**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

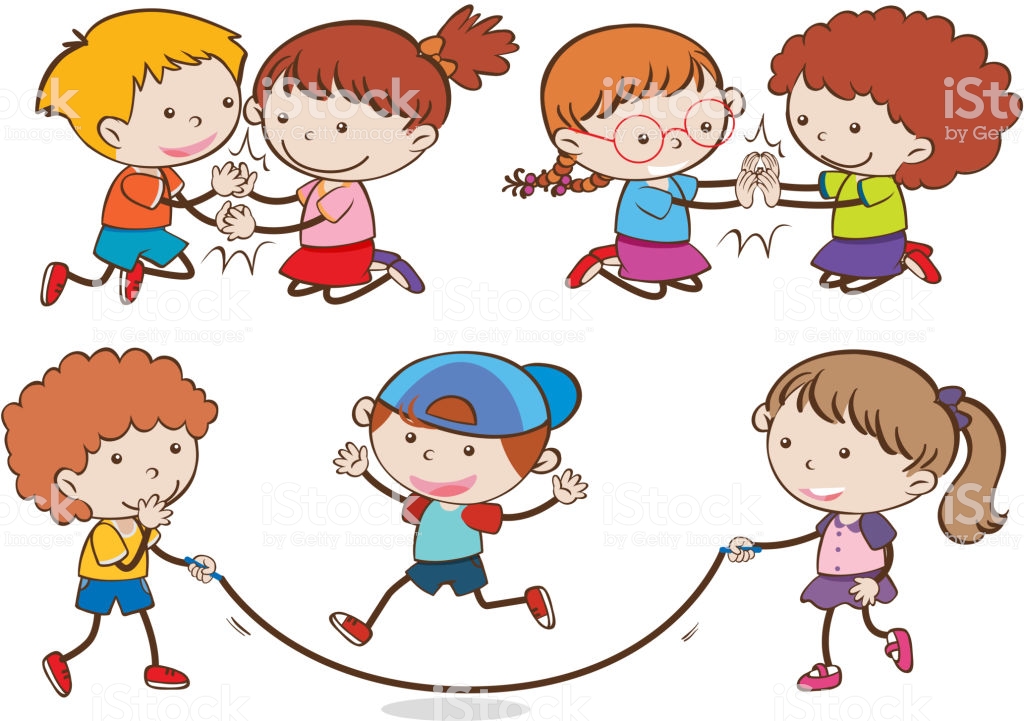
**«Детский сад № 39»**

**660125, г. Красноярск, ул. 9 мая 64, E-mail:dou39@inbox.ru,**

**тел.216-39-01, 216-39-00**

**Подвижные игры**

дидактической направленности с детьми дошкольного возраста



Красноярск, 2020

Подвижная игра дидактической направленности.

Гиподинамия проникает и в дошкольное детство, поэтому создание оптимального двигательного режима очень важно. При этом нужно обеспечить и качество двигательной активности, имея в виду качество не только движений, но и обучения и воспитания детей.

В этой связи особая роль отводится подвижным играм. Подвижная игра может исполнять роль дидактической со всеми ее особенностями. В этом случаи ее можно назвать подвижной игрой с дидактической направленностью.

В подвижной игре дидактической направленности (ПИДН) достигаются две цели: физическое развитие и решение познавательных задач.

Основные задачи ПИДН:

* Укрепление физического и психического здоровья.
* Закрепление знаний, умений и навыков (математика, сенсорика, грамота, ознакомление с окружающим, движение под музыку, коммуникабельность и т. п.).
* Стимулирование повышения интереса к обучению у старших дошкольников, к познанию нового у младших дошкольников.
* Активизация мыслительных процессов.

Важным аспектом ПИДН является общение и взаимодействие детей в совместной деятельности. В процессе игры дошкольники учатся понимать:

* достичь успеха в одиночку невозможно, выполнять задачу должны все члены команды;
* важность индивидуальной ответственности – необходимость личного вклада в достижение цели;
* значение совместной оценки результата деятельности.

