***Игры с обучением***

**Дидактические игры по развитию речи.**

**"Закончи предложение"**

(употребление сложноподчинённых предложений)

· Мама положила хлеб... куда? ( в хлебницу)

· Брат насыпал сахар... куда? ( в сахарницу)

· Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? ( в салатницу)

· Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)

· Марина не пошла сегодня в школу, потому что... ( заболела)

· Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)

· Я не хочу спать, потому что... ( ещё рано)

· Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)

· Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)

· Кошка забралась на дерево, чтобы...(спастись то собаки)

**"Режим дня"**

8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

**"Кому угощение?"**

( употребление трудных форм существительных)

Воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

**"Назови три слова"**

(активизация словаря)

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

· Что можно купить? (платье, костюм, брюки)

· Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

**"Кто кем хочет стать?"**

(употребление трудных форм глагола)

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? ( Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом хотим или хочу.

**"Зоопарк"**

(развитие связной речи).

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;

2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

**"Сравни предметы"**

(на развитие наблюдательности, уточнение словаря за счёт названий

деталей и частей предметов, их качеств).

В игре можно использовать как вещи и игрушки, одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, так и парные предметные картинки. Например, два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

Взрослый сообщает, что в детский сад прислали посылку. Что же это? Достаёт вещи. "Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди".

Например: Взрослый: "У меня нарядный фартук".

Ребёнок: "У меня рабочий фартук".

Взрослый: "Он белого цвета в красный горошек".

Ребёнок: "А мой - тёмно-синего цвета".

Взрослый: "Мой украшен кружевными оборками".

Ребёнок: "А мой - красной лентой".

Взрослый: "У этого фартука по бокам два кармана".

Ребёнок: "А у этого - один большой на груди".

Взрослый: "На этих карманах - узор из цветов".

Ребёнок: "А на этом нарисованы инструменты".

Взрослый: "В этом фартуке накрывают на стол".

Ребёнок: "А этот одевают для работы в мастерской".

**"Кто кем был или что чем было"**

(активизация словаря и расширение знаний об окружающем).

Кем или чем раньше был цыплёнок (яйцом), лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т.д.?

**"Назови как можно больше предметов"**

(активизация словаря, развитие внимания).

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово - делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

**"Подбери рифму"**

(развивает фонематический слух).

Воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шёл жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

**"Назови части предмета"**

(обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части).

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

I вариант: дети по очереди называют части предметов.

II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

## Игры с обучением

### ИГРЫ С ПЕСКОМ

В летнее время в жизни детей большое место занимают игры с песком. Они могут быть длительными и доставлять малышам истинное удовольствие и наслаждение. Прислушайтесь к их разговору! Редко в других играх вы услышите такие доброжелательные нотки в голосе, увидите полное взаимопонимание и согласие. Дети охотно уступают друг другу свои формочки и совочки, потому что с незнакомыми игрушками играть всегда интереснее. Бывает, вспыхивает ссора из-за "границ песочных владений" или игрушек, но часто справедливость одерживает верх. Иногда, правда, не обойтись и без вмешательства взрослого. Умелая и тактичная помощь не обижает ребят, и игра продолжается. Причем в песок любят играть не только малыши, но и старшие дошкольники. Поэтому так важно создать детям условия для таких игр.

Первое - это, конечно же, наличие чистого, качественного песка в песочнице: желтого, мелкого, легко формующегося, без камушков и примесей. В летнее время, если нет дождей, его следует ежедневно вечером поливать из шланга или из лейки, чтобы за ночь песок равномерно увлажнился. Ни в коем случае не следует поливать песок утром, так как сверху он будет чересчур влажным, а изнутри останется сухим и сыпучим. Из такого песка невозможно делать постройки и куличики. Если песок увлажнен утром, то к первой прогулке он еще очень сырой, а при восприимчивости детского организма к переохлаждению может привести к простуде.

Другое необходимое условие - это игрушки для игр с песком (формочки, совки, ведерки, лопатки, машинки, брусочки и дощечки разного размера), которые могут понадобиться детям при сооружении построек.

