

ПРИЛОЖЕНИЕ

к перспективному плану работы по реализации проекта «Добрые игры»

КАРТОТЕКА ИГР ПО ТЕМАМ

Младшая группа (3–4 года)

2026/27 учебный год (сентябрь — май)

292 карточки: вид игры, цель, оборудование, ход, вариант

СОДЕРЖАНИЕ

Как пользоваться картотекой.....	4
СЕНТЯБРЬ.....	5
ТЕМА: МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД.....	5
ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ.....	9
ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ.....	13
ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ.....	16
ТЕМА: В ГОСТЯХ У БАБУШКИ И ДЕДУШКИ.....	20
ОКТАБРЬ.....	24
ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ.....	24
ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?.....	28
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ.....	31
ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ.....	34
НОЯБРЬ.....	38
ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!.....	38
ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ.....	40
ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?.....	43
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ).....	46
ДЕКАБРЬ.....	47
ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ.....	47
ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ.....	50
ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК.....	53
ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ.....	57
ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО.....	60
ЯНВАРЬ.....	65
ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ.....	65
ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ.....	67
ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ.....	69

ФЕВРАЛЬ.....	72
ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА.....	72
ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ.....	75
ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА.....	78
ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ.....	81
МАРТ.....	84
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ.....	84
ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ.....	85
ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ.....	88
ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА.....	90
ТЕМА: МИР КИНО.....	92
АПРЕЛЬ.....	95
ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ.....	95
ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР.....	97
ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ.....	99
ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?.....	102
МАЙ.....	105
ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ.....	105
ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ.....	107
ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	110
ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ.....	111

Как пользоваться картотекой

Картотека — приложение к перспективному плану «Добрые игры» для младшей группы (3–4 года) на 2026/27 учебный год. Карточки идут в порядке тем недель с сентября по май; номер карточки совпадает с номером, указанным в плане.

В плане на каждую неделю названы три основные игры. Остальные карточки темы — банк для выбора: педагог берёт игру в зависимости от интересов детей, ситуации в группе, режима, погоды и наличия материалов. Играть все игры подряд не требуется.

Из 292 карточек 95 — игры официального комплекта проекта «Добрые игры». Их ход изложен кратко и своими словами; полный текст, стихи, считалки и иллюстрации — в файле проекта, ссылка на него дана в карточке и в начале темы (в Word файл открывается щелчком с нажатой клавишей Ctrl). Остальные карточки — подбор педагога (вариативный компонент), они не являются материалами проекта.

Если игра подходит к нескольким темам, она описана один раз, а в других темах дана строка «Также подходят карточки других тем».

В каждой карточке: вид игры, цель, оборудование, ход и, где он есть, вариант усложнения. Оборудование подобрано из того, что обычно есть в группе и на участке.

Безопасность: мелкие предметы (крупы, бусины, семена, камешки) — только под присмотром взрослого; клеевой пистолет, утюг, горячая вода — только в руках взрослого. Соревновательные игры для младших дошкольников проводятся без выбывания и без выявления проигравших.

СЕНТЯБРЬ

ТЕМА: МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 1. Сюжетно-ролевая игра «Наш вкусный обед»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: закрепление представления о детском саде как о месте, где все дружат, как одна большая семья, и воспитание желания помогать друг другу и радоваться общему труду.

Оборудование: большая кукла (например, Незнайка), игрушечная плита, игрушечная посуда, муляжи овощей, фартуки и колпаки поваров.

Ход игры: Воспитатель приносит в группу растерянную куклу Незнайку и игрушечную плиту: кукла дежурит по кухне, но не знает, как одна накормить всех друзей. Дети соглашаются показать, как в детском саду дружно готовят обед. Воспитатель распределяет роли поваров и даёт каждому атрибут: один «моет» овощи, другой «чистит» картошку, третий «мешает» суп. Взрослый играет вместе с детьми, называет, кто что делает, и благодарит каждого за помощь. Когда «суп» готов, все садятся за общий стол, изображают обед и хвалят друг друга.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 2. Театрализованная игра «Волшебное путешествие»

Вид: театрализованная

Цель: развитие навыков сотрудничества и взаимовыручки через совместное преодоление игровых трудностей.

Оборудование: стульчики, пластиковые кубики, скакалка.

Ход игры: Воспитатель объявляет, что группа отправляется в путешествие по волшебному лесу, где встретятся препятствия. Дети берутся за руки и цепочкой идут за взрослым. На пути встречаются трудности: перешагнуть через «ручей» из скакалки, построить «мост» из кубиков, обойти стульчики. Перед каждым препятствием воспитатель спрашивает, как его преодолеть, выслушивает предложения малышей и помогает выбрать общее решение. Путешествие заканчивается, когда вся команда вместе прошла лес.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 3. Театрализованная игра «Дружная семья» (по сказке «Репка»)

Вид: театрализованная

Цель: приобщение к семейным ценностям через театрализованную деятельность.

Оборудование: костюмы или шапочки героев сказки, атрибуты для инсценировки (изба, огород, репка, лопатка и др.).

Ход игры: Заранее читают сказку «Репка», рассматривают иллюстрации, показывают её в кукольном и пальчиковом театре. Дети надевают шапочки персонажей. Воспитатель рассказывает сказку, а герои по очереди выходят и встают друг за другом: Дед, Баба, Внучка, Жучка, Кошка и Мышка. Все вместе «тянут» репку и вытягивают её. В конце воспитатель подводит итог: все мы — дружная семья, когда помогаем друг другу.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 4. Народная игра «У медведя во бору»

Вид: народная

Цель: создание ситуации, в которой дети действуют сообща и радуются общему успеху; развитие смелости и умения вовремя остановиться.

Оборудование: шапочка медведя (по желанию).

Ход игры: Медведем сначала становится воспитатель, позже эту роль можно доверить ребёнку. «Медведь» садится в «берлогу», а дети идут «гулять по лесу». Вместе со взрослым малыши произносят народный приговор из материалов проекта и изображают, как собирают грибы и ягоды в корзинку. На последних словах «медведь» встаёт и догоняет детей, а они убегают в «дом». Пойманный становится новым медведем, игра повторяется.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 5. Народная игра «Ручеёк»

Вид: народная

Цель: развитие чувства сплочённости и умения действовать сообща.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети встают парами лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «коридор». Один ребёнок без пары проходит под руками по коридору и выбирает себе пару. Выбранный идёт вслед за ним, пара встаёт в конец ручейка, а оставшийся без пары игрок становится новым ведущим. Воспитатель следит, чтобы пары проходили не торопясь и не толкались. Игра продолжается, пока у детей сохраняется интерес.

Вариант: Для детей 3–4 лет — упрощённый вариант: «воротца» из поднятых рук делают двое взрослых, дети по одному проходят под ними и встают в конец «ручейка» в паре с педагогом; выбирать пару не нужно

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 6. Подвижная игра «Раздувайся, наш пузырь!»

Вид: подвижная

Цель: формирование у детей ощущения единства и сплочённости, умения действовать согласованно и чувствовать причастность к общему делу.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Воспитатель и дети берутся за руки и встают тесным кругом — это маленький мыльный пузырь. Взрослый спрашивает, как помочь пузырю вырасти, и предлагает «раздуть» его всем вместе. Под приговор из материалов проекта дети медленно отходят назад, не отпуская рук, и круг становится всё больше. Важно двигаться с одинаковой скоростью, чтобы круг не разорвался. Когда руки вытянуты, воспитатель говорит: «Пузырь... Хлоп!» — дети отпускают руки. Игру повторяют 2–3 раза.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 7. Подвижная игра «Дружные паровозики»

Вид: подвижная

Цель: развитие чувства коллективизма и дружбы.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети выстраиваются цепочкой и кладут руки на плечи впереди стоящего — получается паровозик. Воспитатель становится первым и ведёт его по группе, залу или участку. Дети повторяют движения взрослого: идут шагом, подпрыгивают, поворачивают. Правило — двигаться аккуратно, чтобы никто не упал и состав не расцепился. Игра заканчивается, когда паровозик «приезжает на станцию».

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 8. Дидактическая игра «Поможем игрушкам собраться в группу»

Вид: дидактическая

Цель: формирование навыков взаимопомощи и сотрудничества через решение общей практической задачи.

Оборудование: несколько игрушек (мишка, зайчик, кукла), коробка или игрушечный домик — «детский сад», стул, синяя лента — «река», кубики для мостика.

Ход игры: Воспитатель расставляет игрушки в разных концах группы и говорит, что они не могут добраться до детского сада: мишка не перепрыгнет «реку», кукла боится идти одна. Дети помогают игрушкам, но делают это сообща: большого мишку несут вдвоём или втроём, для куклы строят мостик из кубиков через «реку». Взрослый подсказывает, кто с кем может объединиться, и сам участвует в работе. Когда все игрушки оказались в «детском саду», все вместе радуются общему успеху.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 9. Дидактическая игра «Разноцветные ладошки нашего сада»

Вид: дидактическая

Цель: развитие чувства принадлежности к группе, сплочение детского коллектива и создание радостного настроения.

Оборудование: лист ватмана с контуром здания детского сада, гуашь разных цветов или пальчиковые краски, влажные салфетки.

Ход игры: Воспитатель показывает ватман с нарисованным детским садом и предлагает оставить на нём «частичку себя». Каждый ребёнок выбирает цвет, взрослый наносит краску на ладошку (или малыш сам окунает её в краску). Дети по очереди оставляют отпечатки на стенах, крыше и окнах домика, а воспитатель обращает внимание, сколько стало ладошек и как они «держатся за руки». Руки вытирают салфетками. Получившуюся общую картину вешают в раздевалке как знак дружной группы.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 10. Музыкальная игра «Танцуем и замираем»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения начинать движение по сигналу (звучит музыка) и останавливаться по другому сигналу (тишина).