Основные принципы ПИДН:

* активность и сознательность (дети активно и осознанно выполняют поставленные двигательные и дидактические задачи);
* постепенность (от знакомых игр к незнакомым);
* соответствие возрастным и физическим особенностям детей (готовность к выполнению двигательных и дидактических задач);
* соответствие месту (соответствует ли место, время и условия поставленным задачам).

При организации и проведении ПИДН следует придерживаться следующих условий:

1. Правила игры должны быть просты, четко сформулированы и понятны детям той возрастной группы, для которых она проводится.
2. Игра должна способствовать развитию мыслительной и двигательной деятельности.
3. Игра не должна подвергать детей риску, угрожать их здоровью.
4. Каждый участник игры должен принимать в ней активное участие.
5. В играх должны решаться как двигательные, так и обучающие задачи.
6. Игру нельзя оставлять не завершенной.
7. Инвентарь для игры должен быть красивым, интересным, безопасным.

ПИДН можно использовать на физкультурных занятиях, в свободной деятельности, а также как часть других занятий для закрепления и обобщения полученных ранее знаний, умений и навыков.

В целях обучения можно использовать игры малой и средней подвижности. Положительный эффект от использования таких игр во время обучающих занятий состоит в том, что дети не утомляются, не раздражаются, обеспечиваются физиологически необходимая двигательная активность, благоприятное психоэмоциональнное состояние.

***«ПЕРЕЧЕНЬ ПОДВИЖНЫХ ИГР, СОДЕРЖАЩИХ***

***ДИДАКТИЧЕСКУЮ ЗАДАЧУ»***

**Младший дошкольный возраст**

1. ***«Пойдём гулять»***

Цель: Ориентировка в пространстве.

Дети сидят на стульях. Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей и зовёт его с собой. Названный ребёнок становится за воспитателем. Следующий за первым и т.д. Воспитатель собирает 6-8 человек и 1-2 раза обходят с ними площадку. По сигналу: ***«домой»*** — дети бегут на свои места. Воспитатель подходит к другим детям, и игра продолжается.

2. ***«Найди свой домик»***

Цель: Ориентировка в пространстве.

С помощью воспитателя дети делятся на группы, каждая группа становится у определённого дерева. Это их домики. По сигналу воспитателя дети разбегаются по полянке в разные стороны. Затем по сигналу: ***«Найди свой домик!»*** — дети должны собраться группами к деревьям. У которых они стояли перед началом игры.

3. ***«Найди свой цвет»***

Цель: Ориентировка в пространстве, сенсорика.

Воспитатель раздаёт детям флажки 3-4 цветов: красные, желтые, зелёные. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определённых цветов. После слов воспитателя ***«Идите гулять»*** дети расходятся по площадке в разные стороны. Когда воспитатель скажет: ***«Найди свой цвет»***, дети собираются у флага соответствующего цвета.

4. ***«Поезд»***

Цель: Внимание.

Дети становятся в колонну по одному. Первый — паровоз, остальные — вагоны. Воспитатель даёт гудок — и поезд начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов воспитателя ***«Поезд подъезжает к станции»*** дети постепенно замедляют движение — поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну — и поезд начинает двигаться.

5. ***«Прокати шарик к своему флажку»***

Цель: Сенсорика.

На одной стороне площадки и комнаты проводится черта, за которой стоят дети. На противоположной стороне на расстоянии 1-1, 5 м. ставятся флажки, разные по цвету. Воспитатель раздаёт детям шарики 2-3 цветов, соответствующие цвету флажков. Затем предлагает посмотреть, какого цвета у каждого шар, вставь против флажка того же цвета и прокатить к нему шар. Когда все дети прокатят шары, воспитатель просит сложить их в корзину, а затем снова раздаёт их детям, и игра повторяется.

