



Картотека подвижных игр

для детей дошкольного возраста
по программе «От рождения до школы»
под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой,
М.А. Васильевой

Подвижные игры

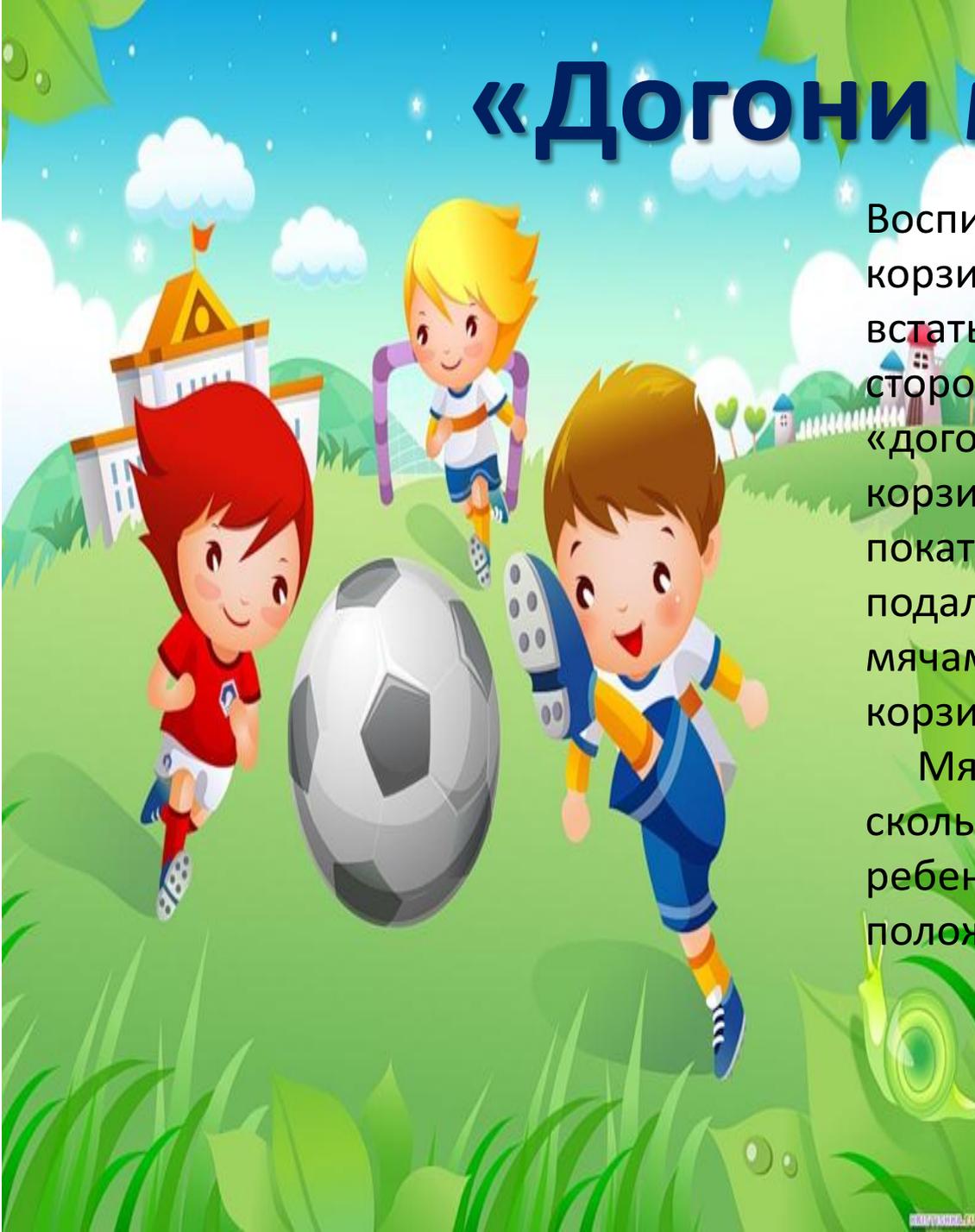
для детей первой
младшей группы



«Догони мяч»

Воспитатель показывает детям корзину с мячами и предлагает встать рядом с ним вдоль одной из сторон площадки. Затем со словами «догоните мяч» выбрасывает их из корзины, стараясь, чтобы они покатались в разные стороны, подальше от детей. Дети бегут за мячами, берут их и кладут в корзину. Игра повторяется.

Мячей должно быть столько, сколько детей, чтобы каждый ребенок мог догнать мяч и положить его в корзину.



«Поезд»

Дети становятся друг за другом. Каждый ребёнок изображает вагон, а впереди стоящий воспитатель-паровоз.

Паровоз гудит, а поезд начинает двигаться- сначала- медленно, потом быстрее. Приближаясь к станции (заранее отмеченное место), Поезд замедляет ход, останавливается.

Затем паровоз даёт гудок, и движение возобновляется.



«Мой веселый звонкий мяч»

Группа играющих детей (5-6 человек) стоит около воспитателя полукругом. Один ребенок, изображающий мяч, прыгает на месте, а воспитатель, положив на его голову ладонь, приговаривает:

Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!

После этого мячик убегает, а воспитатель с детьми ловит его.

Игра повторяется с новым мячом. Когда дети освоят игру, следует предложить всем подпрыгивать, как мячик.



«По ровненькой дорожке»

Воспитатель предлагает детям пойти на прогулку. Все идут друг за другом, приговаривая:

*По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке,
По камешкам, по камешкам, (прыгают на двух ногах)
В ямку - бух (присели на корточки)
Ух-у-ух! (Выпрямляются)*

Этот текст и соответствующие движения повторяются 2 раза. Затем дети произносят следующие слова:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке (Идут один за другим немного расслабив тело, будто устали).

Устали наши ножки, устали наши ножки,

Вот наш дом – (бегут к стульчикам в противоположный конец зала и садятся)

Вот так и живём!



«Солнышко и дождик»

Домики расположены полукругом ,на некотором расстоянии друг от друга (обручи и стулья) Дети вместе с воспитателем находятся на стульях. Воспитатель говорит:

-Какая хорошая погода! Сейчас выйду и позову ребят поиграть!

Выходит на середину и зовёт всех играть. Малыши берутся за руки и водят хоровод под песенку:

*«Смотрит солнышко в окошко, светит в нашу комнату,
Мы захлопаем в ладоши, очень рады солнышку.
Топ-топ, , топ- топ,
Хлоп-хлоп, Хлоп-хлоп»*

Неожиданно для детей воспитатель говорит:

-Посмотрите, дождь идёт, сначала медленно, а затем все быстрее и быстрее, скорее домой! Дети бегут в домики. Игра повторяется несколько раз.



«Воробушки и автомобиль»

Воспитатель очерчивает площадку, где будут летать воробушки ,

- ставит по краям скамеечки или стулья, говорит:
- Сюда полетят воробушки, когда поедет автомобиль.

На дереве или на крыше они не боятся машины. Как уедет автомобиль- воробьи опять полетят искать зёрнышки и крошки.

Тут же воспитатель показывает детям, что автомобилем будет он.

-Тихо, на дворе никого нет! Лети воробушки! Дети изображают воробушков, бегают, машут крылышками.

Вдруг раздаётся «гудок» и выезжает автомобиль. Воробушки убегают на стульчики.

Игра повторяется несколько раз.



«По дорожке, по тропинке»



Воспитатель подзывает к себе детей и показывает, какая ровная дорожка нарисована (две параллельные линии на расстоянии 30см) . Предложить детям погулять по ровненькой дорожке, не заходя за линии. Игру повторять на прогулке с различной мотивацией (к кусту, к лавочке, к игрушке...) Отрабатывать умение двигаться в одном направлении, не заходя за линии, не толкаясь.

«Лохматый пёс»

Один из детей изображает пса; он ложится на коврик, голову кладет на протянутые впереди руки.

Остальные дети тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время говорит:

Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет.

Пёс вскакивает, начинает лаять. Дети разбегаются. Пес гонится за ними. Когда все дети разбегутся и спрячутся, пёс опять ложиться на коврик. Игра повторяется с новым водящим.



«ПО МОСТИКУ ЧЕРЕЗ РУЧЕЁК»

Воспитатель чертит две линии (в помещении можно использовать шнуры) и говорит детям, что это река, затем кладёт через неё доску, мостик, и предлагает детям:

-Почувствуем ходить по мостику!

Наблюдая , чтобы дети шли только по доске не наталкиваясь друг на друга, воспитатель напоминает, что идти надо осторожно, чтобы не упасть в реку. Дети проходят по доске в одну и другую сторону 2-3 раза.

Идти по мостику осторожно, стараясь не упасть «в реку», не толкаясь.



«Где звенит?»

Дети стоят лицом к стене.