Оборудование: музыкальное сопровождение.

Ход игры: Воспитатель включает весёлую танцевальную музыку и предлагает детям превратиться в зайчиков и танцевать как хочется: прыгать, хлопать, кружиться. Через 20–30 секунд музыка внезапно выключается, и все должны замереть. Взрослый с юмором отмечает, кто пошевелился. Затем музыка снова звучит, и игра повторяется несколько раз.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 11. Музыкальная игра «Солнышко и дождик»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения реагировать на смену характера музыки и действовать вместе с группой.

Оборудование: музыкальное сопровождение (весёлая и спокойная мелодии), игрушечный зонт.

Ход игры: Воспитатель предлагает представить, что группа — большая полянка, а дети — цветочки на ней. Под весёлую быструю музыку («солнышко») цветочки гуляют и тянутся вверх. Когда звучит медленная грустная мелодия («дождик»), все бегут прятаться под зонтик, который держит взрослый. Воспитатель меняет музыку каждые 20–30 секунд. Игра заканчивается на «солнышке», весёлая музыка звучит чуть дольше.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 12. Словесная игра «Хорошее слово»

Вид: словесная

Цель: воспитание культуры речи и уважительного отношения друг к другу.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети садятся в круг. Воспитатель по очереди называет имя каждого ребёнка. Остальные дети говорят этому ребёнку приятное слово, например «добрый», «весёлый», «красивый». Взрослый помогает подобрать слова тем, кто затрудняется, и следит, чтобы каждый услышал добрые слова в свой адрес.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 13. Словесная игра «Волшебный микрофон»

Вид: словесная

Цель: развитие умения высказываться о своём детском саде и слушать других, воспитание чувства общности группы.

Оборудование: любой безопасный предмет вместо микрофона (игрушечный микрофон, ложка, расчёска, фломастер).

Ход игры: Воспитатель собирает детей в круг и показывает «волшебный микрофон», в который говорят только добрые и важные слова. Он спрашивает, где мы вместе играем, едим и дружим, и подводит детей к ответу — в детском саду, нашем общем доме. Взрослый начинает фразу «Я люблю в детском саду...», заканчивает её своим примером и передаёт микрофон соседу. Каждый ребёнок продолжает фразу по-своему и передаёт микрофон дальше, остальные слушают не перебивая. Когда микрофон возвращается к воспитателю, он подводит радостный итог.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 14. Игра «Книжный магазин»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие игрового диалога и умения употреблять вежливые слова «здравствуйте», «спасибо».

Оборудование: стол-прилавок, 6–8 детских книжек, корзинка или сумочка, «деньги» — кружочки из картона, игрушечная касса (если есть).

Ход игры: Педагог раскладывает книжки на столе и говорит: «Открылся книжный магазин, я продавец». Ребёнок-покупатель подходит, здоровается, показывает книжку пальчиком и просит: «Дайте, пожалуйста, эту». Продавец отвечает, берёт «денежку» и отдаёт книжку, покупатель говорит «спасибо» и кладёт покупку в корзинку. Дома (на стульчиках) покупатель «читает» книжку кукле. Когда дети освоят диалог, продавцом становится ребёнок, а воспитатель приходит в магазин покупателем.

Вариант: Покупатель называет, какую книжку хочет: «про зайчика», «про машину».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 15. Игра «Узнай книжку по обложке»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительного восприятия и умения узнавать любимую книгу по обложке.

Оборудование: 4–5 хорошо знакомых детям книжек из книжного уголка с яркими обложками.

Ход игры: Дети сидят полукругом на ковре. Педагог кладёт перед ними книжки обложкой вверх и вспоминает с детьми, про кого каждая. Затем просит: «Найди книжку, где живёт Колобок» — ребёнок находит и показывает её всем. Если ребёнок ошибся, педагог открывает книжку, и вместе смотрят, кто там нарисован. Каждый ребёнок получает своё поручение, книжки можно менять местами. В конце дети выбирают одну книжку, и педагог читает её.

Вариант: Педагог показывает только часть обложки, прикрыв остальное листом бумаги.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 16. Игра «Кто здесь нарисован?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать знакомых героев на иллюстрациях и называть их.

Оборудование: иллюстрации к знакомым сказкам и потешкам или открытые книжки (5–6 картинок), игрушки тех же героев (2–3 шт.).

Ход игры: Педагог садится с подгруппой из 4–5 детей за стол. Он показывает картинку и спрашивает: «Кто здесь нарисован?» Дети называют героя (зайка, петушок, кошка), педагог уточняет: «Да, это петушок — золотой гребешок». Затем педагог выставляет игрушку и просит найти этого героя на картинке. Дети по очереди показывают и называют героев, хоромые ответы допускаются. Для застенчивых детей педагог задаёт вопрос с подсказкой: «Это мишка или зайка?»

Вариант: Педагог спрашивает, что делает герой на картинке: бежит, спит, ест.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 17. Игра «Собери книжку из двух частей»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из частей.

Оборудование: 4–6 картинок-обложек знакомых книг, разрезанных пополам по прямой линии (можно наклеить на картон), целые книжки для образца.

Ход игры: Игра проводится за столом с 3–4 детьми. Педагог показывает целую книжку, затем две половинки её обложки и складывает их: «Вот и книжка стала целой». Каждый ребёнок получает две половинки одной обложки и складывает их на столе. Если не получается, педагог кладёт рядом целую книжку для сравнения. Ребёнок называет, про кого получилась книжка, и находит такую же на полке.

Вариант: Смешать половинки двух книжек, чтобы ребёнок нашёл подходящую часть.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 18. Игра «Большая и маленькая книжка»**Вид:** дидактическая**Цель:** закрепление представлений о величине.**Оборудование:** 2–3 большие и 2–3 маленькие книжки (или книжки из картона двух размеров), большой и маленький мишка, две коробки — большая и маленькая.**Ход игры:** Педагог приносит в группу двух мишек — большого и маленького — и говорит, что они пришли за книжками. Ребёнок выбирает книжку, показывает её и говорит, какая она: большая или маленькая. Большую книжку относят большому мишке, маленькую — маленькому. Затем книжки убирают на место: большие в большую коробку, маленькие в маленькую. Педагог подчёркивает слова «большой», «маленький», помогая жестом.**Вариант:** Предложить приложить книжки одну к другой и проверить, какая больше.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 19. Игра «Доскажи словечко»****Вид:** словесная**Цель:** развитие речевого слуха и чувства рифмы.**Оборудование:** не требуется; можно игрушку-помощника (мишку).**Ход игры:** Дети сидят на стульчиках полукругом. Педагог произносит короткое двусyllabic собственное сочинение о знакомых предметах, не договаривая последнее слово, например о книжке, которую мы читали вместе с мишкой. Дети хором или по одному договаривают слово, подходящее по смыслу и созвучию. Педагог выбирает слова, которые дети хорошо знают: книжка, мишка, зайка, мячик. Если дети затрудняются, мишка «подсказывает» первый звук. Игра длится 5–7 минут и заканчивается раньше, чем угаснет интерес.**Вариант:** Договаривать слово по картинке, которую показывает педагог.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 20. Игра «Покажи, как мишка читает»****Вид:** театрализованная**Цель:** развитие подражательных движений и выразительности.**Оборудование:** плюшевый мишка, детские книжки по количеству детей или кубики-«книжки».**Ход игры:** Педагог показывает мишку и рассказывает, что он научился читать. Педагог изображает мишку: садится, «открывает» книжку, водит пальцем по странице, качает головой, улыбается. Дети повторяют движения за педагогом. Затем педагог предлагает показать, как мишка читал смешную книжку (смеётся), грустную (вздыхает), как устал и уснул над книжкой. В конце мишка «благодарит» детей и ставит книжку на полку.**Вариант:** Показать, как читает зайчик (быстро листает) и как читает мышка (тихонько пищит).**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 21. Игра «Бережные ручки»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил обращения с книгой: не рвём, не рисуем, ставим на место.

Оборудование: детская книжка с небольшим повреждением (надорванная страница), сюжетные картинки «как можно и как нельзя обращаться с книгой» (4–6 шт.), кукла.

Ход игры: Кукла приходит в гости и приносит грустную книжку с надорванной страничкой. Педагог спрашивает: «Что случилось с книжкой? Как ей помочь?» Затем педагог показывает картинки, и дети решают: так можно — хлопают в ладоши, так нельзя — качают головой. Каждый ребёнок показывает, как правильно переворачивать страницу: аккуратно, за уголок, чистыми руками. Вместе с детьми педагог заклеивает страницу и ставит книжку на полку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 22. Игра «Отнеси книжку на полку»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения выполнять простое поручение и ориентироваться в группе.

Оборудование: 8–10 детских книжек, разложенных на ковре, книжная полка или стеллаж, обруч или шнур.

Ход игры: Педагог раскладывает книжки на ковре в другом конце группы и говорит: «Книжки потерялись, их нужно отнести домой — на полку». По просьбе педагога ребёнок берёт одну книжку, идёт к полке (можно по «дорожке» из шнура) и ставит её на место. Правило: нести книжку двумя руками, не бежать. Когда все книжки на полке, педагог предлагает проверить, ровно ли они стоят. Затем книжки снова раскладывают, и поручения получают другие дети.

