


муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида «Аленький цветочек»

Представлено и согласовано
на РМС Кежемского района
протокол № 1
от «16» 10 2024г.

Рассмотрено на педагогическом совете МБДОУ «Аленький цветочек» Протокол № <u>2</u> от « <u>29</u> » <u>мая</u> 2024г.	Утверждаю заведующий МБДОУ «Аленький цветочек»  Т.Г. Семенова Приказ № <u>078-0</u> от « <u>30</u> » <u>мая</u> 2024г.
--	--



**Картотека дидактических игр
«Мир профессий»**

Составили:

Шумейко Н.С.
Буль И.А.
Шильникова С.А.



Красноярский край
Кежемский район
г. Кодинск
2024г.

Содержание

1. Актуальность.....	стр. 3-4
2. Картотека игр.....	стр. 5-16
3. Литература.....	стр. 17

Цель:

расширение и систематизация знаний детей о разнообразных профессиях, их названиях и роде деятельности.

Задачи:

- знакомить детей с орудиями труда, инструментами нужными людям разных профессий;
- развивать мышление, воображение, память, внимание;
- обогащать словарный запас, развивать связную речь;
- воспитывать уважение к труду взрослых.

Актуальность

Современная система дошкольного образования ставит перед педагогами задачу – знакомить дошкольников с миром профессий взрослых для того, чтобы в будущем он мог успешно реализовать себя как личность в профессиональной среде и обладать чертами педагога, исследователя, изобретателя, предпринимателя, экономиста. В педагогике это называется – введение дошкольников в профориентацию.

Профориентация дошкольников – это система мероприятий, направленная на ознакомление дошкольников с максимальным количеством профессий и оказание помощи подрастающему поколению в разумном выборе профессии, с учётом его индивидуальных возможностей, особенностей, способностей и интересов.

Дошкольный возраст – это тот подготовительный этап, в котором закладываются основы для профессионального самоопределения. Формирование представлений дошкольников о труде взрослых – это необходимое направление деятельности детского сада. Знакомство детей с миром профессий осуществляется на протяжении всего периода получения воспитанниками дошкольного образования и реализуется в разнообразных формах работы и во взаимодействии педагогов и родителей. Проводимая профориентационная работа позволяет ненавязчиво подвести детей к важному выводу, что труд, профессиональная деятельность являются значимой сферой жизни.

Для систематизации детских представлений и формирования ценностного отношения к результатам труда человека используются образовательно-игровые ситуации.

Одним из способов достижения этой цели образования является – использование игр о профессиях.

Все игры в картотеке соответствуют определенной теме и несут в себе познавательную и развивающую функции, делая обучение детей интересным, содержательным и ненавязчивым; помогают педагогу объединить всю

группу детей в детском саду для увлекательного и полезного занятия. Данная картотека также будет интересна и родителям.

В картотеке представлена интересная и полезная информация о том, как наиболее интересно познакомить детей с различного рода профессиями взрослых. В процессе знакомства у детей будут сформированы представления о названии профессии; месте работы; орудиях труда; трудовых действиях; результатах труда; личностных качествах, необходимых для человека той или иной профессии; пользе труда и уважительное отношение к людям всех профессий.

«Не пропусти профессию»

Цель: расширение и закрепление представлений детей о разнообразных профессиях и их названиях; развитие внимания, мышления.

Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны хлопнуть в ладоши (подпрыгивать на месте, топтать ногами и т.д.).

Например: стол, водитель, карандаш, механик, лампа, сталевар, морковь, токарь, собака, архитектор, циркуль, строитель, ветер, дождь, шахтер, мяч, парикмахер, мельница, ткач, курица, пекарь, шахтер, бумага, экскурсовод, учитель, дерево, трава, кондитер, огонь, рука, продавец, дневник, фантазия, продавец и т.д.

Игра с мячом «Назови профессию»

Цель: закрепление знаний детей о труде взрослых, развитие умения употреблять обобщенные названия профессий.

(взрослый называет слова, относящиеся к какой-либо профессии, дети должны угадать эту профессию)

Весы, прилавок, товар – (Продавец)

Каска, шланг, вода – (Пожарный)

Сцена, роль, грим – (Артист)

Читальный зал, книги, читатели – (Библиотекарь)

Ножницы, ткань, швейная машинка – (Портной)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо – (Повар)

Доска, мел, учебник – (Учитель)

Руль, колеса, дорога – (Водитель)

Дети, игры, прогулки – (Воспитатель)

Топор, пила, гвозди – (Плотник)

Кирпичи, цемент, новый дом – (Строитель)

Краска, кисти, побелка – (Маляр)

Ножницы, фен, прическа – (Парикмахер)

Корабль, тельняшка, море – (Моряк)

Небо, самолет, аэродром – (Летчик)

Землетрясение, обвал, чрезвычайная ситуация – (Спасатель)

Посылка, конверт, газета – (Почтальон)

Шприц, халат, животные – (Ветеринар)

«Кто где работает?»

Цель: уточнить представления детей о том, где работают люди разных профессий, как называется их рабочее место.

Воспитатель – в детском саду;

учитель – в школе;

врач – в больнице, поликлинике, детском саду, школе;

повар – в кухне, столовой, ресторане, кафе... и т.д.

«Угадай, кто я?»

Цель: закрепление знаний детей о профессиях и соответствующих ей действиях.

(Дети стоят полукругом, взрослый по очереди бросает детям мяч, называя действия. Дети называют профессию).

Я делаю прически (кто я?) ... парикмахер.
Я стираю, глажу... прачка.
Я взвешиваю, пробиваю чек ... продавец.
Я готовлю пиццу ... повар.
Я подметаю двор ... дворник.
Я делаю прививки ... медсестра.
Я пишу картины ... художник.
Я учу детей в школе ... учитель.
Я лечу больных людей ... врач.
Я делаю мебель ... столяр, плотник.
Я крашу стены ... маляр.
Я пеку торты ... кондитер.
Я строю дома ... строитель.
Я лечу зверей ... ветеринар.
Я добываю уголь ... шахтер.
Я кую железо ... кузнец.
Я выращиваю деревья ... садовод.
Я пишу книги ... писатель.
Я сочиняю стихи ... поэт.
Я управляю оркестром ... дирижер.
Я ставлю пьесы ... режиссер.
Я разношу газеты ... почтальон.
Я шью одежду ... портной, швея.
Я летаю в космосе ... космонавт.
Я ремонтирую сапоги ... сапожник.
Я вожу машину ... шофер, водитель.
Я пою песни ... певец.
Я проектирую дома ... архитектор.
Я управляю самолетом ... пилот.
Я управляю поездом ... машинист.
Я варю сталь ... сталевар.
Я обслуживаю пассажиров в самолете ... стюардесса.

«Кто что умеет делать?»

Цель: расширять представления детей о том, какими знаниями и умениями должны обладать люди разных профессий.

- Знает детские стихи, рассказывает сказки, играет и гуляет с детьми... воспитатель.

- Играет на пианино, знает детские песни, учит петь, танцевать, играет с детьми в музыкальные игры... музыкальный руководитель.
- Знает организм человека, может оказать первую медицинскую помощь, умеет распознавать и лечить болезни... врач.
- Управляет автомобилем, знает правила дорожного движения, заправляет транспорт топливом, отвечает за безопасность пассажиров...водитель.
- Знает адреса, доставляет печатные издания, общается с людьми...почтальон и т.д.

«Кем я хочу стать? Как буду работать?»

Цель: формировать умение делать выбор в соответствии с собственными интересами и способностями; осознавать значимость любой профессии.

Материал: Картинки, изображающих людей разных профессий.

В начале игры педагог обсуждает с детьми вопросы:

Сколько профессий может освоить человек?

Что определяет название профессии?

Почему человек стремится овладеть профессией?

Какая профессия самая лучшая? Почему?

Далее предлагается детям выбрать картинку, соответствующую своей будущей профессии и рассказать: Кем я мечтаю быть? Чему я для этого должен научиться?».

«У кого какой инструмент?»

Цель: закрепление знаний детей о предметах орудия труда взрослых.

(Дети стоят полукругом, взрослый по очереди бросает детям мяч, называя инструмент. Дети кидают обратно мяч и называют профессию).

Молоток – (у столяра)

Кисть – (у маляра, у художника)

Шприц – (у медсестры, ветеринара)

Рубанок – (у плотника)

Мел – (у учителя)

Ножницы – (у парикмахера, у портного)

Расческа – (у парикмахера)

Иголка – (у портного)

Палитра – (у художника)

Указка – (у учителя)

(лопата, гитара, метла, ружье, скальпель, кастрюля и т.д.)

«Кто что делает?»

Цель: упражнять детей в умении определять название профессии по названиям действий.

Подстригает, укладывает, моет, причесывает, сушит... парикмахер.

Замачивает, намыливает, стирает, стряхивает, сушит, гладит... прачка.

Фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает, считает ... продавец.

Чистит, моет, жарит, варит, стряпает, солит, пробует, кормит... повар и т.п.

«Исправь ошибку»

Цель: учить детей находить и исправлять ошибки в действиях людей различных профессий.

Пожарный рисует, а художник тушит пожар.

Почтальон ловит преступников, а полицейский разносит газеты.

Ветеринар пишет стихи, а поэт лечит.

Кондитер играет на скрипке, музыкант печет торт.

Повар лечит, а врач готовит.

Дворник продает, а продавец подметает.

Учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради.

Музыкальный руководитель стирает, а прачка поет с детьми песни... и т.д.

«Что делает...?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о труде (трудовых операциях) людей разных профессий.

Дворник - подметает, убирает, поливает, сгребает...

Музыкальный - руководитель поет, играет, танцует, учит...

Младший воспитатель (няня) - моет, убирает, вытирает, застилает, одевает, читает...

Продавец - взвешивает, отрезает, заворачивает, считает...

Полицейский - разыскивает, расследует, защищает, стреляет, охраняет...

Учитель - рассказывает, учит, оценивает, проверяет... и т.д.

«Что нужно для работы?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о предметах окружающего мира (материалах, инструментах, оборудовании и т.п.), необходимых для работы людям разных профессий.

Учителю - указка, учебник, мел, доска...

Повару – кастрюля, сковорода, нож, овощерезка, электропечь...

Водителю – автомобиль, запасное колесо, бензин, инструменты...

Преподавателю изобразительной деятельности – кисти, мольберт, глина, краски... и т.д.

«Хлопните в ладоши, если это верно»

Цель: упражнять в умении соотносить слова и словосочетания с определенной профессией человека.

Детям предлагается хлопнуть в ладоши, услышав слово или словосочетание, подходящее профессии, например, врача: стрижка, простуда, весы, «Скорая помощь», швейная машинка, прием больных, модная прическа, стиральный порошок, белый халат, снегоуборочная машина и т.д.

«Кто так говорит?»

Цель: развитие умения соотносить профессию с определенной ситуацией.

Кому добавки? (Повар)

Вам посылка. Распишитесь. (Почтальон)

Большое спасибо за покупку. (Продавец)

Какой зуб вас беспокоит? (Зубной врач)
Как вас постричь? (Парикмахер)
Приятного полета! (Стюардесса)
Урок окончен. (Учитель) и т.д.

«Закончи предложение»

Цель: упражнять в умении заканчивать предложения, используя слова и словосочетания, соотносимые с определенной профессией человека.

Повар чистит... (рыбу, овощи, посуду...),
Прачка стирает ... (полотенца, постельное белье, халаты...).
Воспитатель утром с детьми... (делает зарядку, завтракает, проводит занятия...)
Дворник зимой во дворе... (сгребает снег, расчищает участки, посыпает песком дорожки...) и т.д.

«Подбери признак»

Цель: формирование умения в подборе прилагательных к существительным. Считаем, кто больше подберет слов (*за правильные ответы дети получают фишки*).

Летчик (какой) - храбрый, смелый, умный, внимательный...
Продавец (какой) - вежливый, аккуратный, добрый...
Водитель (какой) - внимательный, осторожный...
Учитель (какой) - строгий, умный, добрый...
(парикмахер, строитель, повар, врач, милиционер и т. д.).

«Что делает человек, который работает...»

Цель: расширение и уточнение представления детей о труде (трудовых операциях) людей разных профессий.

Грузчиком – грузит разные грузы
Строителем - ...
Экскаваторщиком - ...
Воспитателем - ...
Электриком - ...
Сварщиком - ...
Хирургом - ...
Дворником - ...
Машинистом - ...

«Что лишнее?»

Цель: развивать внимание, логическое мышление.

Материал: четыре картинки с изображением предметов – помощников.

Ход игры: воспитатель раскладывает четыре картинки с изображением предметов – помощников (например, шприц, вата, йод и бинокль). Ребенок должен назвать лишний предмет и объяснить свой выбор.

«Я начну, а ты продолжи»

Цель: закрепление представлений детей о значении и результатах труда людей разных профессий.

Если бы не было учителей, то ...

Если бы не было врачей, то ...

Если бы не было дворников, то...

Если бы не было водителей, то ... и т.д.

«Подскажи словечко»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти; закрепление знаний о профессиях.

Самолётом правит (лётчик)

В школе учит нас (учитель)

Строит здания (строитель)

Стены выкрасил (маляр)

Песни нам поёт (певец)

Торговлей занят (продавец)

От болезней лечит (врач)

Потушит в миг пожар (пожарный)

Рыбу ловит нам (рыбак)

Служит на море (моряк)

В машине груз везёт (шофёр)

В жаркой кузнице (кузнец)

Все, кто знает - молодец!

«Хлопай - топай»

Цель: закрепление знаний детей о разных профессиях.

Ход игры:

Педагог называет слова. Если слово название профессии, дети хлопают, если что-то лишнее – топают.

(Машинистка, лодырь, пианист, обжора, милиционер, почтальон, хулиган, продавец, жадина, библиотекарь).

- Какие слова вам не понравились?

- Правильно, эти слова не относятся к профессиям, они характеризуют плохие качества человека.

«Кто что делает?»

Цель: развитие умения соотносить действие человека с его профессиональной деятельностью; воспитывать уважение к человеку труда.

Материал: карточки с изображением представителей различных профессий.