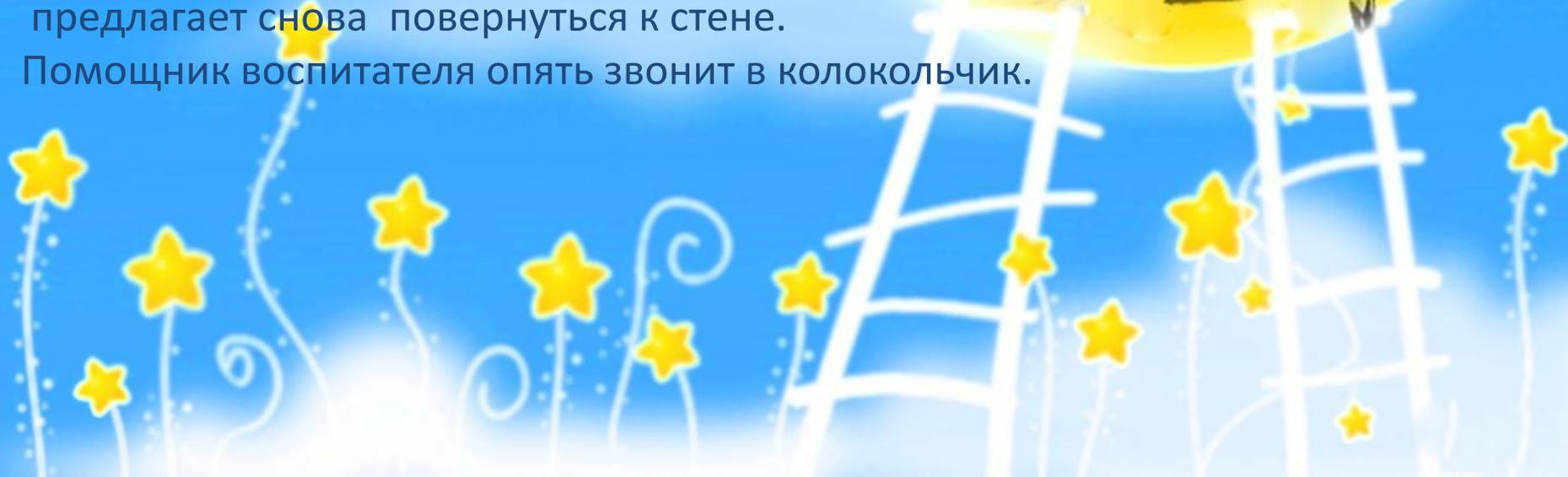
Помощник воспитателя прячется в другом конце зала и звонит в колокольчик .

Воспитатель говорит детям:

«Послушайте, где звенит, и найдите колокольчик!».

Когда дети находят колокольчик, воспитатель хвалит их , а затем предлагает снова повернуться к стене.

Помощник воспитателя опять звонит в колокольчик.



«ПРИНЕСИ ФЛАЖОК»

Собрав группу детей (4-6 человек)
Воспитатель показывает им флажки
и предлагает поиграть ими. Дети
становятся около черты,
проведённой на некотором
расстоянии от стены.
С противоположной стороны
площадки (комнаты) воспитатель
ставит стул и кладёт на него флажки.
Между чертой и стулом
складываются палки (2-3) на
расстоянии 1м друг от друга



«КОТ И МЫШИ»

Игра проводится с небольшой группой детей в комнате (на ковре).

С помощью гимнастической лестницы, поставленной на ребро, реек или шнура огораживается место для мышек. Выбирается кот. Он садиться на большой стул или пенек. Мышки сидят в норках.

Воспитатель говорит:

Кошка мышек сторожит,
Притворилась, будто спить.

Мышки вылезают из норок (пролезают между рейками лестницы или подлезают под шнуром) и начинают бегать.

Через некоторое время воспитатель говорит:

Тише, мышки, не шумите,
Кошку вы не разбудите....

Это сигнал кошке; она слезает со стула, встает на четвереньки, выгибает спинку, громко произносит «мяу» и начинает ловить мышей, которые бегут в свои норки.

Игру можно повторять 3-4 раза, с другими кошками.



Дидактические игры

для детей 1 младшей группы



«Отгадайте на вкус.»

Цель: учить детей различать по вкусу яблоко, грушу, сливы, виноград, морковь, капусту, помидор, огурец, определять - овощ это или фрукт; развивать речь; воспитывать внимание.
Материал: на тарелочке лежат разрезанные на кусочки и накрытые салфеткой овощи и фрукты.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и попробовать овощ или фрукт. Ребенок пробует, угадывает, что это, а потом называет: это овощ или фрукт.



Сварите вкусный борщ.

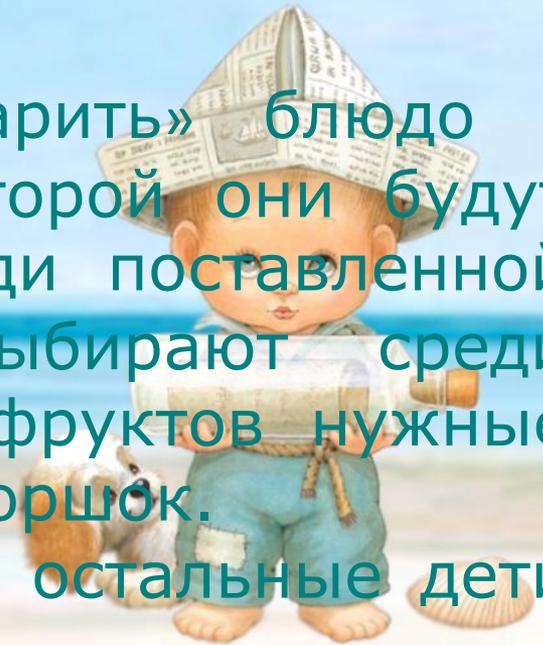
Цель: учить детей называть старинную посуду (горшок, миска, ложка, кувшин) учить выбирать нужные овощи для борща; развивать логическое мышление, внимательность.

Материал: посуда (горшок, ложка, миска, кувшин) муляжи овощей и фруктов.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям «сварить» блюдо - борщ. Дети называют посуду, в которой они будут «варить» борщ, и выбирают ее среди поставленной перед ними. Вызванные дети выбирают среди положенных перед ними овощей и фруктов нужные овощи для борща и складывают их в горшок.

Дети по очереди выбирают овощи, а остальные дети знаками показывают: да или нет.



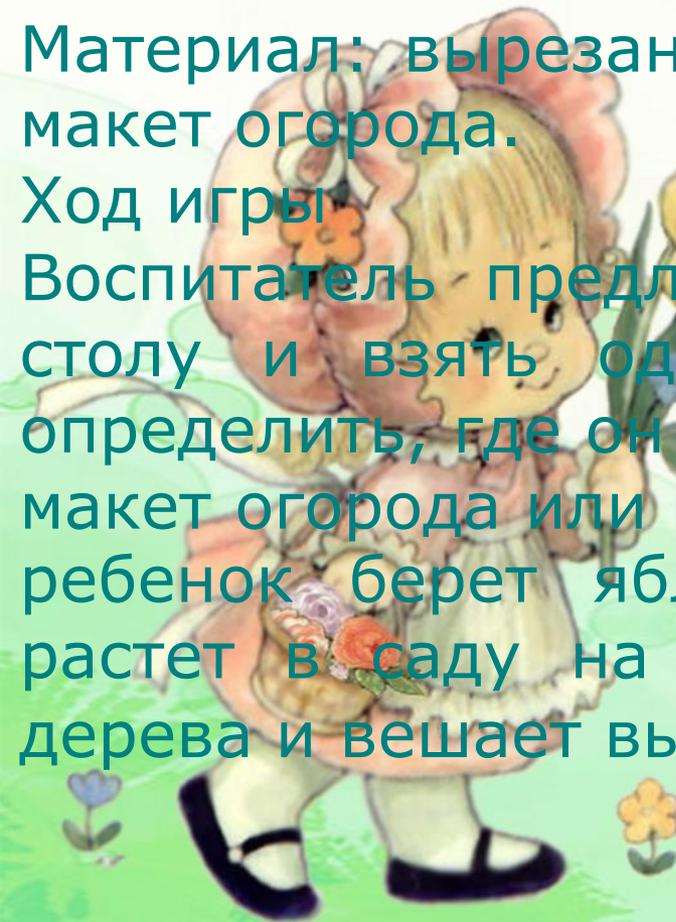
Что где растёт.

Цель: расширять и уточнять представления детей об овощах и фруктах, развивать память, речь и внимательность.

Материал: вырезанные овощи и фрукты, макет дерева и макет огорода.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям по очереди подойти к столу и взять один овощ или фрукт, назвать его и определить, где он растёт и соответственно положить на макет огорода или повесить на макет дерева. Например, ребенок берёт яблоко и говорит: «Это яблоко, оно растёт в саду на дереве», потом подходит к макету дерева и вешает вырезанный фрукт на него.



Узнайте по описанию.

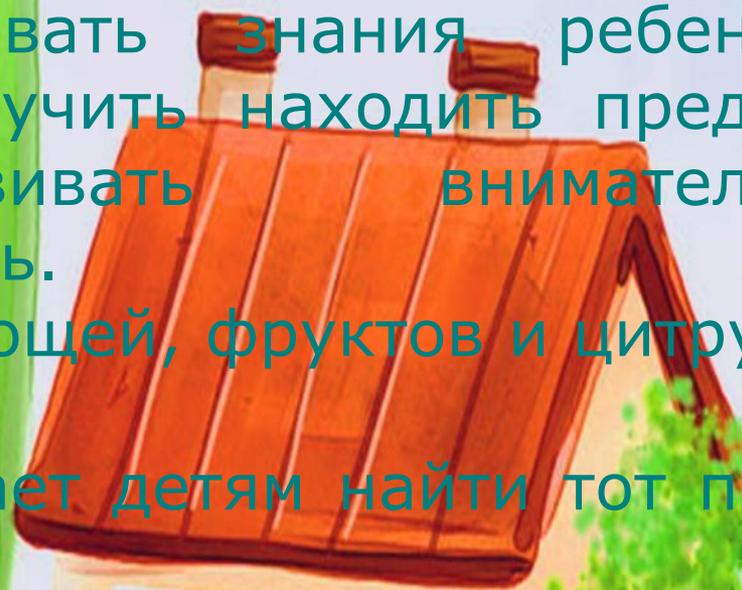
Цель: совершенствовать знания ребенка об овощах и фруктах; учить находить предмет по описанию; развивать внимательность, дисциплинированность.