Ребята умело действуют с песком даже при наличии небольшого опыта. Глазомер развивается настолько, что они могут рассчитать,

какой должна быть толщина перекрытия или мостика, чтобы он был достаточно прочным. Постройки из песка дети любят обыгрывать. Так зарождаются сюжетно-ролевые игры в "строителей", "шоферов" и т. д. Возводятся сказочные замки и крепости, возникают фантастические сюжеты о возможных способах спасения выдуманных героев, заранее помещенных в эти крепости и башни. В таких играх дети искренне и эмоционально переживают события, а совместные переживания укрепляют и сплачивают детский коллектив. У детей возникает потребность к совместным играм и контактам друг с другом.

И еще несколько советов. Следует позаботиться, чтобы дети научились самостоятельно ухаживать за песком: собирать его в песочницу лопатками, следить за тем, чтобы барьер песочницы был чистым после игр, игрушки очищены от песка и собраны в специальную коробку. Можно использовать трудовые поручения, вводить элементы соревнования и т. п.

Если игры с песком будут организованы правильно, то дети с пользой для себя к радостью будут "творить" в песочнице.

### ****НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ****

**Фанты**

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "Нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- Что продаётся в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Мячик кверху.**

Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

Правила игры . Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

**Игровая.**

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей:

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры . При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

**Молчанка.**

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры . Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

**Кто дальше бросит?**

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды.

По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница,в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка.

Правила игры . Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

**Сосед, подними руку.**

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа - левую, сосед слева - правую, т.е. ту руку, находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры . Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только пытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда на выполняется.

**Игра "Гуси"**

Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

Все дети - гуси. Один из них - вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!"

Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.

Друг за дружкою гуськом

Ходят гуси бережком.

Впереди идёт вожак,

Он шагает важно так -

Га-га-га!

Гуси все за вожаком

Вперевалочку, шажком.

Шаг шагнут, другой шагнут,

Низко головы нагнут.

Га-га-га!

Гуси крыльями взмахнут,

И скорей бегом на пруд!

**Игра "Лягушки"**

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика вперемежку с четырьмя кочками - пруд.

Играть могут двое, четверо ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.

Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.

Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка.

Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.

Весёлые, как девочки,

Проворные, как мальчики,

Зелёные, как листки,

Прыгучие, как мячики -

Весёлые,

Проворные,

Прыгучие подружки -

Зелёные,

Зелёные,

Зелёные лягушки!

Все квакают и квакают

И слышно вдалеке:

Ква-ква! Ква-ква!

Бре-ке-ке!

**Игра "Воробушки"**

Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней - дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллейку. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.

Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллейку и т. д., до тех пор пока не произнесут: "И на дерево от кошки -Шур! - скрылась!"

Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Воробушки, бойтесь кошки -

Не скачите по дорожке,

Не сидите на скамейке,

Не летайте по аллейке,

Под окном не клюйте крошки:

Попадёте рыжей кошке -

Мур-мур-р-р! - в лапы.

Стайка дружных воробьишек -

Чик-чирик! Слетела с крыши,

Посидела на скамейке,

Полетала по аллейке,

Поклевала быстро крошки

И на дерево от кошки -

Шмур-р-р! - скрылась.

**Игра "Щенок"**

Чтобы поиграть в эту игру, надо выбрать площадку, на которой есть дерево, кустик, - такие предметы, за которыми можно прятаться. Посредине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч-"ватрушку".

Один из играющих - щенок, другой ребенок - хозяин щенка. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Щенок перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: "Гав!" Когда хозяин найдет щенка, он быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если щенок первый схватит "ватрушку", он убегает, а хозяин должен его поймать. Если же первым схватит "ватрушку" хозяин, щенок должен "служить": хозяин подбрасывает вверх мяч, а щенок, не выходя из круга, ловит его. Если мяч пойман, щенок старается выскочить из круга, а хозяин должен поймать его - тогда они вместе "идут домой". А если щенок убежит, играющие меняются ролями.

Ну как я мог?

Ну как я мог?

Я так щенка обидел!

Пропал щенок,

Пропал щенок,

Никто его не видел.

А он хотел,

А он хотел,

Попробовать ватрушку...

Вернись щенок,

Вернись щенок,

Коричневые ушки.

**Мороз-Красный нос**

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос. Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

**Лягушки в болоте.**

С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). .лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

**Лиса и куры**

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

**Лошадки.**

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

**Воробушки и кот.**

Дети-воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.