Вариант: Давать поручение с ориентиром: «Положи книжку на стол у окна».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 23. Игра «Тише — читаем»

Вид: словесная

Цель: развитие слухового внимания и умения слушать до конца.

Оборудование: короткая знакомая сказка или рассказ, колокольчик.

Ход игры: Дети сидят на ковре, педагог договаривается: «Пока я читаю, ушки слушают, ротки отдыхают. Когда зазвенит колокольчик — значит, сказка закончилась». Педагог читает короткий текст, используя паузы и интонацию. По звонку колокольчика дети могут хлопнуть в ладоши и назвать, кто был в сказке. Если кто-то перебил, педагог не ругает, а показывает жест «тише» и продолжает чтение. Каждый раз текст можно удлинять на одну-две фразы.

Вариант: Педагог неожиданно останавливается и спрашивает, что было дальше.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 24. Опыт «Что тонет, что плавает»

Вид: экспериментирование

Цель: знакомство со свойствами предметов через простой опыт с водой.

Оборудование: прозрачный таз с водой комнатной температуры, клеёнка, полотенце, предметы: пластмассовый мячик, деревянный кубик, ложка, камешек крупнее кулака ребёнка, резиновая игрушка (5–6 шт.).

Ход игры: Опыт проводится с 4–5 детьми, стоящими вокруг таза на клеёнке, рукава закатаны. Педагог берёт предмет, спрашивает: «Как думаете, утонет или будет плавать?» — и опускает его в воду. Дети смотрят и повторяют: «Мячик плавает», «Камешек утонул». Затем каждый ребёнок по очереди опускает свой предмет в воду. Правило: воду не разбрызгиваем, предметы в рот не берём. В конце педагог раскладывает предметы на две кучки: «плавают» и «тонут».

Вариант: Дать ребёнку выбрать предмет в группе и проверить его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 25. Игра «Волшебная лупа»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие наблюдательности и умения рассмотреть предмет вблизи.

Оборудование: детские пластиковые лупы (2–4 шт.), листья, шишка, кусочек ткани, кусочек коры.

Ход игры: Педагог показывает лупу и говорит, что это «волшебное стёклышко», которое делает всё большим. Сначала педагог даёт посмотреть через лупу на свою ладонь: «Какие линии на ладошке!» Затем дети по очереди рассматривают лист, шишку, ткань и рассказывают, что увидели: «Жилки», «Чешуйки». Правило: лупу держим за ручку, на солнце через неё не смотрим и не наводим её на других детей. Лупы раздают подгруппе по очереди, пока остальные ждут с предметом в руках.

Вариант: На прогулке рассмотреть через лупу кору дерева или травинку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 26. Игра «Угадай на ощупь»

Вид: дидактическая

Цель: развитие тактильного восприятия и словаря признаков (гладкий, шершавый).

Оборудование: мешочек из ткани, 4–5 предметов: гладкий мячик, кусочек наждачной бумаги или щётка, мягкая игрушка, деревянный кубик, шишка.

Ход игры: Педагог показывает предметы, вместе с детьми трогает каждый и называет: мячик гладкий, щётка шершавая, игрушка мягкая. Затем предметы прячут в мешочек. Ребёнок опускает руку в мешочек, нащупывает предмет и говорит, что это, а потом достаёт и проверяет. Педагог спрашивает: «Какой он на ощупь?» Если ребёнок ошибся, он рассматривает предмет и ещё раз ощупывает его.

Вариант: Педагог просит: «Найди в мешочке что-нибудь шершавое».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 27. Игра «Тёплый — холодный»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство со свойствами воды и предметов: тёплый, холодный.

Оборудование: две ёмкости с водой — тёплой (не горячей, проверенной рукой педагога) и прохладной, полотенце; грелка с тёплой водой или тёплая варежка, металлическая ложка, кусочек льда (в холодный сезон).

Ход игры: Дети стоят вокруг стола. Педагог предлагает опустить пальчики сначала в одну ёмкость, потом в другую и спрашивает: «Где вода тёплая, а где холодная?» Затем дети трогают предметы и раскладывают их к нужной ёмкости: тёплая варежка — к тёплой воде, ложка или льдинка — к холодной. Педагог наливает тёплую воду заранее и сам проверяет температуру; горячую воду в игре не используют. Игра повторяется в разные сезоны: зимой — снег и лёд, весной — нагретые солнцем предметы на участке.

Вариант: На прогулке потрогать нагретую солнцем скамейку и холодный камень в тени.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 28. Игра «Что пропало?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Оборудование: 3–4 предмета для опытов: лупа, ложка, стаканчик, кубик; салфетка.

Ход игры: Дети сидят за столом или на ковре. Педагог ставит 3 предмета, вместе с детьми называет каждый. Затем говорит: «Закрываем глазки», — и убирает один предмет. Дети открывают глаза и называют, что пропало. Пропавший предмет возвращают на место, и игра повторяется. Когда дети уверенно справляются, предметов становится четыре, а прятать может ребёнок.

Вариант: Поменять предметы местами вместо того, чтобы убирать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 29. Игра «Переливаем и пересыпаем»

Вид: экспериментирование

Цель: освоение простейших действий переливания и пересыпания.

Оборудование: клеёнка, 2–3 таза или поддона (с водой и с сухим песком или крупной крупой), пластиковые стаканчики, ложки, воронка, совочки.

Ход игры: Игра организуется в центре экспериментирования с 3–4 детьми или на участке у песочницы. Педагог показывает, как набрать воду стаканчиком и перелить её в другой стаканчик, не пролив. Дети повторяют, затем пересыпают песок ложкой и совочком через воронку. Педагог спрашивает: «Что легче пересыпать — ложкой или совочком? Что льётся, а что сыплется?» Правило: песок не бросаем, крупу в рот не берём, при необходимости руки моем.

Вариант: Наполнить стаканчик доверху и сравнить, где полный, а где пустой.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 30. Игра «Что ты видишь?»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения называть увиденное коротким предложением.**Оборудование:** «подзорная труба» — свёрнутый лист картона или втулка от бумажного полотенца.**Ход игры:** Игра проводится на прогулке или у окна. Педагог смотрит в «подзорную трубу» и говорит: «Я вижу птичку. Птичка сидит на ветке». Ребёнок получает трубу, смотрит и называет, что увидел, педагог помогает дополнить фразу: «Я вижу машину. Машина едет». Труба передаётся следующему ребёнку. Правило: говорим по одному, смотрим только в трубу. Остальные дети стараются найти глазами то, что назвал товарищ.**Вариант:** Называть не только предмет, но и его цвет: «Я вижу жёлтый листик».**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 31. Упражнение «Ветер и пёрышко»****Вид:** дыхательная**Цель:** развитие плавного длительного выдоха.**Оборудование:** лёгкие пёрышки или полоски тонкой бумаги на ниточке (по количеству детей), ватные шарики.**Ход игры:** Педагог показывает пёрышко на ладони и говорит: «Подул ветерок — пёрышко полетело». Он показывает, как набрать воздух носом и подуть длинно, не надувая щёки. Дети дуют на пёрышко или полоску бумаги, стараясь, чтобы она отклонялась долго. Затем ватный шарик дуют по столу «до домика». Упражнение повторяется 3–4 раза с паузами, чтобы не закружилась голова.**Вариант:** Дуть то тихо (лёгкий ветерок), то сильнее (сильный ветер).**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 32. Игра «Солнечный зайчик»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие зрительного внимания и умения двигаться за движущимся предметом.**Оборудование:** небольшое зеркальце в пластиковой оправе или карманный фонарик (в пасмурный день).**Ход игры:** Игра проводится в солнечный день у окна или на участке. Педагог зеркальцем пускает «солнечного зайчика» на пол или стену и говорит: «Прискакал солнечный зайчик, поймайте его!» Дети подходят, стараются накрыть «зайчика» ладошкой, а он перескакивает на новое место. Зеркальце держит только педагог; «зайчика» не направляют в лицо детям. Через 2–3 минуты «зайчик» прячется (педагог убирает зеркальце), дети отдыхают, и игра повторяется.**Вариант:** В пасмурный день — «фонариковый зайчик» в слегка затемнённой спальне.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 33. Игра «Найди такой же камешек»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения сравнивать предметы по величине и цвету.**Оборудование:** крупные чистые камни (крупнее кулака ребёнка) разного цвета и размера — по 2 похожих (8–10 шт.), поднос.**Ход игры:** Педагог высыпает камни на поднос и вместе с детьми рассматривает их: большой — маленький, светлый — тёмный. Педагог берёт камень и просит ребёнка найти такой же по цвету, потом — такой же по величине. Найденную пару ставят рядом и сравнивают. Правило: камни не бросаем, в рот не берём, играем только за столом под присмотром педагога. Игру можно продолжить на участке: среди крупных камней найти камень больше или меньше показанного.**Вариант:** Раскладывать камни по двум коробочкам — большие и маленькие.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).**№ 34. Сюжетно-ролевая игра «Отправляемся в путешествие»****Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** обогащение представлений о родном городе (посёлке) и развитие умения разворачивать сюжет поездки вместе со взрослым.**Оборудование:** игрушки-«пассажиры», стульчики или крупный конструктор для автобуса (машины), руль, игрушечный фотоаппарат.**Ход игры:** Воспитатель предлагает отправиться в путешествие по родному городу или посёлку. Вместе с детьми выбирают игрушки, которые поедут с ними, и транспорт — машину или автобус. Роли: водитель, мама, папа, ребёнок (игрушка), фотограф. Дети имитируют поездку, делают остановку, «гуляют» по парку, лесу или улице, фотограф «снимает» красивые места. Игра заканчивается возвращением в детский сад.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 35. Театрализованная игра «Поход за сокровищами родного края»****Вид:** театрализованная**Цель:** формирование первичных представлений о красоте родной природы и чувства общности («мы — команда») в игре-походе.**Оборудование:** бинокли из картона, синий коврик, подушки-«кочки», стул, стол и ткань, игрушка «Капитан», нарисованная карта, красиво украшенная коробка с шишками, камешками, листьями.**Ход игры:** Воспитатель показывает «старинную карту» и игрушку-Капитана, который зовёт детей в поход за главным сокровищем края. Дети строятся в колонну, берут бинокли и идут по маршруту. Препятствия проходят вместе: «реку» (синий коврик) — по «кочкам», держась друг за друга, затем «гору» (стульчик) и «пещеру» (стол под тканью). За пещерой находят коробку-клад, а в ней — шишки, камни, листья. Воспитатель объясняет, что главное богатство края — его природа и её нужно беречь.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 36. Театрализованная игра «Как мы лес от мусора спасали»

Вид: театрализованная

Цель: формирование бережного отношения к природе родного края в совместной игровой деятельности.

