

## Рецензия

на методическое пособие по теме: «Сборник игр для работы воспитателя с детьми» старшего воспитателя МБДОУ ДС КВ № 9  
пгт Афипского МО Северский район  
Мисюра Татьяна Владимировны

Актуальность методической разработки, представленной для рецензирования, «Сборник игр для работы воспитателя с детьми» заключается в том, что применение дидактических игр в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста повышает эффективность педагогического процесса. Кроме того, развивает память, мышление, внимание, воображение у детей, оказывая влияние на умственное развитие ребенка дошкольного возраста.

Следует обратить внимание на цель методической разработки: подбор и систематизация игровых упражнений и заданий, направленных на всестороннее развитие дошкольника.

Задачи методической разработки: побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий; совершенствовать разговорную речь; обогащать словарь; формировать грамматический строй речи; укреплять физические качества; развивать познавательную сферу и т.д.

Ожидаемые результаты методической разработки: использование картотеки игр в работе с детьми дошкольного возраста стимулирует умственную активность детей дошкольников, формирует основные понятия и представления, развивают психические познавательные процессы, укрепляют физические качества, а значит способствуют более успешному развитию интеллектуальных, физических способностей у детей дошкольного возраста.

Необходимо отметить то, что методическая разработка построена на основе принципов системности, научности и доступности. В результате применения данной методической разработки у детей дошкольного возраста развивается логическое мышление, двигательная активность и формируются новые знания.

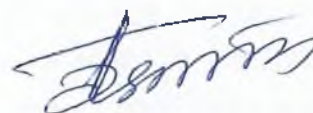
Методическая разработка представлена в виде сборника игр для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет, включающей в себя дидактические, подвижные и малоподвижные игры.

Данное методическое пособие адресовано молодым педагогам, педагогам дошкольных образовательных учреждений, родителям и студентам педагогических специальностей и предназначена для проведения в процессе организации совместной деятельности с детьми, во время режимных моментов.

Представленное для рецензирования методическое пособие «Сборник игр для работы воспитателя с детьми» старшего воспитателя Мисюра Татьяны Владимировны может быть рекомендовано педагогам ОО муниципалитета, а так же родителям с целью совместного проведения и развития у детей познавательной и двигательной активности.

12.04.2023г.

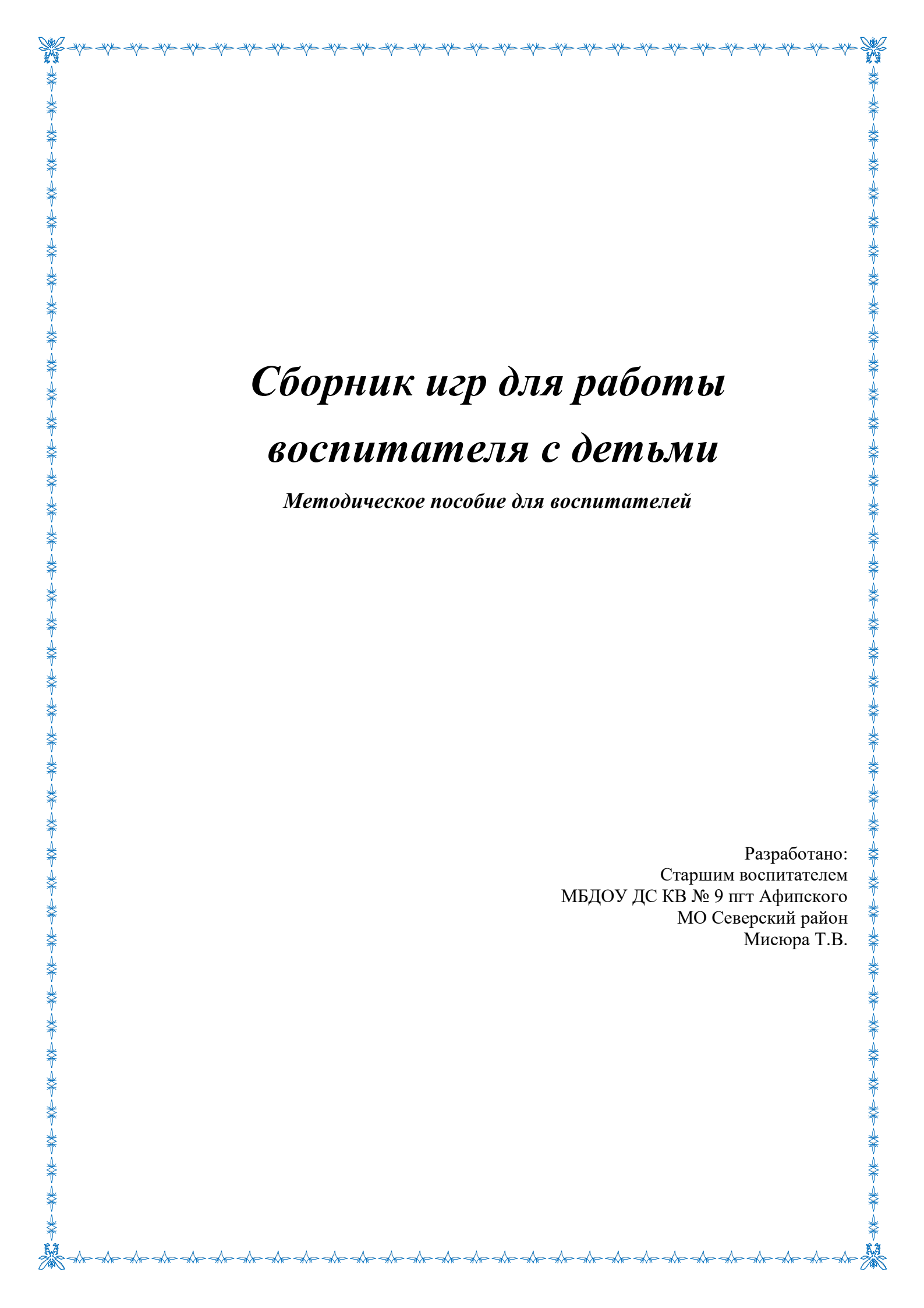
Главный специалист  
МКУ МО Северский район «ИМЦ»

