

# **ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ ДЛЯ ЧАСТО БОЛЕЮЩИХ ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ (5-6 ЛЕТ) И ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУПП (6-7 ЛЕТ), ПОСЕЩАЮЩИХ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**Декабрь — январь — февраль**

**Цель данного образовательного маршрута:** Психологическая подготовка ребёнка к школе.

## **Задачи:**

1. Интеллектуальная подготовка ребёнка к школе. Предполагает развитие внимания, памяти, формирование мыслительных операций: анализа, синтеза, обобщения, установление закономерностей, пространственного мышления, умение устанавливать связи между явлениями и событиями, делать простейшие умозаключения на основе аналогии.

2. Мотивационная подготовка ребёнка к школе. Подразумевает наличие у ребенка желания принять новую социальную роль — роль школьника.

3. Развитие эмоционально-волевой сферы ребёнка. Включает в себя способность управлять своим поведением, умение организовывать рабочее место и поддерживать порядок, стремление преодолевать трудности, стремление к достижению результата своей деятельности.

4. Развитие коммуникативных навыков. Планируемые результаты: повышение уровня психологической готовности детей к школьному обучению, профилактика школьной дезадаптации, помощь воспитателям и родителям в подготовке детей к школьному обучению.

5. Развитие эмоционального интеллекта.

6. Снятие эмоционального напряжения.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ РЕБЕНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

### **Игра «Тренируем эмоции»**

Цель: Научиться понимать эмоции других, выражать собственные эмоции и чувства.

Взрослый предлагает ребенку (или группе детей) потренироваться в выражении не только самих эмоций, но и их оттенков, которые могут быть присущи отдельным людям, сказочным героям, животным.

#### **1. Радость.**

Улыбнись, пожалуйста, как: кот на солнышке; само солнышко; хитрая лиса; довольный ребенок; счастливая мама.

#### **2. Гнев.**

Покажи, как рассердились: ребенок, у которого отобрали игрушку; Буратино, когда его наказала Мальвина; два барана на мосту.

#### **3. Испуг.**

Покажи, как испугались: заяц, который увидел волка; котенок, на которого лает собака.

### **Игра «Лото настроений»**

Цель. Развитие умения понимать эмоции других людей и выражать собственные эмоции.

На столе раскладываются картинкой вниз схематичные изображения эмоций. Ребенок берет одну карточку, не показывая ее никому. Затем ребенок должен узнать эмоцию и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций. Остальные отгадывают изображенную эмоцию.

### **Игра «Уходи, злость, уходи»**

Цель. Обучение выплескиванию негативных эмоций, формирование навыка регуляции эмоционального состояния.

Ребенок ложится на ковер, вокруг него лежат подушки. Закрыв глаза, они начинают со всей силы колотить ногами по полу, а руками — по подушкам и громко кричать: «Уходи, злость, уходи!»

Через три минуты дети по сигналу взрослого ложатся в позу звезды, широко раздвинув руки и ноги, и спокойно лежат, слушая спокойную музыку.

### **Игра «Продолжи фразу»**

Цель. Развитие умения выражать собственные эмоции.

Дети передают по кругу мяч, при этом продолжают фразу, рассказывая, когда и в какой ситуации он бывает таким: «Я радуюсь, когда ...», «Я злюсь, когда ...», «Я огорчаюсь, когда ...», «Я обижаюсь, когда ...», «Я грущу, когда ...» и т. д.

### **Игра «Обзывалки»**

Цель. Разрядка негативных эмоций в приемлемой форме при помощи вербальных средств.

Дети передают по кругу мяч, при этом называют друг друга разными необидными словами. Это могут быть (по договоренности с группой) названия деревьев, фруктов, мебели, грибов, овощей и др. Каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты...» и сопровождаться взглядом на партнера. Например: «А ты — морковка!». В заключительном круге играющие должны сказать соседу что-то приятное, например: «А ты — солнышко!»

После прохождения последнего круга необходимо обсудить, что было приятнее слушать и почему.