6. ***«Береги предмет»***

Цель: Внимание, правила.

Играющие образуют круг, руки держат за спиной. У ног каждого ребёнка лежит кубик *(или другой предмет)*. Один ребёнок — водящий находится в середине круга. Водящий старается взять то у одного, то у другого ребёнка кубик. Желая уберечь его, играющий, к которому устремляется водящий, приседает, закрывает кубик руками и не даёт до него дотронуться. Как только водящий отходит из круга, играющий встаёт. Ребёнок, не защищающий свой кубик, выходит из круга. Он временно не участвует в игре. Когда водящему удаётся взять кубик у 2-3 детей, назначается новый водящий. При перемени водящего дети, стоящие за кругом, возвращаются в круг, и игра повторяется.

7. ***«По ровненькой дорожке»***

Цель: Ориентировка в пространстве, сенсорика.

**Дети строятся в колонну. Воспитатель говорит ритмично, в определённом темпе тексте:**

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке *(дети идут шагом)*

Шагают наши ножки: 1,2, 1, 2.  
По камешкам, по камешкам,  
По камешкам, по камешкам… *(прыгают на двух ногах)*  
В ямку — бух! *(присаживаются на корточки)*

Воспитатель говорит: ***«Вылезли из ямы»***. *(дети поднимаются)*.

Воспитатель повторяет стихотворение.

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке.

Устали наши ножки

Вот наш дом — там мы живём. *(дети бегут к стульчикам)*.

8. ***«Такой листик — лети ко мне»***

Цель: Ознакомление с природой, быстрота реакций.

Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что знают дети о деревьях, чем отличаются их листья. Воспитатель раздаёт детям по листику. У себя оставляет несколько штук. Когда я покажу листик и скажу: ***«У кого такой листик, лети ко мне!»*** — вы побежите ко мне. Будьте внимательны! Старайтесь не ошибаться». Дети разбегаются к разным деревьям, сравнивают свой листик с листьями дерева.

9. ***«Найди предмет по описанию»***

Цель: Ознакомление с окружающим, внимание.

Воспитатель вместе с детьми рассматривает предметы, которые подобрал для игры: мяч, машина, собачка, ведро, кукла. Затем предлагает детям отвернуться, в это время быстро раскладывает все предметы по разным местам и говорит: «разбежались все игрушки. Сейчас вы их будете искать. Дети ищут игрушки, приносят на прежнее место.

10. ***«Живое домино»***

Цель: Быстрота реакции на слово, внимание, сенсорика.

Воспитатель повязывает ленту на руке каждого ребёнка. Цвет ленты разный, он повторяется, чтобы дети могли находить одинаковый и становиться в пары. По сигналу: ***«Побежали, побежали все по комнате»***, дети бегают по площадке. А когда скажу: ***«Найди себе пару»***, — вы будите искать того у кого такая ленточка. Можно проводить игру, где дети должны находить парную фигуру: кружок, квадрат, звёздочку, овал и т.д.

11. ***«Игры с пальчиками»***

Цель: Соотнесение слова и действия,

слуховое восприятие.

Воспитатель читает стихи и показывает движения пальчиками. Воспитатель показывает большой палец и, обращаясь, к нему на соответствующие слова загибает по очереди другие пальцы.

Пальчик- мальчик,  
Где ты был?  
С этим братцем-  
В лес ходил,

Щи варил,  
С этим братцем-  
Кашу ел,  
С этим братцем-

Песни пел! *(дети называют какую- либо знакомую песню и пальчики****«пляшут»****)*.  
Этот пальчик хочет спать,  
Этот пальчик — прыг в кровать!  
Этот пальчик прикорнул.

Этот пальчик уж заснул.  
Тише, пальчик не шуми,  
Братиков не разбуди. *(после паузы, разгибая все пальцы и поднимая вверх руку, он весело заканчивает)*.  
Встали пальчики. Ура!