Ход игры: педагог раздает детям карточки с изображением представителей различных профессий. Затем он демонстрирует предметные картинки с изображением объекта их деятельности, при этом задавая вопросы: «Кто строит дома?»; «Кто шьет платья?»; «Кто продает молоко?» и т.д.

Примеры ответов детей: «Строитель строит дома», «Портной шьет платья», «Продавец продает молоко».

«Угадай по результату профессию»

Цель: закрепить знание того, какой предмет является результатом деятельности человека определенной профессии.

Материал: картинки с изображением предмета – результата чьей – либо деятельности.

Ход игры: педагог предлагает детям поочередно брать картинки с изображением предмета – результата чьей – либо деятельности. Взяв картинку, дети должны назвать профессию и действие, которые выполняет человек этой профессии (картинки: платье, дом, пирог, фотография и т.д.).

«Определи по предмету профессию»

Цель: учить называть профессию, в которой предмет используется.

Материал: мешочек, в который будут сложены предметы: половник, вата, монеты, расческа, свисток, указка, краски, нитки, молоток и т.д.

Ход игры: дети по очереди достают из мешочка предметы, которые необходимы для той или иной профессиональной деятельности. По предмету дети должны назвать профессию, в которой предмет используется.

«Найди ошибку»

Цель: развивать внимание, логическое мышление, умение замечать ошибку.

Врач варит суп.

Повар водит машину.

Учитель подстригает волосы.

Портниха лечит людей.

Полицейский взвешивает продукты.

Парикмахер лечит людей.

И т.д.

«Доскажи словечко»

Цель: развивать внимание, логическое мышление, умение подбирать слова в рифму.

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, дети внимательно слушают, договаривают слово, обозначающее профессию.

Мы в профессии играем,

По душе их выбираем,

И мечтаем поскорее

Мамы с папой стать взрослее,

Чтоб не просто так мечтать,

А кем быть решить и стать.

У поэта брат — Степашка,

Он весь год учил букашку

Прыгать из стакана в ковшик.
 Степа — юный ... (дрессировщик)
 Дрессировщик с другом Димой
 Целый день искали мину.
 Дима банку под забором,
 Закопал, чтоб стать ... (сапером)
 Саша гордо самолет
 На веревочке везет.
 Он готовится к полетам,
 Значит, вырастет... (пилотом)
 У пилота Боря друг
 Красит краской все вокруг.
 На окне рисует дождик,
 Значит, вырастет ... (художник)
 У художника сестренка
 Петь умеет очень звонко.
 Подпевают Насте птицы,
 Значит, вырастет ... (певица)
 Наш ученый с другом Васей
 Плавал дома на матрасе.
 Ловко обогнул диван
 Вася, храбрый ... (капитан)
 Капитана Ксюша с Жанной
 Заразили кашей манной.
 А потом лечили щами.
 Стать хотят они ... (врачами)
 У сапера старший брат,
 Он всегда помочь всем рад.
 Кошек с дерева сниматель,
 Лева — будущий ... (спасатель)
 Наш спасатель ходит парой
 С доброй девочкой Тamarой.
 Лечит та зверей отваром,
 Хочет стать ... (ветеринаром)
 Сочинил он им сонет,
 Значит, вырастет ... (поэт)
 У ветеринара Томы
 Мышки все ушли из дома.
 Их найдет, всех опросив,
 Тима, местный... (детектив)
 Детектив наш на диване
 Отыскал заколку Ани.
 Аня учит роль Алисы,
 Чтобы стать большой (актрисой)

Для актрис — аплодисменты
 И цветы, и комплименты.
 Крикнул Анечке: «Мотор!»
 Слава — кино-... (режиссер)
 Режиссер театр забросил,
 Пол он с Данькой пылесосил.
 Окружающий мир дорог
 Даньке. Будет он ... (эколог)
 Громко прозвенел звонок,
 В классе начался урок.
 Знает школьник и родитель —
 Проведет урок. (учитель)
 На витрине все продукты:
 Овощи, орехи, фрукты.
 Помидор и огурец
 Предлагает. (продавец)
 Мастерница на все руки
 Нам сошьет пиджак и брюки.
 Не закройщик, не ткачиха.
 Кто она, скажи... (портниха)
 Кто пропишет витамины?
 Кто излечит от ангины?
 На прививках ты не плачь —
 Как лечиться, знает. (врач)
 Он нам делает прически,
 Подстригает челки.
 Фены, ножницы, расчески
 У него на полке (парикмахер)
 Встаём мы очень рано,
 Ведь наша забота -
 Всех отвозить
 по утрам на работу. (водитель)
 Мой костюм мне не по росту.
 Я и грустный, и смешной.
 Я смешу детей и взрослых.
 Ну, так кто же я такой? (клоун)

«Хлопните в ладоши, если это надо для ... (название профессии)»

Цель: упражнять в умении соотносить слова и словосочетания с определенной профессией человека.

Детям предлагается хлопнуть в ладоши, услышав слово или словосочетание, подходящее профессии, например, врача: стрижка, простуда, весы, «Скорая помощь», швейная машинка, прием больных, модная прическа, стиральный порошок, белый халат, снегоуборочная машина и т.д.

«Кто больше назовет действий?»

Игра с мячом

Цель: учить детей соотносить действия людей различных профессий. Педагог называет какую-либо профессию и по очереди бросает мяч детям, которые называют, что делает человек этой профессии.

«Подбери профессию на заданную букву»

На столе разложены буквы алфавита. Каждый участник команды подходит к столу, выбирает букву и называет на нее профессию.

А - аптекарь, архитектор, артист, агроном,
Б - библиотекарь, бухгалтер,
В - ветеринар, водитель, врач,
Г – грузчик, геолог, гримёр,
Д - дирижёр, дрессировщик, доярка,
Е - егерь,
Ж - журналист, жонглёр, железнодорожник, животновод,
З - закройщик, зоолог,
И - инженер, инкассатор, искусствовед,
К - крановщик, корреспондент, кассир, комбайнер, космонавт, кулинар,
Л - лётчик, лектор
М - маляр, машинист, менеджер, механик,
Н - нотариус, навигатор,
О - официант, оптик,
П - писатель, портной, парикмахер, переводчик, плотник, повар, почтальон,
Р - радист, разведчик, рыбовод,
С - сапожник, стюардесса, сварщик, секретарь,
Т - телеграфист, токарь, технолог, товаровед,
У - учитель, укладчик, укротитель
Ф - фармацевт, фотограф,
Х - художник, хореограф, хлебороб
Ч - часовщик,
Ш - швея, шофер, штукатур,
Э - электрик, экономист, эксперт,
Ю - юрист, ювелир,
Я - языковед,

«Оденем куклу на работу»

Цель: закрепить знания детей о специальной одежде, форме людей некоторых профессий, например: летчик, врач, повар, машинист, почтальон и т.д.

Материал: картонные куклы, рисунки с изображением фирменной одежды людей разных профессий, которые можно закрепить на картонной кукле; рисунки с изображением разных рабочих мест.

Ход игры: на куклу одевают одежду. Кукле дают имя и отчество. Педагог на столе раскладывает рисунки одежды, головных уборов, обуви. Дети рассматривают и подбирают наряд так, чтобы получился комплект

фирменной одежды для людей различных профессий. Ребенок должен прокомментировать свои действия, например: «Ольга Петровна надевает белый халат и шапочку. Она врач», «Иван Петрович надевает на работу синий костюм и фуражку. Он пилот» и т.д. Каждую куклу надо поместить на свое рабочее место.

«Назови профессии людей, у которых одинаковый предмет труда»

Цель: учить дифференцировать профессии в зависимости от того, с кем или с чем приходится работать людям данной профессии.

Материал: картинки с одинаковым предметом труда.

Ход игры: предложить детям назвать профессии людей, которые работают с людьми. Например: «Я воспитатель, я работаю с людьми». Кто назовет профессию – получает фишку. В конце игры по количеству фишек определить победителя игры. С людьми работают: врач, учитель, экскурсовод, артист, полицейский и т.д.;

Профессии тех, кто работает с животными: ветеринар, пастух, дрессировщик, птичница, доярка и т.д.;

Профессии тех, кто работает с техникой: водитель, летчик, крановщик, автослесарь, машинист и т.д.

«Собираемся на работу»

Цель: учить детей подбирать инструменты для людей разных профессий. Уточнять, закреплять знания детей о труде взрослых, использовать эти знания в процессе сюжетно-ролевых игр.

Игровые действия: поиск нужных инструментов, складывание их в чемоданчики, стоящие рядом с куклами в рабочих костюмах.

Оборудование игры: куклы в рабочей одежде, чемоданчики (объемные или плоскостные с прорезями для картинок), наборы игрушечных инструментов или наборы картинок с изображением инструментов.

Ход игры: на столе разложены игрушечные инструменты, педагог просит собрать кукол на работу. Подбирать игрушки или картинки надо, посмотрев на рабочую одежду.

«От слова к слову»

Цель: учить детей последовательно называть предметы труда и подбирать картинку с изображением человека соответствующей профессии.

Игровые действия: последовательное называние предметов, изображенных на картинках, ориентируясь по стрелкам-пунктирам, называние и подбор картинок с изображением людей той или иной профессии.

Оборудование игры: карты, разделенные на квадраты, в которых изображены предметы труда; квадраты последовательно соединены между собой пунктирной линией, заканчивающейся стрелкой, которая упирается в пустой квадрат; в этот квадрат необходимо положить картинку с изображением человека, которому нужны для работы данные вещи.

Ход игры: ребенок называет последовательно предметы, изображенные на картинках, в конце находит нужное изображение человека соответствующей профессии.

«Угадайте, что я делаю?»

Цель. Расширять представления детей о трудовых действиях. Развивать внимание.

Ход игры:

Воспитатель и дети берутся за руки и встают в круг. В центр круга выходит ребенок. Все идут по кругу и произносят:

Что ты делаешь — не знаем,
Поглядим и угадаем.

Ребенок имитирует трудовые действия не только движениями, но и (по возможности) передавая звуками. Например, чистит пылесосом пол, забивает гвоздь, пилит, едет на машине, стирает, несет ведро с водой, протирает зеркало, рубит дрова, трет на терке, проворачивает что-то в мясорубке и т.д. Дети угадывают действия.

«Назови профессию»

Цель. Учить детей правильно называть профессии людей по видам машин, управляемых ими.

Ход игры:

Воспитатель называет машины, транспортные и прочие технические средства, а дети называют профессии людей, которые ими управляют.

Трактор — тракторист.

Машина — шофер.

Экскаватор — экскаваторщик.

Комбайн — комбайнер.

Подъемный кран — крановщик.

Поезд — машинист.

Корабль — капитан.

Самолет — летчик (пилот).

Космический корабль — космонавт.

Пожарная машина — пожарный.

Бульдозер — бульдозерист.

Гоночная машина — гонщик (пилот).

И т.д.

Литература

1. «Словесные игры в детском саду» А.К. Бондаренко
2. «Подвижные и речевые игры для детей 5-7 лет» А.А. Гуськова
3. Интернет ресурс - сайт МААМ.ru

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида «Аленький цветочек»

Представлено и
согласовано
на РМС Кежемского района
протокол № 4
от «08» июня 2023г.

<p>Рассмотрено на педагогическом совете МБДОУ «Аленький цветочек» Протокол № 4 от «01» июня 2023г.</p>	<p>Утверждаю заведующий МБДОУ «Аленький цветочек» Т.Г. Семенова Приказ № 082-о от «01» июня 2023г.</p>
--	--

**Методическая подборка
«Картотека русских народных
подвижных игр
для социально-коммуникативного
развития дошкольников».**

Составили воспитатели:

Буль И.А.,
Одинцова Т.А.,
Шумейко Н.С.



Красноярский край
Кежемский район
г. Кодинск
2023г.

**КАРТОТЕКА
РУССКИХ-НАРОДНЫХ
ИГР**



Содержание

1. Пояснительная записка.....	стр. 3-4
2. Актуальность дидактических игр.....	стр. 5-6
3. Русские народные игры.....	стр. 7-21
4. Игры Красноярского края.....	стр. 22-27
4. Игры разных народов.....	стр. 28-36
7. Список литературы.....	стр. 37

Пояснительная записка

«Если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и во что играют ваши дети».

В культуру каждого народа входят созданные им игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство. Народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у молодежи и развивают физическую культуру.

В народных играх ребенок получает уникальную возможность максимально проявить собственную активность и творчество, ликвидировать дефицит движений, реализоваться и утвердить себя, получить массу радостных эмоций и переживаний.

Особенность народных подвижных игр, как воспитательного средства, заключается в том, что она входит в качестве ведущего компонента в народные традиции: семейные, трудовые, семейные, празднично-игровые и прочие. Это позволяет взрослому ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, этики, человеческих отношений. Неслучайно игровой опыт детей дошкольного возраста непременно включает разнообразные народные прибаутки, игровые считалки, народные подвижные, шуточные и другие игры со сверстниками и взрослыми.

Народные подвижные игры влияют на воспитание воли, нравственных чувств, развитие сообразительности, быстроты реакции, физически укрепляют ребенка. Через игру воспитывается чувство ответственности перед коллективом, умение действовать в команде. Вместе с тем, спонтанность игры, отсутствие дидактических задач делает эти игры привлекательными «свежими» для детей. По-видимому, такое широкое применение народных подвижных игр и обеспечивает их сохранность и передачу из поколения в поколение.

В народных подвижных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и

любимыми детьми считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.

Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Народная игра, являясь феноменом народной культуры, может служить одним из средств приобщения детей к народным традициям, что, в свою очередь, представляет важнейший аспект воспитания духовности и чувства патриотизма.

Актуальность

«Игра для дошкольников – способ познания окружающего. Игры имеют большую педагогическую ценность – они развивают у детей смекалку, выдержку, самообладание, чувство юмора, организованность».

Н. К. Крупская

Народные игры - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. К сожалению, народные игры почти исчезли, поэтому задача педагога сделать этот вид деятельности частью жизни детей.

Практическая значимость заключается в том, что она создает условия возрождения народных игр и помогает делать досуг детей содержательным и полезным.

Цель: Развитие интереса детей к русским народным играм и желание играть в них. Приобщение детей к народной культуре посредством народных подвижных игр.