Материал: муляжи овощей, фруктов и цитрусов.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям найти тот предмет, который он опишет.

Воспитатель. Круглое, желтое, с красным бочком, бывает кисло-сладким, растет на дереве, полезное. Ребенок выходит, выбирает среди муляжей яблоко, показывает его детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.



Узнайте животного по описанию.

Цель: совершенствовать знания детей о домашних животных; учить находить картинки по описанию; развивать внимательность, память, мышление.

Материал: предметные картинки с домашними животными.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет.

Воспитатель. Это животное имеет голову, ушки, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости.

Ребенок выходит и находит картинку с собакой, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

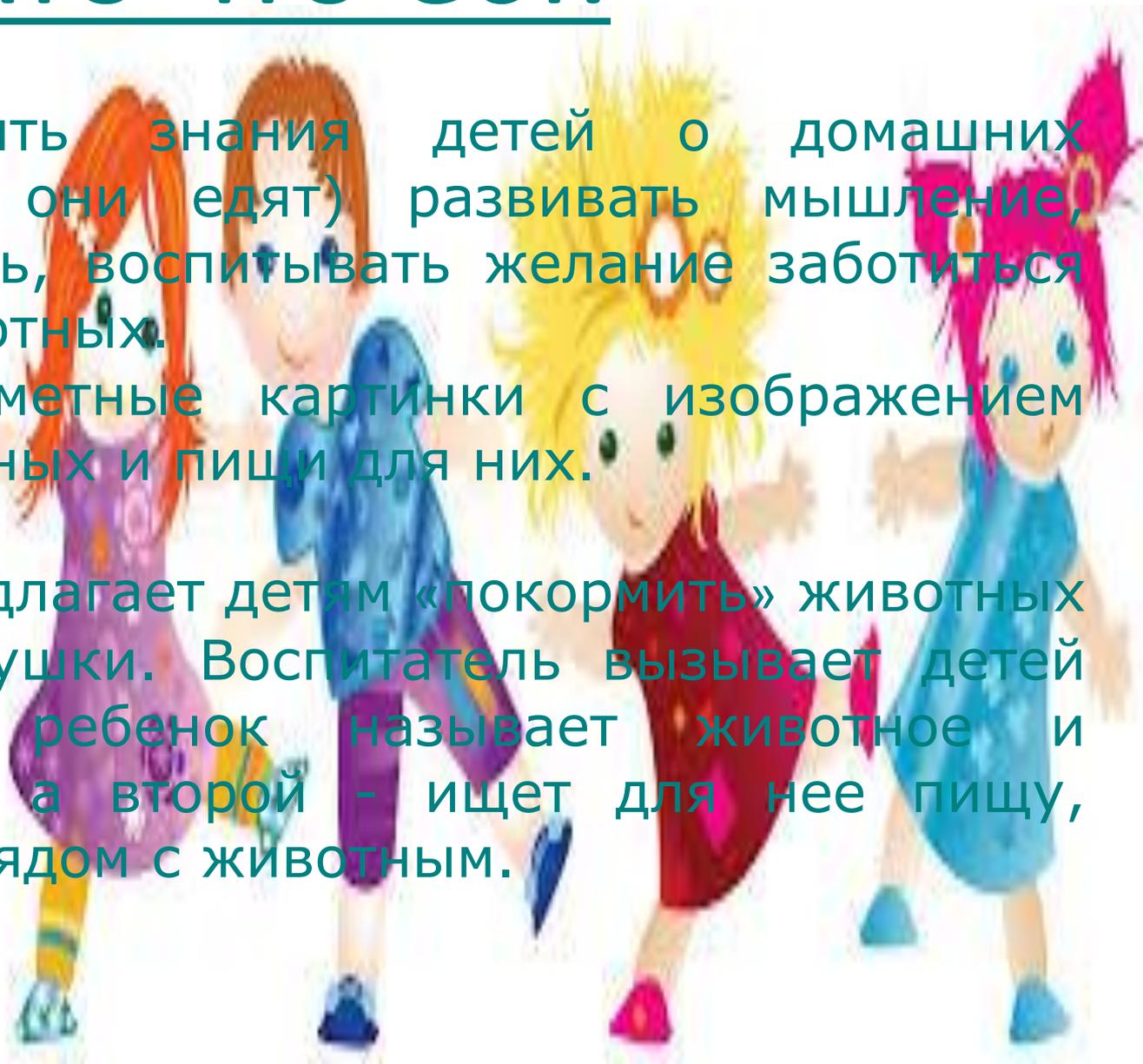
Кто что ест.

Цель: закреплять знания детей о домашних животных (что они едят) развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о домашних животных.

Материал: предметные картинки с изображением домашних животных и пищи для них.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям «покормить» животных во дворе у бабушки. Воспитатель вызывает детей парами. Один ребенок называет животное и выставляет его, а второй - ищет для нее пищу, ставит картину рядом с животным.



Кто как кричит.

Цель: развивать умение детей узнавать голоса животных; воспитывать желание заботиться о животных.

Материал: набор игрушек «Домашние животные».

Ход игры

Воспитатель выставляет игрушки на стол, спрашивает: кто это, где живет, как кричит.



Животные и их малыши.

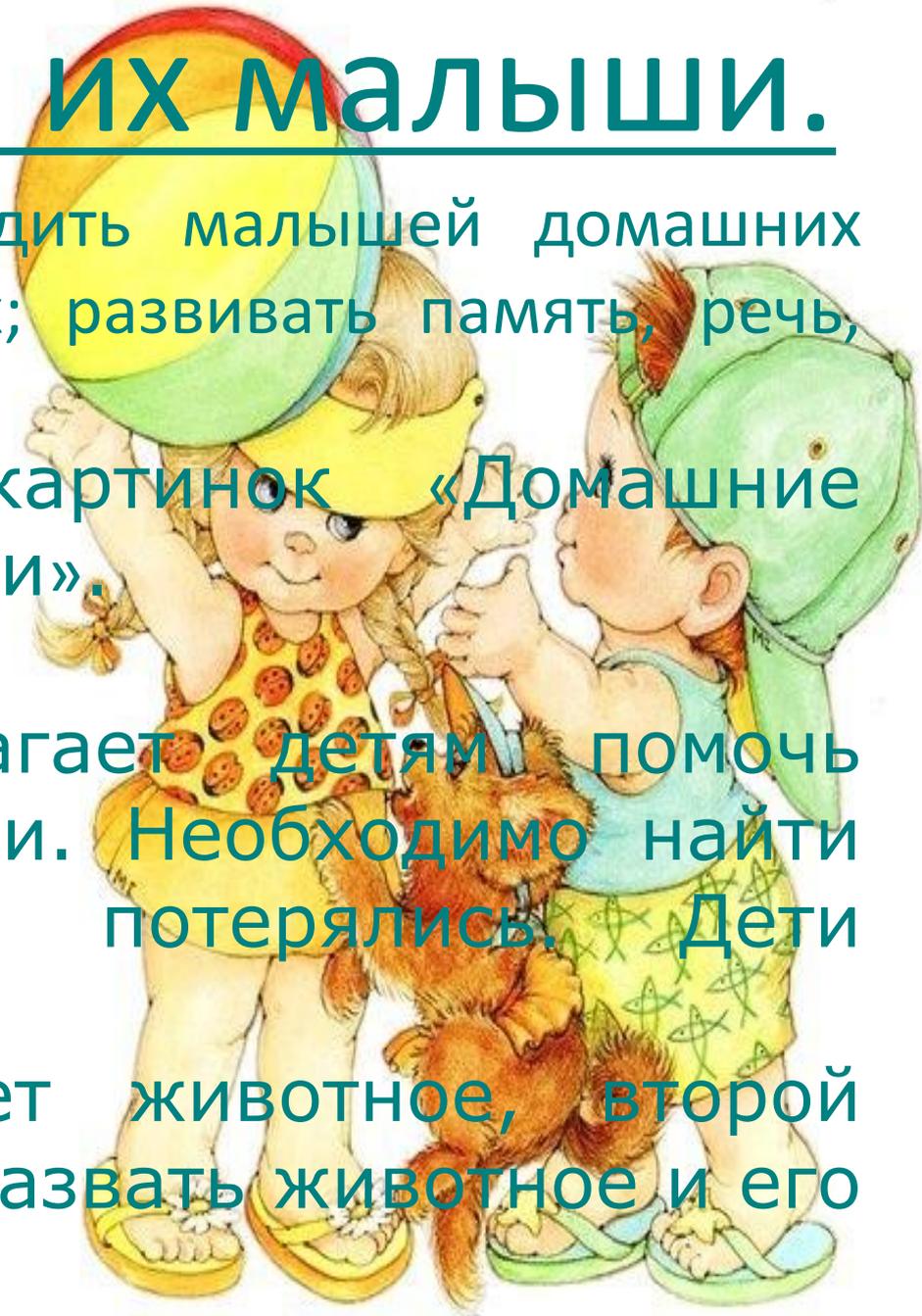
Цель: учить детей находить малышей домашних животных и называть их; развивать память, речь, внимание.

