

Дошколята с удовольствием поиграют не только в подвижные игры, но и в те, где нужно подумать. Упор в играх рекомендуется делать на развитие наблюдательности, запоминания, логики, воображения и навыков речи, а в подвижных играх - на совершенствование координации, скорости, ловкости и внимательности.

Вот несколько подходящих игр:

### **1. Кошки-мышки**

*Активная игра. Развивает ловкость, скорость, внимательность. Может с успехом проходить среди разновозрастной компании. Подходит для дома и улицы.*

Есть два варианта этой игры.

Первый. Все, кроме троих игроков берутся за руки и встают в незамкнутый круг. Внутри бегают "мышка" и две "кошки". "Кошки" должны догнать мышку, но это не так просто, т.к. она может спокойно пробегать между игроками в кругу, а они – нет. После все втроем встают в круг и выбираются новые кошки-мышки.

Второй вариант. В одном углу обозначается дом кошки, в другом – норка мышей, в третьем – кладовая, где находятся мелкие предметы, изображающие припасы. Кошка засыпает в домике, а мышки перебегают из норы в кладовую. На хлопок ведущего (или после слов стишка) кошка просыпается и начинает ловить мышей, которые стараются добежать до норки. Вначале кошку играет кто-то из взрослых, который делает вид, что ловит, но дает мышкам убежать. В игру можно внести словесное сопровождение:

Кот мышей сторожит,  
Притворился, будто спит.  
Вот он слышит - вышли мыши,  
Потихоньку, ближе, ближе,  
Изо всех ползут щелей.  
Цап – царап! Лови скорей!

### **2. Карусели**

*Спокойно-активная хороводная игра. Развивает координацию и синхронность движений, ловкость, внимательность. Умение управлять силой голоса. Подходит для дома и улицы.*

Ведущий вместе с детьми встает в круг и все начинают медленно и тихо произносить текст:

Еле-еле, еле-еле

Закружились карусели.

(При этом игроки начинают медленное движение по кругу)

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

(Нарастает и темп и сила голоса, одновременно увеличивается скорость движения. Игроки переходят на бег) Следующая часть произносится с понижением темпа и силы голоса:

Тише, тише! Не спешите!

Карусель остановите!

(С этими словами все останавливаются).

### **3. Кенгуру**

*Активная игра. Развивает ловкость, быстроту в движениях. Может с успехом проходить среди разновозрастной компании. Подходит для дома и улицы.*

Соревнуются две команды. Зажав ногами спичечный коробок (или аналогичный предмет), нужно допрыгать как кенгуру до противоположной стенки (или стула), остановиться и громко сказать: "Я – кенгуру!" (это заявление тоже оценивается ведущим). Затем нужно допрыгать обратно и передать коробок товарищу по команде. Победившей команде - призы.

### **4. Лишнее слово**

*Спокойная игра. Развивает внимание, логику, умение объединять предметы в группы и подбирать обобщающие слова. Подходит для дома и улицы.*

Перед началом игры ведущий объясняет, что в русском языке есть слова схожие по значению. Ведущий перечисляет детям 4 слова, а они называют, какое лишнее, и объясняют, почему они так думают.

Можно играть не только с существительными, но и с глаголами и прилагательными.

### **5. Конфетки**

*Спокойная игра. Учит общению, умению формулировать вопросы и ответы. Подходит для дома и улицы.*

Хорошая игра для начала праздника, позволяющая детям раскрепоститься. Потребуется любые конфеты или драже. Каждому ребенку предлагают взять столько конфет, сколько он хочет. Затем тарелку с угощением передают по кругу. Затем ведущий объявляет правила игры: каждый гость должен ответить на количество вопросов от других, равное количеству конфет, которые он взял.

### **6. Горячий шарик**

*Спокойная игра. Развивает ловкость, скорость и внимательность. Подходит для дома и улицы.*

Азартная игра: все становятся в круг и под музыку передают друг

другу шарик. Когда музыка замолкает, игрок, который не успел передать шарик и остался с ним в руках, выбывает (можно отсаживать в почетные зрители, можно брать фанты). Выигрывает последний участник, оставшийся без шара.