Задачи: Научить детей самостоятельно дружно и слаженно играть в народные игры. Развивать память, мышление и воображение. Развивать коммуникативные навыки и эмоциональную отзывчивость к народному творчеству. Развивать двигательную активность, координацию, мышечный тонус, артистические умения. Способствовать развитию инициативы, организаторских и творческих способностей. Способствовать укреплению здоровья детей. Активизация и обогащение словаря.

Для обучения детей русским народным играм нужно:

- мотивировать детей на игру,
- чётко, лаконично объяснять детям правила,
- указать местоположение играющих,
- убедиться, что дети поняли двигательное и смысловое содержание игры,
- поставить цель: выполнить правила игры,
- на первом этапе обучения нужно назначать водящих, которые более энергичные и инициативные дети; далее водящий не назначается, а выбирается считалкой, жеребьёвкой,
- постепенно правила усложнять, предлагать детям составить вариант игры,
- педагог активно руководит, а если нужно, сам играет вместе с детьми,

- организованно закончить игру: подвести итоги, объявить результаты, отметить положительные и отрицательные стороны, проанализировать игровую деятельность вместе с детьми.

Как и любой элемент образовательной системы, игры должны быть тщательно спланированы и грамотно вплетены в общую картину занятий.

Они могут использоваться как:

- физкультминутки,
- упражнения на занятиях физической культурой (перетягивание каната)
- части театрализованных постановок,
- досуг на улице и т. д.

В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся навыках, их закрепление и совершенствование, но и формирование новых психических процессов, новых качеств личности ребёнка.

Русские народные игры

«Ручеёк»

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Ход игры:

Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (*хлопок в ладоши, свисток*) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

«Змейка»

Цель: Закрепление умений двигаться согласованно. Обучение детей в выполнении правил игры. Развитие внимания.

Ход игры:

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Ведущий начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила игры:

Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» из больших кубиков или спортивных предметов

(обручей, кеглей, гимнастических скамеечек). Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего

«Капуста»

Цель: Развитие у детей умений в выполнении движений по сигналу. Формирование умений в согласованности движений со словами. Обучение игре в коллективе.

Ход игры:

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сажу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры:

Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

«Дедушка Рожок»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, глазомера. Совершенствование ориентировки в пространстве. Упражнение детей в беге.

Ход игры:

Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,
По поповой полосе.
Там шишки, орешки,
Медок, сахарок.
Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку - Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок,
На плече дыру прожёл!

Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры:

Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

«Лягушки на болоте»

Цель: Развитие у детей умения действовать по сигналу. Закрепление упражнения в прыжках на двух ногах.

Ход игры:

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 намкнувшей 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.

«Золотые ворота»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, глазомера. Совершенствование ориентировки в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Ход игры:

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, чтобы получилась цепочка. Все дети говорят:

Золотые ворота!
Проходите, господа.
Первой мать пройдет

Всех детей проведёт.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается.
А на третий раз не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры:

Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

«Игровая»

Цель: Развитие у детей умения действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений. Обучение упражнению в построении круга, ходьбе со сменой направления.

Ход игры:

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.

«Лошадки»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движений по сигналу. Обучение упражнению в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Ход игры:

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога «Лошадки» бегут, высоко поднимая колени. На сигнал «Кучер» - обычная

ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!
Ты лети, конь, скоро-скоро
Через реки, через горы!
Все-таки в галоп - гоп-гоп!
Трух-трух! Рысью, милый друг!
Ведь сдержать-то станет силы, -
Рысью-рысью, конь мой милый!
Трух-трух! Не споткнись, мой друг!

Правила игры: Бежать можно только после слова «догоняет».

«Скакалка»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движения по сигналу. Обучение упражнению в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Ход игры:

Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство. Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,
Чтобы вырос лён высок,
Прыгайте как можно выше.
Можно прыгать выше крыши.

Правила игры: Кто задел за скакалку, выбывает из игры.

«Мороз красный нос»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры:

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.

Правила игры:

Бежать можно только после слова «мороз». «Замороженным» игрокам не сходить с места.

«Два Мороза»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движений по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры:

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза - Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос. Говорят, такие слова:

Мы два брата молодые,
Два Мороза Удалые
Я Мороз-Красный нос,
Я Мороз – Синий 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. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих.

Правила игры:

Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

«Бабка Ёжка»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движения по сигналу. Обучение упражнению в беге с увёртыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Ход игры:

Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка - Костяная Ножка
С печки упала,
Ногу сломала,
А потом и говорит:
- У меня нога болит.
Пошла она на улицу -
Раздавила курицу.
Пошла на базар -
Раздавила самовар.

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры:

«Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

«Хлоп! Хлоп! Убегай!»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, глазомера. Совершенствование ориентировки в пространстве. Упражнять в беге.

Ход игры:

Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай,
Тебя кони стопчут».

Несколько игроков произносят:

«А я коней не боюсь,
По дороге прокачусь!»

И начинают скакать на палочках, подражая лошадам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры:

Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

«Жмурки»

Цель: Развитие умений действовать по сигналу. Обучение ориентировки в пространстве, соблюдение правил игры.

Ход игры:

Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребёнок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза, и он становится «жмуркой».

Правила:

Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «огонь»!

Варианты:

Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

«В ногу»

Цель: Развитие умения в выполнении движения по сигналу. Обучение упражнению в метании.

Ход игры:

Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков, одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила:

Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

«Ястреб»

Цель: Развитие умения действовать по сигналу. Закрепление упражнения в беге в различных направлениях, построению парами.

Ход игры:

Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты:

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.

«Сова»

Цель: Знакомство детей с особенностями русской народной игры. Обучение действовать по сигналу водящего согласованно. Развитие быстроту и ловкость движений. Обучение подражательным видам движений и звукам.

Ход игры:

Один из играющих – ведущий. Он проходит в середину круга. Рядом с ним стоит хищная птица – «сова». Каждый из игроков выбирает себе птицу, крику которой он сможет подражать. Ведущий рассказывает какую-то интересную историю и, как только он упомянет в ней одну из выбранных детьми птиц, эта птица должна отозваться криком. Если ведущий скажет: «птичник!», - то все птицы одновременно начинают кричать, каждая по-своему. Когда же он скажет: «сова», играющие разбегаются, машут руками, как будто улетают. Сова их ловит и, кого запятнает, с тем меняется ролями.

Правила игры:

«Сова» не должна гоняться за одним и тем же играющим. Во время движения все играющие машут руками, имитируя взмах крыльев, опускать их можно только при остановке.

«Бубенцы»

Цель: Развитие умения действовать по сигналу, внимание. Обучение упражнению детей ориентировки в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Ход игры:

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удальцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!

После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.

Правила:

Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

«Матушка Весна»

Цель: Развитие умений действовать по сигналу. Обучение детей упражнению в ходьбе, построению в круг.

Ход игры:

Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят:

Идет матушка-весна,
Отворяйте ворота.
Первый март пришел,
Всех детей провел;
А за ним и апрель
Отворил окно и дверь;
А уж как пришел май –
Сколько хочешь, гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

Правила: Не размыкать цепочку

«Пирог»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движения по сигналу. Упражнения в беге, умению играть в коллективе.

Ход игры:

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконький,
Вот он, какой мякошенький,
Вот он, какой широконький.
Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

«Малечина-Калечина»

Цель: Развитие ловкости, выдержки, координации движений, чувство спортивного соперничества.

Ход игры:

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, её следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Варианты:

Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Правила игры:

Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину поддерживать нельзя.

«Цепи кованные»

Цель: Развитие у детей умения действовать по сигналу. Обучение в упражнении в построении в две шеренги, беге.

Ход игры:

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!
- Кем из нас? – отвечает другая.
- Стёпой! - отвечает первая.

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

«Салки»

Цель: Развитие у детей умения в выполнении движения по сигналу. Обучение упражнению в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Ход игры:

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова: «Раз, два, три, смотри!», дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит: «Я - салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я - салка!». Игра повторяется.

Правила игры:

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

«Ткачиха»

Цель: Развитие ловкости, выдержки, координации движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.

Ход игры:

Две шеренги, плотно переплетаясь руками, стоят напротив друг к другу лицом. Посередине коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив:

Я весёлая ткачиха,
Ткать умею лихо, лихо.
Ай, лю-ли, ай, лю-ли,
Ткать умею лихо, лихо!

Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткуют, в это время «челноки» должны проскочить. Если не успевают, то «заткали

ниточку» (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали, присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.

Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.

«Медведь»

Цель: Развитие умения действовать по сигналу. Упражнения детей в беге в различных направлениях. Обучение ориентировки в пространстве. Соблюдение правил игры.

Ход игры:

Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой.

По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный. Причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить».

«Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

Правила:

По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

«Горелочки с платочком»

Цель: Развитие у детей умения действовать по сигналу. Упражнять в беге.

Ход игры:

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Посмотри на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три!
Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», то есть водит.

«Хромая лиса»

Цель: Обучение детей в упражнении бегу по кругу, прыжкам на одной ноге.

Ход игры:

Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во что бы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Правила:

Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нём и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.

«Заря»

Цель: Обучение детей действовать по сигналу водящего согласованно. Развитие быстроты и ловкости движений.

Ход игры:

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – «заря», он ходит за кругом со жгутиком. Все играющие вместе с «зарей» произносят слова песенки:

Заря-заряница, красная девица.
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые – за водой пошла.

С последними словами играющий – «заря» кладет незаметно жгутик одному из игроков и встает в круг. Тот, в свою очередь, бросает жгутик перед одним из своих соседей. И они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до жгутика и поднимет его, тот выбирает «зарю»: называет по имени какого-либо игрока и говорит: «тебе нести зарю!» Тот, кто не успел поднять жгутик, встает в круг. Игра начинается сначала.

Правила игры:

Пока играющий-«заря» выбирает, кому отдать жгутик, дети не поворачиваются назад. Нельзя передавать жгутик одним и тем же. Играющий, кому передали жгутик, должен быстро выбрать, с кем он будет соревноваться в беге.

«Свечки»

Цель: Развитие ловкости. Обучение метанию.

Ход игры:

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока.

Правила игры: Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Подвижные игры народов Красноярского края

«Борьба на палке» (ненецкая игра)

Описание игры:

На площадке проводится черта. Двое играющих садятся по обе стороны черты, один упирается ступнями ног в ступни другого. Держась за палку двумя руками, начинают перетягивать друг друга.

Правила игры простые:

Начинать перетягивать палку только по сигналу. Во время перетягивания палки не разрешается менять положение ступней ног.

«Ловля оленей»

Описание игры:

На площадке ставится чучело оленя или оленья голова с рогами. На расстоянии 1,5 – 2 м. и вокруг него проводится черта. Оленеводы располагаются по кругу. По команде они накидывают на рога оленя веревочную петлю. Дети могут накидывать петлю по двое одновременно. Кто набросит петлю, тот считается поймавшим оленя.

Правила игры: Набрасывать петлю можно только по сигналу.

«Охота на волка»

Описание игры:

Задача игры состоит в том, чтобы попасть мячом в бегущего волка. Фигура волка вырезается из фанеры или картона. Охотник встает в 4 - 5 м. от волка. Двое играющих дёргают её за веревочку, передвигая её то влево, то вправо. С этого расстояния надо постараться попасть мячом в волка.

«Охота на куропаток»

Описание игры:

Дети, изображающие куропаток, размещаются на одной стороне площадки, где имеются гимнастические стенки, вышки или скамейки. На

противоположной стороне площадки находятся 3 - 4 охотника. Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу воспитателя «охотники» куропатки улетают, садятся па ветки, взбираются на возвышения. Охотники стараются попасть в куропаток, бросая в них мячом. Те дети, которых коснётся мяч, отходят в сторону и в дальнейшей игре не принимают участия. После 2 - 3 повторений выбираются новые охотники, игра возобновляется.

Правила игры:

Куропатки улетают только по сигналу воспитателя «охотники», а охотники начинают ловить куропаток только после этого сигнала. Бросать мяч можно только в ноги.

«Олени и оленевод» (долганская игра).

Описание игры:

Дети-олени находятся в разных местах площадки-тундры. Назначенный воспитателем оленевод берёт скакалку - маут. После сигнала воспитателя «лови» все разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть на оленя маут. Пойманный «олень» на время отходит в сторону. Игра заканчивается, когда оленевод поймает 3 - 4 оленей. Затем выбирается новый оленевод.

Правило игры:

Правило состоит в том, чтобы накидывать маут только на туловище оленя, не затягивая его. Накидывать маут можно только после сигнала.

«Охота»

Описание игры:

Играющие делятся на две группы. Одна группа уходит по намеченной дорожке и в разных местах прячет несколько условленных предметов: мяч, коробочку, конверт, кепку, листок бумаги и т.д., - это дичь. По той же дорожке через несколько минут отправляются охотники и стараются разыскать дичь. За каждый найденный предмет насчитывается два очка. Затем группы меняются ролями.

Выигрывает группа детей, за одинаковое время поисков «настрелявшая» больше дичи и получившая большее количество очков.

«Ключи»

Описание игры:

Играющие образуют на площадке широкий круг. По сигналу ведущего каждый из играющих быстро обводит кружочком свое место. Кто это сделает медленнее других, становится водить.

Водящий подходит к любому из игроков и спрашивает: «Где ключи?». Тот отвечает, указывая рукой в любую сторону: «Вон там постучи», и сейчас же меняется с кем-нибудь местами. Водящий во время перебежки старается занять пустое место.

Водящий, не успевший занять место после пяти раз, может крикнуть: «Ключи нашел!», тогда все играющие должны поменяться своими местами, и в это время водящему всегда легко занять чей-нибудь кружок. Оставшийся без места водит.

«Круговая лапта»

Описание игры:

Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, сают мячом игроков другой, бегающих посередине. Бросать мяч в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный игрок выходит из игры. Затем команды меняются местами.

«Берегись охотника»

Описание игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. У одного из игроков в руках хвост лисы или песка. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом, но сделать это непросто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока с хвостом, они меняются ролями.

В конце игры определяют игрока, который ни разу не был водящим.

«Бег с капканом»

Описание игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, обегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

«Бой медвежат»

Описание игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и

«Бой лосей»

Описание игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. Чертится круг, в него встают игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не дать снять свою. Побеждает та команда, которая снимет больше шапок.