Материал: серия картинок «Домашние животные с малышами».

Ход игры

Воспитатель предлагает детям помочь домашним животными. Необходимо найти малышей, которые потерялись. Дети работают парами.

Один ребенок берет животное, второй ищет. Дети должны назвать животное и его детеныша.



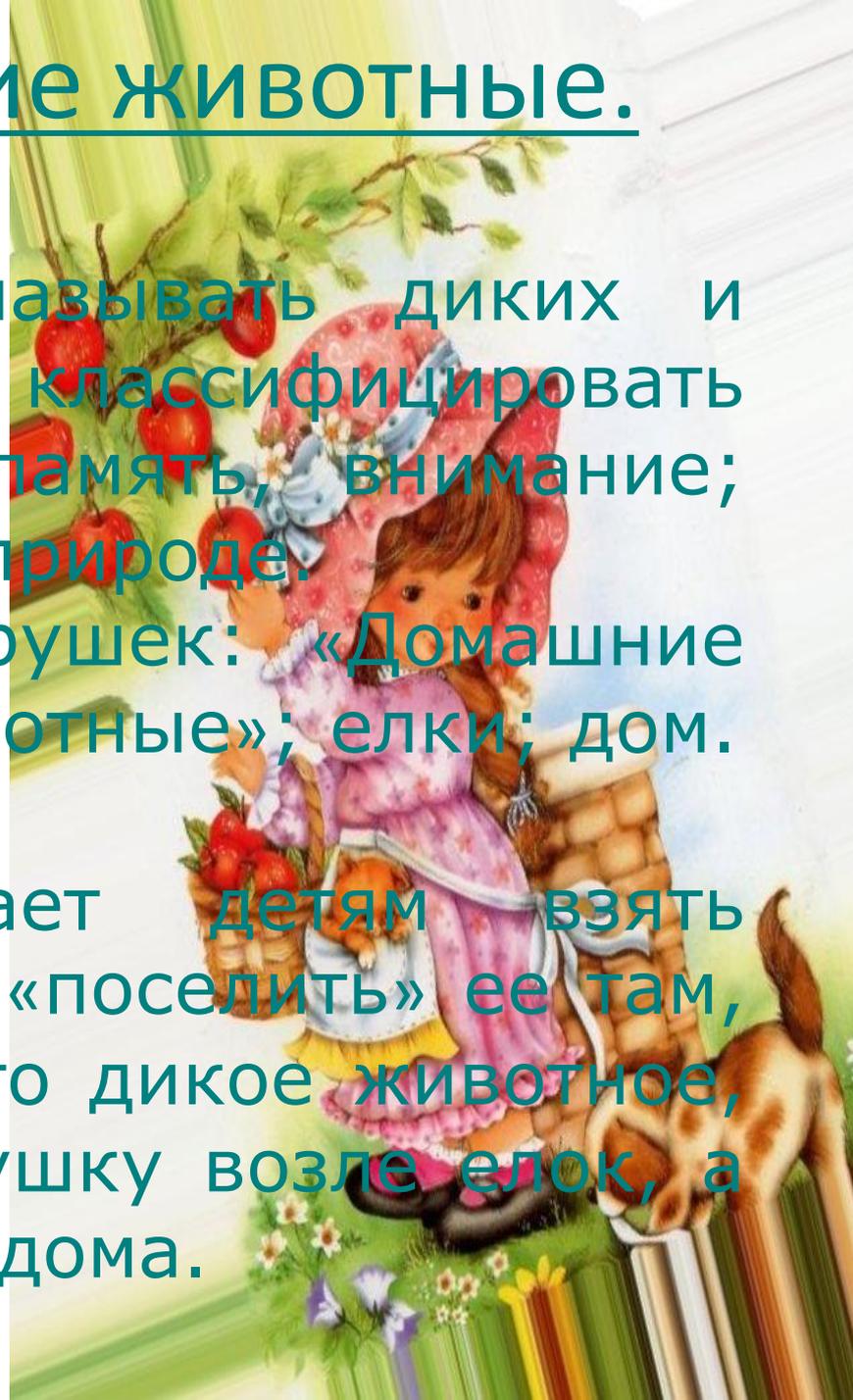
Дикие и домашние животные.

Цель: учить детей называть диких и домашних животных; классифицировать их, развивать речь, память, внимание; воспитывать любовь к природе.

Материал: наборы игрушек: «Домашние животные», «Дикие животные»; елки; дом.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям взять игрушку, назвать ее и «поселить» ее там, где она живет. Если это дикое животное, то ребенок ставит игрушку возле елок, а если домашняя - возле дома.



Кто где живет.

Цель: учить детей называть диких и домашних животных; классифицировать их, развивать речь, память, внимание; воспитывать любовь к природе.

Материал: наборы игрушек: «Домашние животные», «Дикие животные»; елки; бабушка; дом.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках группами по 4-5 человек. Каждая группа изображает определенных животных или птиц. Воспитатель договаривается с каждой группой детей, голоса кого, животных или птиц они воспроизведут. Затем обходит «домик», стучит и спрашивает: «Кто в этой избушке живет?» Дети отвечают: «Ко-ко-ко!» Воспитатель отгадывает: «Здесь живут куры». Стучит в другой домик.

Игра проводится несколько раз, затем она усложняется тем, что угадывает не воспитатель, а сами дети.



Игры на развитие сенсорики



«Украсть бабочку»

Цели:

Учить детей группировать предметы по цвету. Закреплять знания о геометрической фигуре круг, о понятия много - один, большой - маленький. Развивать мелкую моторику.

Материалы:

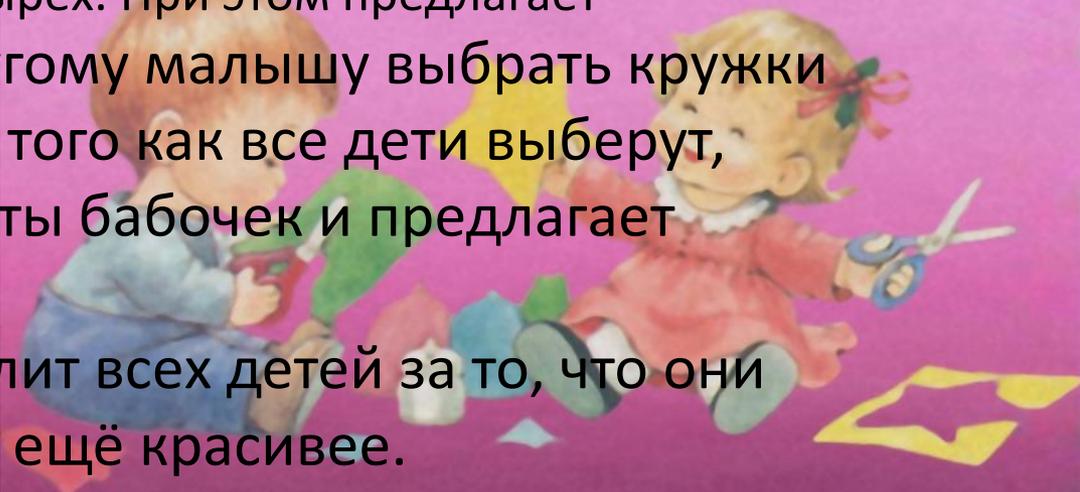
Бабочки разных цветов, вырезанные из картона, круги разных размеров и цветов.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям бабочек и говорит, что они прилетели к ним в гости. Рассказывает, что бабочки принесли с собой кружки разных цветов и хотят, чтобы дети украсили их крылышки. Воспитатель предлагает помочь бабочкам. Вначале он просит каждого ребёнка выбрать кружки .

одного цвета из предложенных четырёх. При этом предлагает поочередно то одному, то другому малышу выбрать кружки понравившегося цвета. После того как все дети выберут, воспитатель раздаёт им силуэты бабочек и предлагает украсить их.

В конце игры воспитатель хвалит всех детей за то, что они украсили бабочек и они стали ещё красивее.



«Почини одежду зайчатам»

Цели:

Учить детей различать цвета и использовать названия цветов в речи. Закреплять умение распознавать геометрические фигуры и называть их (круг, квадрат, треугольник). Развивать мелкую моторику рук, цветовое восприятие, внимание.

Материалы:

Силуэты одежды, вырезанные из картона геометрические фигуры.

Ход игры:

Появляется зайчиха с корзинкой и плачет.

Воспитатель: Почему ты плачешь зайчиха?

Зайчиха: Купила я своим зайчатам подарки – шорты и юбочки. А пока шла по лесу, задела за куст – они и порвались. (Показывает шорты и юбки из картона).

Воспитатель: Не плачь, зайчиха, мы тебе поможем. Дети давайте подберём заплатки и залатаем дырки. На что похожи дырки на юбочках и шортах?

Дети: на треугольник, квадрат и круг.

Воспитатель: Правильно.