В детский сад идти пора.

12. ***«На птичьем дворе»***

Цель: Звукопроизношение, выдержка.

**Воспитатель предлагает детям вспомнить, как кричат гуси, куры, утки и т. д. Воспитатель читает стихотворение, а дети отвечают:**

Наши уточки с утра…… кря-кря-кря!  
Наши гуси у пруда…  
А индюк среди двора…  
Наши гуленьки вверху…

Наши курочки в окно…  
А как Петя- петушок  
Ранним — рано поутру  
Нам споёт……… ку-ка-ре-ку!

Воспитатель делит детей на подгруппы, давая им названия: «уточки, куры, гуленьки и т.д.

13. ***«Хохлатка»***

Цель: Ознакомление с природой, выразительное чтение стихотворения, внимание.

Воспитатель рассматривает картинку, на которой изображена курочка и цыплята. Рассказывает, как они гуляют, щиплют травку, ищут червячков. Читает стихотворение.

По дворику хохлатка, по дворику мохнатка,  
С цыплятами идёт.  
Чуть дети зазеваются, шалят и разбегаются,  
Сейчас к себе зовёт: «Куда? Остановитесь! Куда, куда? Вернитесь!

Не смейте убегать! *(с этих слов вы бегите ко мне)*

*(игра повторяется 3-4 раза)*

14. ***«Уточка»***

Цель: Выразительное чтение стихотворения, имитация движений, ознакомление с природой.

**Воспитатель показывает игрушку уточку с утятами, рассматривают, рассказывает о том, что уточка любит плавать, всегда плавает впереди, а за ней утята. Дети произносят вместе с воспитателем:**

* Уточка луговая, серая, полевая

Где ты ночевала? *(ребёнок уточка отвечает)*

-Под кустиком, под берёзкой.

Сама утя хожу, детей своих вожу, *(дети идут за уточкой переваливаются с ноги на ногу)*

Сама утя поплыву, детей своих поведу. *(плывут, делая круговые движения руками перед грудью)*

*(затем выбирают другую уточку, и игра продолжается)*.

15. ***«Найди свой цвет»***

цель: Ориентировка в пространстве, слуховое восприятие, сенсорика.

Каждый ребёнок стоит у своего флажка, предлагают закрыть глаза. В это время переставляют флажки. По слову ***«домой»*** дети открывают глаза, находят свой флажок и бегут к нему.

16. ***«Найди себе пару»***

цель: Быстрота реакции, сенсорика, слуховое восприятие.

Для игры нужны флажки разного цвета и по количеству детей. Каждый ребёнок получает один флажок. По сигналу воспитателя дети разбегаются. По сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом.

17. ***«Цветные автомобили»***

цель: Зрительное и слуховое восприятие, сенсорика, быстрая реакция.

Каждый ребёнок получает кружок определённого цвета. Воспитатель поднимает флажок имеющего цвета, дети у кого такого цвета флажок бегают по площадке. Когда опустил воспитатель флажок, дети останавливаются. Затем поднимают флажок другого цвета, и игра возобновляется.

18. ***«Самолёты»***

цель: Ориентировка в пространстве, быстрота реакций.

Дети строятся в колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. По сигналу: ***«к полёту»*** дети делают движения руками- заводят моторы. ***«Летите»***, дети поднимают руки в стороны и летят в разном направлении по площадке. По сигналу ***«На посадку»*** — самолёты находят свои места, строятся в колонну.

19. ***«Перепрыгни через ручеёк»***

цель: Математика.

На площадке рисуется ручеёк, с одного конца узкий, а дальше всё шире. Предлагается детям перепрыгивать через ручеёк, где узко, а затем широко.

20. ***«Теремок»***

цель: Ознакомление с художественной литературой.