**Курочка-хохлатка.**

Воспитатель изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: "Ко-ко,

Не ходите далеко".

Приближаясь к кошке он говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ.**

**Пластическая игра "Буря на мор".**

Дети встают в круг, изображая бурное волнение моря; часть детей изображает рыбок, которые прячутся на дно морское, чаек, которые быстро машут крыльями, стонут и прячутся на берегу.

**Игра "Изобрази".**

Попросите детей изобразить: звук ветра, порождае мого бурей; звук облаков, подгоняемых ветром; звук большого пушистого об лака. Приведите детям народные приметы:

Кучевые облака - к вечеру дождь будет. Низкие облака - к дождю.

**Пластическая игра "Танец бабочек".**

К этой игре вы можете совместно с детьми скроить и раскрасить "одеяние" бабочки, то есть её крылья, из плотной бумаги. Дети, нарядившись бабочками, то медленно и плавно, то порывисто и быстро изображают полёт бабочки.

**Игра "Чья птица улетит дальше?"**

Дети выстраиваются по одной линии и по команде запускают свою бумажную птицу. Выигрывает тот, чья птица дальше всех улетела.

**Игра "Журавли-журавли".**

Вожак журавлиной стаи, который выби-рается считалочкой, поёт или говорит речитативом следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли, сделайтесь верёвочкой". Дети быстро, не от-пуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который всё убыстря- ет шаги по темпу песни. "Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!" - верени- ца детей делает плавные зигзаги. Вожак поёт дальше "Змея, заворачивайся в кольцо", "Змея выпрямляется" и т. д. Упражнения выполняются во всё возрас-тающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

**Игра "Ласточки и мошки".**

Играющие - мошки - летают по по ляне и напевают:

Мошки летают!

Ласточку не замечают!

Жу-жу! Жу-жу!

Зу-зу! Зу-зу!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: "Ласточка встанет, мошку поймает!" С последними словами она вылетает из гнезда и ловит мошек. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Мошкам следует летать по всей площадке.

**Игра "Птица без гнезда".**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит ближе к кругу, - гнездо, второй за ним - птица. В центре круга чертят небольшой кружок - там водящий. Он считает: "Раз..." - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на поле. "Два..." - игрок-птица кладёт руки на плечи впе реди стоящему , т.е. птица садится в гнездо. "Три..." - птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего: "Все птицы по до мам!" каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т.е. встать за игроком- гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится за нять одно из гнёзд. При повторении игры дети меняются ролями. Птицы выле тают только на счёт "три". Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Игра "Пищевые цепочки на лугу".**

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

**Правила игры:** Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь - хищные птицы

трава - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) - шмель

**Игра "Пищевые цепочки водоёма".**

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Правила игры:** Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар - лягушка - цапля

червячок - рыбка - чайка

водоросли - улитка - рак

ряска - малёк - хищная рыба

**Игра "Пищевые цепочки в лесу".**

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

**Правила игры:** Воспитатель раздаёт карточки с изображением рас- тений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения - гусеница - птицы

растения - мышка - сова

растения - заяц - лиса

насекомые - ежи

грибы - белки - куницы

лесные злаки - лось - медведь

молодые побеги - лось - медведь

**Игра "С чем нельзя в лес ходить?"**

**Цель:** Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

**Правила игры:** Воспитатель выкладывает на стол предметы или ил люстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, вело сипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

### Пальчиковые игры.

Очень важной частью работы по развитию мелкой моторики являются "пальчиковые игры". Игры эти очень эмоциональны, увлекательны. Они способствуют развитию речи, творческой деятельности. "Пальчиковые игры" как бы отображают реальность окружающего мира - предметы, животных, людей, их деятельность, явления природы. В ходе "пальчиковых игр" дети, повторяя движения взрослых, активизируют моторику рук. Тем самым вырабатывается ловкость, умение управлять своими движениями, концентрировать внимание на одном виде деятельности.

"Пальчиковые игры" - это инсценировка какихлибо рифмованных историй, сказок при помощи пальцев. Многие игры требуют участия обеих рук, что даёт возможность детям ориентироваться в понятиях "вправо", "влево", "вверх", "вниз" и т.д.

Дети от года до двух хорошо воспринимают "пальчиковые игры", выполняемые одной рукой.