 Г.В. Бятец

Подпись удостоверяю:  
Руководитель  
МКУ МО Северский район «ИМЦ»



Е.В. Ганина



***Сборник игр для работы  
воспитателя с детьми***

*Методическое пособие для воспитателей*

Разработано:  
Старшим воспитателем  
МБДОУ ДС КВ № 9 пгт Афипского  
МО Северский район  
Мисюра Т.В.



## СОДЕРЖАНИЕ

1. Аннотация
2. Пояснительная записка
3. Дидактические игры
4. Дидактические игры по ПДД
5. Подвижные игры
6. Малоподвижные игры



## **АННОТАЦИЯ**

### **К СБОРНИКУ ИГР ДЛЯ РАБОТЫ ВОСПИТАТЕЛЯ С ДЕТЬМИ**

В данном сборнике представлены дидактические игры и упражнения для развития ребёнка-дошкольника. Данный сборник игр адресован педагогам ДОУ для использования в различных моментах образовательной деятельности. В сборнике представлены дидактические игры для всестороннего развития ребенка, а также подвижные и малоподвижные игры для развития физических качеств дошкольника. Упражнения и игры сборника могут использоваться как часть занятия, так и в совместной деятельности педагога и ребенка. Пособие может быть рекомендовано родителям, а также быть полезным молодым специалистам дошкольных учреждений.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Игра - это искра, зажигающая огонёк  
пытливости и любознательности»

*В.А. Сухомлинский*

Дошкольный возраст- самый благодатный период в жизни человека, когда интенсивно развиваются основные психические процессы: мышление, внимание, память, речь, закладываются главные качества личности.

Игра дошкольников:

- побуждает детей к общению друг с другом;
- способствует закреплению навыков пользования инициативной речью;
- способствует совершенствованию разговорной речи;
- способствует обогащению словаря;
- развивает познавательную сферу;
- укрепляет физические качества

Дидактическая игра - одна из форм обучаемого воздействия педагогов на ребенка. В то же время игра - основной вид деятельности детей. Таким образом, игра реализует обучающую (которую преследует педагог) и игровую (ради которой действует ребенок) цели. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний.

Особое внимание нужно уделять дидактической игре, так как она имеет большое значение для воспитания. Кроме речевого развития, в игре осуществляется познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

Игра развивает язык, а язык организует игру. Главное назначение игр – развитие ребёнка, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод ребёнка на творческое, экспериментальное поведение. Дидактическая игра развивает речь детей: пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выражать свои мысли.

Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;
- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;

- совершенствовать разговорную речь;
- обогащать словарь;
- формировать грамматический строй речи ;
- укреплять физические качества;
- развивать познавательную сферу и т.д.

Можно использовать в работе следующие виды игр:

Игры – путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, поэтапное решение задач и т.д. (на занятиях)

Игры – поручения по содержанию проще, а по продолжительности – короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. («Волшебная коробочка», «Весёлые пальчики»)

Игры – предположения («что было бы, если...»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга. (по картотеке)

Игры – загадки. В основе их лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы.

Игры – беседы. В основе их лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредоточить внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для проведения этого вида игр должен даваться в оптимальном объеме, быть доступным и понятным, чтобы вызвать интерес детей. Познавательный материал определяется лексической темой, содержанием игры. Игра в свою очередь, должна соответствовать умственным возможностям детей.

**Первый принцип организации игры в детском саду:** для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребёнка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя - взрослого, которому в любом случае надо подчиниться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнёра.

**Второй принцип организации игры** воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом его этапе следует развёртывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и

усваивали новый, более сложный способ её построения. Комфортная жизнь ребёнка в условиях детского сада во многом зависит от того, сумеет ли он при желании развернуть совместную игру со сверстниками.

**Третий принцип** - начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия, так и на пояснения его смысла партнёрам - взрослому или сверстнику. Дети должны быть обеспечены в любом возрасте временем, местом и материалом для самостоятельной игры.

Роль педагога должна ограничиваться лишь созданием условий для активизации игры детей. В педагогическом процессе по отношению к игре необходимо различать две тесно связанные составляющие: совместную игру воспитателя с детьми в процессе которой формируются новые игровые умения, и самостоятельную детскую игру, в которую воспитатель непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для её активизации и использования детьми имеющихся в их арсенале игровых умений.

### **Методика организации и проведения игр с детьми**

Организация игровой деятельности педагогом осуществляется в трех основных направлениях: подготовка к проведению игры, ее проведение и анализ.

В подготовку к проведению игры входят:

- отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь), укрепление и развитие физических качеств дошкольников;
- установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определенной возрастной группы;
- определение наиболее удобного времени проведения игры (в процессе организованного обучения на занятиях или в свободное от занятий и других режимных процессов время);
- выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим;
- определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);
- подготовка необходимого дидактического материала и спортивного инвентаря для выбранной игры (игрушки, разные предметы, картинки);
- подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой;
- подготовка к игре детей: обогащение их знаниями, представлениями о



предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

**Проведение игр включает:**

- ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);
- объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил;
- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведет к нужному результату (например, если кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);
- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);
- подведение итогов игры-это ответственный момент в руководстве ею, т.к. по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При проведении итогов воспитатель подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

В конце игры педагог спрашивает у детей, понравилась ли им игра, и обещает, что в следующий раз можно играть в новую игру, она будет также интересной.

