



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ВОЗРАСТ 3 – 4 ГОДА

➤ Игра - дело серьёзное

Цель: упражнять детей в выборе безопасных предметов для игр по картинкам, закреплять знания о том, какими предметами можно играть.

Материал: картинки с изображением различных предметов (опасных и неопасных), два обруча

Ход игры: Воспитатель предлагает детям разложить картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают картинки с изображением предметов, с которыми можно играть, во второй – картинки с изображением предметов, с которыми нельзя играть, и объясняют свой выбор.

➤ Ты – моя частичка

Цель: систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, внимание, память.

Материал: мяч

Ход игры: воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос.

Я – личико, ты – моя частичка. Ты кто? (глаза, бровь, нос и т.д.)

Я – голова, ты – моя частичка. Ты кто? (волосы, уши ...)

Я – туловище, ты – моя частичка. Ты кто? (спина, живот ...)

➤ Правила гигиены

Цель: закреплять культурно-гигиенические навыки (умывание, одевание, чистка зубов, причёсывание, купание), формировать умения показывать эти движения при помощи мимики и жеста и отгадывать по показу.

Ход игры: Воспитатель просит детей при помощи мимики и жестов показать, как они умываются (одеваются, чистят зубы и т.д.), соблюдая последовательность выполнения данных навыков. Или воспитатель показывает при помощи мимики и жестов, что он делает, а дети отгадывают.

➤ О чем говорит светофор

Цель: закреплять знания о значении цветов светофора и правила поведения на улице.

Материал: цветные картонные кружки (красные, жёлтые и зелёные), макет светофора.

Ход игры: воспитатель раздаёт детям кружки красного, жёлтого и зелёного цвета. Последовательно «переключают» светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал. Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

ВОЗРАСТ 4 – 5 ЛЕТ

➤ «Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Краткое описание: взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно»

➤ «Угадай, что делают»

Цель. Учить детей определять действие по звуку. Воспитание устойчивости слухового внимания.

Подготовительная работа. Воспитатель подбирает следующие предметы: стакан с водой, колокольчик, деревянный молоточек.

Краткое описание: педагог показывает детям приготовленные предметы и производит с ними различные действия: ударяет деревянным молоточком по столу, звенит в колокольчик, переливает воду из стакана в стакан. Дети смотрят и слушают. Потом педагог убирает все за ширму и там

но, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

➤ «Бабочка, лети!»

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Ход игры:

Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

повторяет эти действия, а дети по звуку угадывают, что он делает.

➤ «Дует ветер»

Цель. Учить детей в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом. Изменение силы голоса.

Подготовительная работа. Педагог подготавливает 2 картинки. На одной изображен легкий ветерок, качающий травку, цветы. На другой - сильный ветер, качающий ветви деревьев.

Ход игры: Дети сидят полукругом на стульях. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес. Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки (показывает картинку). Он дует тихо, вот так: «у-у-у» (тихо и длительно произносит звук у). Пришли в лес, набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер (показывает картинку). Он громко загудел: «у-у-у...» (громко и длительно произносит этот звук). Дети повторяют за педагогом, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер. Затем педагог показывает картинки, уже не произнося звук, а дети подражают соответствующему ветру.

ВОЗРАСТ 5 – 6 ЛЕТ

➤ «Третий лишний».

Цель. Закреплять знания о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель называет птиц попеременно, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

➤ «Охотник».

Цель. Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за ...». Здесь ребенок делает шаг вперед и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

➤ «бывает – не бывает» (с мячом).

Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит

➤ «Природа и человек»

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что даёт человеку природа.

словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой (*бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом (*не бывает*).

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

ВОЗРАСТ 6 – 7 ЛЕТ

➤ «Найди флаг»

Цель: закрепить представления детей о государственном флаге; развивать внимание, память; воспитывать чувство патриотизма.

Ход игры: Ведущий на столе раскладывает открытки с изображением флагов разных стран (около десяти) и даёт детям задание найти Российский флаг. Затем воспитатель предлагает детям закрыть глаза и в это время меняет картинки местами.

➤ «Дни недели»

Цель: дать представление о том, что 7 суток составляют неделю, закреплять названия и последовательность дней недели.

Материал: часы «Дни недели» с цифрами 1 до 7.