«Быстрый олень»

Описание игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг и от него на расстоянии 9-12 метров контрольная линия. По команде все участники двигаются в обход по начерченному кругу. По команде «шаг оленя» все участники идут по кругу, высоко поднимая бедро. По команде «поворот» происходит поворот кругом, и продолжается движение в противоположном направлении. По команде «рысь» участники бегут по кругу с захлестыванием голени назад. По команде «на свои места» участники выполняют многоскоки (бег, прыжки) за контрольную линию. Игрок, пересекший контрольную линию последним, выбывает из игры.

«Звери и птицы»

Описание игры:

Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Перед игрой следует предупредить игроков, что необходимо, как можно точнее скопировать движение животного или птицы. Ведущий называет птицу «утка», игроки разводят руки в стороны и плавно машут ими, словно крыльями. Зверь «заяц», игроки выполняют прыжки в приседе и т.д. Победителем становится тот, кто более точно копирует движение зверя или птицы.

«Льдинки, ветер и мороз»

Описание игры:

Участники встают парами, лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

«Холодные льдинки,
Прозрачные льдинки,
Сверкают, звенят:
Дзинь, дзинь!»

Делают хлопок на каждый на каждое слово: вначале в свои ладоши, затем в ладоши своего товарища. Хлопают и говорят: «дзинь, дзинь» - пока не услышат сигнал: «Ветер». На этот сигнал дети разбегаются в разные стороны. На сигнал «Мороз» дети возвращаются в пары и берутся за руки.

«Куропатки и ягодки»

Описание игры:

Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Взявшись за руки, участники образует круг. Это будет клетка. Внутри клетки 6-8 ягод, а снаружи 2 куропатки. Клетка движется по кругу вправо или влево (подскоками, приставными шагами, лёгким бегом). По свистку клетка останавливается и открывает свои дверцы (поднятые руки вверх). Куропатки свободно вбегают в клетку стараясь поймать ягодку, (пойманную ягодку отводят в своё гнездо). Победителем становится та куропатка, которая поймала больше ягодок.

«Тройной прыжок»

Описание игры:

На участке проводится черта, играющие выстраиваются около неё, прыгают в порядке очередности. Начинают прыгать с одной ноги, приземляются на другую, затем отталкиваются и прыгают еще раз, приземляясь уже на обе ноги. Выигрывает тот, кто дальше прыгнул.

Игру можно проводить и по звеньям, чтобы дети долго не ждали своей очереди. Одновременно выходят к черте по одному ребенку от каждого звена и начинают по сигналу прыжки. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше.

В этом варианте игры у детей воспитывается стремление не подвести свое звено, чувство ответственности за выполнение правил игры перед товарищами, чувство коллективизма.

«Кольцеброс»

Описание игры:

Палку вбивают в землю или укрепляют на устойчивой подставке. Высота палки 68 - 85 см. Стоя в пяти шагах от нее (в зависимости от условий), дети по очереди стараются набросить на палку фанерные кольца (диаметр колец 15-20 см). Каждый бросает по три кольца. Кто набросит на палку больше колец – тот и победитель.

«Мы на охоте!»

Описание игры:

Кто больше застрелит зверей? Каждый бросает по 3 маленьких мяча в картонные или фанерные фигуры зверей на подставках: в волка, лису, зайца и т.д.

«Белый шаман»

Цель: развитие внимания, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга – водящий. Это белый шаман – добрый человек. Он становится на колени и бьёт в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдаёт ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры:

Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

«Рыбаки»

Цель: развитие внимания, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут вёслами.

Правила игры:

Кто из играющих повторит движение неправильно, тот выходит из игры.

«Тройной прыжок»

Цель: обучение детей в энергичных прыжках с ноги на ногу.

Ход игры:

Чертится линия. Играющие прыгают в порядке очередности. Делают три прыжка с ноги на ногу, начиная от черты. Побеждает тот, кто дальше прыгнет.

На снегу проводится черта, играющие становятся за ней. По очереди они прыгают от черты вперёд: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше.

Правила игры:

Начинать прыгать надо от черты, прыгать только указанным способом.

Башкирские народные игры

«Ласточки и ястребы»

Цель: развитие внимания, ориентировки в пространстве. Обучение в быстром беге.

Ход игры:

Игроки делятся на 2 команды и становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду – «ястребы», в другом – «ласточки». Ведущий называет одну из команд. Та команда, которую назвали, догоняет другую. Пойманные становятся пленниками ловящих. Выигрывает та команда, в которой к концу игры оказывается больше игроков.

Правила игры:

Внимательно слушать водящего, убегая, стараться не наталкиваться друг на друга (повторить 3-5 раз).

«Конное состязание»

Цель: развитие быстроты; согласованность в движениях.

Ход игры:

Игроки встают парами друг за другом на одной линии. Игрок «конь» вытягивает руки назад – вниз и берет за руки «наездника». По команде пары бегут до финиша, затем меняются (повторить 3-4 раза).

Правила:

Пары бегут прямо, не пересекая дорогу другим, не тянуть сильно «наездника».

Мордовская народная игра

«Бег по стволу»

Цель: закрепление навыков равновесия. Ходьба и бег с меняющимся темпом движения.

Ход игры: Произносятся слова:

«Белая береза,
Чёрная роза,
Ландыш душистый,
Одуванчик пушистый,
Колокольчик голубой.
Поворачивай! Не стой!»

Дети, друг за другом, идут по бревну (гимнастической скамейке), ускоряя темп движения, затем бегут по скамейке в быстром темпе, замедляя темп, переходят на ходьбу и постепенно останавливаются. (Повторить игру 2-3 раза).

Правила игры: не толкаться, соблюдать дистанцию.

Татарские народные игры

«Татарский плетень»

Цель: обучение совместным действиям. Развитие умений ориентирования в пространстве.

Ход игры:

Одна подгруппа детей стоит вдоль зала, на расстоянии 1 шага друг от друга, берется за руки и поднимает их над головой, произносит слова:

«Вейся, ты вейся, капуста моя!
Вейся, ты вейся, вишневая моя!
Как мне капусте не виться,
Как мне вишневой не свиться!»

Дети второй подгруппы, взявшись за руки, бегут змейкой вокруг игроков первой подгруппы.

Правила игры:

Игроков первой подгруппы задевать нельзя. Затем подгруппы меняются. (Повторить по 2 раза)

«Маляр и краски»

Цель: обучение совместным действиям. Развитие умений ориентирования в пространстве.

Ход игры:

Перед началом игры выбирают водящего «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал названия. Водящий «маляр» обращается к «хозяйке красок»:

- «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?»
- «У меня красок много, - отвечает «хозяйка красок»,
- «Какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовёт «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

Правила игры:

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

«Хромая лиса»

Цель: Развитие ловкости, выдержки, координации движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.

Ход игры:

В начале игры надо расчертить площадку. Определить, где будет располагаться «лисыя нора», «дом», «курятник». Выбрать, кто из детей будет «хромой лисой» и «хозяином курятника». «Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спрашивает у нее, куда она собралась.

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает глаза), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы в рассыпную, но выбегать из курятника им строго запрещено. Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «осалить» кого-нибудь рукой.

Правила игры:

Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре. Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу, и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется водить еще раз.

Адыгейская подвижная игра

«Драчливый баран»

Цель: развитие выносливости, укрепление мышц туловища.

Ход игры:

На игровой площадке очерчивается круг диаметром. 1,5—3,5 м (в зависимости от возраста детей). Два игрока становятся на четвереньки друг перед другом так, чтобы правое (левое) плечо упиралось в правое (левое) плечо соперника. По условному сигналу судьи соперники стараются вытолкнуть друг друга из круга.

Правила игры:

По договоренности можно менять плечи. Для этого нужно поднять руку, чтобы судья остановил встречу. Проигравшим считается тот, кто коснется какой-нибудь частью тела земли за очерченным участком; упадет или перейдет в другое положение, чем на четвереньках.

Армянская народная игра

«Пастух»

Ход игры:

Из числа играющих выбираются пастух и волк, остальные - овцы. Чертится линия - ручеек, по одну сторону от которого собираются пастух и овцы, по другую сторону сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху: «Я волк горный, унесу!»

Пастух отвечает: «Я пастух смелый, не отдам!»

Услышав не отдам, волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не позволяя ему дотронуться до них. Волк, в случае удачи, уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила игры:

Волк переходит линию только после слов не отдам. Овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

Украинская подвижная игра

«Колдун»

Ход игры:

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под неё по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании, считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет, таким образом, захвачен трижды, становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры:

Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

Азербайджанские подвижные игры

«Дети и петух»

Ход игры:

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шелкова бородушка!
Что так рано встаешь
Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

Правила игры:

Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукареканья. Ловить детей в их домике нельзя.

«Белый мяч и черный мяч»

Ход игры:

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного цвета. По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т. е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры:

Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

«Отдай платочек»

Ход игры:

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Правила игры:

Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

Таджикские подвижные игры

«Немая игра»

Ход игры:

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или

левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется водящему. **Правила игры:**

Заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т. е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание. Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать

«Прыгай через костер!»

Ход игры:

Игра устраивается весною и летом на большой открытой площадке. Играющие собираются на площадке, приносят дрова (ветки, палочки), складывают их вместе в виде костра. Обычно дети располагаются на расстоянии 10 м от костра. По сигналу играющие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

Правила игры:

Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно. Кто не осмелился прыгать, тот проигрывает.

Чеченская народная игра

«Утушка»

Ход игры:

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют - получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утята. «Утушка» зовет своих утят скороговоркой:

Быстреей, быстреей, утятки,
Быстреей, быстреей, дикие перышки.

Утята выстраиваются друг за другом вслед за «утушкой» и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. «Утушка» вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже

повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.

Правила игры: Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги

Дагестанские народные игры

«Надень шапку»

Цель: развитие внимания, координацию движения.

Ход игры:

Мальчик сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к сидящему. Чтобы водящий с ориентировался, где тот сидит. Водящему закрывают глаза, поворачивают кругом и дают в руки шапку. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть шапку на мальчика. Остальные игроки считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на эти роли назначают других детей.

Правила игры:

Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

«Подними игрушку»

Цель: развитие ловкости движений.

Ход игры:

Игроки становятся в круг, в центре его кладут любую крупную игрушку. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие движутся по кругу. По окончании звона каждый участник игры старается первым поднять игрушку.

Правила игры:

Нельзя тянуть за игрушку и выходить из круга раньше, чем перестанет звучать бубен.

«Подними платок»

Ход игры:

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры:

Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

Кавказская народная игра

«Перетягивание»

Цель: развитие силы, ловкости.

Ход игры:

На площадке чертится большой круг. Он делится пополам чертой. По обе стороны от нее, спинами друг к другу, становятся два участника игры. На них надевается стальной обруч. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет, тот и выиграл.

Правила игры:

Начинать тянуть следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног.

Грузинская народная игра

«День и ночь»

Цель: развитие двигательной активности.

Ход игры:


На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.

Список литературы:

1. Возвращение к истокам: Народное искусство и детское творчество: Учебно-методическое пособие под редакцией Т.Я. Шпикаловой, Г.А. Поровской. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2000.
2. Лялина Л.А. Народные игры в детском саду: Методические рекомендации. – М.: ТЦ Сфера, 2008.
3. Сборник подвижных игр. Для работы с детьми 2 - 7 лет / Авт.- сост. Э.Я. Степаненкова. – М.: МОЗАИКА - СИНТЕЗ, 2011.
4. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. Пособие для воспитателя детского сада. Под ред. Л.В. Русковой - М: Просвещение, 1986.
5. Интернет - ресурсы: [Ладыгина Г.В. «Народные подвижные игры»](#)
6. Интернет - ресурсы: [Струков С.В. «Русские народные игры»](#)
7. Интернет - ресурсы: [Мирошниченко О.В. «Сборник народных игр»](#)

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад комбинированного вида «Аленький цветочек»

Представлено и согласовано
на РМС Кежемского района
протокол № 1
от «16» октября 2024 г.

Рассмотрено на педагогическом совете МБДОУ «Аленький цветочек» Протокол № <u>2</u> от « <u>29</u> » <u>мая</u> 2024 г.	Утверждаю заведующий МБДОУ «Аленький цветочек»  Т.Г. Семенова Приказ № <u>078/0</u> от « <u>30</u> » <u>мая</u> 2024 г.
--	---

**Сборник игр и речевых упражнений
для детей старшего дошкольного возраста
«На пути к чтению...»**

Составили:

Корзун Татьяна Николаевна - учитель-логопед
Рукосуева Наталья Евгеньевна - учитель-логопед
Некрасова Анастасия Александровна - педагог-психолог
Буль Инна Александровна - воспитатель
Порхун Елена Владимировна - учитель-логопед
Рукосуева Анна Викторовна - учитель - дефектолог
Хлябина Монира Мухаметовна - инструктор по физической культуре
Шильникова Светлана Александровна - педагог – организатор



Красноярский край
Кежемский район
г. Кодинск
2024 г.

1. Пояснительная записка.....	стр. 2-5
2. Рекомендации для родителей.....	стр. 6-8
3. Игры для развития фонематического слуха у детей (5-6 лет).....	стр. 9-12
4. Игры и упражнения для детей 6-7 лет.....	стр. 13-20
5. Подвижные игры для речевого развития дошкольников.....	стр. 21-26
5. Игры-упражнения для детей 6 -7лет.....	стр. 27-37
6. Игры по изобразительной деятельности.....	стр. 38-40
7. Литература.....	стр. 41

Пояснительная записка.

Дошкольный возраст для детей является благоприятным периодом для активного развития восприятия, памяти, мышления. Ребенок в этом возрасте физиологически готов к развивающему обучению. Именно дошкольный возраст является наиболее эффективным для начала обучения чтению через игру.

Данное пособие имеет социально-педагогическую направленность, все задания выполняются в игровой ситуации и обстановке увлекательного дела. Интерес ребенка к занятиям поддерживается с помощью разнообразных речевых игр и пособий. Все задания подобраны с учетом индивидуальных и возрастных особенностей детей-дошкольников.