**Анализ проведенной игры** направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения: какие приемы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать в последствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать ее новым материалом в последующей работе.

**Следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.**

## ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ И НОВИЗНА

Методическая ценность данной разработки заключается в том, что каждая игра с данными целями и задачами может использоваться педагогами в любых образовательных ситуациях, это может быть как в процессе организованного обучения на занятиях так и в свободное от занятий и других режимных процессов время где дети могут проявлять инициативу, самостоятельность, высказывать свою точку зрения. У ребенка появляется возможность самостоятельного решения поставленных задач. При проведении игр педагог может быть участником, наблюдателем, партнером.

**Новизна** методической разработки заключается в том, что она является систематизированным сборником игровых упражнений и заданий, направленных на всестороннее развитие дошкольника. Применение дидактических игр в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста повышает эффективность педагогического процесса. Кроме того, развивает память, мышление, внимание, воображение у детей, оказывая влияние на умственное развитие ребенка дошкольного возраста.

## Дидактические игры

### **«Наоборот»**

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры: Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (Далеко - близко, верхний - нижний и т. д.)

### **«Подбери пару»**

Цель: развивать логическое мышление, учить играть коллективом.

Ход игры: детям предлагается пара слов, находящихся в определенной логической связи. Необходимо к указанному третьему слову подобрать из ряда уже имеющихся, то слово, которое находится с ним в той же логической связи.

Например: школа - обучение, больница - доктор, ворота - футбол и т.д. И третьи слова: ученик, лечение, больной, мяч, футболка.

### **«Снежный ком»**

Цель: развивать умение формировать последовательность в словах, запоминать предыдущие слова, согласовывать движения со словами.

Ход игры: групповая игра заключается в постепенном формировании последовательности слов, причем каждый следующий участник игры должен воспроизвести все предшествующие слова с сохранением их последовательности, добавив к ним свое слово. Игра проводится с передачей мяча.

### **«Противоположное слово»**

Цель: формировать умение у детей обосновывать свое решение, подбирать слова, противоположные указанному.

Ход игры: предложить детям подобрать слова противоположные по смыслу к данным.

Для слов допускающих неоднозначное значение (например - сырой), предлагается найти все возможные слова противоположного смысла и обосновать свое решение.

### **«Угадай слово»**

Цель: совершенствовать умение соблюдать правила игры, развивать навык классификации, выделение наиболее значимых признаков.

Ход игры: детям предлагается угадать названия произвольно выбранных предметов, задавая при этом уточняющие вопросы, на которые можно получить ответ «Да» или «Нет».

### **«Природа и человек»**

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры: «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

### **«Назови растение с нужным звуком»**

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры: Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»,...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

### **«Бывает - не бывает»**

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... (не бывает).

Снег зимой... (бывает).

Мороз летом... (не бывает).

Капель летом... (не бывает).

### **«Скажи по-другому»**

Цель: учить детей подбирать синоним - слово, близкое по значению.

Ход игры: Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

### **«Похож - не похож»**

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию

Ход игры: Например: один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

### **«Что это такое?»**

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры: Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо - овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

### **«Узнай, чей лист»**

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры: На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

### **«Когда это бывает?»**

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры: Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

### **«Что вокруг нас?»**

Цель: научить делить дву- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры: На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

### **«Скажи, что ты слышишь»**

Цели: развивать умение употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры: Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

### **«Кто же я?»**

Цель: указать названное растение.

Ход игры: Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

### **«Что это за птица?»**

Цель: развивать умение детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры: Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

### **«Придумай сам»**

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры: Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3-5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

### **«Отгадай-ка!»**

Цель: развивать умение правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры: Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3-5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

### **«Угадай, что в мешочке»**

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры: Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

### **«Вершки и корешки»**

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно - корень или плоды на стебле).

Ход игры: Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

### **«Лесник»**

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры: Выбирается один «лесник», остальные дети - его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

### **«Расскажи без слов»**

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры: Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.

Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

### **«Найдите, что опишу»**

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры: Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

### **«Летает — не летает»**

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

### **«Кто больше знает?»**

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры: Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

### **«Отгадайте, что за растение»**

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.



## Дидактические игры по ПДД

### **«Светофор»**

**Цель:** Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

**Материал:** Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

**Ход игры:**

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

### **«Угадай, какой знак?»**

**Цели:** формировать умения детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

**Материал:** Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

**Ход игры:**

*1-й вариант.* Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

*2-й вариант.* Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

*3-й вариант.* Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

### **«Кто отличник-пешеход?»**

**Цели:** Закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

**Материалы:** 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

**Ход игры:**

Первый пешеход выходит из домика №1, второй - из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго - цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке - автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей - на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке - мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке - регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

### «Найди нужный знак»

**Цель:** Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

**Материал:** 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других - соответствующие им дорожные ситуации.

#### **Ход игры:**

*1-й вариант.* Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

*2-й вариант.* Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

### «Водители»

**Цели:** Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

**Материал:** Несколько игровых полей, машина, игрушки.

**Ход игры:**

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле - это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

**«Правила дорожного движения»**

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

**Ход игры:**

Воспитатель берет на себя роль инспектора 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. 1 карточка - одно очко.