**Дети договариваются, кто будет героями из сказки. Всех животных может быть несколько, а медведь один. Дети идут по кругу и говорят:**

Стоит в поле теремок, теремок,  
Он не низок не высок, не высок,  
Вот по полю, мышка бежит,  
У дверей остановились и стучит. *(все дети мышки бегут в круг и говорят)*

Кто, кто в теремочке живёт,  
Кто, кто в невысоком живёт?  
Никто не отвечает, и остаются в кругу. И так все звери, кА по сказке.  
Остаётся один медведь. Он ходит вокруг. Его спрашивают, говорит: ***«А я мишка всех — ловишка»***. По окончанию его слов все убегают, а медведь ловит.

21. **«Кто скорее соберёт?**

цель: Классификация, ознакомление с природой, быстрота реакции, внимание.

Детям показывают две корзины, куда собирать урожай ***«овощи»*** и ***«фрукты»***. Выигрывает та команда, где не ошиблись дети.

22. ***«К дереву — беги»***

цель: Ознакомление с природой, внимание, ориентировка в пространстве.

Дети на участке рассмотрели деревья. По сигналу-1-2-3-! К этому дереву – беги! Кто правильно подбежал к дереву даётся фант. Потом подсчитывают у кого больше фантов.

23. ***«Мыши»***

цель: Быстрота реакции на слуховой сигнал, развитие речи.

**Дети стоят в кругу, это мышеловка, выбранные мыши бегают по кругу. Дети произносят слова:**

Ах, как мыши надоели!  
Развелось их просто страсть1  
ВСЁ погрызли, всё поели.  
Всюду лезут – вот напасть!

Берегитесь вы, плутовки!  
Доберёмся мы до вас.  
Как поставим мышеловки,  
Переловим всех за раз!

Дети и воспитатель держаться за руки, высоко поднимают их и пропускают мышек. Произносится слово ***«хлоп»***, дети опускают руки, не выпускают мышек из круга.

24. ***«Кто в домике живёт?»***

цель: Ознакомление с природой, звукоподражание.

**Воспитатель делит детей на несколько групп, дети изображают знакомых им птиц или животных. После этого по очереди обходит домики, стучится в каждый и говорит:**

-Тук-тук-тук! кто в домике живёт?  
Дети отвечают: му, ме, мяу и т.д.

25. ***«Сколько»***

цель: Математика, слуховое восприятие, внимание.

**Воспитатель предлагает детям прослушать стихотворение:**

Вот жаворонок с нивушки  
Взвился и полетел.  
Вы слышите как весело  
Он песенку запел?

-Три зайца от охотника  
Прыжками в лес бегут,  
Скорей, скорее, зайчики,  
В лесу вас не найдут!

Две лодочки по озеру  
Широкому плывут;  
Гребцы сидят на лавочках  
И весело гребут.

Четыре скачут лошади,  
Во весь опор летят,  
И слышно как по камушкам  
Подковами стучат.

Воспитатель спрашивает у детей, сколько было. Затем дети имитируют движения жаворонка, зайцев и т. д.

26. ***«Добавь слово»***

цель: Ориентировка в пространстве, внимание, расположение предметов по отношению к себе.

Воспитатель вспоминает с детьми, где правая и левая рука, Уточняет с детьми слова впереди, слева, справа, позади и т.д. Воспитатель бросает мяч ребёнку и спрашивает, что где находится. *(слева, справа, впереди, позади)*.

27. ***«Будь внимателен»***

цель: Быстрота реакции на звуковой сигнал, внимание, имитация движений.

Воспитатель называет животных, птиц, насекомых и т.д. Дети показывают их движения. ***«Птицы»*** — бегут, руки в стороны, ***«аист»*** — стоять на одной ноге.

**Старший дошкольный возраст**

1. **«Чье звено быстрее соберется?»**

Цель игры: развивать быстроту реакции, слуховое и зрительное восприятие. Материал: ленточки, бубен. Ход игры: играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование – «красные», «желтые» и т. п. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке, меняя движения в зависимости от темпа и ритма. По сигналу «на места» ведущие останавливаются и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за ведущим в колонны, равняются и стоят по стойке «смирно». Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым. Указания: в игре можно использовать разные построения и положения( в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге). Можно ввести условие: «Делай, как водящий».