Ход игры: Педагог показывает детям круг, на котором изображены дни недели. Рассказывает, что этот круг называется «неделя», в неделе всего семь дней, у каждого дня своё название. Каждый день недели разного цвета (цвета радуги), при назывании дня переставляет стрелку и обращает внимание детей на цифру:

Понедельник – первый день, он начинает неделю.

Вторник - второй день.

Среда - этот день недели посреди недели, середина.

Четверг - четвертый день.

Пятница - пятый день.

Суббота - в этот день мы не ходим в садик и в школу

Воскресенье - самый последний день недели, седьмой.

Затем педагог предлагает детям назвать дни недели по порядку, переставляя стрелку. Дети называют цифру и соответствующий день недели.

➤ «Назовите пропущенное слово»

Цель: определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток.

Ход игры: Педагог говорит предложение, пропуская названия частей суток:

«Мы завтракаем утром, а обедаем...», «Мы пойдём гулять...» и т.д.

➤ «Один – много»

Цель: овладение ребенком логической операции классификации «Один и много»

Материал:

Картинки по числу детей с изображением 1 или нескольких предметов

Ход игры: воспитатель раздает картинки. Просит назвать предметы, нарисованные на картинках. Дети отвечают:

У меня окно - У меня окна

Затем составляют пары картинок по принципу: один-много

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Возраст: 3 – 4 года.

- **Игра «Волшебное слово».**

Цели: развивать внимание; способствовать освоению правил этикета.

Описание: ребенок должен выполнять просьбу педагога только в том случае, если он произнесет слово «пожалуйста».

Например: звучит фраза «Дай мне куклу» - ребенок не должен реагировать на слова. Звучит: «Сходи, пожалуйста, на улицу (в чум). Принеси мне (называете предмет)». Малыш должен сходить в указанное место, но вернуться без названного предмета, потому что слово «пожалуйста» не произнесли.

- **Игра «Посмотри и сделай так же».**

Цель: развивать внимание.

Описание: взять любую раскраску, выбрать крупный одиночный предмет и закрасить одну его половину. Предложить ребенку раскрасить вторую часть точно так же, как раскрашена первая.

- **Игра «Вагончики».**

Цель: закреплять знание цифр.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: нарисовать паровоз и предложить ребенку прицепить к нему вагончики, но с одним условием: все вагончики должны идти по порядку, начиная с первого. Помочь ребенку, задавая ему наводящие вопросы: «А после цифры 3 какая идет цифра? Где у нас вагончик № 4?» После того как поезд будет готов, отправить его в путешествие: пусть ребенок изобразит гудок паровоза, стук колес. Незаметно убрать одну из карточек. Обратить внимание ребенка, что один вагончик где-то потерялся. Определить, вагона с какой цифрой не хватает.

- **Игра «Хлоп» («Топ»).**

Цель: развивать внимание.

Описание: педагог перечисляет предметы, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, если педагог назовет животное, или топнуть ногой, если услышит слово «дом». Более сложный вариант: ребенок должен проделать какое-либо действие (на усмотрение педагога), если педагог назвал предмет, который может быть красного цвета (тонет в воде, не намокает и т. п.).

- **Игра «Кто к нам пришел?».**

Цель: развивать речь, логическое мышление.

Описание: спрятать игрушку-котенка. (можно использовать картинки) Спрятанный котенок забыл, какое он животное, но знает, что мама у него - кошка, а папа - кот. Обыграть ситуацию с гусёнком, оленёнком и т. п.

- **Игра «Узкое - широкое».**

Цели: познакомить с понятиями «узкое - широкое»; развивать навыки сопоставления.

Игровой материал и наглядные пособия: два мяча разного размера.

Описание: предложить ребенку прокатить мячи по дорожке, огороженной кубиками. Сделать две полосы - одна для маленького мяча, другая - для большого. Прокатить маленький мяч по широкой дорожке, затем попробовать прокатить большой мяч по узкой. Побудить ребенка объяснить, почему мяч не может уместиться на маленькой дорожке. Введите в активный словарь ребенка понятия «узкая - широкая».

Экспериментировать: провести по дорожкам игрушки разного размера. В конце игры обобщить: широкая дорожка - для больших игрушек, узкая - для маленьких

Возраст: 4 – 5 лет.

• Игра «Сорока-белобока».

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

• 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 «Снаружи - внутри».