**«Путешествие на машинах»**

**Цель:** Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

**Материал:** Игровое поле, фишки.

**Ход игры:**

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

**«По дороге»**

**Цели:** Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

**Материал:** Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

**Ход игры:**

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать

(для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

### «Учим дорожные знаки»

**Цель:** Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

**Материал:** Карточки большие и маленькие со знаками.

**Ход игры:**

Между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

### «Законы улиц и дорог»

**Цель:** Прививать правила поведения на дорогах. Умение ориентироваться в пространстве.

**Материал:** Игровое поле, большие карты - 8 штук, фигурки людей и знаков.

**Ход игры:**

Игра делится на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь - дальше будешь».

### «Говорящие знаки»

**Цель:** Закрепить знание дорожных знаков, их классификацию.

**Материал:** карточки с изображением дорожных знаков, карточки с описанием значения каждого знака и положений регулировщика.

**Ход игры:**

Ведущий перемешивает карточки с рисунками и раздаёт играющим. Карточки с текстом оставляет у себя. Затем ведущий берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладет ее на середину стола. Если номера совпадают, играющий берет карточки себе. Выигравший получает карточку с водительским удостоверением.

### «Автошкола №1»

**Цель:** Закрепить у детей знание правил перехода улиц, важности дорожных знаков.

**Материал:** Игровое поле, фишки, карточки со знаками.

**Ход игры:**

Игроки по очереди кидают кубик и двигаются по игровому полю, на желтом круге перед пешеходным переходом необходимо остановиться и передать ход другому участнику маршрута. Остановка нужна для того чтобы пешеход мог сначала посмотреть, налево, а затем направо - не мешает ли транспорт переходить улицу. Тот, кто не остановился на желтом круге и сделал несколько шагов вперед, должен возвратиться на то место, откуда он начал последний ход.

### **«Знай и выполняй правила уличного движения»**

**Цель:** Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

**Материал:** Иллюстрации улиц города.

**Ход игры:**

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

### **«Верно - неверно»**

**Цель:** Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

**Материал:** Игровое поле, знаки дорожного движения.

**Ход игры:**

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает - правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

### **«Мы - пассажиры»**

**Цели:** Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

**Материал:** Картинки с дорожными ситуациями.

**Ход игры:**

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

### **«Дорожная азбука»**

**Цель:** Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие,

предупреждающие, информационно-указательные.

**Материал:** Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

### «Светофор и регулировщик»

**Цели:** Уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

**Материал:** Регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

**Ход игры:**

После объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.

### «Дорожные знаки»

**Цели:** Закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный поезд без шлагбаума», «островок безопасности».

**Материал:** Дорожные знаки

**Ход игры:**

Зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто-отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

### «Правила поведения»

**Цели:** Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

**Материал:** Разрезные картинки.

**Ход игры:**

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

### «Большая прогулка»

**Цель:** Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

**Материал:** Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

### «Пешеходы и транспорт»

**Цель:** Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

**Материал:** Кубик, игровое поле, фишки.

**Ход игры:**

На Игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков. Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попав на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

### «Соблюдай правила дорожного движения»

**Цели:** Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

**Материал:** Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

**Ход игры:**

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

### «Говорящие дорожные знаки»

**Цель:** Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

**Материал:** Каждое игровое поле — рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

**Ход игры:**

Перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта

### «Разрезные знаки»

**Цели:** Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

**Материал:** Разрезные знаки; образцы знаков.

**Ход игры:**

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

### «Подбери знак»

**Цели:** формировать у детей умение сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

**Материал:** Карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

**Ход игры:**

Пред каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету, затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.

### «Найди нужный знак»

**Цели:** Закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

**Материал:** Картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

**Ход игры:**

Ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

### Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»

**Цели:** Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

**Материал:** Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

**Ход игры:**

Двум - трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.



### «О чем сигналил регулировщик»

**Цели:** Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

**Материал:** Три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

**Ход игры:**

Ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

### «Я грамотный пешеход»

**Цели:** развивать умение детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

**Материал:** Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

### «Дорожное лото»

**Цель:** Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

**Материал:** Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

## Подвижные игры

### **«Ловишки»**

Цель: Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры: дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал.

Кого осалят, считается пойменным. После 2-3 пробежек пойманные подсчитываются. Выбирают нового ловишку.

### **«Ловишки с ленточками»**

Цель: развивать быстроту, ловкость, глазомер; совершенствовать ориентировку в пространстве, бег врассыпную.

Ход игры: дети стоят в кругу, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу дети разбегаются в разные стороны, а ловишка старается вытянуть у них ленточки. На сигнал остановки дети собираются в круг, водящий подсчитывает ленточки.

Игру можно проводить с усложнением:

- в кругу стоят двое ловишек.
- ловишки нет, мальчики собирают ленточки у девочек, а девочки у мальчиков.

### **«Гуси-лебеди»**

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

Ход игры: на одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной - стоит пастух. Сбоку - логово, в котором живет волк. Остальное - луг. Выбираются дети исполняющие роли волка и пастуха, остальные - гуси. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Пастух: Так летите.

Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой!

Пастух: Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья, летят, а волк старается их поймать. После нескольких

перебежек подсчитывается количество пойменных.

### **«Краски»**

Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.

Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки - краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке". Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.

### **«Море волнуется»**

Цель: дать знания о различных парходах, старинных парусниках, предметах такелажа.

Ход игры: играющие сидят на стульях, каждому присваивается определенное название. Затем капитан начинает двигаться по внешнему кругу, называя предметы, необходимые для плавания. Все названные предметы встают. На слова «Море волнуется!» дети начинают двигаться под музыку, изображая движения волн. Команда капитана «Море утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном.