Пособие направлено не только на конечный результат — умение читать, но и на творческое развитие личностных качеств ребенка.

Задания предлагаются в определенной последовательности: от простого к сложному, от изучения звука к букве, слиянию слоговых элементов в слова.

Важным условием выполнения заданий является создание ситуации успеха для детей. Все игры понятны, доступны и пробуждают положительные эмоции. С помощью игр со звуками поддерживается стойкий интерес к занятиям и желание узнавать новое.

Успешное овладение чтением детей дошкольников обеспечивает возможность на более раннем этапе сформировать различные учебные умения, воспринимать речь окружающих, отвечать на вопросы, спрашивать, пересказывать прочитанное.

Главное место в обучении детей отведено работе со звуками. Опыт показывает, что необходимо достаточно времени уделять звуковому восприятию слова, формируя фонематический слух ребенка, что в дальнейшем влияет на обучение детей в школе.

Обучение чтению – это кропотливое занятие, и результаты возможны только при создании условий для систематических игровых упражнений.

Поэтому задача педагогов и родителей – понять те трудности, которые испытывает ребёнок, установить причины их возникновения и помочь добиться успеха!

Цель:

Создание условий для развития познавательно-речевой активности ребенка в игровой деятельности.

Задачи:

- Развивать у детей фонематический слух, словесно-логическое мышление, память, внимание, совершенствовать звуковую культуру речи.
- Учить детей сравнивать звуки по их качественным характеристикам (гласные, твердые и мягкие согласные, глухие и звонкие согласные).
- Соотносить звук и букву. Делить слова на слоги.
- Составлять из слов предложения, упражнять в чтении и пересказе.
- Закреплять в игре графические умения.
- Формировать познавательные способности.

На пути к чтению...

Чтобы быстро и правильно научить ребенка читать по слогам, превратите учебу в игру. Не стоит заставлять ребенка выразительному или беглому чтению. Гораздо важнее, чтобы он самостоятельно мог складывать буквы в слоги, читать их в книжке, уметь составлять слова, фразы и предложения. Ему попросту нужно овладеть техникой чтения. Не важно, если поначалу это будет медленно и затруднительно для него.

Сохраняя спокойствие, плавно и тихо помогайте исправлять ему ошибки во время чтения. Пусть это будет, как игра. Ведь в игре можно расслабиться, не получив стресса. В процессе обучения чтению, добиться нужно именно того, чтобы ребенок, не напрягаясь, понял, что хотят от него взрослые.

Если вы будете придерживаться всех советов, вам удастся научить вашего ребенка читать уже за месяц – полтора.

Как правильно научить ребенка читать?

Чтобы обучение стало увлекательной игрой нужно превратить его в совместный творческий процесс детей и взрослых, чтобы ребенок научился читать правильно и быстро. Проводите занятие в виде игры – ребенку должно быть легко, интересно и не скучно. Прежде чем приступить к технике чтения, выучите с ребенком все буквы.

Очень хорошо помогут в этом кубики. Картинки, нарисованные на них, помогут узнать предмет и связать его с буквой. Научите ребенка правильно называть буквы: арбуз – «А», дом – «Д» и т.д. Поиграйте с ним в игру – попросите его найти букву «А». При этом не торопитесь делать подсказки. Ребенок должен научиться самостоятельно, отыскивать нужный кубик. Если у него не получается – ему нужно помочь.

В каком возрасте лучше научить ребенка читать?

Не стоит опережать события. В трех или четырехлетнем возрасте вряд ли вашему чаду будет интересно корпеть над книжками, учиться читать и складывать буквы в слоги. В таком возрасте определенно рановато начинать обучаться чтению.

Исключение составляют только те случаи, когда ребенок сам недвусмысленно проявляет к этому стремление.

А вот в возрасте пяти и шести лет с детьми надо обязательно заниматься, чтобы они умели читать и писать слова печатными буквами. Тех детей, которые ходят в детский сад, обучают этому педагоги. Это необходимо потому, что современные методики предполагают, что ребенок придет в первый класс уже подготовленным и читающим по слогам. Это также важно и с точки зрения психологии. Если вы научите своего ребенка читать до школы, в первом классе ему легко будет читать и первого стресса от школы удастся избежать.

Рекомендации для родителей.

Чтобы процесс обучения чтению ребенка прошел успешнее, необходимо учитывать следующие условия.

1. Самое главное – во время выполнения заданий отмечайте все достижения ребёнка!
2. При изучении согласных называть не букву, а звук, который она обозначает. Например: букву «М» читаем, не как «ЭМ», как «М». Чтобы в последствие у ребенка не возникли проблемы с чтением и письмом.
3. Обратите внимание, что в этом возрасте слово «занятие» может вызвать отрицание у ребенка, и он может отказаться заниматься. Лучше сказать: «Я придумала много игр, в которые можно играть с тобой каждый день. Для мотивации в играх можно использовать поощрительные призы.
4. Обучая своего ребенка читать по слогам, отдайте предпочтение обычному букварю, который составила К. Жукова. Эта книга является эффективным помощником для ребенка, который учится понимать, как складывать буквы в слоги, слоги – складывать в слова, а эти слова – в целые предложения. Картинок в книжке немного, но их вполне хватает, чтобы ребенку не было скучно.
5. Важно учитывать последовательность изучения гласных и согласных звуков. Сначала знакомим ребенка с гласными: А, О, У, И, Э, Ы. Затем можно приступить к твердым согласным: «М», «Н». Контролируйте, чтобы ребенок произносил их правильно: не «эм», и не «мэ», а просто «м». Следующие на очереди – глухие и шипящие звуки: «Ш», «С» и т.д.
6. Не забывайте на каждом занятии повторять с ребенком материал предыдущего занятия. Вспоминайте вместе, с какими звуками вы познакомились на прошлом занятии. Закрепляя пройденный материал, вы сможете выработать у ребенка грамотный механизм чтения.
7. Теперь приступаем к изучению несложных слогов. Чтобы легко научить ребенка чтению, нужно начинать с простых слогов, в которых всего две буквы: ма, ла, ра, му, мо. Ребенок может освоить и понять, как две буквы образуют слог. Ему важно освоить механизм чтения по слогам. После того,

как он это поймет, он легко научится читать слоги посложней – с глухими и шипящими согласными: ши, да, во и т.д.

8. Когда ваш ребенок освоил часть звуков, можно начинать учить его складывать буквы в слоги. Это совсем не сложно, как кажется сначала. Загляните в букварь. Покажите малышу как первая буква слога «м» спешит ко второй букве «а». Объясните ребенку, что так и надо это произносить: м-м-ма-а-а – м-м-ма-а-а. В такой доступной форме ребенок понимает, что одна буква бежит к другой. В итоге они проговариваются слитно, не отделяясь друг от друга.

9. Дайте ребенку возможность лучше усвоить механизм чтения по слогам, усложняя задание – читайте с ним слоги, которые начинаются с гласной буквы: ам, ав, он, уп.

10. После того, как освоены все слоги, приступаем к чтению самых простых слов: «ма – ма», «ра – ма», «мы - ло».

Обязательно учите ребенка правильно произносить слоги.

Это залог того, что он хорошо научится читать.

**Сказка о звуках.
«Удивительный город»**

Где-то далеко за морями, за горами стоит радужный город Речецветик. Жители этого города очень добрые и радушные. Только никто не может их увидеть – их слышат, они так и называются звуки-невидимки.

Одни из них обладают прекрасным голосом, они так и называются **гласные**. Эти звуки очень часто устраивают концерты, на которых исполняют дивные песни под громкие аплодисменты зрителей. Гласные звуки легко узнать по их нарядам: все они красного цвета, будь то костюм или платье.

Остальные жители города петь не умеют, но за то могут свистеть, цокать, ворчать, пищать, жужжать, рычать и делают они это отрывисто и чётко. Эти звуки очень хотят научиться петь и поэтому они во всём соглашаются с гласными, они так и называются **Согласные**. Согласные звуки носят наряды синих и зеленых оттенков.

Сам город Речецветик небольшой, в нём всего несколько улиц: Звонкая и Тихая, Певчая и улица, у жителей которой всегда на лице царит улыбка, и где звучат весёлые песни, она так и называется Улица улыбчивых певцов. Все звуки живут очень дружно, постоянно, ходят друг к другу в гости, и поют вместе песни, которые называются «Слоги», а по особым случаям собираются целые компании звуков и тогда, получается, петь «слова». А на торжественных праздниках собирается по несколько компаний, и получают «целые предложения».

В городе «Речецветик» как и в любом городе, есть больницы, магазины, детские сады, школы и даже есть своя библиотека и типография. В библиотеке, которая находится на пересечении улиц Звонкой и Улицы певцов, хранится вся информация о каждом жителе, с его точным адресом, полной характеристикой, а здание типографии стоит на въезде в город, здесь постоянно печатаются свежие газеты о происходящих событиях в городе.

Жизнь в городе Речецветик идёт своим чередом, каждый занят своим делом!

Игры для развития фонематического слуха у детей (5-6 лет).

«Ветер – ветерок».

Педагог предлагает встать около стульчиков.

На слово «ветер» дети должны поднять руки, сильно ими раскачивать (как качаются деревья от ветра) и громко петь песенку - м-м-м.

На слово «ветерок» дети должны присесть, тихонько петь песенку ветерка - ш-ш-ш и слегка раскачивать руками (как качается травка от слабого ветра).

«Жуки прилетели».

Взрослый: «Давайте представим, что за этим окном лес. Там живут жуки. Они летят к нам и жужжат: ж-ж-ж. (Дети машут руками и жужжат сначала тихо, а затем громче). Устали и сели отдохнуть на листочек - ладошку. Отдохнули и полетели опять в лес.

«Насос».

Педагог предлагает сделать круг - мяч.

-Вот какой у нас мяч, но он сдулся - ш-ш-ш (воспитатель и дети подбегают к середине круга).

-Давайте его надуем большим насосом - с-с-с (дети отходят назад, имитируют надувание мяча насосом, произнося - с-с-с).

-Мы так сильно накачали, что он лопнул - ш-ш-ш (дети произносят звук «ш», сбегаются в середину круга).

-Теперь давайте надуем мяч маленьким насосом - сь-сь-сь (дети имитируют работу маленького насоса, произнося звук "сь", делают круг).

«Будь внимательным».

Педагог: «Если я назову большого братца - звук "с", то вы поднимете руки вверх и похлопаете, если назову маленького братца - звук "сь", вы присядете».

«Скажи, как я».

Педагог произносит слово с интонационным выделением одного звука, бросает мяч ребенку. Тот, поймав мяч, повторяет слово так, как взрослый, и перебрасывает мяч ему.

«Зоопарк».

Педагог: «Вот зоопарк. Здесь будут жить разные звери. Они пока у меня в коробочке. В зоопарк можно провести животное только тогда, когда правильно назовешь первый звук его названия. Дети по очереди подходят, берут животное, называют первый звук в слове и помещают в "зоопарк".

«Найди пару».

Педагог раздает детям по 1-ой предметной картинке, но так, чтобы у двоих детей слова - названия начинались с одного звука (машина - малина, стол - слон).

Педагог: «Посмотрите, что нарисовано на вашей картинке, подумайте, с какого звука начинается это слово. Теперь пошли гулять, а по сигналу «Ищи» вы должны найти себе друга, название которого должно начинаться с того же звука, что и ваше слово. Держите картинки так, чтобы их было видно» .

«Назови первый звук».

Педагог: «Я назову слово, а тот, кому я брошу мяч, должен назвать первый звук этого слова и перебросить мяч мне».

«Киоск открыт».

Педагог: «Я буду работать киоскером, продавать открытки. Но купить открытку можно только тогда, когда правильно назовешь предмет, который нарисован, и первый звук слова». (Открытки по выбору педагога).

«Назови слова».

Воспитатель предлагает назвать слова, которые начинаются со звука "л", а затем "ль".

«Звук потерялся»

1. В зоопарке живёт с . он (слон)

Словно дом, огромен он.

Уточнить с детьми, какой звук потерялся? (л)

2. Нам темно. Мы просим папу

Нам включить поярче ла . пу. (лампу)

Дети называют слово и пропущенный звук, (м)

3. Прыгал птенчик по дорожке

И клевал большие к . ошки. (крошки)

Дать детям задание определить, какой звук пропущен.

Игра «Ловишки»

Предложить детям поймать звук и хлопнуть в ладоши только тогда, когда они в словах услышат заданный звук.

Игра «Кто внимательный?»

Определите первый звук в словах: баран, берёза, бабочка, Буратино, белка, барабан.

Назовите слова, в которых звук « Б », а в которых « Бь »

Предложить детям найти одинаковый звук в словах: клещи, щавель, щегол, ящик, ящерица, щека.

Игра «Какая буква следующая?»

Цель: развитие логического мышления и внимания.

Сидя рядом с ребенком, напишите цепочку из букв: А Л А Л А

Предложите угадать, какая буква должна быть следующей. Ее ребенок может выбрать из букв разрезной азбуки и положить в продолжение ряда или написать самостоятельно. Пусть ребенок называет буквы!

Это задание представляет собой логическую закономерность. Можно использовать и другие виды чередования букв, например:

А А Л Л А А Л Л

А Л Л А Л Л А

А Л А П А Л А П и т.д.

Чтобы начинать освоение чтения слогов, достаточно знать гласные буквы и несколько согласных. Какие буквы изучить первыми, поможет определить Азбука, по которой вы будете учить ребенка читать.

Итак, когда вы будете учить малыша буквам, помните! Целесообразнее пока называть согласные буквы упрощенно, как мы называем твердый согласный звук, который они обозначают. Не "ЭМ", а "М", не "ПЭ", а "П".

Не торопитесь спрашивать ребенка, какая это буква. Чем дольше этап называния буквы взрослым и поиска ее по заданию, тем проще ребенку будет самостоятельно вспоминать названия букв в дальнейшем.

Одновременное обучение чтению и печатанью не обязательно.

Для перехода к чтению слогов не обязательно заучивать все буквы алфавита.

Если возникли трудности в запоминании букв, даже при разнообразии приемов запоминания, обратитесь за консультацией логопеда.

Игры и упражнения для детей (6-7 лет).