Оборудование: игрушка «Лесовичок», скомканная бумага, корзина или мешок.

Ход игры: Воспитатель вносит грустного Лесовичка: туристы насорили у него на полянке и ушли. Взрослый обсуждает с детьми, правильно ли поступили туристы, и предлагает помочь Лесовичку навести порядок. Дети становятся командой помощников, ходят по группе-«лесу» и собирают в общую корзину заранее разложенные бумажные комочки. Когда «мусор» собран, воспитатель обращает внимание на чистую полянку, а Лесовичок благодарит детей.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 37. Народная игра «По ровненькой дорожке»

Вид: народная

Цель: развитие умения согласовывать движения с текстом.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети свободно группой или колонной идут «гулять». Воспитатель ритмично произносит народный текст из материалов проекта, а малыши выполняют движения по словам: идут шагом, прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь вперёд, присаживаются на корточки в «ямку» и поднимаются. После нескольких повторений взрослый произносит другую часть текста — про усталые ножки и дом. По её окончании дети бегут в заранее условленный «дом» (на скамейку, за черту).

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 38. Подвижная игра «Займи место в автобусе» (Ю. А. Кириллова)

Вид: подвижная

Цель: закрепление представления о поездке на автобусе, развитие умения действовать по сигналу и ориентироваться в пространстве.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети строятся в колонну по одному у края площадки и присаживаются на корточки — «сидят в автобусе». По команде «Автобус поехал!» идут друг за другом по площадке. По команде «Остановка!» расходятся в рассыпную — «пассажиры гуляют». По сигналу «Займи место в автобусе!» возвращаются туда, где остановился автобус, находят своё место в колонне и снова присаживаются. Игра повторяется, воспитатель отмечает, как дружно дети выполняют команды.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 39. Дидактическая игра «Найди домик для зверюшки»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с животными родного края и их жилищами, воспитание бережного отношения к животным.

Оборудование: картинки с животными (медведь, лиса, заяц, белка), изображения их жилищ (берлога, нора, дупло), макет леса.

Ход игры: Воспитатель сообщает, что зверюшки заблудились, и просит помочь им найти домики. Ребёнок берёт картинку с животным, находит его жилище на макете или среди картинок и называет: «Мишка идёт в берлогу», «Белка — в дупло». Затем ставит зверюшку рядом с домиком. Взрослый помогает, если малыш ошибся. В конце все вместе говорят, что помогают зверюшкам и берегут природу.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 40. Дидактическая игра «Мишка собирается в поход»

Вид: дидактическая

Цель: формирование элементарных представлений о сборах на прогулку, развитие предметных действий и интереса к активному отдыху.

Оборудование: мягкая игрушка «Мишка», маленький рюкзачок или сумочка, 4–5 нужных предметов (муляж яблока, бутылочка воды, платочек, шапочка, салфетка), 2–3 лишних предмета (кубик, машинка, погремушка).

Ход игры: Воспитатель показывает Мишку, который собрался гулять в лес, и предлагает помочь ему собрать рюкзачок. Дети по очереди выбирают по одному предмету и кладут его в рюкзак. Взрослый проговаривает, зачем нужна каждая вещь: яблоко — перекусить, вода — попить. Лишние предметы откладывают в сторону, объясняя, почему они не нужны в лесу. Мишка благодарит детей, надевает рюкзак и «уходит» в поход.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 41. Музыкальная игра «Путешествие по Родине»

Вид: музыкальная

Цель: знакомство с красотой родной страны, развитие музыкального слуха и чувства ритма, воспитание любви к Родине.

Оборудование: музыкальное сопровождение (народные или детские песни).

Ход игры: Воспитатель коротко рассказывает о путешествии по разным уголкам страны: лесам, горам, рекам, городам. Под музыку дети «путешествуют» по залу, изображая поезд, лодку или машину. На остановках выполняют простые движения: качают руками, как деревья, «фотографируют» красивые места. В конце все вместе поют знакомую простую песенку о Родине.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 42. Музыкальная игра «Танец туристов»

Вид: музыкальная

Цель: развитие координации движений, чувства ритма и умения двигаться вместе, формирование интереса к путешествиям по своей стране.

Оборудование: музыкальное сопровождение (весёлая музыка).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, как туристы собираются в поход: надевают рюкзаки, идут по тропинке. Под весёлую музыку дети изображают туристов — шагают, машут руками, «фотографируют». Взрослый показывает движения, малыши повторяют. В конце все вместе выполняют простое «приветствие Родине»: поднимают руки вверх и улыбаются.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 43. Словесная игра «Пароходы»

Вид: словесная

Цель: развитие фонематического восприятия, умения различать высоту, силу и тембр голоса.

Оборудование: макеты (игрушки) пароходов разного размера.

Ход игры: Воспитатель рассказывает о путешествиях по рекам и показывает большой и маленький пароходы. Он показывает, как они гудят по-разному: большой — низко и громко, маленький — высоко и тихо. Затем взрослый гудит, не показывая игрушку, а дети угадывают, какой пароход гудел. В конце малыши сами гудят, как разные пароходики.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 44. Словесная игра «Летим в Москву»

Вид: словесная

Цель: воспитание интереса к столице Родины, понимание слов, обозначающих пространственные отношения, развитие чёткости речи.

Оборудование: макет Кремля, картонные силуэты озёр, деревьев, гор.

Ход игры: Воспитатель заранее раскладывает на полу «аэродром», силуэты озёр, лесов и гор, а в другом конце ставит макет Кремля. Дети разводят руки в стороны — превращаются в самолёты — и «летят» по словесным указаниям взрослого: облететь озеро, пролететь над горой, обогнуть лес. Взрослый следит, чтобы дети понимали слова «над», «вокруг», «мимо». По прибытии в Москву все вместе проговаривают чистоговорку из материалов проекта.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: В ГОСТЯХ У БАБУШКИ И ДЕДУШКИ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 45. Сюжетно-ролевая игра «Приготовим бабушке и дедушке обед»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: воспитание заботливого отношения к бабушке и дедушке, развитие умения выполнять в игре знакомые бытовые действия.

Оборудование: игрушки «бабушка» и «дедушка», игрушечные продукты, посуда, плита, скатерть, тазик.

Ход игры: Воспитатель предлагает сделать сюрприз — пойти в гости к бабушке и дедушке (игрушкам). Роли: дети-помощники, бабушка и дедушка. Дети «приносят» продукты, помогают приготовить обед и накрыть на стол, затем все вместе обедают. После обеда убирают со стола, моют посуду, «стирают» скатерть. В конце обнимают бабушку и дедушку, прощаются и «возвращаются» в детский сад.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 46. Театрализованная игра «Бабушкин пирожок»

Вид: театрализованная

Цель: активизация словаря по теме (бабушка, пирожок, тесто, внучата, угощение), развитие мелкой моторики и воспитание ценности заботы в семье.

Оборудование: платок.

Ход игры: Воспитатель в роли бабушки собирается печь пирожки и «замешивает тесто», а дети повторяют движения: мнут, хлопают, «сыплют муку». Затем бабушка «лепит пирожок»: выбирает одного ребёнка, накрывает его платочком и гладит по голове. «Пирожок» встаёт и кружится — печётся в печке. Бабушка говорит, что пирожок горячий, и внучата дуют на него. В конце бабушка «угощает» всех воображаемыми кусочками, и все обнимаются.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 47. Театрализованная игра «Шарфик для дедушки»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание умения замечать, что близкому нужна помощь, и проявлять заботу; активизация словаря (дедушка, бабушка, шарфик, ниточка, согреться, спасибо).

Оборудование: разноцветные ленточки или полоски бумаги.

Ход игры: Воспитатель в роли дедушки сидит на стульчике и «мёрзнет», потому что у него нет тёплого шарфика. Дети-внучата приносят ему по «ниточке» — ленточке или полоске бумаги. Дедушка складывает их вместе, «вяжет» шарфик, надевает и благодарит. Затем он предлагает согреть и бабушку (её играет ребёнок или второй взрослый): дети складывают ладошки «чашечкой» и угощают её воображаемым чаем. В конце все вместе «пьют чай» и обнимаются под спокойную музыку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 48. Народная игра «Бабушка-хозяюшка»**Вид:** народная**Цель:** развитие умения выполнять движения по тексту.**Оборудование:** не требуется.