Зайчиха кладёт шорты и юбочки на «пеньки»(столы), на которых заранее разложены заплатки. Дети подходят к столам и выполняют задание. Воспитатель спрашивает у каждого ребёнка, какого цвета заплатку он поставил, и на какую геометрическую фигуру она похожа.

Зайчиха: Большое дети, вам спасибо!

Полянка

Цели:

Учить группировать предметы по цвету.

Устанавливать тождества и различия цвета однородных предметов.

Учить понимать слова «цвет», «такой», «не такой», «разные».

Ход занятия:

Воспитатель: Дети хотите погулять? Под музыку идем гулять. Приходим "на полянку". Ой, куда мы попали?

А как ты догадался? Правильно.

В лесу растут травка, деревья, цветы. Это не просто цветы, а домики для бабочек.

Сейчас, я каждому из вас дам картонную игрушку бабочку. Звучит музыка. Дети давайте "полетаем" со своими бабочками. А теперь бабочки устали. Посадим бабочек на свои домики. Будьте внимательны! Каждая бабочка должна сесть на свой домик. Посадили.

Игра помогает в игровой форме выучить или закрепить выученные цвета.

Повторить можно с листочками разного цвета.



Игра-шнуровка.

Игровое пособие направлено на развитие мелкой моторики руки, утончения движений пальцев, концентрации внимания, способствует развитию точности глазомера, координации и последовательности действий.

Является хорошей подготовкой руки к письму, тренирует усидчивость, часто такая игра успокаивает ребенка.

В этой игре не забыто также и развитие воображения:

"вышивание" условных контуров по ассоциации с реальными предметами - основа для развития абстрактного мышления, обобщений свойств, "видения сути предмета".

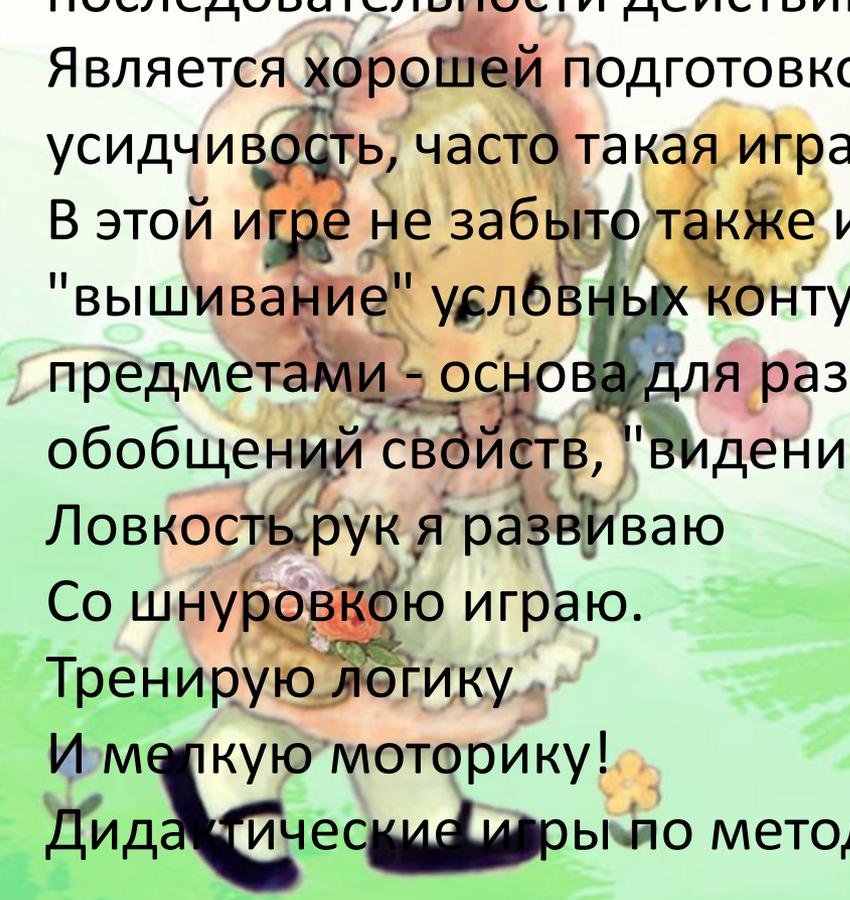
Ловкость рук я развиваю

Со шнуровкою играю.

Тренирую логику

И мелкую моторику!

Дидактические игры по методике М.Монтессори



«Светофор», «Мишка».

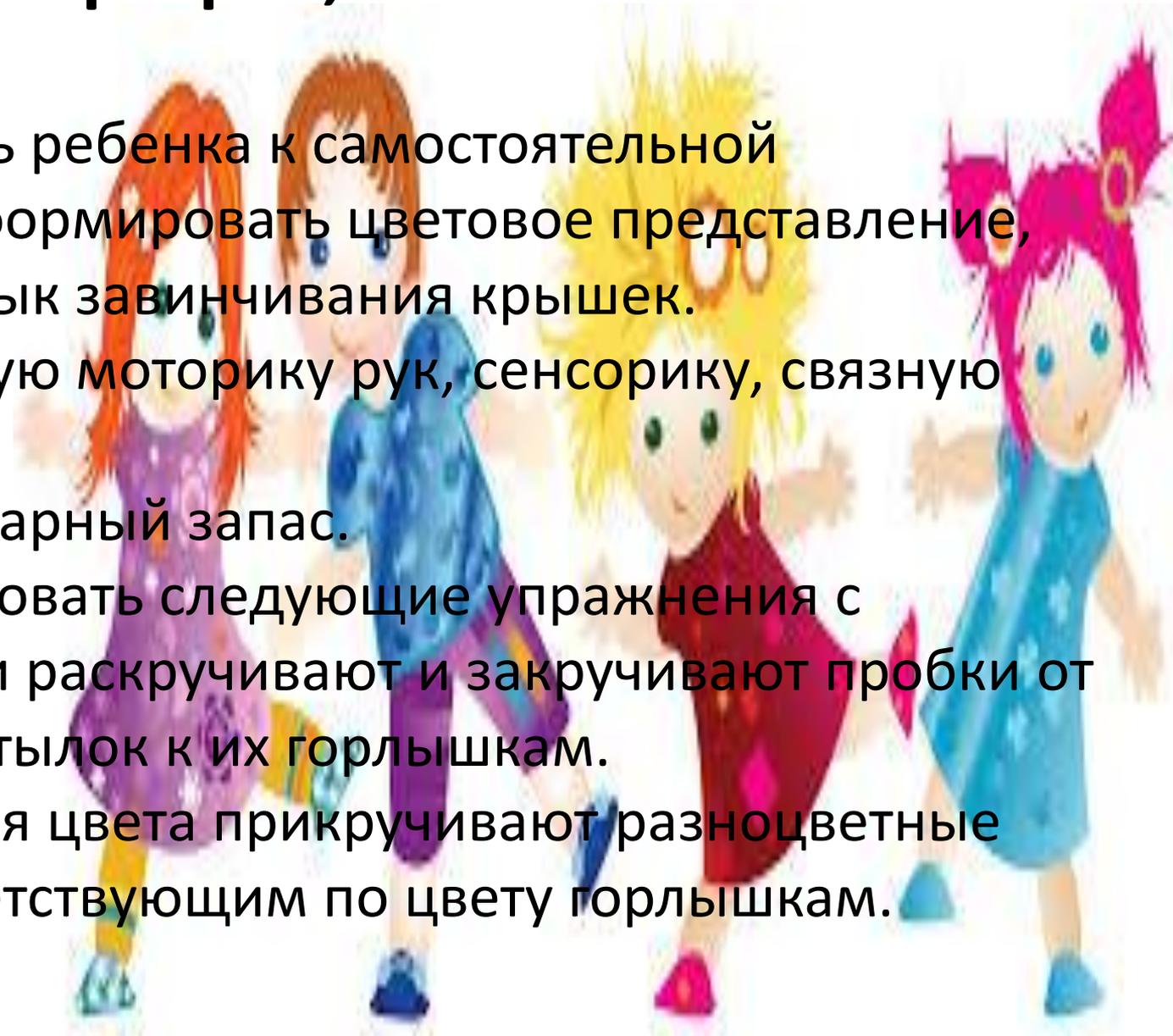
Цель: Побуждать ребенка к самостоятельной деятельности; формировать цветовое представление, выработать навык завинчивания крышек.

Развивать мелкую моторику рук, сенсорику, связную речь.

Обогащать словарный запас.

Можно использовать следующие упражнения с пробками - дети раскручивают и закручивают пробки от пластиковых бутылок к их горлышкам.

Для закрепления цвета прикручивают разноцветные пробки к соответствующим по цвету горлышкам.



Подбери чашки к блюдам.

Цели:

Учить детей различать цвета и использовать названия цветов в речи. Развивать мелкую моторику, внимание.

Материалы:

Наборное полотно, блюда и чашка разных цветов.

Ход игры:

В магазин сначала привезли блюда. Продавцы расставили их по полкам. На верхнюю полку поставили вот такие блюда (показывает)

Какие? (Ответы детей).

На нижнюю – вот такие. Какого они цвета? (Ответы детей). Одинакового ли цвета блюда на верхней полке и на нижней? (Ответы детей).

Потом привезли чашки. Давайте поможем продавцам подобрать к блюдам нужные чашки. Они должны быть такого же цвета, как блюда.