### **Игра «Подушечные бои»**

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают бой — «сражение двух племен», «вот тебе за...» или др. Играющие бьют друг друга подушками, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела. Игру может начать взрослый, чтобы снять запрет на агрессивные действия. Следует заранее договориться с детьми, что сразу после сигнала (колокольчик, хлопок и т. д.) игра прекращается.

Не рекомендуется включать в группу детей, способных реагировать неадекватно. Не допускать излишнего эмоционального возбуждения.

### **Игра «Необычное сражение»**

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают «необычное сражение». Играющие рвут газетную бумагу, и кидают их друг в друга, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела.

### **Игра «Повтори движения»**

Цель: развитие умения контролировать свои действия, подчиняя указаниям взрослого.

Ребенок, слушая взрослого, должен выполнять движения, если услышит название игрушки – должен хлопнуть, если название посуды – топнуть, если название одежды – присесть.

### **Игра «Час тишины – час можно»**

Цель. Развитие умения регулировать свое состояние и поведение.

Договоритесь с ребенком, что иногда, когда вы устали и хотите отдохнуть, в доме будет час тишины. Ребенок должен вести себя тихо, спокойно играть, рисовать, конструировать. Но иногда у вас будет час «можно», когда ребенку разрешается делать все: прыгать, кричать, брать мамины наряды и папины инструменты, обнимать родителей, висеть на них, задавать вопросы и др. Эти часы можно чередовать, можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в семье.

### **Игра «Молчание»**

Цель. Развитие умения контролировать свои эмоции, управлять своим поведением.

Играющие садятся в кружок и молчат, они не должны ни двигаться, ни разговаривать. Водящий ходит по кругу, задает вопросы, выполняет нелепые движения. Сидящие должны повторять все, что он делает, но без смеха и слов. Кто нарушит правила — водит.

### **Игра «ДА и НЕТ»**

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

При ответе на вопросы слова «ДА» и «НЕТ» говорить нельзя. Можно

использовать любые другие ответы.

Ты девочка?	Соль сладкая?
Птицы летают?	Гуси мяукают?
Сейчас зима?	Кошка – это птица?
Мячик квадратный?	Зимой шуба греет? и т. д.

Подобные игры помогут научить ребёнка управлять эмоциями, переключать внимание, развивать волевые усилия, то есть делать "правильно" "ЧЕРЕЗ НЕ ХОЧУ", также позволят направить энергию ребенка в нужное русло, выплеснуть агрессию и снять мышечное и эмоциональное напряжение.

## Дидактические игры

### 1. «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.

### 2. «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.*).

### 3. «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.

### 4. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д.

«Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

### 5. «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.

#### **6. «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.

#### **7. «Мое облако».**

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

#### **8. «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.

#### **9. «Закончи предложение».**

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

#### **10. «Не ошибись».**

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

#### **11. «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».

#### **12. «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.

**13. «Найди предмет той же формы».**

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

**14. «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.

**15. «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...»

**16. «Что это за птица?».**

Цель: учить 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.

**17. «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.

**18. «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.

**19. «Отгадай-ка!».**

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

**20. «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 верхушками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

### **21. «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.

### **22. С мячом «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)*.

### **23. «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.

### **24. «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.

### **25. «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.

## РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ

### Задачи игр:

1. Снятие эмоционального и мышечного напряжения.
2. Обучение игровым навыкам взаимодействия.
3. Формирование произвольного поведения, умения действовать по сигналу и правилам взрослого.
4. Развитие мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения.
5. Развитие речи
6. Развитие чувства ритма, общей и мелкой моторики, координации движений.

### «Найди свой цвет»

**Цель:** развивать внимание, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** воспитатель делит детей на 4 группы и раздает им флажки разных цветов: желтые, красные, синие и зеленые. Каждая группа уходит на свое специально отведенное место. Затем воспитатель устанавливает по одному флажку тех же цветов, что и у детей, в противоположные углы.

Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету совпадающему с флажком в их руке. В это время воспитатель внимательно наблюдает какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые – это и есть победители.

### «Мышеловка»

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание, построение в круг и ходьбе по кругу.

**Описание игры:** играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Слова:

*Ах, как мыши надоели,  
Все погрызли, все поели.  
Берегитесь же плутовки,  
Доберемся мы до вас.  
Вот расставим мышеловки,  
Переловим всех сейчас!*

Затем дети опускают руки вниз, и «мыши» оставшиеся в кругу встают в круг и мышеловка увеличивается.

### «Найди, где спрятано?»

**Цель:** развивать у детей выдержку, наблюдательность, четность.

**Описание игры:** дети сидят вдоль стены. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый найдет – тот его прячет. Повторить игру 3-4 раза.

### «Найди себе пару»

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

**Описание игры:** Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

**Правила:**

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

**Варианты:** Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

### Игра «Фотоаппарат».

**Цель:** развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки от лото или любые другие картинки.

**Описание:** в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

### Игра «Опиши предмет».

**Цель:** учить запоминать признаки и свойства предмета.

**Игровой материал и наглядные пособия:** знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).

*Описание:* дети под руководством воспитателя выбирают знакомый предмет. Воспитатель предлагает вспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.

### **Игра «Повтори орнамент».**

*Цель:* способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

*Игровой материал и наглядные пособия:* бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

*Описание:* воспитатель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.

### **Игра «Запомнил — нарисовал».**

*Цели:* учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

*Игровой материал и наглядные пособия:* листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.

*Описание:* наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иголка, елка, березовый листок. В течение одной минуты показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.

### **Игра «Верно-неверно».**

*Цель:* развивать внимание, память.

*Описание:* воспитатель произносит разные фразы - верные и неверные. Если фраза верна, дети хлопают, если нет, то топают. Например:

Зимой всегда цветут ромашки. (Дети топают.)

Лед - это замерзшая вода. (Дети хлопают.)

Шерсть у зайцев рыжего цвета. (Дети топают.)

Руки перед едой мыть не нужно. (Дети топают.)

Зимой всегда идет снег. (Дети хлопают и топают.)

## РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПЕРВОЙ МЛАДШЕЙ И ВТОРОЙ МЛАДШЕЙ ГРУППЫ

### Задачи игр:

1. Снятие эмоционального и мышечного напряжения.
2. Обучение игровым навыкам взаимодействия.
3. Формирование произвольного поведения, умения действовать по сигналу и правилам взрослого.
4. Развитие мышления внимания, памяти, восприятия, речи, воображения.
5. Развитие чувства ритма, общей и мелкой моторики, координации движений.

### «Игра с собачкой»

**Материал.** Игрушечная собачка.

**Ход игры.** Воспитатель держит в руках собачку и говорит:

*Гав-гав! Кто там? Это песик в гости к нам.  
Я собачку ставлю на пол. Дай, собачка, Пете лапу!*

Затем подходит с собачкой к ребенку, имя которого названо, предлагает взять ее за лапу, покормить. Приносят миску с воображаемой едой, собачка «ест суп», «лает», говорит ребенку «спасибо!»

При повторении игры воспитатель называет имя другого ребенка.

### «Лохматый пес»

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

**Описание игры:** дети стоят на одной стороне зала, 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.

### Игра «Веселые платочки»

(текст И. Грантовский)

Для игры потребуется яркая коробочка с отверстиями. Поместите в коробку шелковые платочки, просунув их кончики в прорези-отверстия. Количество платочков должно соответствовать количеству детей.

Воспитатель обращает внимание на коробку и предлагает каждому ребенку потянуть за один из кончиков. Когда ребенок достанет платочек, похвалите его, порадитесь вместе с ним. Предложите поиграть с платочками.

Дети стоят «стойкой», держа в руке по платочку. Воспитатель поет и выполняет движения. Дети наблюдают, по желанию повторяют:

- Вот платочки хороши! Мы попляшем, малыши.