Ход игры: Дети встают лицом к воспитателю. Взрослый произносит текст из материалов проекта о бабушке, которая раздала всем домашним животным работу к празднику. Под каждую строчку дети выполняют движения: идут по кругу, взявшись за руки, «моют чашечку», присаживаются и кивают, «скребут лапкой», «подметают» пол. Воспитатель показывает движения, малыши повторяют за ним. Игру повторяют, пока детям интересно.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 49. Подвижная игра «Куры в огороде» (на основе игры Э. Я. Степаненковой)****Вид:** подвижная**Цель:** закрепление представлений о бабушкином огороде и домашней птице, развитие умения действовать по сигналу и подлезать под верёвку, не задевая её.**Оборудование:** на площадке: 4 палочки, шнур, подставки-чурбачки, скамеечка; в помещении — строительный материал.

Ход игры: Из палочек и натянутого шнура устраивают «огород», оставляя с одной стороны свободный выход. Воспитатель-«бабушка» сидит на скамеечке у края огорода и «спит». Дети-«куры» подлезают под верёвку, «клюют зёрнышки», бегают и кудахчут. «Бабушка» просыпается, хлопает в ладоши и прогоняет кур словами «Кыш, кыш!», куры убегают. Бабушка обходит огород, проверяет, не осталось ли кур, и возвращается в дом; игра повторяется.

Вариант: Сначала огород чертят на земле линиями (только правило «убегать по сигналу»), затем вводят подлезание под верёвку. В помещении изгородь делают из строительного материала высотой 8–10 см, через неё перепрыгивают. Роль бабушки постепенно передают детям: сначала они помогают прогонять кур, потом водят сами.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 50. Дидактическая игра «Как я дома помогаю»****Вид:** дидактическая**Цель:** воспитание заботливого отношения к членам семьи, формирование чувства принадлежности к семье.**Оборудование:** сюжетные картинки с бытовыми сценами.

Ход игры: Дети садятся в круг. Воспитатель показывает сюжетные картинки с домашними делами как подсказку. Дети по очереди рассказывают, какие дела делали дома вместе со взрослыми; можно назвать и то, что видели и хотели бы попробовать. Взрослый поддерживает ответ каждого, помогает подобрать слова. В конце взрослый отмечает, как много дел дети делают дома вместе с близкими.

Вариант: Позже играют без картинок, только по памяти.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 51. Дидактическая игра «Платочек для дедушки»

Вид: дидактическая

Цель: формирование навыков заботы и сочувствия, воспитание доброго отношения к старшим членам семьи.

Оборудование: красивые платочки из ткани (по количеству детей), игрушечный дедушка (кукла-перчатка или мягкая игрушка с бородой).

Ход игры: Воспитатель показывает игрушечного дедушку, рассказывает, что он старенький и ему нужна забота. Дети по очереди подходят, берут платочек и по подсказке взрослого заботятся о дедушке: вытирают ему лобик, укрывают платочком, гладят по голове, обнимают. Воспитатель проговаривает действия детей и хвалит их за доброту. В завершение взрослый объясняет, что помогать тем, кто старше и слабее, — это и есть милосердие.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 52. Музыкальная игра «Дедушкин марш»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и умения двигаться в такт музыке, воспитание уважения к дедушке.

Оборудование: деревянные ложки или другие детские музыкальные инструменты, аудиозапись марша в медленном темпе.

Ход игры: Воспитатель говорит, что дедушка любит маршировать, и предлагает пройти с ним. Под марш дети идут по кругу, высоко поднимая колени. На втором круге берут ложки и стучат в такт шагам. На третьем круге взрослый задаёт простой ритм хлопками (один или два хлопка), а дети повторяют его на инструментах. В конце все хором говорят дедушке, что маршируют, как он.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 53. Музыкальная игра «Бабушка, спой песенку!»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слухового внимания и эмоциональной отзывчивости на музыку, воспитание любви к бабушке.

Оборудование: аудиозаписи коротких фрагментов детских песен (например, «Два весёлых гуся» и другие знакомые детям песни), мягкая игрушка-бабушка (кукла в платочке).

Ход игры: Воспитатель показывает куклу-бабушку, которая пришла в гости и хочет спеть песенку. Включает короткий фрагмент песни на 5–10 секунд. Дети слушают и с помощью взрослого узнают песню. Вместе поют одну-две строчки, хлопают и притопывают. Затем так же угадывают другую песню. В конце обнимают куклу и благодарят бабушку за песни.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 54. Словесная игра «Пирожки в гостях у любимой бабушки»

Вид: словесная

Цель: формирование грамматически правильной речи, тренировка памяти, воспитание уважения к труду близких.

Оборудование: плакат с деревенским домиком, картонные пирожки с изображением начинок на обратной стороне.

Ход игры: Воспитатель предлагает вспомнить, как дети ходят в гости к бабушкам и дедушкам и чем их угощают, и подводит к тому, что бабушки часто пекут пирожки. Дети берут картонный пирожок, переворачивают его и называют начинку: «пирожок с капустой», «с творогом», «с вишней». Воспитатель поправляет речевые ошибки. Затем взрослый раскладывает пирожки в ряд начинкой вверх, дети запоминают их порядок, а после того как пирожки перевернут, называют начинки по памяти.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 55. Словесная игра «Моя семья»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря названиями членов семьи, воспитание любви к близким.

Оборудование: перчатка с нарисованными «лицами» на руке воспитателя.

Ход игры: Воспитатель показывает перчатку с «лицами» и вместе с детьми называет пальчики. Затем малыши указательным пальцем одной руки по очереди касаются пальцев другой руки и вслед за взрослым проговаривают стишок из материалов проекта, где каждый пальчик — член семьи: дедушка, бабушка, папа, мама и сам ребёнок. Игру повторяют, меняя руки. Взрослый следит, чтобы дети чётко называли каждого члена семьи.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ОКТЯБРЬ

ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 56. Сюжетно-ролевая игра «Уложим куклу спать»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения разворачивать знакомый бытовой сюжет и знакомство с колыбельной песней как способом заботы о малыше.

Оборудование: куклы и мягкие игрушки, кукольная кровать, коляска или люлька, одеяльце.

Ход игры: Воспитатель создаёт игровую ситуацию: наступает тихий час в детском саду или вечер дома, пора готовиться ко сну. Роли: мама, бабушка, старшая сестра, воспитатель. Дети выбирают игрушки, разговаривают с ними, берут на руки, укладывают в кровать, коляску или люльку и укачивают. Взрослый тихо и ласково напевает колыбельную, дети подпевают, тянут слоги «баю-баю». В конце воспитатель предлагает детям спеть свою мелодию колыбельной и подпевает им.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 57. Театрализованная игра «Бабушкины и дедушкины любимые песни»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с простыми народными и детскими песнями, которые пели бабушки и дедушки, развитие слухового восприятия и умения повторять движения.

Оборудование: аудиозаписи 4–5 коротких отрывков песен (по 30 секунд), картинки-подсказки (по желанию).

Ход игры: Воспитатель собирает детей в круг на ковре и рассказывает, что бабушки и дедушки тоже любили петь песенки. Он включает короткие отрывки знакомых песен («Антошка», «Два весёлых гуся», «Каравай», «В траве сидел кузнечик», «Ладушки»). Под каждую песню дети выполняют простые движения: машут «крыльями», идут по кругу и хлопают, прыгают «кузнечиками», играют в ладушки. Взрослый показывает движения, малыши повторяют. В конце все аплодируют друг другу, а воспитатель подчёркивает, что эти песни пели бабушки и дедушки, а теперь знают и дети.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 58. Театрализованная игра «Музыкальный мешочек»

Вид: театрализованная

Цель: формирование первоначальных представлений о связи поколений через знакомство со звучащими предметами из «бабушкиного» мешочка.

Оборудование: красивый мешочек, колокольчик, деревянная ложка, маракас, платочек, игрушечный мишка.

Ход игры: Воспитатель показывает детям в кругу волшебный мешочек с музыкальными секретами. Он достаёт по одному предмету (или сначала даёт пощупать его через ткань), дети называют, что это. Взрослый показывает, как «звучит» предмет, а дети повторяют звук и движение: звенят пальчиками, как колокольчик, стучат кулачком по ладошке, как ложкой, трясут кистями, как маракасом, играют в «ку-ку» с платочком, топают, как мишка. Каждое движение повторяют 2–3 раза, предмет убирают обратно. В конце вспоминают, сколько музыки было в бабушкином мешочке, и хлопают друг другу.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 59. Народная игра «По лесу идём»

Вид: народная

Цель: развитие умения быстро откликаться движением на словесный сигнал.

Оборудование: колонка, записи русских народных песен.

Ход игры: Дети встают друг за другом. Под спокойную народную музыку они идут по залу. По сигналу «Ветер!» кружатся и гудят «у-у-у», затем идут дальше. По сигналу «Птица!» останавливаются и машут руками-крыльями, по сигналу «Тихо!» идут на носочках, по сигналу «Медведь!» поднимают руки и грозно рычат. Воспитатель подаёт сигналы в разном порядке и вместе с детьми выполняет движения.

Вариант: Вместе с детьми можно придумать и заранее договориться о новых сигналах и движениях.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 60. Подвижная игра «Успей передать» (Л. П. Фатеева)

Вид: подвижная

Цель: развитие внимания и умения реагировать на остановку музыки.