## **7. Пропущенные числа**

*Спокойная игра. Развивает внимание и навыки счета. Подходит для дома и улицы.*

Ведущий считает до 10, умышленно пропуская некоторые числа (или ошибаясь). Игроки должны хлопнуть в ладоши, как услышали ошибку, и назвать пропущенное число.

## **8. Пушинка**

*Спокойная игра. Развивает дисциплину. Подходит для дома.*

Старинная русская игра. Команды встают друг против друга, между ними – черта, которую нельзя переступить (например, ленточка). Ведущий подбрасывает перышко (можно использовать распушенный ватный клочок) над головами участников. Задача: передуть его на сторону противника. Внимание, команде, заступившей ленточку или дотронувшейся до перышка руками, засчитывается поражение.

## **9. Ромашка**

*Спокойная игра. Позволяет раскрепоститься. Подходит для дома.*

Подходит для начала праздника, если гости чувствуют себя скованно. Для игры заранее заготавливается из бумаги ромашка. Количество лепестков должно быть равно количеству гостей. На обороте каждого написаны легкие смешные задания, например, прокукарекать, пропрыгать по-лягушачьи или на одной ножке, повторить скороговорку, проползти на четвереньках и т.д. Дети отрывают по лепестку и выполняют задание. Если дети еще не умеют читать, задание можно изобразить в виде рисунка или прочитать ведущему.

## **10. Ежики**

*Активная игра. Развивает скорость, мелкую моторику. Подходит для улицы и дома.*

Командная игра. Для нее нужна веревка 1.5 м и прикрепленные на нее 30 разноцветных прищепок. В роли ежиков выступают взрослые. Игроки подбегают к растянутой веревке по одному, как в эстафете, снимают по одной прищепке, бегут к сидящим на стульях "ежикам" и прицепляют ее на любое место одежды или прически. Хорошо, если от веревки до ежиков расстояние метров 10. Выигрывает та команда, чей ежик оцетинится лучше, т.е. у которого будет больше прищепок –

иглоков. Второй команде можно дать приз за самого оригинального/симпатичного/веселого ежа (по обстоятельствам).

### **11. Я иду, иду**

*Активная игра. Развивает скорость и внимание. Подходит для дома и улицы.*

Веселая, эмоциональная игра, доставляющая маленьким детям много удовольствия. Дети выстраиваются за ведущим цепочкой. Он идет и произносит следующие слова: "Я иду, иду, иду, за собой детей веду (произвольное число раз), а как только повернусь, сразу всех переловлю" Услышав слово "переловлю", дети бегут в заранее оговоренное безопасное место, а ведущий их ловит (для малышей лучше делать вид, давая им убежать). Игра хорошо подходит для дома, когда ведущий ведет из комнаты в комнату, повторяя первые строчки. Когда же будет произнесено заветное "переловлю", дети с визгом устремляются через всю квартиру к спасительному месту.

### **12. Паук и мухи**

*Мерцающая игра. Учит детей бегать в разных направлениях, не сталкиваясь, и замирать по сигналу. Развивает координацию и внимание. Подходит для дома и улицы.*

В одном углу комнаты (площадки) обозначается паутина, в которой сидит "паук". Остальные дети изображают мух: бегают, кружатся по всему помещению, жужжат. По сигналу ведущего: "Паук!" мухи замирают на том месте, где их застал сигнал. Паук выходит из паутины и внимательно смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился – отводит в свою паутину.

### **13. Кто я?**

*Спокойная игра. Развивает логику, расширяет кругозор. Подходит для дома.*

Подойдет для начала праздника. При входе каждый ребенок получает новое имя – медведь, лиса, волк и т.д. Картинка с новым именем прикрепляется на спину ему, он об этом не знает, до тех пор, пока с помощью наводящих вопросов не выяснит у окружающих все о себе. Как вариант, можно описывать это животное только прилагательными (например: хитрая, рыжая, пушистая... - лиса). Задача – как можно быстрее выяснить, о ком идет речь.