*(стоят на месте и протянув вперед руки, размахивает платочком)*

Ты, платочек аленький, покружись, Всем ребятам маленьким покажись.

*(кружится, держа платочек в поднятой руке)*

Я платочком помашу *(взмахивает платочком, стоя на месте)*

И с платочком попляшу. Ты, платочек аленький, покружись, *(кружится)*

Всем ребятам маленьким покажись. Нет платочков, ай-ай-ай.

*(прячет платочек за спину, поворачивая голову вправо-влево)*

Где платочки, угадай? Ты, платочек аленький, покружись, *(кружится)*

Всем ребятам маленьким покажись. Вот платочки хороши!

*(идет к коробке, в которую кладет платочек)*

Поплясали малыши. И платочки сложим свои,

Все умеют милые малыши.

### Подвижная игра «Медведь и дети»

**Задачи.** Учить бегать в одном направлении, действовать в соответствии со словами взрослого; вызывать удовольствие от совместных действий; поощрять самостоятельность детей.

**Содержание игры.** Роль медведя исполняет помощник воспитателя или ребенок старшей группы. Дети размещаются на одном конце групповой комнаты или участка. Воспитатель произносит слова:

*Мишка по лесу гулял, долго, долго он искал,*

*Мишка деточек искал, сел на травку, задремал.*

Медведь ходит по группе и делает вид, что ищет детей. Затем он садится на противоположном конце комнаты на стул и дремлет. Воспитатель говорит:

*Стали деточки плясать, мишка, Мишка, вставай,*

*Стали ножками стучать. Наших деток догоняй.*

Под эти слова дети бегают по комнате, топают ножками, выполняют движения по своему желанию. Взрослый поощряет их.

### **Игра «Привет, дружок – пока, дружок»**

Дети сидят полукругом на стульях, воспитатель с бубном перед ними на расстоянии 3 метров. Воспитатель, подойдя к одному из детей, берет его за руки и выводит на «лужок».

*- Привет, привет, дружок.*

*Выходи-ка на лужок.*

*То прыжком, то бочком, } 2 раза*

*Топать, топать каблучком.*

Воспитатель ударяет в бубен, малыш топает ножками.

*- Пока, пока, дружок,*

*Приди снова на лужок.*

Воспитатель машет рукой. Ребенок возвращается на свое место.

*- То прыжком, то бочком,*

*Топать, топать каблучком.*

Воспитатель ударяет в бубен. Дети, сидя на стульях, топают ножками и машут рукой. Игра повторяется с другим ребенком.

### **Игра «Что в коробке?»**

**Цель:** развитие активной речи ребёнка.

**Материал:** 4 предмета (например, кукла, зайчик, петушок, котенок), мешочек или коробочка, из которой они вынимаются.

**Проведение:** взрослый неожиданно вынимает из мешочка предмет и спрашивает: «Кто там?», «Кто это?», «Что это?».

Ребёнок называет предметы (например, «ляля», «зайка») облегченными («би-би») или полными словами.

### **Игра «Ласковый хоровод»**

**Цель:** воспитание доброго отношения детей друг к другу.

**Ход игры:** воспитатель вместе с детьми водят хоровод: держатся за руки и идут по кругу, приговаривая:

*Хоровод водили, ласковыми были.*

*Кто у нас хороший? Кто у нас пригожий?*

*Ведущий выбирает одного из детей и выводит его за руку в круг.*

*Выйди, Настенька, в кружок. Возьми, Настенька, флажок.*

*Ведущий даёт ребёнку, находящемуся в кругу, флажок.*

*Дети вместе с ведущим, который выделяет голосом ласковую форму имени ребёнка в кругу, произносят:*

*Настенька, попляши! Твои ручки хороши.*

*Ребёнок в кругу должен выполнить какие-нибудь танцевальные движения. Дети при этом хлопают в ладоши. Игра повторяется до тех пор, пока все дети не побывают в кругу.*