### **«Шалтай-болтай»**

Цель: развивать творческую фантазию, умение вживаться в образ, передовая характерные движения, выполнять движения одновременно с текстом  
Ход игры: педагог проговаривает слова:

Шалтай-болтай сидел на стене

Шалтай-болтай свалился во сне...

Ребенок поворачивает туловище вправо - влево. На слова «Свалился во сне» резко наклоняет корпус вниз.

### **«У медведя во бору»**

Цель: закреплять умение двигаться враспынную, имитировать игровые

движения, двигаться в соответствии с текстом.

Ход игры: дети располагаются на одной стороне зала, а водящий на другой. Игроки двигаются к спящему медведю со словами:

У медведя во бору  
Грибы-ягоды беру.  
А медведь не спит  
И на нас рычит.

Медведь с рычанием пытается поймать детей, те убегают. Поймав кого-либо, отводит к себе. Игра повторяется.

### **«Пузырь»**

Цель: научить детей образовывать круг, меняя его размер в зависимости от игровых действий; формировать умение согласовывать действия с произносимыми словами.

Ход игры: дети вместе с воспитателем, взявшись за руки, образуют круг и проговаривают слова:

Раздувайся пузырь, раздувайся большой. Оставайся такой да не лопайся.

Играющие в соответствии с текстом отходят назад держась за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет «Лопнул пузырь!». Тогда играющие приседают на корточки и говорят «Хлоп!». И идут в цент круга со звуком «ш-ш-ш». затем снова становятся в круг.

### **«Ловля рыб»**

Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.

Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа - рыболовы, вторая - рыбы. В начале игры у них происходит разговор:

- Что вы вяжете? (рыбы)
- Невод, (рыбаки имитируют движения)
- Что вы будете ловить?
  - Рыбу.
  - Какую?
  - Щуку.
  - Ловите.

Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.

### **«Сети»**

Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение

соблюдать правила игры.

Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:

1. Щука гоняется за рыбками.
2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться
3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.

Ведется подсчет улова.

### **«Солнышко и дождик»**

Цель: формировать умение ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь, друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит «Солнышко!». Дети ходят и бегают по залу в разных направлениях. После слов «Дождик!», они бегут на свои места.

Игра может проходить с музыкальным сопровождением. После того как игра хорошо освоена, слова можно заменять звуковыми сигналами.

### **«Огуречик... огуречик...»**

Цель: формировать умение прыгать на двух ногах в прямом направлении; бегать не наталкиваясь друг на друга; совершать игровые действия в соответствии с текстом.

Ход игры: на одном конце зала - воспитатель, на другом дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит: Огуречик, огуречик не ходи на тот кончик, Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет.

После окончания речевки, дети убегают в свой дом. воспитатель произносит слова в таком ритме, чтобы дети могли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

После того как игра освоена детьми роль мышки можно поручать наиболее активным детям.

### **«Кот и мыши»**

Цель: совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, избегать столкновений; двигаться в общей игровой ситуации.

Ход игры: с одной стороны зала огораживается участок - это дом мышей (высота 50 см.), на другой стороне зала дом кота. Воспитатель говорит:

Кот мышей сторожит, притворился будто спит! Дети проползают под рейками и бегают. Воспитатель приговаривает:

Тише, мыши, не шумите.

И кота не разбудите!

Дети бегают легко и бесшумно. Со словами «Кот проснулся», ребенок изображающий кота бежит за мышами. Дети не подлезают под рейки, а вбегают в норки через неогороженную часть.

### **«Самолеты»**

Цель: формировать умение двигаться в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: перед игрой необходимо показать все игровые движения. Дети становятся на одной стороне площадки. Воспитатель говорит «К полету готовы. Завести моторы!». Дети делают вращательные движения руками перед грудью. После сигнала «Полетели!» разводят руки в стороны и разбегаются по залу. По сигналу «На посадку!» играющие направляются на свою сторону площадки.

Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

### **«Найди свой домик»**

Цель: формировать умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость, внимание, умение двигаться в разных направлениях.

Ход игры: с помощью воспитателя дети делятся на группы, каждая из которых становится у определенного места. По сигналу они разбегаются по залу в разные стороны. После сигнала «Найди свой домик» - дети должны собраться группами у того места, где стояли вначале. После освоения игры, исходные дома можно менять местами. Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

### **«Найди свой цвет»**

Цель: формировать ориентировку в пространстве, приучать действовать по сигналу, развивать ловкость, внимание.

Ход игры: воспитатель раздает детям флажки 3-4 цветов. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах зала, возле флажков определенного цвета. После слов воспитателя «Идите гулять» дети расходятся в разные стороны. Когда воспитатель скажет «Найди свой цвет» дети собираются у флага соответствующего цвета.

Игра может сопровождаться музыкальным оформлением. Как усложнение,

когда игра освоена детьми, можно менять ориентировочные флажки местами, располагая их в разных местах спортивного зала.

### **«Воробушки и автомобиль»**

Цель: формировать умение двигаться в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; совершенствовать умение реагировать на сигнал, развивать ориентацию в пространстве.

Ход игры: дети сидят на стульчиках на одной стороне зала. Это «воробушки» в гнездышках. На противоположной стороне - воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя «Воробушки полетели» дети поднимаются со стульев, бегают по залу, размахивая руками. По сигналу воспитателя «Автомобиль», дети убегают на свои стульчики.