Упражнения на интонационное выделение любого согласного звука:

«Скажи так, как я»,

«Договори слово» (до... (м), со... (м));

«Спой песенку...» (ветра, воды, жука, комарика и т.д.);

«Произнеси громко звук молотка».

Упражнения на определение первого звука в слове: «Назови слово так, чтобы мы хорошо слышали первый звук»; «В зоопарк попадет тот, кто правильно назовет первый звук»; «Найди себе пару» (с таким же звуком картинку); «Соберем букет для наших мам» (ребенок должен назвать цветок и первый звук этого слова и выбрать соответствующую картинку).

Упражнения на различение твердого и мягкого согласных звуков: «Угадай, чей это домик»; «Разложи картинки в синюю и зеленую корзинку».

Упражнения на различение понятий «звук» и «слово»: «Собери «вкусные» слова»; «Скажи, какие звуки слышал в лесу»; «Скажи, на чью песенку похож этот звук».

Упражнения на развитие фонематического слуха, речевого внимания: «Какой звук часто встречается в этих словах, стихотворении»; «Доскажи словечко»; «Покатай в машине только тех животных, в названии которых есть звук» («з», «с»...).

«Живые звуки»

1 вариант:

Педагог предлагает поиграть со звуками: «Наташа будет звуком «А», а ты, Саша, звуком «У». Вы будете петь «песенки» звуков друг за другом. Кому я положу руку на плечо, тот начинает петь песню, когда убери, он должен перестать петь (педагог сначала одному кладет руку на плечо, а потом одновременно убирает руку с плеча первого ребенка и кладет другую руку на плечо другому ребенку).

II вариант:

После того, как слово будет разобрано у доски и выложено схематично фишками, предложить поиграть со звуками, вызывает детей и называет

каждому из них звук: «Надя будет первым звуком в слове «дом» - звуком «д». Иди, Надя, возьми свою фишку. В какой клеточке она стоит? Правильно, в первой.

Витя - второй звук в слове "дом" - звук "о". Последним звуком будет Оля. Возьмите, Оля и Витя, свои фишки. А теперь встаньте у доски так, чтобы получилось это слово".

«Светофор» (с карточками - фишками).

Педагог показывает синюю фишку - ребенок называет любой согласный звук, если воспитатель показывает красный кружок, дети называют гласный звук. И наоборот.

«Найди братца».

Педагог раздает картинки, которые начинаются с твердого согласного звука. На доске они должны найти картинку, начинающуюся такой же, но мягкий согласный звук.

«Назови слова».

I вариант:

Педагог предлагает найти слова с каким-нибудь звуком, например, "р", и произнести их так, чтобы этот звук был хорошо слышен. За каждое правильно названное слово ребенок получает в награду фишку - игрушку, чтобы потом можно было подсчитать и определить победителя.

II вариант:

Можно предложить детям называть слова, в которых заданный звук обязательно был бы первый, в середине, последний.

«Угадай-ка».

На доске - картинки, на столе - схемы слов. Дети должны соотнести название картинки со схемой слова.

«Отгадай мое слово».

Педагог говорит: «Я задумала слово, которое начинается на слог «ма». Попробуйте отгадать мое слово. А отгадка нарисована на картинке. Она лежит у меня на столе. Я вам покажу ее в конце игры». Дети называют разные слова, начинающиеся на слог «ма» (10-12 слов). Заканчивая игру, ведущий показывает свою картинку.

СА - санки, салазки, салака, самолет, сапожник, сачок, сало, сапожок;

МА - Марина, Маша, малина, машина, масло, марка, Мальвина;

ЛИ - лиса, липа, Лида, ливень, лимонад, лимон, линия;

БУ - булавка, бутон, букет, бутылка, бумага, бусы, букашка, Буратино

«Телеграф».

Педагог: «Я буду называть слова, а ты должен отстукивать карандашом количество слогов в названном слове – «передать слово по телеграфу»

«Сколько звуков услышал?»

Педагог выразительно проговаривает вперемешку отдельные звуки и слоги (м, ра, у, ус, мы, к...). На 1 звук дети хлопают 1 раз, на слог -2 раза.

«Перекличка».

Педагог называет вперемешку разные звуки - гласные и согласные. Дети, имена которых начинаются с названного звука, встают.

«Построим дом».

Педагог говорит, что он собирается нарисовать дом, и изображает на доске только одну стену. Дети должны назвать части дома, которые нужно дорисовать. Называть можно только те слова, в которых есть звук «р». Дети называют: «Крыша, чердак, рама, крыльцо, труба». Все называемые предметы схематически рисуем на доске.

«Поищи слово».

Педагог говорит, что в русском языке есть слова, которые любят играть в прятки. Это короткие слова, они прячутся в более длинных словах. Для того, чтобы найти короткое слово, нужно длинное разделить на слоги. Например, надо найти слово, которое спряталось в слове «песок». (Дети делят слова на слоги - пе-сок). Какое же слово спряталось? (Сок).

Также называют другие слова, в которых второй слог представляет собой самостоятельное слово: рыбак, Борис, пирог, кулак, фасоль, король. Дети отыскивают «спрятанные» в них слова.

«Цепочка слов»

Педагог: "Сегодня с вами поиграет Петрушка. Он еще не умеет читать слова, но знает отдельные буквы. Сейчас Петрушка поднимет карточку со словом, а вы должны найти слово, начинающееся с последней буквы. Кто первый найдет - получит карточку. Посмотрим, кто у нас самый внимательный и сообразительный. Например, Петрушка поднимает слово «барсук», оно кончается на букву «К». Вы должны найти слово, начинающееся с этой буквы (крот).

Карточки со словами: нос, слон, носорог, гуси, индюк, корова, апельсин, нора, арбуз, зуб, барсук, крот, трон и т.д.

«Где твоё имя, догадайся».

Закрепление знаний у детей букв своего имени.

Педагог рисует с детьми несколько квадратов и сообщает, что в них спрятаны имена детей. В первом из них спрятались те, в которых есть буква К (Коля, Оксана, Максим, Вадик). Во втором - с буквой Ш (Маша, Шура, Наташа, Гриша). В третьем - с буквой О (Рома, Вова, Оля). В четвертом - с буквой И (Ира, Марина, Игорь, Кирилл).

«Кто на каком этаже живет?»

«Кто где живет?»

Подобрать нужные названия к картинке.

Картинки с изображением животных в своем домике: медведь, лиса в норе, белка в дупле, скворец в скворечнике, собака в конуре, ворона в гнезде;

Карточки со словами: берлога, дупло, скворечник, нора, конура, гнездо.

Дети выбирают себе картинку с изображением понравившегося зверя. Педагог показывает слово на карточке, ребенок читает его по слогам и отгадывает "чей это домик".

«Назови, одним словом».

Объединить предметы по общим признакам и дать им название, предварительно прочитав его по слогам.

Картинки с различными предметами из серии: игрушки, посуда, одежда, транспорт;

Карточки со словами: транспорт, одежда, игрушки, обувь, цветы, посуда и т.д.

«Найди слово наоборот».

Найти противоположное по смыслу слово.

Карточки со словами: далеко, близко, радостно, грустно, жадный, добрый, высоко, низко, худой, толстый, трус, храбрец, холодно, жарко, темно, светло.

«Игры на имена».

Проводятся в следующей последовательности:

«Сложи из букв свое имя»,

«Прочти, наоборот» (в данном случае буквы для имени ребенка подбираются заранее, и лишних букв не дается),

«Прочти свое имя по таблице»,

«Чье имя я назвала?»),

«Покажи свое имя» На столе карточки с именами. Дети находят свое имя, по команде "1, 2, 3 - к своему имени беги".

мик.

«Тренажеры для чтения слогов»

Изучение и закрепление у детей в игровой форме чтения прямых и обратных СЛОГОВ.



Цель: Создание условий для активизации знаний детей о звуках и буквах алфавита.

Задачи: Формировать умение у детей правильно подбирать букву в соответствие со звуком. Развивать внимание, память, мышление, связную

речь. Закреплять умение составлять слоги и слова, количество слогов, звуков и букв в слове. Воспитывать любознательность, умение работать в коллективе, воспитывать интерес к игре.

Действие происходит со сказочными персонажами из сказок: Маша, медведь, мышь, лягушка, лиса, волк. Они затеяли большую стирку. Ребятам нужно помочь зверьям правильно постирать одежду и развешать на бельевую веревку с помощью прищепок.

Задания даются исходя из базовой подготовки ребенка. Могут выполняться как индивидуально, так и в коллективной форме.

Варианты игровых заданий:

Играют 2 ребенка. Перед детьми ставится тазик с одеждой, которую нужно сортировать сначала по цвету, затем каждый ребенок развешивает одежду, называя букву.

Дети вытягивают предмет одежды с определенной буквой, опустить в «тазик с водой» этот предмет можно только тогда, когда назовет несколько слов на данную букву. Тогда начнется стирка.

Индивидуальная игра: ребенок выбирает – кому хочет помочь, при этом необходимо составить словесный портрет героя из сказки. Нужно на веревку повесить футболки в определенной последовательности (слоги, слова или буквы).

Играют 4-5 детей. Ребенок берет предмет одежды, называет букву и передает ход, и так пока все не получают вещь для сушки, затем вывешивают на бельевую веревку в любой последовательности. Далее нужно запомнить расположение вещей на веревке. Затем ведущий меняет местами предметы одежды, ребята определяют, что изменилось.

Игра с использованием «бабочки». Бабочка на палочке садится сначала на футболку с согласной буквой(ребенок называет букву), потом на вещь с гласной буквой, нужно прочесть слог, или короткое слово (мак, мел, сок...)



Подвижные игры для речевого развития дошкольников.

Цель: Создание условий для развития внимания, воображения, быстроты реакции, ориентировки в пространстве. Формирование умений взаимодействия в команде. Закрепление речедвигательных умений через подвижную игру.

«Умная зарядка»

Цель: знакомство с буквой, опираясь на образ.

Оборудование: две подушки, ковер.

Ход игры:

Любому ребенку будет интересно стать буквой. Покажите ребенку, как превращаться в буквы.

- Буква А - ноги поставьте на ширину плеч, руки сложите сзади на пояснице.
- Буква Б - одной рукой к животу приложите подушку, другую руку вытяните вперед.
- Буква В - прижмите к себе две подушки.
- Буква Г - протяните руки вперед, пальцы сомкните в замок.
- Буква Д - вместе с ребенком сядьте на ковер спиной друг к другу, ноги чуть согните в коленях.
- Буква Е - стоя на одной ноге, вторую ногу протяните вперед, одновременно вперед вытяните руки.
- Буква Ё - то же, что и буква Е, при этом подмигните.
- Буква Ж - поставьте ноги на ширину плеч, руки согните в локтях и поднимите вверх.
- Буква З - лежа на боку, ноги согните в коленях, голову отведите назад, прогнитесь назад.
- Буква И - соедините руки за спиной, одна рука через предплечье, а другая - через поясницу.
- Буква Й - тоже, что и буква И, при этом кивните головой.
- Буква К - правую ногу протяните вперед, поставьте на носок, правую руку согните в локте и поднимите вверх.
- Буква Л - поставьте ноги на ширину плеч, руки прижмите к туловищу.
- Буква М - встаньте с ребенком друг напротив друг и возьмитесь за руки, руки опустите вниз.
- Буква Н - встаньте с ребенком друг напротив друг, вытяните руки вперед; пусть он положит свои руки на ваши.

- Буква О - соедините руки над головой, образуя круг.
- Буква П - руки разведите в стороны, согнутыми в локтях, ладони поверните к туловищу.
- Буква Р - обе руки приложите ладонями ко лбу, локти сведены.
- Буква С - лежа на боку, согнитесь, принимая форму полукруга.
- Буква Т - вытяните обе руки в стороны. Голову наклоните вниз. Подбородок прижмите к груди.
- Буква У - стоя, левую руку вытяните вдоль туловища; плечо правой руки прижмите к груди, предплечье отведите чуть вниз, пальцы сомкните и выпрямите.
- Буква Ф - руки поставьте на пояс.
- Буква Х - поставьте ноги на ширину плеч, руки поднимите вверх и немного разведите в стороны.
- Буква Ц - правую руку согните в локте вверх и отведите в сторону, левую руку расположите параллельно правой, отведя ее так же вправо.
- Буква Ч - соедините руки перед собой согнутыми в локтях.
- Буква Ш - руки разведите в стороны, согнутыми в локтях, поднятыми вверх предплечьями, ладони поверните к туловищу.
- Буква Щ - то же, что и буква Ш, при этом топните левой ногой.
- Буква Ъ - приложите подушку к животу, отведите одну руку, согнутую в локте, назад и вверх.
- Буква Ы - приложите подушку к животу, а напротив себя поставьте ребенка.
Буква Ь - приложите подушку к животу.
- Буква Э - правую ногу отведите в сторону, поставьте на пятку, поднимите левую руку вверх и прогнитесь вправо, правую руку согните в локте и прижмите к туловищу.
- Буква Ю - держите подушку впереди себя на вытянутых руках.
- Буква Я - правую руку поставьте на пояс, правую ногу отставьте вправо и поставьте на пятку.

Сначала предложите ребенку повторить эти "фигуры" за вами.

Предложите ребенку придумать, как по-другому можно изобразить буквы.

Игра «Мы шагаем»

Ходьба в колонне по одному. Инструктор произносит гласные звуки (а, о, у, ы, и, э) - ходьба широким шагом, согласные звуки (п, м, н, р, с, т) - ходьба, коротким шагом, высоко поднимая колени.

Игра «Кто быстрее?»

В конкурсе участвуют две команды. Они договариваются, какую букву будут выкладывать, используя бросовый материал или инвентарь. Напротив каждой команды лежит нужный материал.

По сигналу инструктора, дети по одному прыгают через короткую скакалку, собираются в кружок и выкладывают букву. Чья команда выполнит первой задание – те победители.

Игра «Составь слово»

Каждая команда получает от ведущего карточки с заданиями. Для каждой команды они свои.

На карточках изображены шайба, лыжи - для первой команды. Воляны, мячи для второй команды. Дети составляют эти слова из букв, набор букв прилагается.

По сигналу ведущего к обручу с буквами бегут первые участники, выкладывают первую букву заданного их команде слова и возвращаются обратно, передавая очередность следующему участнику.