**2.«Затейники»**

Цель игры: развивать внимание, воображение и фантазию. Ход игры: одного из играющих выбирают затейником, он становиться в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу и произносят: Ровным кругом, друг за другом

Стой на месте, дружно вместе Мы идем за шагом шаг.

Сделаем… вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2-3 повторений затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается.

**3.«Найди и промолчи»**

Цель игры: развивать зрительную память, внимание, выдержку, ориентировку в пространстве. Ход игры: дети стоят в шеренге лицом к воспитателю. Он предлагает им повернуться и закрыть глаза, а сам в это время прячет какой-нибудь предмет. По разрешению воспитателя дети поворачиваются, открывают глаза и приступают к поискам спрятанного предмета. Нашедший предмет подходит к воспитателю и тихо на ухо говорит, где его нашел. Если он сказал правильно, то отходит в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут предмет.

**4. «Кто летает?»**

Цель игры: ознакомление с природой, развитие внимания, быстроты реакции. Ход игры: воспитатель вместе с детьми становится в круг. Воспитатель называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя предмет, воспитатель поднимает руки вверх. Например, воспитатель говорит: «Ворона летает, стол летает, самолет летает» и т. д. Дети поднимают обе руки вверх и произносят слово «летает» только в том случае, если воспитатель назвал действительно летающий предмет. Игра может проходить как в медленном темпе, так и в быстром.

**5.«Вершки-корешки»**

Цель игры: упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобное – корень или плоды на стебле), развитие внимания. Ход игры: воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что – «корешками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобное: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает детей, чтобы они были внимательными, так как в некоторых овощах съедобное и то, и другое. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

**6.«Назови три предмета»**

Цель игры: упражнять детей в классификации предметов, развивать внимание и гибкость мышления. Материал: мяч. Ход игры: воспитатель называет одно слово (родовое понятие), например «мебель» и кидает мяч одному ребенку. Ребенок, поймавший мяч, называет три слова, которые можно назвать одним словом «мебель», и бросает мяч воспитателю. В другом варианте игры можно сделать наоборот: по нескольким видовым понятиям назвать родовое. Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия и дети находят родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые.

**7.«Птицы (звери, рыбы)»**

Цель игры: закреплять умение классифицировать птиц, животных, рыб. Материал: мяч или флажок. Ход игры: дети становятся в кружок, один из играющих начинает игру. Он берет в руки мяч и передает своему соседу справа, говоря: «Вот птица. Что за птица?» Сосед принимает мяч и быстро отвечает: «Орел». С этими словами он передает мяч своему соседу и сам говорит: «Вот птица. Что это за птица?» «Воробей» - отвечает тот и быстро передает мяч следующему. Мяч передается по кругу несколько раз, пока запас знаний детей не будет исчерпан. Отвечать надо не мешкая. Название одной и той же птицы повторять нельзя. Если кто-нибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать. Можно называть не только птиц, но и рыб, зверей или насекомых.

**8.«Летает - не летает»**

Цель игры: воспитывать слуховое внимание, выдержку. Ход игры: дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель называет предмет и говорит «летает» например: голубь летает, самолет летает и т. д. Если воспитатель называет предмет, который летает, то дети поднимают руку. Если называется не летающий предмет, то руку поднимать не надо. Дети должны быть внимательны, так как воспитатель поднимает руку и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибается, платит фант. Похлопывая по коленям, воспитатель и дети говорят: «Поехали-поехали», затем воспитатель называет предмет.