Оборудование: кегля, музыкальный инструмент или запись для музыкального сопровождения.

Ход игры: Дети встают в одну шеренгу, крайний справа получает кеглю. Под музыку кеглю передают из рук в руки до конца шеренги, а затем обратно. Когда музыка внезапно обрывается, передача останавливается, а ребёнок с кеглей в руках поднимает её вверх, и все хлопают. Музыка прерывают часто и через разные промежутки времени. Игру повторяют, пока детям интересно.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 61. Дидактическая игра «Бабушкин сундучок с песенками»**Вид:** дидактическая**Цель:** формирование интереса к народным песенкам и потешкам, которые пели бабушки и дедушки, развитие эмоциональной отзывчивости на музыку.**Оборудование:** сундучок (коробка, оклеенная «под старину»), карточки-подсказки к знакомым песенкам и потешкам («Ладушки», «Сорока-ворона», «Каравай», колыбельная, «Жили у бабуси...»), красивый платок.**Ход игры:** Воспитатель надевает платок, становится «бабушкой» и приносит детям сундучок с песенками, которые пели ещё её мама и бабушка. Она достаёт карточку и показывает её детям. Малыши с помощью взрослого узнают песенку или потешку и подпевают, хлопают в ладоши или «качают» колыбельку. Так достают несколько карточек по очереди. В конце все вместе поют одну любимую песенку.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 62. Дидактическая игра «В гости к музыкальным игрушкам»****Вид:** дидактическая**Цель:** знакомство с простыми музыкальными инструментами, развитие интереса к музицированию и умения играть вместе, по очереди.**Оборудование:** ширма или домик из стульев и ткани, неваляшка, погремушка, колокольчик, бубен, дудочка, свистулька, корзинка, колокольчик-«звонок».**Ход игры:** Воспитатель приглашает детей в гости к домику, где живут музыкальные игрушки. Дети подходят и звонят в колокольчик-«звонок». Из домика по очереди «выглядывают» игрушки: неваляшка, погремушка, бубен, дудочка и другие; каждая «здоровается» и показывает свой звук. Дети слушают, а затем по очереди пробуют поиграть на инструменте. В конце все вместе играют и танцуют.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 63. Музыкальная игра «Музыкальный платок»****Вид:** музыкальная**Цель:** развитие чувства ритма и быстроты реакции, воспитание внимания друг к другу и умения делиться.**Оборудование:** большой яркий платок, весёлая народная мелодия.**Ход игры:** Дети сидят в кругу на стульчиках. Воспитатель показывает «волшебный» бабушкин платок, который под музыку передаёт радость. Под весёлую народную мелодию дети передают платок по кругу. Когда музыка останавливается, ребёнок с платком выходит в центр и пляшет: топает, кружится, машет платком, а остальные хлопают. Игру повторяют несколько раз.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 64. Музыкальная игра «Волшебная шкатулка звуков»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слухового внимания, знакомство со звучанием разных, в том числе старинных, музыкальных инструментов.

Оборудование: шкатулка или коробочка, ширма или платок, колокольчик, бубен, деревянные ложки, маракас, трещотка, дудочка или свистулька, металлофон.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что в шкатулке живут звуки разных инструментов. Он играет на инструменте за ширмой или под платком. Дети угадывают, что прозвучало, показывают или называют инструмент. После того как инструменты угаданы, взрослый раздаёт их детям, и все вместе играют, как оркестр.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 65. Словесная игра «Шумный оркестр»

Вид: словесная

Цель: знакомство с названиями музыкальных инструментов, развитие звуковой культуры речи через звукоподражания.

Оборудование: картинки с музыкальными инструментами, звучание которых легко передать звукоподражанием (барабан, дудочка и др.).

Ход игры: Воспитатель показывает картинки музыкальных инструментов, называет их и вместе с детьми передаёт их звучание: барабан — «бум-бум», дудочка — «ду-ду». Затем взрослый показывает картинку, а дети сами «шумят», произнося нужное звукоподражание. Воспитатель следит за чётким произношением.

Вариант: Каждому ребёнку дают карточку, и он «отвечает» за свой инструмент: звучит, когда показывают его картинку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 66. Словесная игра «Музыкальный домик»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря по теме «Музыканты», развитие чёткого произношения звуков.

Оборудование: домик с прорезями-окошками, изображения музыкантов (трубач, пианист, гитарист, барабанщик, скрипач).

Ход игры: Воспитатель показывает домик и рассказывает, что в нём живут музыканты: трубач, пианист, гитарист, барабанщик, скрипач. Дети вместе со взрослым изображают, как играют на этих инструментах, и уточняют звукоподражания: «ту-ту», «бум-бум», «дзинь-дзинь» и другие. Затем воспитатель по очереди открывает окошки домика. Дети узнают музыканта, «играют» как он и произносят его звукоподражание.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 67. Сюжетно-ролевая игра «Маленькие помощники»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: формирование представлений о труде в саду, огороде и на птичьем дворе, воспитание желания помогать старшим.

Оборудование: игрушки «бабушка» и «дедушка», детские лопатки, лейки, корзинки, муляжи овощей и фруктов, игрушечные куры и цыплята, игрушечная посуда для чаепития.

Ход игры: Воспитатель предлагает поехать в гости к бабушке и дедушке в деревню. Роли: бабушка и дедушка, дети-помощники. Хозяева встречают гостей и показывают сад, огород и курятник. Дети помогают: «вскапывают» грядки, вытаскивают «сорняки», поливают, собирают яблоки и груши, кормят кур и цыплят, собирают яйца. В благодарность бабушка и дедушка устраивают общее чаепитие, после чего дети «возвращаются» в детский сад.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 68. Театрализованная игра «На грядке»

Вид: театрализованная

Цель: формирование элементарных представлений о том, как растут овощи (семечко — росток — овощ), развитие крупной моторики, воспитание бережного отношения к растениям и труду.

Оборудование: лейка.

Ход игры: На ковре обозначают «грядки». Воспитатель-«дедушка» «сажает семечки» — дети приседают на корточки. Дедушка просит их расти, и дети медленно встают и тянут руки вверх. Приходит Зайка (ребёнок) и хочет съесть морковку, но дедушка предлагает ему лучше вместе полить грядку. Зайка «поливает» из лейки, «овощи» кружатся и хлопают. В конце дедушка и Зайка «собирают урожай» — обнимают и хвалят каждого ребёнка.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 69. Театрализованная игра «Курочка и цыплята»

Вид: театрализованная

Цель: развитие мелкой моторики, умения различать и называть жёлтый цвет, формирование представления о том, что труд нужен, чтобы быть сытым.

Оборудование: жёлтые бумажные кружочки, корзинка, лейка, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Воспитатель-«курочка» зовёт цыплят искать зёрнышки. Дети «клюют» — наклоняются, стучат пальчиком по полу и собирают жёлтые кружочки в корзинку. Когда курочка говорит, что цыплята хотят пить, они бегут к «Тучке» — ребёнку с лейкой, который их «поливает», и радостно машут «крылышками». Затем приходит Котик (ребёнок) и хочет поймать цыплят, но курочка собирает их в круг и укрывает «крылом». Котик уходит, и цыплята танцуют под музыку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 70. Народная игра «Зайка шёл»**Вид:** народная**Цель:** закрепление названий овощей, развитие умения согласовывать движения со словами.**Оборудование:** не требуется.**Ход игры:** Воспитатель и дети встают в круг и берутся за руки. Взрослый ведёт хоровод и произносит народный приговор из материалов проекта о зайке, который находит то морковку, то капустку, то картошку. На словах о том, что заяка сел и поел, все останавливаются и приседают на корточки. Затем встают и снова идут по кругу. Каждый куплет называет новый овощ, и дети повторяют за взрослым его название.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 71. Подвижная игра «Найди овощ» (на основе игры Ю. А. Кирилловой)****Вид:** подвижная**Цель:** закрепление названий овощей, развитие внимания и ориентировки в пространстве.**Оборудование:** резиновая игрушка-овощ высотой 10–12 см.**Ход игры:** Дети стоят у края площадки. Воспитатель показывает игрушку-овощ и читает стихотворение из материалов проекта. Дети приседают и закрывают глаза, а взрослый прячет игрушку. По команде «Ищите!» все ищут овощ; нашедший не показывает его пальцем и не кричит, а тихо сообщает воспитателю, где игрушка. Игра идёт, пока большинство детей не найдёт овощ; если поиски длятся дольше 30–50 секунд, первый нашедший показывает место. Самый внимательный становится водящим и прячет игрушку в следующий раз.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 72. Дидактическая игра «Кто живёт на ферме?»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование представлений о домашних и диких животных и о труде людей, которые ухаживают за животными; развитие внимания и умения группировать.**Оборудование:** картинки домашних животных (корова, лошадь, курица, свинья, коза, овца, собака, кошка) и диких (волк, лиса, медведь, тигр), два обруча.**Ход игры:** Воспитатель раскладывает картинки и обозначает два обруча: «ферма» и «лес». Он объясняет, что на ферме живут домашние животные, за которыми ухаживают люди, а дикие звери живут в лесу. Дети по очереди берут картинку, называют животное и говорят, где оно живёт, а затем кладут картинку в нужный обруч. Взрослый помогает, если ребёнок ошибся. В конце воспитатель хвалит детей и напоминает, что домашние животные дают людям молоко, яйца, шерсть.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 73. Дидактическая игра «Кормим животных»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о труде фермера и о том, чем питаются домашние животные.