Таким образом, это задание выполняют все участники каждой из команд. Побеждает команда, игроки которой первыми выполняют задание.

Игра «Выполни правильно и быстро»

В конкурсе участвуют по пять человек от каждой команды. Игроки первой команды должны написать слово «обруч», второй – «Каток».

Напротив каждой команды лежит лист бумаги и ручка, по сигналу ведущего к столу бегут, обегая конусы, первые участники команд, пишут первую букву, заданного их команде слова и возвращаются обратно.

Вторым участникам нужно написать вторую букву слова и т.д. Кто выполнит первыми задания – те победители.

Игра «Зоркий глаз»

Дети ходят по спортивному залу, смотрят и находят в окружающих предметах на какую букву похож предмет.

О - обруч, мяч и т. д.

За каждую ассоциацию получают фишку.

У кого больше фишек – тот победитель.

Игра «Прочитай слог»

Дети с карточками, где написаны буквы, бегают по кругу, в центре которого буква. По сигналу останавливаются и произносят слоги, начиная с буквы, которая находится в центре круга.

Игра «Найди и покажи»

2 команды.

Дети с буквой в руках, находят картинку, на которой изображение начинается на эту букву, и быстро становятся в круг, где собирается команда.

Побеждает команда, игроки которой первыми выполняют задание.

Игра «Разложить картинки».

Цель: Учить дифференцировать звуки в словах.

Детям предлагается оббежать обручи и разложить две картинки (игрушки) соответственно, на звуки [С] – [Ш],
сок, сова, собака, сапоги, сушка,
шина, шиповник, шуба, шайба, шуба и т.д.



Игра «Изобрази буквы».

Цель: Создание условий для развития внимания, воображения, ориентировки в пространстве. Формирование умений взаимодействия в группе. Закрепление речедвигательных умений через гармонию движений. Дети делятся на 2 группы, танцуют под веселую музыку. Музыка остановилась, ведущий показывает букву, или слово, чья группа изобразит букву или составит слово вперед, та победитель.

Игра «Мы пляшем»

Цель: Формирование слуха, внимания. Закрепление гласных, согласных звуков.

Дети рассчитываются на первый, второй.

1- Гласные, выполняют 3 притопа

2- Согласные, выполняют 3 приседания

Выигрывает та команда, которая лучше станцует и меньше ошибается.



Игра-упражнение «Поймай слово» (6 -7 лет).

Цель: формирование навыков обучения чтению.

Задачи: развивать внимание, память, формировать образ слова.

Задание: зачеркни слово «КОТ».

КИТ

КИТ

	КОТ		КИТ	
КОТ		КОТ	КИТ	КОТ
КОТ		КИТ		
	КОТ		КИТ	
КИТ	КОТ		КИТ	
КОТ	КИТ		КОТ	
КИТ		КИТ		
	КОТ		КИТ	
КОТ		КОТ	КИТ	КОТ
КОТ		КИТ		
	КОТ		КИТ	
КИТ	КОТ		КИТ	
КОТ	КИТ		КОТ	

Задание: зачеркни слово «КОТ», слово «КИТ» обведи в кружок.

КИТ		КИТ	
	КОТ		КИТ
КОТ		КОТ	КИТ
			КОТ

КОТ

КИТ

КОТ

КИТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОТ

КИТ

КИТ

КОТ

КОТ

КИТ

КОТ

КОТ

КИТ

КОТ

КИТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОТ

КИТ

Задание: зачеркни слово «КОТ», слово «КИТ» обведи в кружок.

КИТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОМ

КОТ

КОТ

КИТ

КОТ

КОМ

КОТ

КИТ

КОМ

КОМ

КОМ

КИТ

КОТ

КИТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОТ

КОМ

КОМ

КИТ

КИТ

КОТ

КИТ

КОМ

КОТ

КОТ

КИТ

КОТ

КОМ

КОТ

КИТ

КОМ

КОМ

КОМ

КИТ

КОТ

КИТ

КИТ

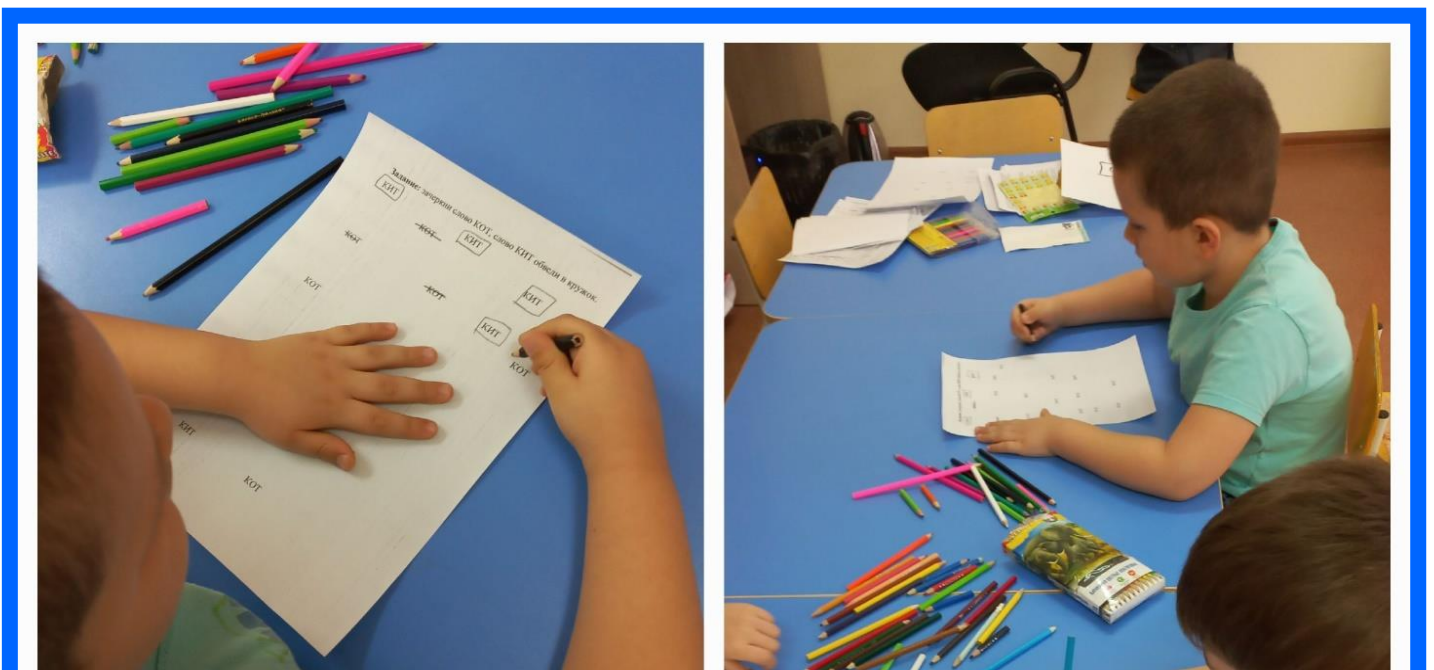
КОТ

КИТ

КОТ

КОМ

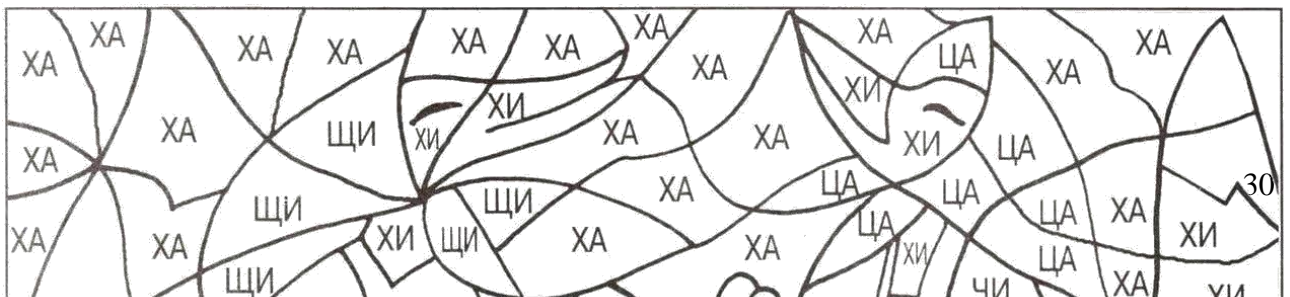
КОМ



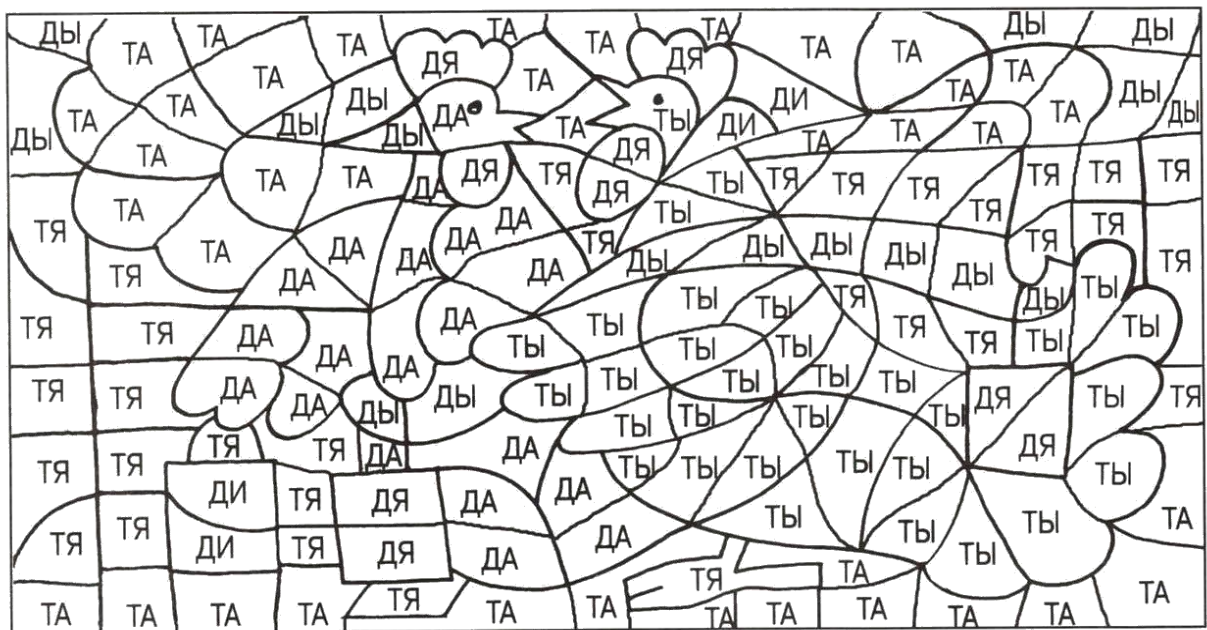
«НАЙДИ И РАСКРАСЬ»

ЦЕЛЬ: Закрепление чтения слогов. Развитие мелкой моторики, внимания.

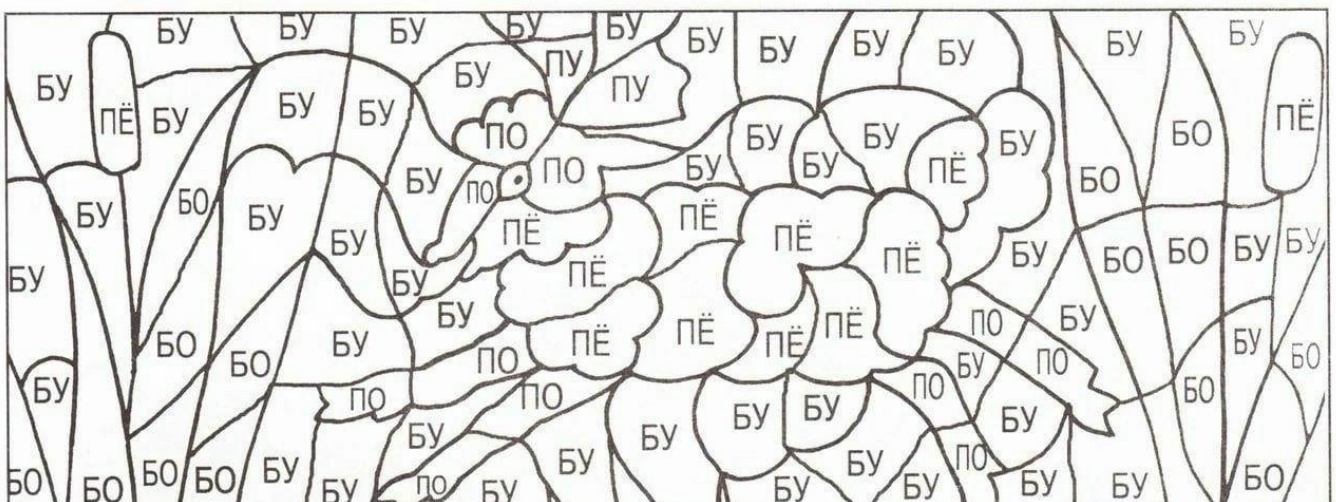
Раскрась детали рисунка, обозначенные слогом **ХА**, — фиолетовым цветом, слогом **ХО** — зелёным, слогом **ЦА** — красным, слогом **ХИ** — оранжевым, слогом **ЩИ** — жёлтым, слогом **ЧИ** — голубым.