Воспитатель кладёт на стол картонные плоские чашки. Ребёнку он поручает подобрать чашки к блюдам.

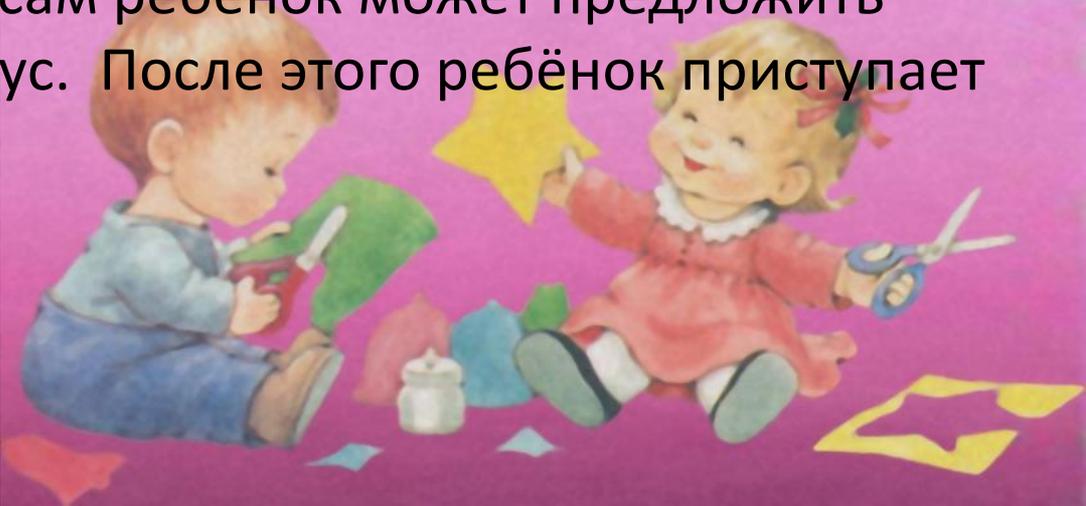
Одобрять действия ребёнка, который, посмотрев внимательно на блюда, отбирает все нужные чашки. Спрашивает, какого они цвета.

Бусы

Цель: укрепление и развитие мелкой моторики, зрительно – моторной координации; различение предметов по форме, цвету и материалу; развитие усидчивости

Материалы: пуговицы различной величины и цвета; бусинки разной формы, величины, материала; проволока, леска, тонкая нитка.

Ход: Ведущий предлагает ребёнку сделать бусы. Можно предложить сделать бусы по образцу, а пуговицы подобрать по форме и цвету. Возможно, и сам ребёнок может предложить свой вариант изготовления бус. После этого ребёнок приступает к созданию бус.



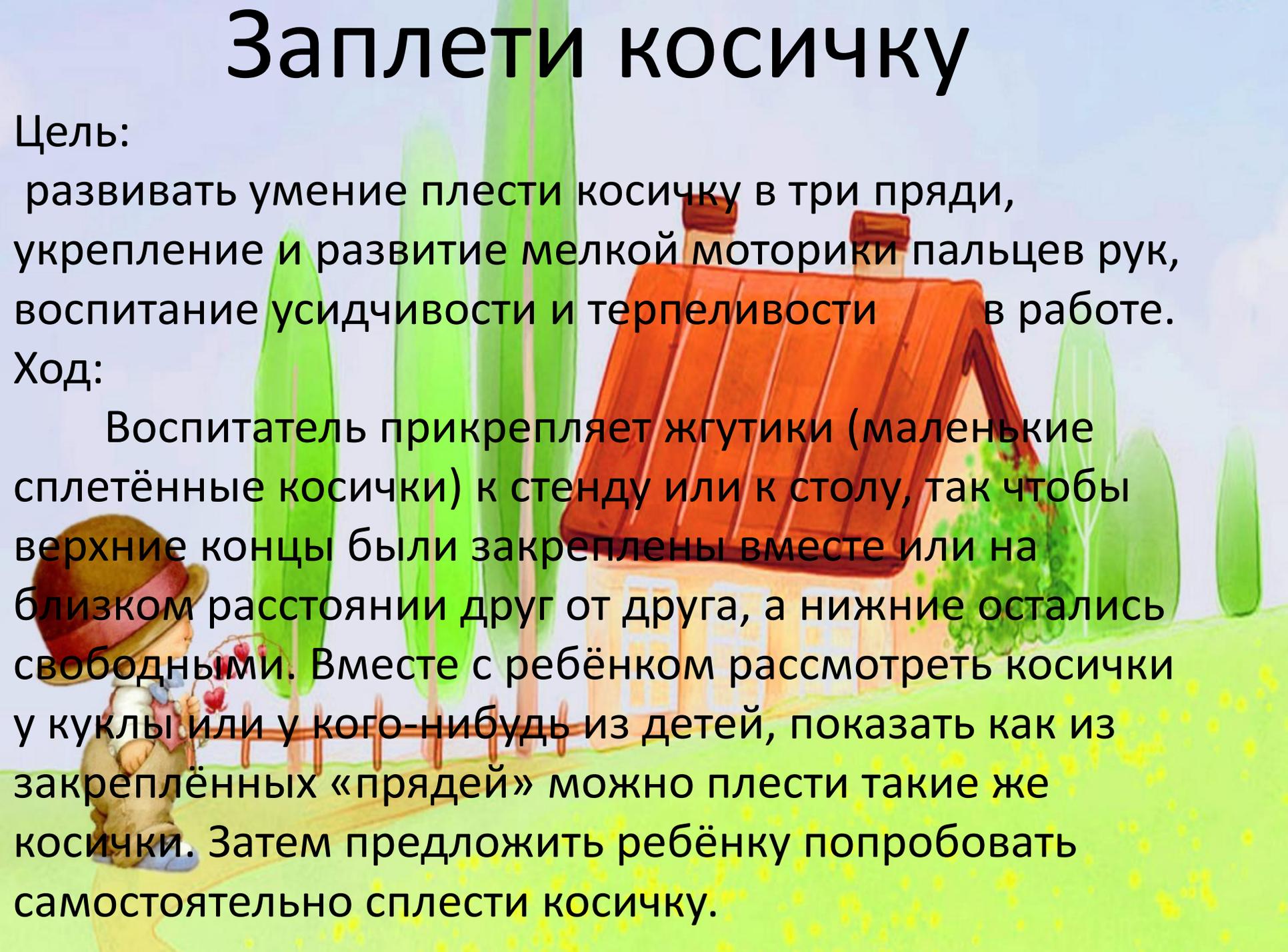
Заплети косичку

Цель:

развивать умение плести косичку в три пряди, укрепление и развитие мелкой моторики пальцев рук, воспитание усидчивости и терпеливости в работе.

Ход:

Воспитатель прикрепляет жгутики (маленькие сплетённые косички) к стенду или к столу, так чтобы верхние концы были закреплены вместе или на близком расстоянии друг от друга, а нижние остались свободными. Вместе с ребёнком рассмотреть косички у куклы или у кого-нибудь из детей, показать как из закреплённых «прядей» можно плести такие же косички. Затем предложить ребёнку попробовать самостоятельно сплести косичку.



«Разложи фигуры по местам!»

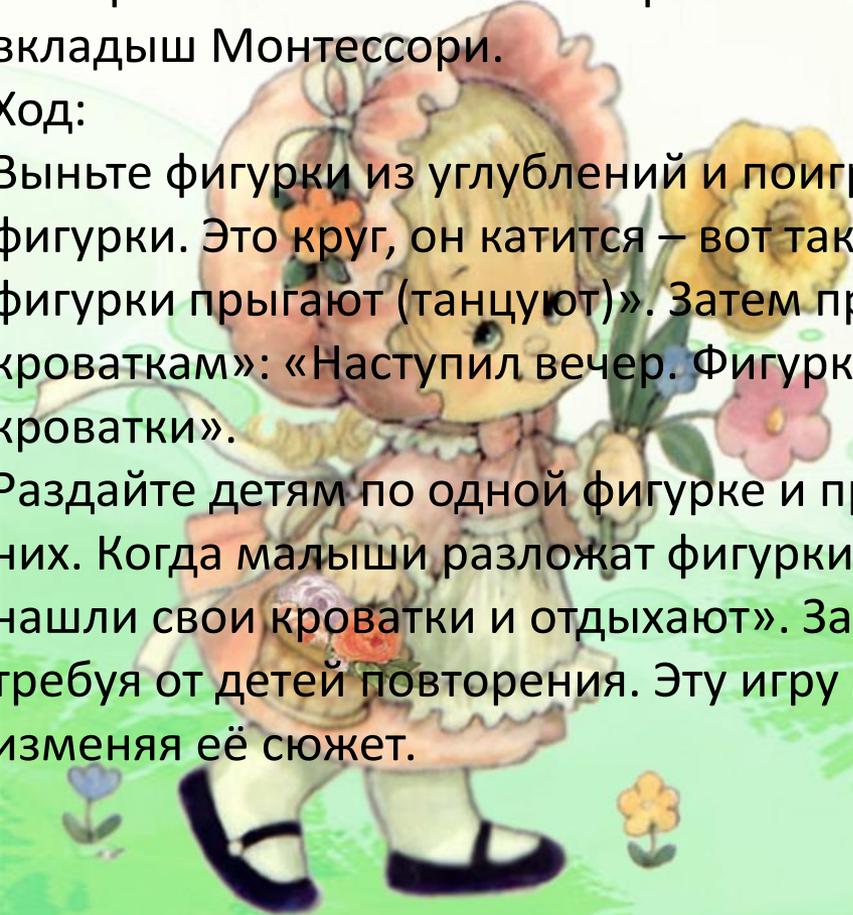
Цель: Познакомить с плоскими геометрическими формами – квадратом, кругом, треугольником, овалом, прямоугольником. Учить подбирать нужные формы разными методами.