Оборудование: 4–5 карточек с животными (корова, курица, коза, лошадь), 8–10 карточек с кормом (сено, зерно, трава, морковка, ведро с водой).

Ход игры: Дети сидят за столом или на ковре, перед ними карточки с животными и с кормом. Воспитатель говорит, что животных на ферме нужно кормить каждый день, и предлагает помочь. Он показывает карточку животного и спрашивает, что оно ест. Дети выбирают подходящий корм и кладут его карточку на карточку животного. Взрослый комментирует: корова сыта и даст молоко.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 74. Музыкальная игра «Звуки фермы»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слухового внимания, знакомство с домашними животными и их голосами.

Оборудование: карточки с животными фермы (корова, курица, овца, свинья), аудиозаписи или звучащие игрушки (по желанию).

Ход игры: Воспитатель рассказывает о животных, которые живут на ферме. Затем он подражает их голосам («му-у», «кукареку», «бе-е»), а дети угадывают животное и показывают его карточку. После угадывания все вместе поют короткую песенку про ферму.

Вариант: Дети сами изображают животных под музыку и подражают их голосам.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 75. Музыкальная игра «Весёлые тракторы»

Вид: музыкальная

Цель: знакомство с сельскохозяйственной техникой, развитие чувства ритма и координации движений, воспитание уважения к труду.

Оборудование: музыкальное сопровождение (весёлая музыка).

Ход игры: Воспитатель коротко рассказывает, как тракторы помогают людям работать в поле. Под весёлую музыку дети «едут» на тракторах: «крутят руль», топают, покачиваются, изображая работу мотора. Взрослый показывает движения, дети повторяют. В конце все вместе поют простую песенку про трактор.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 76. Словесная игра «Мой огородик»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря названиями овощей, воспитание уважения к труду на земле.

Оборудование: картинки и муляжи овощей.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки овощей, называет их и обсуждает, как вырастить хороший урожай. Затем предлагает посмотреть, что выросло на «огородике» в уголке группы, где заранее разложены муляжи. Дети собирают овощи и называют их. В конце малыши рассказывают, какие блюда из овощей они любят.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 77. Словесная игра «Полные корзины»**Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря, развитие умения различать овощи и фрукты, воспитание уважения к сельскому труду.**Оборудование:** две корзины, муляжи овощей и фруктов, игрушки — заяц и ёжик.**Ход игры:** К детям приходят игрушки: заяц, который любит только овощи, и ёжик, который просит собрать ему фрукты. На столе воспитателя лежат муляжи овощей и фруктов. Дети по очереди подходят, выбирают муляж, называют его и кладут в корзину зайца или ёжика. Взрослый уточняет: «Это овощ или фрукт?» Игра заканчивается, когда обе корзины полные и герои благодарят детей.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).**№ 78. Сюжетно-ролевая игра «Как маме с папой помогали»****Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** воспитание желания помогать родителям, развитие умения выполнять в игре знакомые домашние дела.**Оборудование:** игрушечная посуда, тазик, кукольное бельё, игрушечный инструмент, машина, сумка для продуктов, муляжи продуктов.**Ход игры:** Воспитатель предлагает игровую ситуацию: родителям нужна помощь.

Роли: мама, папа, сын, дочка. Дети выбирают, кому и как помогать: с мамой убирают, моют посуду, стирают; с папой «чинят» машину, чтобы съездить в магазин за продуктами. Когда в доме чисто и продукты куплены, вся «семья» вместе накрывает на стол и обедает.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 79. Театрализованная игра «Папа — сильный»****Вид:** театрализованная**Цель:** формирование образа папы как сильного и заботливого защитника через выразительные движения.**Оборудование:** не требуется.**Ход игры:** Дети стоят врассыпную. Воспитатель говорит, что наши папы сильные, и предлагает показать это. Он называет, что делает папа: поднимает на ручки, несёт тяжёлую сумку, защищает, обнимает. Дети изображают каждое действие движением: тянут руки вверх, показывают «силу», встают в устойчивую позу, обнимают себя. Каждое движение повторяют 2–3 раза. В конце взрослый говорит, что наши папы самые сильные и любящие, а дети хлопают и кричат «Ура!»**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 80. Театрализованная игра «Мама и папа — мои ладошки»

Вид: театрализованная

Цель: формирование у малышей чувства, что мама и папа всегда рядом и согревают своей любовью.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети сидят на ковре. Воспитатель предлагает показать ладошки и спрашивает, кто согревает нас, как ладошки; дети трут ладошки — это греют мама и папа. На вопросы «Где мама?», «Где папа?» малыши хлопают и называют родителей. Затем по просьбе взрослого обнимают себя («это мама обнимает»), гладят себя по голове («это папа гладит»), а потом обнимают соседа — «наша большая семья». В конце все вместе говорят, что мама, папа и я — семья.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 81. Народная игра «Утушка»

Вид: народная

Цель: развитие умения перешагивать через препятствие, высоко поднимая ноги.

Оборудование: стульчики.

Ход игры: Два ребёнка садятся на стульчики друг напротив друга, вытягивают ноги и соединяют носки — получается «мостик». Выбирают утушку, остальные дети — утят. Утушка зовёт утят словами из материалов проекта, утята выстраиваются за ней и осторожно перешагивают через мостик, стараясь его не задеть. Если кто-то задел мостик, он спокойно перешагивает ещё раз, и все утята перебираются на «другой берег». Затем мостик делают выше, и утята снова переходят его.

Вариант: Мостик поднимают: дети, образующие его, кладут ногу на ногу и соединяют ступни — перешагивать нужно выше.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 82. Дидактическая игра «Цветочек любви»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выражать любовь к родителям добрыми словами, формирование представления о благодарности.

Оборудование: бумажная заготовка цветка (круглая серединка и лепестки по количеству детей), клей-карандаш.

Ход игры: Воспитатель показывает серединку цветка и говорит, что каждый лепесток — это доброе слово или дело для мамы и папы. Дети по очереди берут лепесток, приклеивают его к серединке и говорят доброе слово о родителях, например «Мама, я тебя люблю» или «Я помогаю папе». Взрослый помогает подобрать слова тем, кто затрудняется. Когда все лепестки на месте, воспитатель показывает готовый цветок и подводит итог: мы любим маму и папу, помогаем им и говорим добрые слова.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 83. Дидактическая игра «Мамина улыбка»

Вид: дидактическая

Цель: формирование желания радовать маму и умения замечать её настроение.

Оборудование: картонные кружочки с лицами (жёлтые — весёлые и серые — грустные) по два на ребёнка, фотография мамы.

Ход игры: Воспитатель показывает фотографию мамы и говорит, что мама иногда устаёт или огорчается, а мы можем сделать так, чтобы она улыбалась чаще. Каждый ребёнок получает жёлтый и серый кружочки. Взрослый называет простые ситуации: маме подарили цветы, мама устала, ребёнок обнял маму, разбросал игрушки, помог убрать. Дети поднимают весёлый или грустный кружочек в зависимости от того, обрадуется мама или огорчится. Воспитатель обсуждает ответы и подчёркивает, что дети сами могут порадовать маму.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 84. Музыкальная игра «Мама и малыш»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о маме как о самом близком человеке, развитие чувства ритма и умения выполнять движения в паре.

Оборудование: аудиозапись спокойной колыбельной.

Ход игры: Дети встают парами: один — «мама», другой — «малыш». Под спокойную колыбельную воспитатель произносит текст из материалов проекта и показывает движения, а дети повторяют их в паре: «мама» качает малыша, обнимает, посылает воздушный поцелуй, гладит по голове. Игру повторяют два раза, затем дети меняются ролями. В конце взрослый говорит, что мама всегда пожалеет и обнимет, и это и есть доброта к тому, кто рядом.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 85. Музыкальная игра «Папа сильный, папа смелый»

Вид: музыкальная

Цель: формирование положительного образа отца, развитие чувства ритма и умения маршировать.

Оборудование: барабан или бубен, аудиозапись марша.

Ход игры: Дети стоят в кругу или врассыпную. Воспитатель задаёт ритм на барабане или бубне, произносит (или напевает) стишок из материалов проекта про папу и показывает движения: маршировать на месте, хлопать, стучать кулачком о кулачок, закрываться руками, как щитом. Дети повторяют движения. Затем под марш все маршируют по кругу друг за другом, а взрослый меняет темп — то быстро, то медленно. В конце воспитатель говорит, что папа — сильный и добрый защитник.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 86. Словесная игра «Скажу ласково»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения образовывать слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами, воспитание любви к родным.**Оборудование:** сюжетная картинка семейного праздника, предметные картинки членов многодетной семьи, мяч.**Ход игры:** Воспитатель рассматривает с детьми картинку семейного праздника: что празднует семья, какое у всех настроение. Он подводит детей к мысли, что в праздник особенно важно радовать близких. Затем взрослый бросает мяч ребёнку, и тот называет ласковое слово, которым члены семьи могут обращаться друг к другу: мамочка, папочка, сестрёнка, бабуля. Мяч возвращается воспитателю и переходит к следующему ребёнку.**Вариант:** Дети по предметным картинкам подбирают добрые слова, которые говорят у них в семье.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 87. Словесная игра «Я мамин и папин»****Вид:** словесная**Цель:** развитие умения согласовывать прилагательные с существительными мужского и женского рода, воспитание любви и уважения к родителям.**Оборудование:** сюжетные картинки из повседневной жизни семьи, фишки.**Ход игры:** Воспитатель показывает сюжетные картинки из жизни семьи и задаёт вопросы: какая мама? какой папа? Дети подбирают слова: мама добрая, заботливая, весёлая; папа сильный, смелый, добрый. Взрослый следит за правильным окончанием слов и помогает, если ребёнок ошибся. За каждое слово ребёнок получает фишку.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 88. Трудовое поручение «Птичья столовая»**Вид:** трудовое поручение**Цель:** закрепление простого трудового действия: насыпать корм в кормушку и наблюдать за птицами.**Оборудование:** кормушка на участке, баночка с кормом (семечки подсолнечника несолёные и нежареные, пшено, овёс), детские совочки или ложки.**Ход игры:** На прогулке педагог с 3–4 детьми подходит к кормушке и говорит: «В птичьей столовой пусто, птички голодные». Он показывает, как набрать корм ложкой и насыпать его в кормушку, не рассыпая на землю. Дети по очереди насыпают корм, педагог называет, что они кладут: «зёрнышки», «семечки». Затем все отходят в сторону и тихо ждут, кто прилетит, называют птиц: воробей, синица, голубь. В следующие дни поручение получают другие дети.**Вариант:** В группе обыграть сюжет с игрушечными птичками и кормушкой из коробки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 89. Игра «Птички и кот»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения бегать врассыпную и действовать по сигналу.