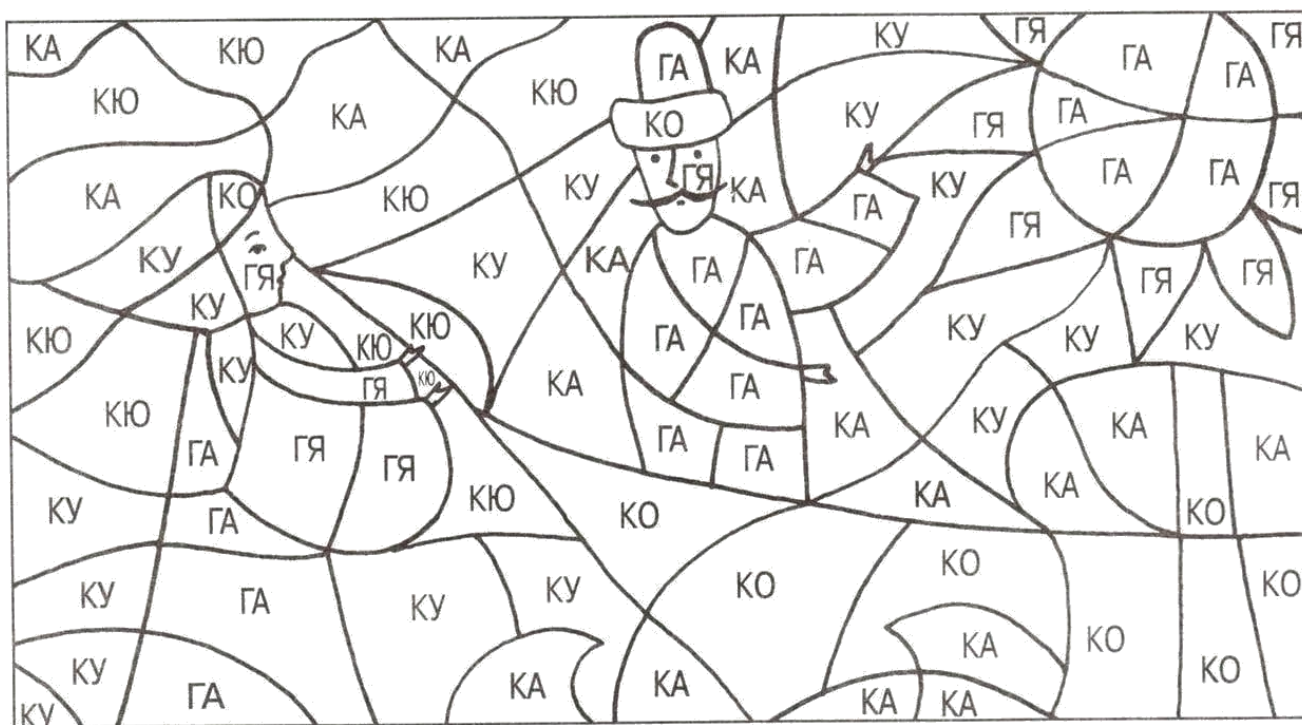
Раскрась детали рисунка, обозначенные слогом **ДА**, — жёлтым цветом, слогом **ДЯ** — красным, слогом **ТА** — зелёным, слогом **ТЯ** — оранжевым, слогом **ДЫ** — голубым, слогом **ДИ** — фиолетовым, слогом **ТЫ** — коричневым.



Раскрась детали рисунка, обозначенные слогом **БО**, — зелёным цветом, слогом **ПО** — серым, слогом **БУ** — голубым, слогом **ПУ** — жёлтым, слогом **ПЮ** — синим, слогом **ПЁ** — фиолетовым.



Раскрась детали рисунка, обозначенные слогом **КА**, — фиолетовым цветом, слогом **КО** — жёлтым, слогом **ГА** — красным, слогом **ГЯ** — розовым, слогом **КУ** — зелёным, слогом **КЮ** — голубым.



Собери слова из букв.

Цель игры: поставить буквы в нужном порядке, подписать картинку. Ребенок называет правильное слово, потом прислушивается к себе и подбирает букочки для записи в клеточках.

Собери из букв слова, а картинки тебе помогут в этом.

Ш Я Й Х

А Ы Ц О У Е

Л М П Т

Собери из букв слова. Картинки будут твоими помощниками.



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--	--

Игровое пособие «Точки и буквы».

Цель: Развитие графических навыков. Закрепление зрительного образа букв.

Задание: ребенок соединяет буквы по точкам, а затем читает слово.



Игра «Разноцветные дорожки»

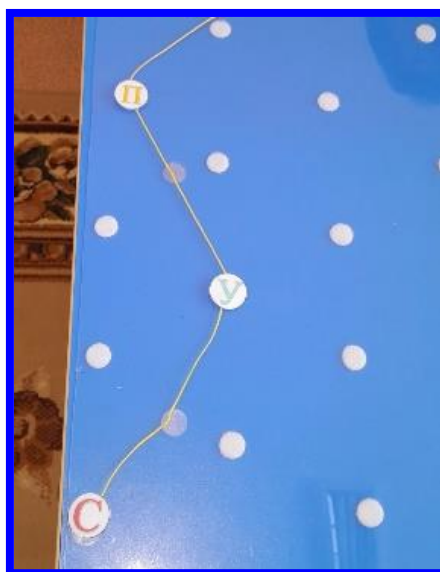
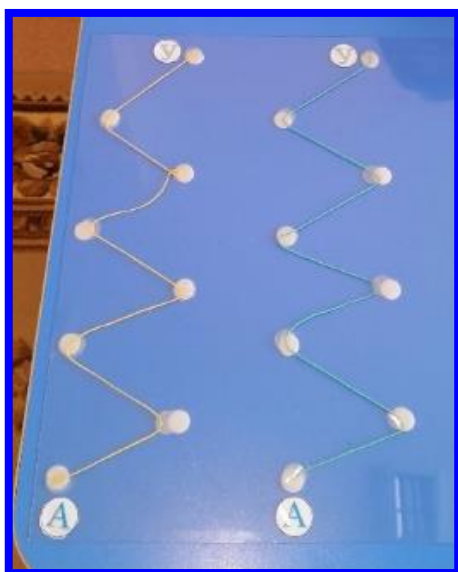
Задачи:

- Развивать межполушарное взаимодействие.
- Упражнять в запоминании инструкции.
- Упражнять в умении согласовать движения и речь.
- Развивать цветовое восприятие, тактильное ощущение, мелкую моторику;
- Формировать умение произносить звуки, сливать звуки в слоги и слова;
- Развивать навык чтения, запоминания образа буквы и слова.

Ход игры:

1. Ребенок проводит палец по дорожке и одновременно произносит звук, который находится в конце дорожки, потом второй рукой.
2. Ребенок проводит одновременно пальцами обеих рук по дорожкам и произносит звук, который находится в конце дорожки.
3. Ребенок проводит пальцем по дорожке произносит звук, который в начале дорожки, затем, который в конце дорожки. (одной и двумя пальцами рук).
4. Ребенок проводит пальцем по дорожке и читает слово.
5. Ребенок проводит пальцем по дорожке и читает слово в одну и другую сторону.





Игра: «Ритмические волны»

- Развивать межполушарное взаимодействие.
- Упражнять в запоминании инструкции.
- Упражнять в умении согласовать движения и речь.
- Развивать межполушарное взаимодействие.

Ход игры: ребенок ведет палец по дорожке, выполняет заданное движение двумя руками и произносит указанный звук.





Игры по изобразительной деятельности.

Цель: развитие фонематического восприятия и зрительной памяти, посредством игр с использованием элементов ИКТ. Закрепление понятий «звук» и «буква».

*Укрась ёлочку игрушками
в которых прячется звук "у"*



Украсть ёлочку игрушками
в которых прячется звук "у"



1

«ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОК»

Собери в мешок сладостей со звуком «А»



1

«ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОК»

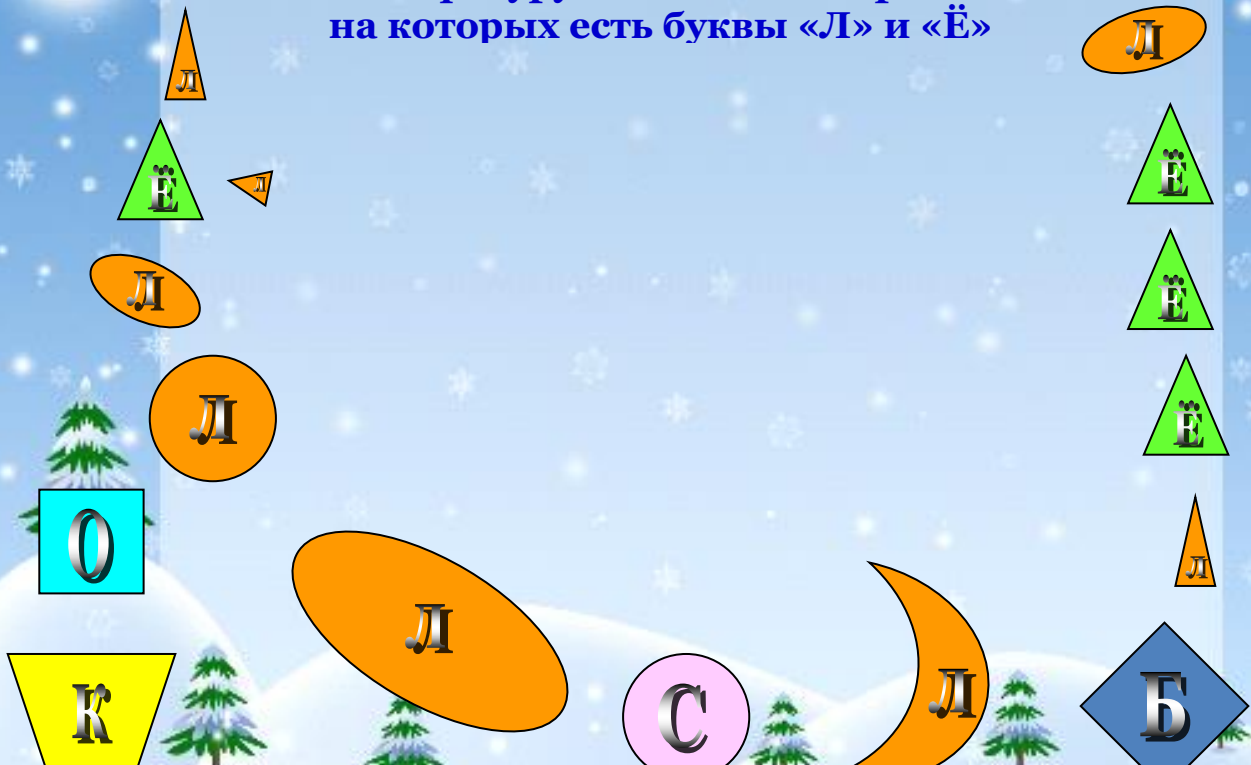
Собери в мешок сладостей со звуком «А»



2

«КТО СПРЯТАЛСЯ В ЛЕСУ?»

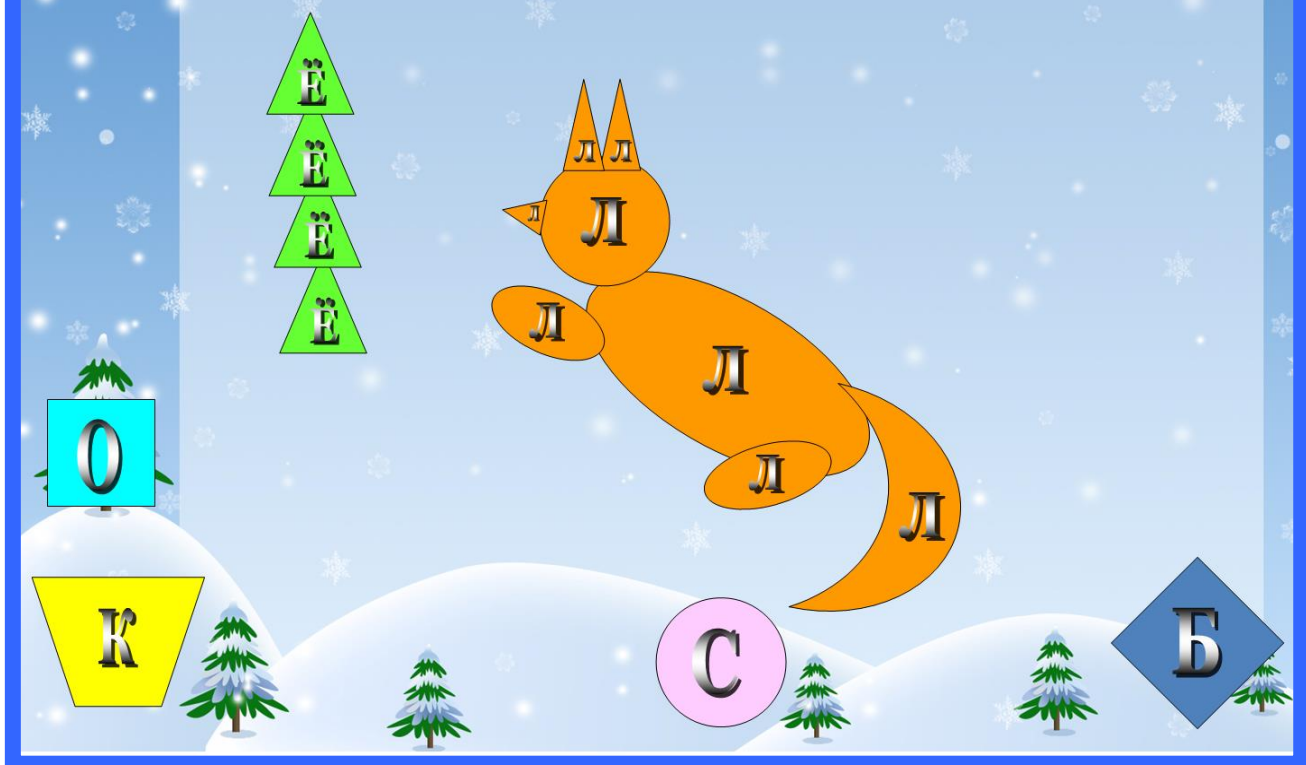
Назови фигуру и составь изображение на которых есть буквы «Л» и «Ё»



2

«КТО СПРЯТАЛСЯ В ЛЕСУ?»

**Назови фигуру и составь изображение
на которых есть буквы «Л» и «Ё»**



Литература

1. «Методики Н. Зайцева», 2012 год НОУДО - автор Н.А. Зайцев.
2. «Первая книга чтения после букваря» - Н.А. Ткаченко, М.П. Тумановская.
3. «Точки и буквы» А. Коняхина.
4. Интернет ресурс - «Детская нейропсихология».
5. «Слоговые раскраски» О.В. Елецкая.
6. «Комплекс игр и заданий по развитию навыков чтения» - детский портал Чудо – Юдо.