Цель: научиться соотносить понятия «большое» - «маленькое», «внутри» - «снаружи».

Описание: назвать ребенку пару предметов и попросить его сказать, что может находиться внутри, а что — снаружи. *Например:* чум - подушка, мясо - кастрюля, сердце - олень, рыба - река, сахар - чай, печь - уголёк и т. д.

• Игра «Третий лишний».

Цель: учить классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Описание: воспитатель называет три слова, *например:* «собака», «кошка», «рыба». Ребенок должен определить: все три слова относятся к обозначениям живой природы, но «собака» и «кошка» обозначают животных, а «рыба» - нет. Значит, слово рыба «лишнее». Примеры слов: навага, голец, акула; морошка, брусника, ежевика; береза, осина, роза; мыло, шампунь, зубная щетка; молоко, кефир, чай.

• Игра «Что сначала, что потом».

Цель: учить располагать картинки в порядке развития сюжета.

Игровой материал и наглядные пособия: наборы картинок (например, из книги Н. Радлова «Рассказы в картинках»).

Описание: воспитатель вынимает картинки и показывает их детям, затем говорит, что если расположить их по порядку, то получится интересная история, а чтобы правильно положить, нужно догадаться, что было сначала, что произошло потом и чем все кончилось. После выкладывания картинок воспитатель просит детей отогнуть приклеенные к ним сверху карточки. Если картинки расположены верно, то сверху на карточках можно увидеть правильно расходящуюся стрелку. Если стрелка получилась неправильной, значит, картинки расположены неверно, надо исправлять работу. После выполнения задания можно предложить детям пересказать полученный сюжет.

• Игра «Сыщики».

Цель: развивать ассоциативное мышление, память.

Описание: необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные - «сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперь должен

Затем поменяться ролями - пусть ребенок назовет пару слов.

скрываться от «сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться. «Сыщики» во время рассказа внимательно разглядывают «разбойника», который затем уходит маскироваться, а по возвращении в группу должны найти изменения в его внешности.

Возраст 5-6 лет

Игра «Раскрась правильно».

Цели: развивать мелкую моторику; учить штриховать предметы с наклоном вправо, влево, прямо, линиями, параллельными друг другу.

Игровой материал и наглядные пособия: карандаши, контурные изображения различных предметов.

Описание: детям предлагается поучаствовать в конкурсе на лучшего штриховальщика. Воспитатель раздает контурные изображения предметов, объясняя принцип штрихования (линии, параллельные друг другу, с наклоном вправо (влево, прямо).

- «Будь внимателен!».

Цель: развивать активное внимание.

Описание: дети шагают по кругу. Затем ведущий произносит какое-либо слово, и дети должны начать выполнять определенное действие: на слове «зайчик» — прыгать, на слове «лошадки» - ударять «копытом» (ногой) об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «аист» - стоять на одной ноге.

- «Число»

Цель: развивать у ребенка память, логическое мышление, внимание.

Описание: выбирается ведущий (математик). Он отходит в сторону, а остальные дети загадывают число. Ведущий возвращается и называет числа. Участники словами «больше», «меньше» подсказывают ему. Игра продолжается, пока число не будет угадано.

Игра «Нарисуй фигуру».

Цель: развивать память.

Игровой материал и наглядные пособия: бумага, цветные карандаши, 5-6 геометрических фигур.

Описание: детям показывают 5-6 геометрических фигур, потом просят нарисовать на бумаге те, которые они запомнили. Более сложный вариант - попросить нарисовать фигуры, учитывая их размер и цвет. Побеждает тот, кто быстрее и точнее воспроизведет все фигуры.

- «Назови как можно больше предметов».

Цели: активизировать словарь; развивать внимание.

Описание: дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь.

Игра «Что за воробушек?»

Цель: развивать слух ребенка.

Описание: ребенок садится на стул спиной к остальным детям. Дети по очереди подходят к сидящему ребенку. Он говорит: «Воробей, чирикни». «Воробей» произносит: «Чик-чирик». Ребенок, сидящий на стуле, должен отгадать, кто стоит у него за спиной.

Возраст 6 – 7 лет.

- «Запрещенная цифра»

Цель: развитие внимательности, умения слушать.

Описание: играющие становятся в круг и

- «Горячо – холодно»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, умения

ориентироваться в пространстве.