После того, как игра освоена детьми, вместо слов можно использовать звуковые сигналы.

### **«Поезд»**

Цель: формировать умение ходить и бегать друг за другом небольшими группами, сначала держась друг за друга, затем не держась; приучать начинать движение и останавливаться по сигналу.

Ход игры: сначала к игре привлекается небольшая группа детей, первое время каждый ребенок держится за одежду впереди стоящего, затем свободно двигаются друг за другом, двигая руками, имитируя движения колес. Роль паровоза сначала исполняет воспитатель. Лишь после многократных повторений роль ведущего поручается наиболее активному ребенку.

Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

### **«Наседка и цыплята»**

Цель: совершенствовать умение подлезания под веревку, не задевая ее; развивать ловкость, внимание; действовать по сигналу; воспитывать взаимовыручку, товарищество.

Ход игры: дети изображающие цыплят вместе с наседкой находятся за натянутой веревкой. Наседка выходит из дома и зовет цыплят «ко-ко-ко». По ее зову цыплята подлезая под веревкой бегут к ней. На слова «Большая птица» цыплята быстро убегают. Когда цыплята убегают в дом, можно приподнять веревку повыше, чтобы дети не задевали ее.

### **«Мы веселые ребята»**

Цель: развивать ловкость, увертливость; совершенствовать умение

соблюдать правила игры.

Ход игры: дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта - это дома. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят

Мы веселые ребята, любим бегать и скакать  
Ну, попробуй нас догнать.  
1,2,3 - лови!

После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка старается поймать их. Тот кого ловишка успеет задеть до черты, считаются пойманными и отходят в сторону, пропуская одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой ловишка.

### **«Птицелов»**

Цель: учить различать и имитировать крики различных птиц; развивать умение ориентироваться с закрытыми глазами.

Ход игры: играющие выбирают себе названия птиц. Встают в круг, в центре птицелов с завязанными глазами. Птицы водят хоровод

Во лесу в лесочке  
На зеленом дубочке  
Птички весело поют.  
Ах, птицелов идет,  
Он в неволю нас возьмет.  
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши и начинает искать птиц. Кого поймали, кричит подражая какой-либо птице. Водящий должен угадать имя игрока и птицу.

### **«Лиса и куры»**

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, учить действовать по сигналу, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: на одной стороне зала находится курятник (можно использовать скамейки). На насесте сидят куры. На другой стороне - нора лисы. По сигналу куры прыгивают с насестов и свободно передвигаются по свободному пространству. Со словами «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в сою нору. Когда водящий поймает 2-3 кур, выбирается другой ловишка.

### **«Два мороза»**

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость; закреплять умение



согласовывать игровые действия со словами.

Ход игры: на противоположных сторонах площадки обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из них. Водящие - Мороз Красный нос и Мороз Синий нос встают посередине, лицом к играющим и произносят текст

Я - Мороз Красный нос. Я - Мороз Синий нос.

Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!"

После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки, а Морозы стараются их поймать и заморозить. «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись и до окончания пробежки стоят не двигаясь.

### **«Автомобили»**

Цель: развивать ловкость и быстроту; закреплять умение передвигаться по площадке в рассыпную.

Ход игры: каждый играющий получает руль. По сигналу водящего (поднят зеленый флажок) дети разбегаются в рассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (красный флажок) автомобили останавливаются. Игра повторяется.

Игра проходит эмоциональнее под музыкальное сопровождение.

### **«Мышеловка»**

Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание; учить согласовывать слова с игровыми действиями.

Ход игры: играющие делятся на две неравные подгруппы. Меньшая образует круг - мышеловку. Остальные - мыши. Игроки в кругу двигаются и приговаривают

Ах, как мыши надоели, развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели, всюду лезут - вот напасть.

По окончании слов дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу дети опускают руки и приседают. Мыши, не успевшие выбежать, считаются пойманными. Они тоже встают в круг. Игра продолжается. Когда большая часть детей поймана, подгруппы меняются местами.

### **«Кролики»**

Цель: формировать умение прыгать на двух ногах продвигаясь вперед;

развивать ловкость, смекалку, уверенность.

Ход игры: в одной стороне зала полукругом расставлены стулья - это клетки кроликов. На противоположной стул - это дом сторожа. Дети сидят на корточках за стульями. Когда сторож выпускает кроликов на лужок - дети один за другим проползают под стульями, а затем прыгают продвигаясь вперед. По сигналу «Бегите в клетки» кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.

Игра проходит эмоциональнее с музыкальным сопровождением.

### **«Лохматый пес»**

Цель: совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.

Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Водящий - пес - на другой стороне.

Дети тихо подходят к нему со словами

Вот лежит лохматый пес,  
в лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,  
не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет!

После этих слов пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, а пес старается их поймать.

## Малоподвижные игры

### **«Пробеги тихо»**

Цель: воспитывать выдержку, терпение, умение-передвигаться бесшумно.

Ход игры: дети распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец зала. Если водящий услышит, он говорит «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.

### **«Почта»**

Цель: развивать игровую фантазию, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: игра начинается с переключки игроков и водящего:

- Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в том городе делают?

Водящий может сказать, что танцуют, поют, рисуют и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Потом фанты выкупаются, выполняя различные задания.

### **«Где постучали?»**

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Ход игры: дети стоят в кругу. Водящий встает в середину и закрывает глаза. Воспитатель бесшумно обходит круг сзади, останавливается возле кого-нибудь, стучит палочкой и кладет ее так, что бы не было видно. Отходит в сторону и говорит «Пора!». Стоящий в кругу должен отгадать, где постучали и подойти к тому у кого спрятана палочка. Отгадав он становится на место ребенка за которым была спрятана палочка, а тот становится водящим.