### **14. Времена года?**

*Спокойная игра. Развивает внимание, логику, расширяет кругозор. Подходит для дома и улицы.*



Ведущий выбирает любое время года и называет его игрокам. Затем он начинает перечислять явления и предметы, связанные с этим временем года. Время от времени он произносит неправильные слова. Услышав слово, которое не имеет отношения к этому времени года, дети должны хлопнуть в ладоши.

### **15. Съедобное - несъедобное?**

*Спокойная игра. Развивает внимание и логику. Подходит для дома и улицы.*

Ведущий бросает мяч одному из игроков и произносит какое-нибудь слово. Игрок должен поймать мяч, если слово обозначает съедобный предмет, или отбросить его, если предмет несъедобный. Побеждает самый внимательный. С ошибившихся можно брать фанты, по которым потом втемную назначаются смешные задания.

### **16. Послушная тень или Зеркало**

*Спокойная игра. Развивает внимание. Подходит для дома и улицы.* Выбираются два игрока (например, при помощи считалочки), один - тень другого. "Тень" должна повторять действия другого игрока, по возможности синхронно. Если в течении минуты игрок не сделает ни одной ошибки – он становится основным игроком и выбирает себе тень из числа других игроков.

### **17. Поиски клада**

*Спокойная игра. Развивает умение ориентироваться в пространстве, логику, внимание, способность сопоставлять части, собирать мозаику. Подходит для дома и улицы.*

Заранее составляется карта места, где спрятаны сокровища (квартиры или улицы), разрезается на кусочки, каждый из которых добывается игроками в виде награды за правильно отгаданную загадку или выполненное задание. Составив карту как пазл, все приглашенные ищут сокровище и обнаруживают что-то вкусное или интересное. Перед этой игрой лучше потренироваться и составить с детьми похожий план, проговаривая, как и что обозначается. Важно обратить внимание детей, что план – это как бы вид сверху. В случае затруднения в поисках клада ведущий подсказывает, направляя детей в нужном направлении.

### **18. Горячо-холодно**

*Спокойная игра. Развивает логику. Подходит для дома.*

Подойдет для начала праздника, если в комнате заранее спрятать разные сувениры-безделушки. Пришедший гость начинает искать

спрятанный приз, а остальные подсказывают ему, верно ли он идет. Если он приближается к спрятанному предмету – кричат "Тепло", если совсем близко – "Горячо", если удаляется "Прохладно" или совсем "Холодно".

### **19. Пропущенные числа**

*Спокойная игра. Развивает внимание и навыки счета. Подходит для дома и улицы.*

Ведущий считает, умышленно ошибаясь или пропуская числа. Игроки должны хлопнуть в ладоши, как заметят ошибку, и исправить его.

### **20. Успей-ка**

*Спокойная игра. Развивает внимание, мелкую моторику. Подходит для дома.*

На полу разложены кубики (или кегли и пр.) по числу игроков минус один. Игроки ходят под музыку вокруг, а как только она стихает, должны схватить кубик. Кому не достался кубик – выбывает (или отдает фант).

### **21. Где мы были, вам не скажем, что мы делали - покажем**

*Спокойная игра. Развивает моторику, фантазию, внимание, расширяет кругозор. Подходит для дома и улицы.*

Ведущий тихо говорит игроку профессию, так, чтобы остальные не слышали. Игрок говорит "Где мы были, вам не скажем, что мы делали - покажем" и пытается без слов показать, что делают люди этой профессии. Остальные угадывают. Угадавший игрок – показывает следующим.

### **22. В старом чулане**

*Спокойная игра. Развивает речь и умение различать части предметов, расширяет кругозор. Подходит для дома и улицы.*

Ведущий вместе с игроками произносит:

В старом чулане, у бабушки Ани,

Куда я залез –

Много чудес...

Но все они "без"...

Далее ведущий называет предмет, а игрок, на которого он указывает, должен сказать, какой детали предмета может не хватать. Например: стол – без ножки, платье – без кармана и т.д.