Материалы: Плоские геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники). Рамка-закладываш Монтессори.

Ход:

Выньте фигурки из углублений и поиграйте с ними: «Вот весёлые разноцветные фигурки. Это круг, он катится – вот так! А это квадрат. Его можно поставить. А теперь фигурки прыгают (танцуют)». Затем предложить детям разложить фигурки «по кроваткам»: «Наступил вечер. Фигуркам пора отдыхать. Давайте положим их спать в кроватки».

Раздайте детям по одной фигурке и предложите по очереди найти место для каждой из них. Когда малыши разложат фигурки, подведите итог игры: «Вот теперь все фигурки нашли свои кроватки и отдыхают». Затем ещё раз покажите и назовите все фигурки, требуя от детей повторения. Эту игру можно повторять многократно, каждый раз изменяя её сюжет.



«Найди окошко для фигурки»

Цель:

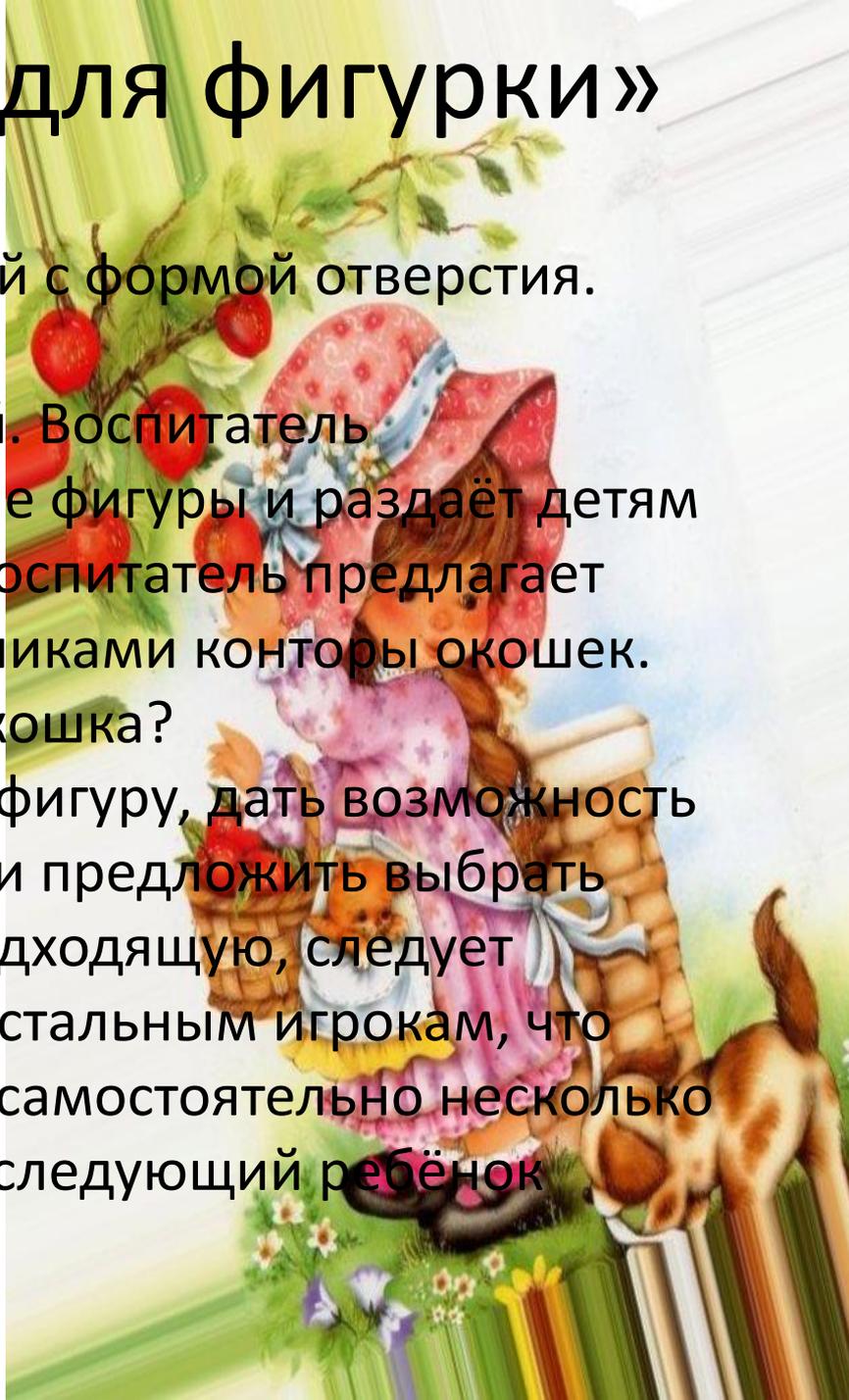
Учить детей соотносить форму деталей с формой отверстия.

Ход:

Игра проводится с участием 3-4 детей. Воспитатель раскладывает на столе геометрические фигуры и раздаёт детям карточки с рельефными контурами. Воспитатель предлагает рассмотреть карточки и обвести пальчиками контуры окошек.

- Какая фигура подойдёт для твоего окошка?

Если ребёнок выбирает неправильно фигуру, дать возможность убедиться в том, что она не подходит и предложить выбрать следующую. Когда ребёнок найдёт подходящую, следует похвалить его, продемонстрировать остальным игрокам, что окошко закрылось и предложить ему самостоятельно несколько раз открыть и закрыть окошко. Затем следующий ребёнок подбирает фигуру для своего окошка.



Сюжетно-ролевая игра "Баюшки-баю"

- Только надо сахарку. - Вот сахар! Бабушка, бабушка, Испеки оладушки! - Печь оладьи есть сноровка, Только где же сковородка? - Вот сковородка! Бабушка, бабушка, Испеки оладушки! Ну, теперь-то напеку, Внучке милой напеку И любимому внучку. Целу гору напеку! Масленых, румяных, С медом, Со сметаной
- Сначала вы читаете ребенку стихотворение, по разному интонируя речь бабушки и внука (внучки) и иллюстрируя его соответствующими игровыми действиями (например, показываете пустую горсточку вместо муки, пустую чашку "с молоком", кубик вместо дрожжей, сковородку в виде игрушки или рисунка и т.п.). После того как малыш познакомится со стихотворением, можно разыграть его вместе, предложив ему роль внука, подсказывая соответствующие слова и помогая в случае необходимости выполнить то или иное действие. Это стихотворение хорошо тем, что в нем ребенок повторяет одинаковые строчки, а его игровые действия достаточно разнообразны. Кроме того, их каждый раз можно варьировать (например, вместо плиты использовать кубик, плоскую деталь конструктора или пирамидки, стульчик и пр.), а со старшими детьми - обмениваться ролями.
- Сюжетно-ролевая игра "Баюшки-баю"

- Запеленать куклу.
- Погладить, обнять ее.
- Побаякать на руках.
- Положить в кроватку, накрыть одеялом, покачать кроватку.
- Спеть колыбельную песенку или прочитать стишок, например, такой:

Вот тебе под спинку Мягкую перинку. Сверху на перинку Чистую простынку. Вот тебе под ушки Белые подушки. Одеяльце на пуху И платочек наверху.

Сюжетно-ролевая игра "Пора кушать".

- **• Накрыть стол, расставить приборы.**
- **• Сварить суп, кашу на плитке (в пустой кастрюльке или положив в нее пуговицы, шарики, бусины, палочки и пр.) и покормить куклу из ложечки, палочкой, из ладошки. В качестве плитки можно использовать кубик или другой плоский предмет.**
- **• Сварить яичко (шарик), подуть на него, разбить ложкой (палочкой), покормить куклу, мишку.**
- **• Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.**
- **• Накормить куклу из тарелки супом, кашей, хлебушком, порезать ножом (палочкой) сосиску, колбаску (для этой цели могут использоваться шарик, кубик, палочка, детали от конструктора или мозаики, фантик, шарик).**
- **• Вскипятить молоко, налить сок, напоить кукол, дать им печенье, конфету (используются пластмассовые детали конструктора или мозаики, фантик, шарик)**
- **• Угостить куклу фруктами, овощами (можно нарисованными или вырезанными из бумаги, или рисунками без детализации с обозначением только цвета, например, зеленый овал – огурчик, оранжевый – морковка, красный кружок - яблочко или помидор, зеленый круг в полосу - арбуз)**
- **• Помыть посуду, вытереть ее полотенцем. Вымыть посуду можно ладошкой или кусочком губки, вместо полотенца использовать кусочек ткани.**
- **Не следует забывать о том, что игровые действия можно совершать и без использования предметов, с помощью пальцев, ладошки, жестов (например, "взять" пальчиками воображаемую конфету или орешек, протянуть мишке пустую ладошку и предложить ему яблочко).**

Сюжетно-ролевая игра "Пора кушать".