считают вслух, по очереди произносятся числа (от 1 до 10). Перед этим выбирается одно какое – то число, которое нельзя произносить вслух, вместо него играющий хлопает в ладоши. (Затем количество запретных чисел увеличивается)

- **«Найди тень»**

Цель: развитие концентрации внимания.

Оборудование: рисунок с изображением фигурки и отбрасываемой ею тени.

Описание. Ребенку предлагают рисунок с изображением предмета (животного, птицы и т.д) и его теней

Инструкция: «Посмотри на этот рисунок внимательно. На нем изображен «котик» и его тени. Необходимо отыскать среди этих теней его настоящую».

- **Игра «Разложи цифры».**

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

Описание: спрячьте небольшой предмет (игрушку, конфету) в пределах комнаты. Ребенок должен отыскать спрятанный предмет, руководствуясь вашими подсказками: если он ищет в верном направлении, говорите «Горячо», если удаляется от места – «Холодно». Эти слова можно заменить хлопками, жестами и т.д.

- **«Летает – не летает»**

Цель: развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Описание: Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

- **Школа вежливости**

Цель игры: обучить ребенка основам этикета. Кроме того, игра расширяет словарный запас детей.

Оборудование: кусок пластилина, в который воткнуты палочки (спички). Палочек должно быть не меньше 15—20.

Описание: (в игре одновременно может участвовать два- три игрока). Ведущий объявляет, что открывает школу вежливости, в которой все могут научиться тому, как стать воспитанными. После этого игра начинается. Каждый участник игры должен сказать какое-нибудь вежливое слово. За каждое слово он имеет право вытащить одну палочку. Как только запас вежливых слов исчерпывается, игра прекращается. Выигрывает тот, кто набрал большее количество палочек, то есть назвал больше всех вежливых слов.

Подвижные игры



Возраст 3 – 4 года

• «Воробушки и кот».

Инвентарь и пособия: маска кота, шнур.

Ход игры: дети воробушки, стоят за линией (шнуром) на одной стороне площадки (гнездо). Выбирается водящий - кот, он спит сбоку от площадки. По сигналу «Воробушки, полетели!» дети перепрыгивают через линию (шнур) на 2-ногах и, расправив крылья, разлетаются по всей площадке (бег врассыпную). По сигналу «Кот проснулся!» дети-воробушки бегут в гнездо, а водящий старается их поймать. Пойманных кот отводит к себе в дом.

• «Ножки, ножки.»

Инвентарь и пособия: нет.

Ход игры: Дети бегут друг за другом под слова воспитателя «Ножки, ножки бежали по дорожке. Топ-топ-топ-топ! Прыг!» На последнее слово прыжком быстро поворачиваются в другую сторону.

• «Хоровод»

Инвентарь и пособия: нет.

Ход игры: дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись за руки, ходят по кругу.

Вокруг розовых кустов, среди травок и цветов

Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!

До того мы закружились, что на землю повалились.

Бух!

При произнесении последней фразы выполняют приседания.

• «Кто больше соберет.»

Инвентарь и пособия: флажочки или мешочки с песком.

Ход игры: на площадке разложить флажочки (мешочки с песком). Дети расходятся врассыпную, не задевая предметы и друг друга. На сигнал «Бери!» стараются быстро поднять предметы. Отмечается, кто собрал больше.

4 – 5 лет.

• «Сова»

Инвентарь и пособия: нет.

Ход игры: с одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков". В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо. Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина

• «На охоте»

Инвентарь и пособия: мячи.

Ход игры: на одной стороне площадки располагается охотник, на другой - очерчиваются кружки для зайцев. В каждом из кружков находятся по 2-3 «зайца». Охотник выходит на середину площадки, как бы высматривая зайцев. По команде

площадки свободна. На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке). На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся. Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелились (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать. Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка.

- **«Пятнашки»**

Инвентарь: цветная повязка или шарф

Ход игры: взрослый назначает водящего - «пятнашку», которому дается отличительная повязка. Он встает в центре площадки и по сигналу взрослого начинает догонять («пятнать») остальных играющих, стараясь коснуться кого-нибудь из них рукой. Тот, кого он коснулся, выбывает из игры. Игра может продолжаться, пока пятнашка не поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый водящий, и игра повторяется. Следует выбрать нового водящего и в том случае, если пятнашка долгое время не может никого поймать.