### **«Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите»**

Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.

Ход игры: игра начинается так:

Вам прислали сто рублей,  
Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
«Да», «Нет» не говорите.

После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы. Тот кто сбился в ответе, отдает водящему фант. После игры, проштрафившиеся выкупают свои фанты, выполняя различные задания.

### **«Птицы»**

Цель: закрепить знания детей о различных птицах; совершенствовать умение соблюдать правила игры.

Ход игры: играющие выбирают хозяйку и ястреба. Остальные - птицы. Прилетает ястреб. Хозяйка говорит

- Зачем пришел?  
- За птицей!  
- За какой?

Ястреб называет. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не переловит всех птиц.

### **«Где звенит колокольчик?»**

Цель: развивать глазомер, слуховую ориентацию, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Воспитатель просит их отвернуться. В это время другой взрослый спрятавшись звенит колокольчиком. Детям предлагают послушать, где звенит колокольчик и найти его. Дети поворачиваются и идут на звук. Звонить в колокольчик нужно сначала громко, затем понижать звук.

### **«Цветные автомобили»**

Цель: закреплять знание цвета, совершенствовать ориентировку в пространстве, развивать реакцию

Ход игры: дети размещаются по краям зала, они - автомобили. Каждому свой цветной круг. Воспитатель в центре зала, в руках у него три цветных флажка. Он поднимает один, те, имеющие круг этого цвета разбегаются по залу

в разных направлениях. Когда воспитатель опускает флажок, дети останавливаются. Воспитатель поднимает флажок другого цвета и т.д.

Игра проходит эмоциональнее с музыкальным сопровождением.

### **«Запретный номер»**

Цель: способствовать развитию внимания.

Ход игры: играющие встают в круг. Нужно выбрать цифру, которую нельзя говорить, вместо нее надо хлопнуть в ладоши, молча нужное количество раз.

### **«Слушай команду»**

Цель: способствовать развитию внимания, совершенствовать умение самостоятельно организовываться, успокаиваться.

Ход игры: дети идут под музыку. Когда музыка замолкает все останавливаются и слушают произнесенную шепотом команду и тот час ее выполняют.

### **«Найди листок, как на дереве»**

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

### **«Добавь слог»**

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: ма - ма. кни - га. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

### «Кто пройдет тише»

Цель: ознакомить с ходьбой в заданном направлении, развивать умение сохранять равновесие.

Ход игры: Дети идут в свободном построении в одном направлении. Воспитатель предлагает идти тихо на носочках(показывает как это надо делать). Затем дает сигнал: «А теперь зашагали быстро». Скорость ходьбы по сигналу меняется несколько раз.

### «Шарик»

Ход игры: Дети изображают как воздушный шарик постепенно наполняется воздухом: медленно поднимают руки вверх и надувают щеки. Но шарик «лопнул»: дети медленно в расслабленном состоянии и опускаются на пол произнося: ш-ш-ш

### «Зернышки»

Цель: учить детей действовать по правилам, развивать выносливость.

Ход игры: Воспитатель: Посадили зернышки в землю.(Дети садятся на пол, сжимаются в комок.)Полил дождь ,а потом засветило солнце. Стали зернышки прорастать, появились росточки.(Дети медленно поднимаются, подтягиваются, поднимая руки-«росточки» вверх -и поворачиваясь к «солнышку»).

### «Пузырь»

Цель: учить детей действовать по команде воспитателя, развивать внимание.

Ход игры: Дети вместе со взрослым стоят в кругу взявшись за руки.

Воспитатель:

Надувайся пузырь.

Надувайся большой.

Оставайся такой

Да не лопайся.

Дети постепенно отходя назад расширяют круг. На слова «Пузырь лопнул» опускают руки и произносят «ш-ш-ш». *Игра повторяется 2-4 раза.*

### «Кошечка»

Цель: игра развивает артистизм ,ловкость.

Ход игры:

Ребенок ползает на четвереньках, изображая кошечку. Останавливается и поворачивает голову (кошечка оглядывается), затем наклоняет голову(кошечка пьет молоко).

Для детей старше двух лет можно усложнить игру: кошечка проползает между ног взрослого, под стулом избирается на диван, ложится, мурлычет.

### **«Холодно-тепло»**

**Задачи:** развивает внимание, мышление.

*Ход игры:*

Дети сидят на ковре, сложив ноги по-турецки.

*Воспитатель:* Подул северный ветер. Стало холодно-холодно. (Дети сжимаются в комочки, скрестив руки на груди.)

По сигналу «Выглянуло солнышко. Стало тепло-тепло» дети расслабляются, обмахиваются. Игра повторяется 2-3 раза.

### **«Найди пару»**

Найди пару - игра развивает навыки классифицирования и сортировки, зрительно-двигательную координацию, моторику рук, мыслительные навыки.

*Описание игры*

На стол выкладывают предметы, которые считаются друг с другом по каким-либо признакам. Перемешивают их.

Ребенку предлагается взять любой предмет и найти к нему пару, а также объяснить потом почему он считает эти предметы парными.

**Правила игры**

1. Собираются различные предметы, которые сочетаются друг с другом (карандаш и бумага, носок и ботинок, замок и ключ и т.д.)
2. Раскладывают предметы на столе и перемешивают.
3. Ребенка сажают за стол.
4. Взрослый выбирает любой предмет и просит ребенка найти ему пару (или ребенок выбирает предмет самостоятельно).
5. Если ребенок находит пару, ее откладывают в сторону.
6. Берут следующий предмет и повторяют тоже самое.
7. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут собраны по парам.