**9.«Наоборот»**

Цель игры: воспитывать у детей быстроту мышления, сообразительность, внимание и развитие речи. Материал: мяч. Ход игры: дети и воспитатель садятся на стульчики в кружок. Воспитатель произносит слово и, бросая мяч, называет имя ребенка; тот должен сказать слово, противоположное по смыслу и вернуть мяч воспитателю.

**10.«Скажи слово с нужным звуком»**

Цель игры: развитие речи, грамота, быстрота мышления, фонематический звук. Материал: мяч. Ход игры: воспитатель предлагает детям назвать слова со звуком «а» и бросает мяч любому из играющих. Назвав слово со звуком «а», ребенок бросает мяч следующему играющему и т. д. Затем называется другой звук и игра продолжается. Тот, кто не может назвать слово с заданным звуком или назвал слово, в котором нет данного звука, платит фант.

**11.«Кто знает, тот дальше считает»**

Цель игры: закрепить знания порядкового счета в пределах 10, развивать быстроту мышления, слуховое внимание. Материал: мяч.

Ход игры: дети становятся в круг. В руках у воспитателя мяч. Воспитатель называет число и бросает мяч ребенку. Ребенок должен продолжить счет с названного числа, и закончив считать, бросить мяч воспитателю. Например, воспитатель называет число 5 и бросает мяч одному из играющих. Ребенок, поймавший мяч, начинает считать «шесть», «семь», «восемь», «девять», «десять». Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель забирает мяч раньше, чем ребенок закончит считать, и бросает мяч другому ребенку, чтобы тот закончил счет.

**12.«Колокольчик»**

Цель игры: развитие слухового восприятия, быстроты реакции, двигательная память и творчество. Материал: круговая веревка, на которой закреплен колокольчик. Ход игры: дети становятся в круг, один ребенок – в центре, ему завязывают глаза. У детей круговая веревка с колокольчиком. По сигналу дети передвигают колокольчик и звонят в него. По сигналу «Стоп» дети зажимают веревку в кулачки. Один из детей зажимает колокольчик. Повязку снимают, ведущий за три попытки должен угадать, у кого в руке колокольчик. Если отгадает, то занимает место ребенка с колокольчиком, если не отгадает, то выполняет любое упражнение, а дети повторяют за ним. Затем выбирается следующий ведущий.

13. «**1, 2, 3 – такой цвет найди»**

Цель игры: развитие сенсорики, внимания, быстроты реакции, двигательной активности, движений под музыку. Ход игры: дети под веселую музыку выполняют произвольно танцевально-ритмические движения. По сигналу воспитателя «1, 2, 3 – красный цвет найди» дети должны в окружающей обстановке найти предмет этого цвета, подбежать и дотронутся до него.

**14. «Чья это мама?»**

Цель игры: развитие быстроты и ловкости, классификация, ознакомление с природой, коммуникабельность. Материал: карточки с дикими и домашними животными, их детеныши. Ход игры: дети делятся на две команды. В руках у них карточки с изображением животных (у одной команды – дикие, у другой – домашние). На противоположной стороне зала стол с карточками, на которых изображены их детеныши. По сигналу первые игроки бегут к своим столам, выбирают соответствующую карточку и возвращаются к команде. И так все члены команды. Побеждает команда, быстрее собравшая все карточки и первой подобравшая обобщающее слово.

**15.«Бантики»**

Цель игры: ловкость, скорость бега, развитие мелкой моторики, классификация, ознакомление с природой.

Материал: веревка, с привязанными к ней шнурками, ленточками по числу детей; муляжи фруктов и овощей в корзине. Ход игры: дети делятся на две команды. На противоположной стороне зала натянута веревка на уровне пояса детей. За веревкой находится корзина с овощами и фруктами. По сигналу первые игроки добегают до веревки, завязывают по одному бантику, подлезают под веревку, указанным способом, выбирают по одному овощу (первая команда) или фрукту (вторая команда), возвращаются к остальным игрокам, передают эстафету. Побеждает команда, первой выполнившая правильно все задания.