовик, мышка, мишка.

Ход игры: Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!»  (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?

Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

**ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Называть детенышей животных.

Материал: Игрушки: бельчонок и котенок.

Ход игры: Подражаем мяуканью кошки. Спрашиваем у детей: «Кто это мяукает? Где?» Выходим вместе с ними в соседнюю комнату. - Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем малень­кие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок. Животные хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает. Бельчонок, по­скачи! Вот как скачет! А котенка можно попросить: котенок, спой! Вот как поет котенок! Кого вы хотите попросить? О чем?

После игры животные прощаются с детьми и уходят (уезжают).

**«Громко – тихо»**

**Цель:** развить интонационную культуру речи, научить менять силу голоса.

Для проведения игры нужно подготовить парные предметы разных размеров (большая и маленькая дудочки, уточки, машинки).

Перед началом игры педагог проводит с детьми беседу.

— Посмотрите, у меня в руках большая мама-утка. Она зовет своих деток и громко кричит «Кря-кря!». Повторите, как кричит мама-утка.

Дети громко повторяют «Кря-кря!».

— А теперь я держу утеночка. Он еще очень маленький и может только тихо говорить «Кря-кря!». Повторите, как он это делает.

Дети тихо повторяют «Кря-кря!». Педагог должен следить, чтобы дети не переходили на шепот.

После ознакомительной беседы можно перейти к самой игре. Педагог по очереди показывает то большую, то маленькую уточку, а дети должны самостоятельно произнести, как она крякает.

Аналогично можно обыграть любую другую пару предметов.

**Игры на познавательное развитие.**

 **«Угадай, что делать»**

**Цель.** Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитывать у детей умение переключать слуховое внимание.

*Оборудование*. На каждого играющего по 2 флажка.

*Ход:* Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Воспиатель начинает звенеть бубном. Если бубен звенит громко, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

 **«Лишний предмет».**

**Цель:** учить детей определять лишний предмет по цвету; развивать зрительную память, мышление.

*Оборудование:* красные треугольники и квадраты разного размера; синие круги разного размера.

*Ход игры*

Воспитатель выставляет геометрические фигуры на наборное полотно, а дети их называют. Затем воспитатель предлагает детям назвать лишний предмет и объяснить, почему он лишний.

**Игры на социально-коммуникативное развитие.**

**«Давайте познакомимся!»**

**Цель:** закреплять умение детей знакомиться, называть свое имя, употреблять в своей речи вежливые слова.

Оборудование: кукла.

*Ход игры:*  К детям «пришла в гости» новая кукла. Она желает познакомиться.

Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла. Давай познакомимся, меня зовут Алена, а тебя? Очень приятно!». Дети по одному подходят к кукле и называют свое имя. Кто познакомился с куклой, то может знакомиться с детьми группы.

**«Да или нет».**

**Цель***:* формировать у детей желание беречь свое здоровье и здоровье других детей; учить понимать: что можно делать, а что - нет.

*Ход игры*

Воспитатель: «Ребята, я буду вам называть ситуации, а вы, если так можно делать, будете хлопать в ладоши, если нельзя, будете топать ногами. Например, можно играть с мячом на дороге; можно ровно сидеть за столом; во время еды можно разговаривать; не умываться утром; нельзя брать в руки острых предметов; нельзя играть со спичками; нужно мыть руки после возвращения с прогулки и т. д.

**«С кем дружить»**

**Цель:** учить детей понимать мимику людей; развивать эмпатию, воспитывать дружелюбие.

На доске разместить изображения детей с разным выражением лица. Ребятам предлагается рассмотреть картинки и выбрать себе друга. Ведущий должен попросить их объяснить свой выбор.

**Игры на художественно-эстетическое  развитие.**

**«Найди друзей среди красок »**

 Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

 Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети  находят предметы в группе, на одежде, которые отвечают определенному цвету.

**«Кто не спит?»**

Цель: Упражнять в умении  детей распознавать характер музыки и отражать это в движении.

Ход игры.  В кукольном уголке все куклы легли спать, только кукла Катя не спит. Она не может уснуть. Что делать? (Обращается к ребенку.) Оля, это твоя дочка не спит? Знаешь, как ей помочь? Обычно мамы поют своим детям колыбельную. Как надо петь? «Баю-баю», – вот так, тихо и нежно. (Девочка поет колыбельную.) Смотри, Оля, твоя дочка уснула. Колыбельная песня помогла кукле Кате уснуть. Дети, посмотрите, спят ли ваши любимые куклы? Не спят? Тогда нужно их приласкать и песенку спеть, как это сделала Оля. Дети берут кукол на руки и поют им колыбельные.

**«Тепло и холодно»**

Цель: закрепить знания детей о цветах, познакомить с теплой и холодной гаммой.