### **«Найди по описанию»**

Найди по описанию - игра для детей двух-трех лет. Способствует развитию наблюдательности, памяти и внимания ребенка.

*Описание игры:*

Попросите ребенка показать то, что вы ему опишите. Например: «Покажи мне, пожалуйста, предмет. Он - круглый, одна сторона у него

красная, а другая - синяя. С ним можно играть: катать его, кидать друг другу» (это мяч).

*Правила игры:*

1. Описываете ребенку какой-нибудь предмет: его цвет, форму, из чего он сделан, что с ним можно делать
2. Ребенок по описанию угадывает и называет предмет

*Примечание*

Можно описывать людей, животных, природу - осадки, деревья... (да все что нас окружает) и попросить ребенка отгадать, о ком/о чем вы выговорите.

### **«Девочки и мальчики»**

*Задачи:* развивать у детей раскрепощенность, фантазию.

*Описание игры*

Девочки и мальчики садятся напротив друг друга. Игру начинают мальчики. Они по очереди называют любые имена девочек. Если находится девочка, чье имя произнесли, она встает, и еще раз называет свое имя и немного рассказывает о себе. После этого наступает очередь девочек, и они начинают называть имена мальчиков.

*Правила игры*

1. Девочки и мальчики садятся напротив друг друга.
2. Игру начинают мальчики. Они по очереди называют любые имена девочек
3. Если находится девочка, чье имя произнесли, она встает, и еще раз называет свое имя и немного рассказывает о себе.
4. После этого наступает очередь девочек, и они начинают называть имена мальчиков.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития образования» Краснодарского края  
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

**УДОСТОВЕРЕНИЕ**  
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201021435

26085/22

Регистрационный номер № .....

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что  
**Мисюра Татьяна Владимировна**  
(фамилия, имя, отчество)  
с «03 октября 2022» г. по «14 октября 2022» г.

прошел(а) повышение квалификации в  
**ГБОУ ИРО Краснодарского края**  
(наименование образовательного учреждения (подразделения) дополнительного профессионального образования)  
по теме: **"Экспертиза региональной системы оценки качества дошкольного образования Краснодарского края"**  
(наименование программы, курса, программы дополнительного профессионального образования)

в объеме **72 часа**  
(количество часов)

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Оценка
Основы законодательства РФ в области образования. Нормативные документы Краснодарского края	8 часов	Зачтено
Психолого-педагогические основы профессиональной деятельности педагога ДОО	8 часов	Зачтено
ИКТ в образовательном пространстве ДОО	8 часов	Зачтено
Экспертиза образовательных программ дошкольного образования	8 часов	Зачтено
Обеспечение здоровья, безопасности и качества услуг по присмотру и уходу	8 часов	Зачтено
Процедуры экспертизы качества дошкольного образования Краснодарского края	32 часа	Зачтено

Прошел(а) стажировку в (на) .....  
(наименование предмета, организации, учреждения)

Итоговая работа на тему: .....



Дектор  И.В.Лихачева

Секретарь  Г.А.Святоха

Город **Краснодар**

Дата выдачи **10 ноября 2022 г.**

# УДОСТОВЕРЕНИЕ

## О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

Настоящее удостоверение выдано \_\_\_\_\_ Мисюре  
(фамилия, имя, отчество)  
Татьяне

\_\_\_\_\_ Владимировне

в том, что он (а) с « 3 » \_\_\_\_\_ июля 2023 г. по « 14 » \_\_\_\_\_ июля 2023 г.

прошел (а) обучение в (на) \_\_\_\_\_ Обществе с ограниченной  
(наименование)  
\_\_\_\_\_ ответственностью «Центр дополнительного образования»  
образовательного учреждения (структурного подразделения)

\_\_\_\_\_ по программе дополнительного профессионального образования  
\_\_\_\_\_ повышения квалификации «Планирование  
\_\_\_\_\_ и реализация образовательного процесса в ДОО  
\_\_\_\_\_ с учетом требований ФОП и ФГОС ДО»

в объеме \_\_\_\_\_ 72 часа  
(количество часов)



\_\_\_\_\_ *В. В. Аракелян-Лычак*  
Директор

\_\_\_\_\_ *П. А. Шилова*  
Секретарь

Город \_\_\_\_\_ Краснодар \_\_\_\_\_ год \_\_\_\_\_ 2023

Удостоверение является документом  
о повышении квалификации

231201430084

Регистрационный номер \_\_\_\_\_ 0203 \_\_\_\_\_

Российская Федерация  
ООО "Федерация развития образования"  
образовательная платформа  
«Университет Педагогики РФ»  
<https://university-pedagogiki.ru/>  
Лицензия № Л035-01214-32 00234020 от 10.03.2021 г.

**УДОСТОВЕРЕНИЕ**  
о повышении квалификации  
0000043251 43004

Документ о квалификации  
Регистрационный номер  
344325143004



г. Брянск  
Дата выдачи 14.07.2023г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что  
**Мисюра Татьяна Владимировна**

прошел(ла) обучение

в ООО "Федерация развития образования"  
по программе дополнительного  
профессионального образования  
(повышение квалификации)

*«Методики и ключевые компетенции педагога дошкольного  
образования в контексте новой ФОП ДО и методических  
рекомендаций Минпросвещения по реализации федеральной  
образовательной программы дошкольного образования в  
2023/2024 г.г.»  
в объеме 144 часа*

Ректор

Филичев С.В.

Секретарь учебной части

Комшина Ю.С.

