

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 22 «СКАЗКА»
(МБДОУ № 22 «Сказка»)**

Картотека игр «Игры вместе с мамой»

Подготовила:
Унитицкая А.Р.

Игры в квартире, во дворе, на даче

«Кошечка» (игра с фантами)

Цель: развитие быстроты реакции.

Описание игры. Водящий поглаживает руки игрока, сопровождая свою речь ласковыми словами, усыпляющими бдительность играющего: «Кошечка, кошечка...» Мгновенное последующее движение, позволяющее осалить игрока со словами: «Брысь под лавку!» Игрок должен успеть опустить руки. Если он этого не сделал, то отдает фант.

«Успей поймать»

Цель: развитие координации движений.

Описание игры. Эта игра уместна в ситуации утомительного долгого ожидания, например, в аэропорту, на вокзале. Воспользуйтесь проездным билетом, ненужным чеком. Ребенок должен успеть зажать ладонями предмет, брошенный с небольшой высоты. Можно использовать обычный полиэтиленовый пакет: он прекрасно парит в воздухе, что позволяет его перебрасывать, передавать и производить любые другие действия руками, ногами и даже головой.

«Не дай упасть»

Цель: развитие дыхания.

Описание игры. Найденное ребенком обыкновенное перышко, пушок может служить игровым атрибутом. Регулируя силу воздушной струи на выдохе, ребенок может удерживать перышко в полете, изменять уровень высоты.

Игры на развитие межполушарного взаимодействия

«Колечко»

Поочередно и как можно быстрее перебирать пальцами рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно: указательный, средний и т.д. Выполнять в прямом (от указательного к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному) порядке. Вначале упражнение выполнять каждой рукой отдельно, затем вместе.

«Ухо-нос»

Левой рукой взяться за кончик носа, а правой рукой – за левое ухо. Одновременно отпустить ухо и нос, хлопнуть в ладоши, поменять положение рук.

«Кулак — ребро — ладонь»

Показать ребенку три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющие друг друга: ладонь на плоскости, сжатая в кулак; ладонь ребром; распрямленная ладонь. Ребенок выполняет пробу вместе с показывающим. Затем по памяти повторяет 8—10 раз. Выполнять сначала правой рукой, потом обеими вместе.

При усвоении программы или при затруднениях в выполнении можно помогать словесными командами («Кулак — ребро — ладонь»), произнося вслух или про себя.

«Голова — живот»

Правой рукой гладить по голове, левой — похлопывать по животу. Поменять руки: левой гладить по голове, правой — хлопать по животу.

Упражнение «Удержи палку на ладони»

Цель: развитие координации движений, чувства равновесия.

Описание игры. Ровная палка (30—50 см) может послужить прекрасным тренажером для развития чувства равновесия. Нужно как можно дольше удерживать ее в вертикальном положении на раскрытой ладони.

Усложненный вариант: перемещение с палкой до определенного ориентира.

«Подбрось — поймай»

Цель: развитие глазомера, ловкости и координации движений.

Описание игры. Понадобится любая емкость (одноразовый стаканчик, коробка из-под сока, жестяная банка, тара из-под йогурта) и веревочка (шнурок) длиной 50 см и больше, на одном конце которой привязан приз (конфета, сушка, шишка), другим крепится за край тары. Все действия производятся одной рукой. Подбрасываем приз и ловим стаканчиком.

«Море волнуется»

Цель: развитие творческой фантазии.

Описание игры. Предлагается придумать индивидуальные и коллективные фигуры: «Спортсмены», «Скульптор», «Обитатели морей», «Зоопарк», «Моя семья» с предметами и без них. Водящий произносит слова:

«Море волнуется раз, море волнуется два,

море волнуется три,

Морская (зверей зоопарка и т. п.) фигура, замри!

«Изобрази задуманное»

Цель, развитие фантазии, координации движений.

Описание игры. Ребенок попытается «нарисовать» с помощью частей своего тела (пальца, носа, подбородка, уха, ноги, колени, локтя) задуманный предмет, животное. Взрослый пробует отгадать по начертанной траектории замысел.

Игры со сказками

«Отгадай название сказки»

Все участники поочередно бросают друг другу мяч и называют первое слово или слог задуманной сказки. Тот, кто поймал мяч, отгадывает и произносит полное название.

«Сивка-... (Бурка)».

«Конек-... (Горбунок)».
«Мороз... (Иванович)».
«Гуси-... (лебеди)».
«Красная... (Шапочка)».
«Дюй... (мовочка)».
«Аленький... (цветочек)».
«Бременские... (музыканты)».
«Заюшкина... (избушка)».
«Гадкий... (утенок)».
«Царевна-... (Лягушка)».
«Мальчик-... (с-пальчик)».
«Крошечка-... (хаврошечка)».
«Цветик-... (семицветик)».
«Золотой... (ключик)».
«Доктор... (Айболит)».

Назови сказочного героя с необычным внешним обликом

Участники игры называют сказочных персонажей, у которых имеются необычные части тела, например, Змей Горыныч (огнедышащая голова), Чебурашка (большие расплюснутые уши), Русалочка (вместо ног хвост), Буратино (длинный острый нос), Чипполино (голова в форме луковицы), Старик Хоттабыч (борода с волшебными волосами), Конек-Горбунок (туловище маленького размера), Баба Яга (костяная нога), Дюймовочка и Мальчик-с-пальчик (маленького роста), Мальвина (голубые волосы).

«Что лишнее?»

Ведущий называет несколько слов, которые встречаются в задуманной сказке, одно из которых не относится к ее содержанию. Другой угадывает саму сказку и называет лишнее слово.

Лиса, заяц, избушка, дворец, собака, петух. (Сказка «Лиса и заяц».)

Дед, бабка, внучка, репка, огурец. (Сказка «Репка».)

Машенька, утки, Ванюша, Баба Яга, гуси-лебеди. (Сказка «Гуси-лебеди».)

Емеля, старик, щука, сыновья, лебедь, Марья-царевна. (Сказка «По щучьему велению».)

Старик, рыбка, старуха, стиральная машина, корыто.

(А. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке».)

Узнай сказочного героя по мимике и жестам

Участники разыгрывают короткие театральные этюды без слов, передавая мимикой и жестами характерные для задуманного сказочного персонажа движения. Остальные играющие предлагают свои версии отгадок.