Материал: иллюстрации или парные картинки с изображением различных персонажей, например, «Цыпленок и снеговик», «Аленький цветочек и снежинка»

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть одну пару картинок и подобрать слова-эпитеты к каждому персонажу. Например: «Цыпленок какой? — Желтый, маленький, пушистый, теплый». Педагог выделяет ключевое слово «теплый». «Снеговик какой?» — выделяет ключевое слово «холодный». Затем воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Тепло и холодно». Произносит слово «теплый», а дети должны назвать все предметы, которые, на их взгляд, соответствуют этому понятию. Затем точно так же дети играют со словом «холодный».

**«Игрушки пляшут»**

Цель: Развивать у детей представление о ритме, упражнять в умении запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: набор мелких игрушек по числу играющих детей.

Ход игры: 1вариант Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.

Воспитатель:  Собрались игрушки поплясать,

                          Но не знают как, с чего начать.

                          Вышел заинька вперёд

                          Всем пример он подаёт

Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача детей повторить заданный рисунок. Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей группе играющих детей, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

 2 вариант Воспитатель играет с подгруппой детей, но ритмический рисунок задаёт каждому индивидуально, по очереди, предлагая остальным детям оценить правильность выполнения задания.

 3 вариант Дети стоят в кругу. Воспитатель: Собрались ребятки поплясать

   Но не знают как, с чего начать!

   Я притопну раз! Я прихлопну раз!

   Посмотрите на меня,

   Дружно делайте, как я!

Воспитатель хлопает в ладоши, или выполняет притопы. Дети повторяют заданный ритм. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

**«Угадай-ка время год»**

Цель: Закрепить знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени года.

Ход игры. Воспитатель подходит к детям с игрушкой в руках и говорит, что к ним пришел Незнайка и рассказал, что забыл, какие есть времена года. Он просит, чтоб мы помогли ему вспомнить. Воспитатель спрашивает у детей какое сейчас время года, а как можно узнать то или иное время года. Затем выслушивает ответы, хвалит, если у них возникли затруднения, наводящими вопросами напоминает что характерно для каждого сезона. Незнайка говорит спасибо и уходит, а педагог приглашает детей поиграть в игру « Угадай-ка». Дети располагаются полукругом на паласе, а воспитатель показывает им картины и просит назвать изображенное время года.

**«Подбери краски, которые использовал художник в своей картине»**

 Цель:  в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: картинки с изображением пейзажа, цветные полоски.

Ход  игры: каждый играющий получает картинку с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его картинке.

«Дождик» Массаж спины

|  |  |
| --- | --- |
| Дождик! Дождик! Надо намРасходится по домам. | Хлопки ладонями по спине. |
| Гром! Гром, как из пушек Нынче праздник у лягушек. | Поколачивание кулачками. |
| Град! Град! Сыплет град!Все под крышами сидят. | Постукивание пальчиками. |
| Только мой братишка в луже. | Хлопки ладошками по спине. |
| Ловит рыбу нам на ужин. | Поглаживание спины ладошками. |

Дети разворачиваются на 180 и повторяю еще раз.

«Оса» Гимнастика для глаз.

|  |  |
| --- | --- |
| Са-са-саПрилетела к нам оса. | Указательный палец вытянут вперед, перед собой. Зафиксировать взгляд на кончике пальца. Проследить движение пальца вправо-влево. Голова не двигается. |
| Су-су-суМы увидели Осу. | Проследить движение пальца вверх-вниз. |
| Сы-сы-сы Испугались мы осы. | Проследить глазами за движением пальца, описав круг вправо. |
| СА-са-са-Улетай скорей, Оса. | Повторить, но в другую сторону. |
| Ай-ай-ай-Ты нас больше не кусай. | Спрятать руки за спиной и покачать головой. |
| Ой-ой-ой-Побежали мы домой. | Поморгать глазами. |

«Снеговик» Массаж биологически активных зон.

|  |  |
| --- | --- |
| Раз-рука, два-рука. | Вытянуть вперед одну руку, потом другую |
| Лепим мы снеговика. | Имитируем лепку снежков. |
| Три-четыре, три -четыре. | Гладим ладонями шею. |
| Нарисуем рот пошире. | Шагаем пальчиками от середины лба к ушам. |
| Пять-найдем морковь для носа,Угольки найдем для глаз. | Шагаем пальчиками по крыльям носа у ушам. |
| Шесть-наденем шляпу косо,Пусть смеется он у нас. | Приставить ладони ко лбу «козырьком» и растереть лоб. |
| Семь и восемь, семь и восемь-Мы плясать его попросим. | Погладить колени ладошками. |

«Угадай что делали?»

Дети стоят в кругу, один из детей показывает движения со словами:

- Где я был не скажу, а что делал покажу. (показывает движение, дети отгадывают)

Кто отгадал становится ведущим. Игра продолжается.

«Клубочек»

Дети стоят в кругу, у одного из ребенка клубок (он ведущий). Выбирается лексическая тема, закрепление прилагательных, глаголов, признаков и т.д. Ведущий передает клубок одному игроку (клубок движется по кругу или по выбору ребенка).