Трехлетние малыши осваивают уже игры, которые проводятся двумя руками, например, одна рука изображает домик, а другая - кошку, вбегающую в этот домик.

Четырехлетние дошкольники могут играть в эти игры, используя несколько событий, сменяющих друг друга. Более старшим детям можно предложить оформить игры разнообразным реквизитом - мелкими предметами, домиками, шариками, кубиками и т.д.

###### МОЯ СЕМЬЯ

Этот пальчик - дедушка,

Этот пальчик - бабушка,

Этот пальчик - папочка,

Этот пальчик - мамочка,

Этот пальчик - я,

Вот и вся моя семья!

Поочередное сгибание пальцев, начиная с большого. По окончании покрутить кулачком .

###### ПРЯТКИ

В прятки пальчики играли

И головки убирали.

Вот так, вот так,

И головки убирали.

Ритмично сгибать и разгибать пальцы. Усложнение: поочередное сгибание пальчика на обеих руках.

###### ПАЛЬЧИК-МАЛЬЧИК

- Пальчик-мальчик, где ты был?

- С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем щи варил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песни пел.

На первую строчку показать большие пальцы на обеих руках. Затем поочередно соединять их с остальными пальцами.

###### УЛЕЙ

Вот маленький улей, где пчелы спрятались,

Никто их не увидит.

Вот они показались из улья.

Одна, две, три, четыре, пять!

Ззззз!

Пальцы сжать в кулак, затем отгибать их по одному. На последнюю строчку резко поднять руки вверх с растопыренными пальчиками - пчелы улетели.

###### ЧЕРЕПАХА

Вот моя черепаха, она живет в панцире.

Она очень любит свой дом.

Когда она хочет есть, то высовывает голову.

Когда хочет спать, то прячет её обратно.

Руки сжаты в кулаки, большие пальцы внутри. Затем показать большие пальцы и спрятать их обратно.

###### КАПУСТКА

Мы капустку рубимрубим,

Мы капустку солимсолим,

Мы капустку тремтрем,

Мы капустку жмёмжмём.

Движения прямыми ладонями вверхвниз, поочередное поглаживание подушечек пальцев, потирать кулачок о кулачек. Сжимать и разжимать кулачки.

###### ПЯТЬ ПАЛЬЦЕВ

На моей руке пять пальцев,

Пять хватальцев, пять держальцев.

Чтоб строгать и чтоб пилить,

Чтобы брать и чтоб дарить.

Их не трудно сосчитать:

Раз, два, три, четыре, пять!

Ритмично сжимать и разжимать кулачки. На счет - поочередно загибать пальчики на обеих руках.

###### МЫ РИСОВАЛИ

Мы сегодня рисовали,

Наши пальчики устали.

Наши пальчики встряхнем,

Рисовать опять начнем.

Плавно поднять руки перед собой, встряхивать кистями.

###### ПОВСТРЕЧАЛИСЬ

Повстречались два котенка: "Мяумяу!",

Два щенка: "Авав!",

Два жеребенка: Игого!",

Два тигренка: "Ррр!"

Два быка: "Муу!".

Смотри, какие рога.

На каждую строчку соединять поочередно пальцы правой и левой рук, начиная с мизинца. На последнюю строчку показать рога, вытянув указательные пальцы и мизинцы.

###### ЛОДОЧКА

Две ладошки прижму

И по морю поплыву.

Две ладошки, друзья, -

Это лодочка моя.

Паруса подниму,

Синим морем поплыву.

А по бурным волнам

Плывут рыбки тут и там.

На первые строчки две ладони соединить лодочкой и выполнять волнообразные движения руками. На слова "паруса подниму" - поднять выпрямленные ладони вверх. Затем имитировать движения волн и рыбок.

###### РЫБКИ

Рыбки весело резвятся

В чистой тепленькой воде.

То сожмутся, разожмутся,

То зароются в песке.

Имитировать руками движения рыбок в соответствии с текстом.

МАМА И Я СПОРТИВНАЯ СЕМЬЯ!

(СПОРТИВНЫЙ ИНВЕНТАРЬ)

Шагаем вместе (8 элементов)

 Мини гольф.



Кольцеброс.

11

Кегли.

Исследовательская деятельность.

Микроскоп. телескоп и перескоп