взрослого «зайцы» выбегают из кружков и прыгают на двух ногах. Затем со словом взрослого «Охотник!» останавливаются и поворачиваются к нему спиной. Охотник прицеливается и бросает в зайцев мячом (стараясь попасть в ноги). Тот из них, в кого охотник попал, считается подстреленным и уходит с охотником. После 3 повторений игры выбирается другой охотник, и игра начинается снова.

- **«Займи место»**

Инвентарь: кубики или флажки для обозначения места каждого играющего.

Ход игры: играющие становятся в круг, отмечая свое место кубиком или флажком, положенным на пол. По команде взрослого они разбегаются в разные стороны.

В это время взрослый незаметно убирает один из кубиков (флажков), этим оставляя одного играющего без места. По новому сигналу взрослого дети возвращаются в круг и занимают любое свободное место. Тому, кто остался без места, дети хором говорят:

Катя, Катя, не зевай (Саша, Таня и т. д.),
Быстро место занимай!

Игра повторяется несколько раз. При последней игре взрослый возвращает назад убранный им кубик или флажок, чтобы все дети заняли свое место.

5 – 6 лет.

- **«Не оставайся на полу»**

Инвентарь: весёлая музыка.

Ход игры: под музыку дети начинают движение по кругу, как только музыка заканчивается, участники должны принять такое положение, чтобы ступни ног не касались земли (пола).

- **«Мышеловка»**

Инвентарь: нет.

Ход игры: Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше. Оба хором говорят:

- **«Кто сделает меньше прыжков»**

Инвентарь: нет.

Ход игры: воспитатель чертит линию старта, несколько детей становятся за линию старта, по сигналу воспитателя выполняют прыжки до обозначенного чертой места финиша, примерно 4-5 метров. Каждый из играющих старается делать прыжки как можно длиннее и считает их. Побеждает тот, кто сделает меньше прыжков.

- **«Кто лучше прыгнет»**

Инвентарь: нет.

Ход игры: играть желательно рядом с какой-нибудь горкой. По очереди все должны с разбегу совершить прыжок – вверх, на гору.

- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим, и мышей тогда поймем!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот, кто попал в мышеловку, присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна мышь - победительница.

6 – 7 лет.

• «Бездомный заяц»

Инвентарь: нет

Ход игры. Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие — зайцы чертят себе кружочки (дома), и каждый встает в свой. «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может спастись от «охотника», забежав в любой кружок; тогда «заяц», стоявший в кружке, должен сейчас же убежать, потому что теперь он становится бездомным и «охотник» будет ловить его. Как только «охотник» поймал (осалил) зайца, он сам становится «зайцем», а бывший «заяц» — «охотником»

• «Воротца»

Инвентарь: нет.

Ход игры: игроки шагают по площадке в колонне по два. По команде «Стоп!» останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегает под воротцами, становится последней, говоря «Готово!». По этому сигналу дети опускают руки и продолжают ходьбу.

Именно в этом заключается сложность. Далеко не всем удастся сделать удачный прыжок, чтобы преодолеть значительное расстояние. Водящий оценивает прыжки всех и присуждает им очки. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает максимальную сумму очков.

• «Забрось мяч в кольцо»

Инвентарь: Столб; кольцо диаметром 25 см с сеткой; мяч.

Ход игры. Для этой игры на участке вкапывается столб, к которому на высоте 120—130 см прикрепляется кольцо с сеткой. В игре могут принять участие не слишком большое количество детей (4—8). Играющие становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5м от столба, и поочередно забрасывают мяч в кольцо. Выигрывает тот, кто скорее наберет условленное количество попаданий (5—6). Затем игра повторяется. Выигравший в предыдущей игре получает право бросать первым.

• «Паук и мухи»

Инвентарь: нет.

Ход игры. С помощью считалки выбирается водящий — паук, остальные дети — мухи. «Паук» стоит в стороне, «мухи» бегают по всей комнате или площадке. По сигналу воспитателя «мухи» должны замереть, т.е. остановиться в той позе, в какой их застал сигнал, и не шевелиться. «Паук» обходит играющих и затем того, у кого заметит хоть малейшее движение, забирает к себе. Игра повторяется несколько раз, затем пауки меняются. В заключение воспитатель отмечает детей, которые отличились большей выдержкой.