- Сначала вы читаете ребенку стихотворение, по разному интонируя речь бабушки и внука (внучки) и иллюстрируя его соответствующими игровыми действиями (например, показываете пустую горсточку вместо муки, пустую чашку "с молоком", кубик вместо дрожжей, сковородку в виде игрушки или рисунка и т.п.). После того как малыш познакомится со стихотворением, можно разыграть его вместе, предложив ему роль внука, подсказывая соответствующие слова и помогая в случае необходимости выполнить то или иное действие. Это стихотворение хорошо тем, что в нем ребенок повторяет одинаковые строчки, а его игровые действия достаточно разнообразны. Кроме того, их каждый раз можно варьировать (например, вместо плиты использовать кубик, плоскую деталь конструктора или пирамидки, стульчик и пр.), а со старшими детьми - обмениваться ролями.

Сюжетно-ролевая игра "Мы идем гулять"

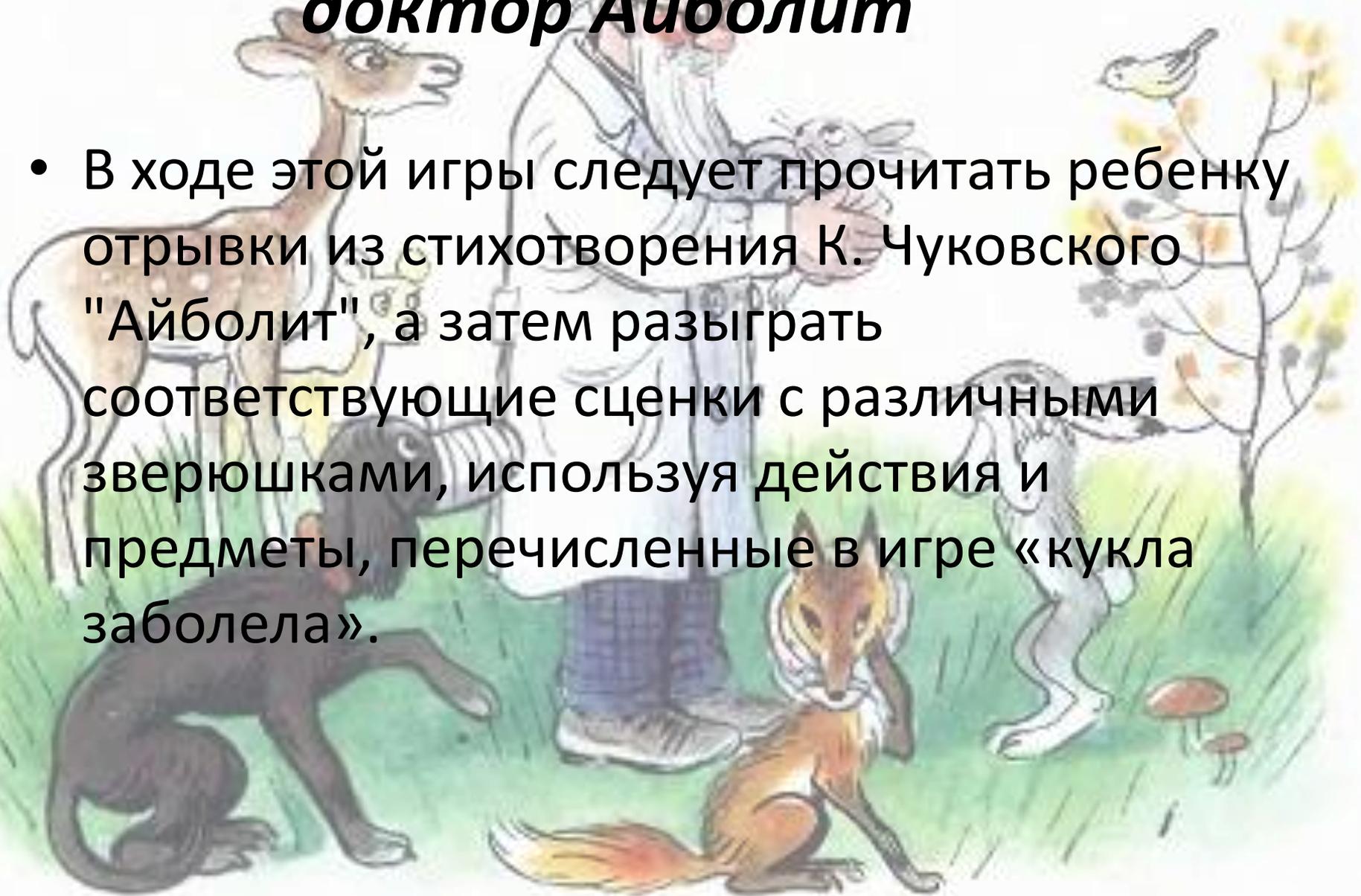
- Подготовка к прогулке (пеленание или одевание куклы). Укачивание ее на руках или в коляске. Прогулка на машине (в коляске). Катание с горки на машине или на дощечке. Куклу можно носить на руках. Если ребенок уже пользуется активной речью, предложите ему рассказать кукле, что она может увидеть.
- Прогулку с куклой можно разыграть, используя элементы конструирования. Это можно сделать следующим образом.
- Вы кладете на стол небольшую куклу и кубики (кирпичики), говорит ребенку: "Наша Лялечка скучает одна, хочет погулять. Давай построим для нее дорожку?". Берете один кирпичик, приставляете к нему другой, затем предлагаете ребенку продолжить дорожку. После того, как дорожка построена, вы вместе с ребенком шагаете по ней куклой, приговаривая: "Топ-топ, топают малышка" или: "Маленькие ножки идут по дорожке. Топ-топ-топ". Впоследствии игру можно усложнить, вводя в нее еще одну куклу, которая тоже гуляет и идет навстречу первой. Они встречаются, обнимаются, разговаривают друг с другом.

Сюжетно-ролевая игра "Кукла заболела"

- Жалоба куклы, расспросы о том, что болит, как болит, утешение ее. Отвезти куклу на машине в больницу. Послушать сердце (трубочкой; макарониной; пуговицей, нанизанной на веревочку; ухом) Измерить температуру (игрушечным градусником, палочкой, карандашом) Сделать укол (игрушечным или настоящим пластмассовым шприцем, палочкой, пальчиком). Дать таблетку (для этой цели подойдут бусина, пуговица, горошина или фасолина, листочек бумаги, пустая ладошка). Поставить горчичники (с помощью листочка бумаги, кусочка ткани, листика). Поставить банки (можно использовать маленькие крышки от флаконов или просто согнуть ладошку). Полечить горло (пополоскать его из чашечки, смазать палочкой с мазью). Полечить ушко (закапать лекарство пипеткой или двумя сложенными пальчиками, смазать палочкой с мазью). Сделать повязку кусочком бинтика. Дать витамины (горошки, пуговички) Напоить горячим чаем с медом (с малиной) Уложить в кроватку. Спеть песенку, успокоить куклу.

Сюжетно-ролевая игра "Добрый доктор Айболит"

- В ходе этой игры следует прочитать ребенку отрывки из стихотворения К. Чуковского "Айболит", а затем разыграть соответствующие сценки с различными зверюшками, используя действия и предметы, перечисленные в игре «кукла заболела».



Сюжетно-ролевая игра

"Приходите в гости к нам"

- Пригласить игрушки на праздничный обед (обойти вместе с ребенком комнату и предложить нескольким куклам и животным придти в гости, побуждая ребенка к разговору с игрушками). Накрыть праздничный стол, расставить посуду по числу приглашенных гостей, угощение (фрукты, овощи, конфеты и пр.). Рассадить гостей за столом. Предложить им угощение, поинтересоваться, что каждый из гостей хочет съесть. Разложить угощение на тарелки, покормить гостей. По окончании обеда поблагодарить гостей, проводить их домой. Гостями могут быть не только игрушки, но и члены семьи, сверстники.

•

Сюжетно-ролевая игра "Я – шофер!" (игры с машинками)

- Перевозка на грузовых машинках продуктов в магазин. Перевозка строительных материалов на стройку. Гонки на автомобилях. Починка автомобиля. Мытье автомобиля и пр.
- Вариантами этой игры могут стать игры в летчиков, капитанов морских кораблей и пр. В эти игры хорошо включать элементы конструирования, предлагаемые ниже.
- Разыгрывание сюжетов с элементами конструирования.



Сюжетно-ролевые игры с кубиками.

- Дети очень любят играть с кубиками. Этот интерес можно использовать, включая элементы конструирования практически в любой сюжет.
- • Вот некоторые из таких сюжетов. Изготовление из кубиков мебели для кукол и животных (стульчика, кровати, скамеечки и пр.). Изготовление больших и маленьких домиков, башенок, дорожек и пр. Строительство будки для собачки. Строительство башенки для петушка и пр. Строительство зоопарка. Строительство гаражей для больших и маленьких машин (в том числе ангаров для самолетов). Строительство причалов для лодок и кораблей.
- В соответствии с выбранным сюжетом игрушки размещаются в тех или иных постройках (например, куклы могут выходить из своих домиков и отправляться в гости друг к другу, машины разъезжаться в свои гаражи и т.д.). Вот несколько примеров сюжетных игр, включающих элементы конструирования.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