Оборудование: шапочка или маска кота, обручи или очерченные круги — «гнездышки» (по количеству детей), стульчик для кота.

Ход игры: Дети-«птички» сидят в «гнездышках», в стороне на стульчике «спит» кот — сначала его роль выполняет педагог. По сигналу «Птички полетели!» дети вылетают из гнезд, машут крыльями, клюют зёрнышки. На слова «Кот проснулся!» кот мяукает и идёт ловить птичек, а они убегают в любое гнездо. Пойманная птичка не выбывает, а просто садится в гнездо отдохнуть. Через 3–4 повтора кота может изобразить ребёнок, который уже хорошо знает правила.

Вариант: Птички прыгают на двух ногах вместо бега.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 90. Игра «Найди такую же птичку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительного восприятия и умения находить пару.

Оборудование: парные картинки птиц (воробей, синица, снегирь, голубь, ворона) — по 2 одинаковых (8–10 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает на столе по одной картинке каждой птицы и вместе с детьми называет их. Второй набор картинок он раздаёт детям: каждый получает свою птичку. Ребёнок рассматривает картинку, находит такую же на столе, кладёт рядом и называет: «Это снегирь». Педагог обращает внимание на признаки: красная грудка, жёлтая грудка, серые пёрышки. Затем картинки собирают, перемешивают, и игра повторяется.

Вариант: Найти пару по памяти: картинки на столе лежат изображением вниз, педагог открывает по одной.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 91. Игра «Чем угостим птичку?»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление представлений о том, чем можно кормить птиц.

Оборудование: игрушечная птичка, картинки или муляжи: семечки, зёрнышки, ягоды рябины — и то, чем кормить нельзя (конфета, колбаса, чипсы); две корзинки или тарелочки.

Ход игры: Птичка «прилетает» к детям и «просит» её покормить. Педагог по одной показывает картинки, а дети решают, полезно ли это птичке. Полезный корм ребёнок кладёт в кормушку-тарелочку, а лишнее — в отдельную корзинку. Педагог коротко объясняет: «Солёное и сладкое птичкам нельзя, у них заболит животик». В конце птичка «клюёт» корм и «благодарит» детей.

Вариант: На прогулке выбрать из баночек, что насыпать в настоящую кормушку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 92. Игра «Большая и маленькая птичка»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление представлений о величине.

Оборудование: две игрушечные птички или силуэты из картона — большая и маленькая, большие и маленькие кормушки или тарелочки, «зёрнышки» — крупные бусины или кружочки из бумаги.

Ход игры: Педагог показывает две птички и спрашивает: «Какая птичка большая? Какая маленькая?» Дети показывают и называют. Затем педагог предлагает угостить птичек: большой птичке — большую тарелочку, маленькой — маленькую. Дети по очереди ставят тарелочки и кладут корм. Педагог проверяет вместе с детьми: «Большой птичке — большую, маленькой — маленькую». Если вместо бумажных кружочков взяты бусины, педагог не оставляет детей с ними без присмотра.

Вариант: Разложить по величине перемешанные на ковре силуэты птичек двух размеров.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 93. Игра «Кто как кричит»

Вид: словесная

Цель: развитие звукоподражания (чик-чирик, кар-кар).

Оборудование: картинки или игрушки: воробей, ворона, голубь, курица, петух, утка.

Ход игры: Педагог показывает картинку и спрашивает: «Кто это? Как он кричит?» Дети хором и по одному повторяют звукоподражание: воробей — «чик-чирик», ворона — «кар-кар», голубь — «гуль-гуль». Затем педагог прячет картинку за спину, сам произносит звук, а дети угадывают, какая птичка кричит. Педагог следит, чтобы дети произносили звуки чётко, не напрягая голос. Ребёнок, который угадал, может сам «покричать» за птичку.

Вариант: Называть звук громко (птичка близко) и тихо (птичка далеко).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 94. Игра «Покажи, как летит птичка»

Вид: театрализованная

Цель: развитие подражательных движений и выразительности.

Оборудование: музыкальное сопровождение (спокойная и быстрая мелодия), игрушечная птичка.

Ход игры: Дети стоят на ковре свободно. Педагог показывает, как маленькая птичка просыпается, расправляет крылышки и летит: руки в стороны, плавные взмахи, лёгкий бег на носочках. Затем педагог предлагает показать птичку, которая клюёт зёрнышки, пьёт водичку, чистит пёрышки. Под быструю музыку птички летают, под тихую — садятся на «ветку» и отдыхают. В конце педагог предлагает птичкам «прилететь» в гнёздышко — сесть рядом с ним.

Вариант: Показать, как летит большая птица (широко, медленно) и маленькая (быстро, мелко).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 95. Игра «Воробушки и автомобиль»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения действовать по сигналу и ориентироваться в пространстве.

Оборудование: руль или обруч для «автомобиля», скамейка или стульчики — «гнездышки» воробушков.

Ход игры: Дети-«воробушки» сидят на скамейке у одной стороны площадки. По сигналу «Воробушки, летите!» они разлетаются по площадке, машут крыльями и чирикают. Педагог с рулём изображает автомобиль: гудит «би-би» и медленно едет по площадке. Услышав гудок, воробушки улетают на свою скамейку, а автомобиль уезжает в гараж. Ловить детей в этой игре не нужно, важно вовремя вернуться в гнездо. После 3–4 повторов роль автомобиля может получить ребёнок.

Вариант: Сигналом служит не гудок, а поднятый руль или красный флажок.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 96. Игра «Собери зёрнышки»

Вид: дидактическая

Цель: развитие мелкой моторики и умения работать пальчиками.

Оборудование: крупная фасоль или бобы, поднос, баночки с широким горлом или игрушечные кормушки (по количеству детей в подгруппе), игрушечные птички.

Ход игры: Игра проводится за столом с 2–3 детьми. Педагог рассказывает, что птички рассыпали зёрнышки, и их нужно собрать в кормушку. Дети берут зёрнышки двумя пальчиками (щепотью) и опускают в свою баночку. Педагог показывает, как правильно брать зёрнышко, и хвалит за аккуратность. Правило: зёрнышки в рот и в нос не берём, со стола не сбрасываем. Игра идёт под непосредственным контролем педагога; после игры фасоль пересчитывают и убирают. Когда кормушка полна, ребёнок «кормит» свою птичку.

Вариант: Собрать в одну баночку только белые, а в другую — тёмные зёрнышки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 97. Игра «Тихо — птички прилетели»

Вид: наблюдение

Цель: развитие выдержки и умения наблюдать не шумя.

Оборудование: кормушка на участке с кормом; в группе — игрушечные птички.

Ход игры: На прогулке педагог договаривается с детьми: «Птички боятся шума. Если мы будем тихими, они прилетят». Дети встают на расстоянии от кормушки, педагог показывает знак «тише» — палец у губ. Когда прилетает птица, педагог шёпотом спрашивает: «Кто прилетел? Что делает?» Дети отвечают шёпотом или показывают жестом. Если кто-то зашумел и птичка улетела, педагог спокойно напоминает правило и предлагает подождать ещё.

Вариант: В группе: педагог неслышно сажает игрушечную птичку, а дети с закрытыми глазами слушают, не шумя, и потом ищут её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

НОЯБРЬ

ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 98. Сюжетно-ролевая игра «Дружный хоровод»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: воспитание доброжелательного отношения к сверстникам и гостям, развитие умения разворачивать сюжет прогулки вместе со взрослым.

Оборудование: игрушки-«гости», стульчики или крупный конструктор для автобуса (машины), руль.

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться на прогулку в парк: вместе выбирают игрушки и транспорт — машину или автобус. Роли: воспитатель, дети, гости (игрушки), водитель автобуса. В «парке» дети встречают игрушечных гостей, приехавших в наш город, здороваются с ними и называют свои имена. Все вместе выбирают полянку и водят хоровод. Взрослый вводит новые ситуации: пошёл дождь — прячутся, дождь кончился — снова играют вместе. Игра заканчивается возвращением в детский сад.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 99. Народная игра «Теремок»

Вид: народная

Цель: воспитание доброжелательности — в теремке всем хватает места, развитие умения действовать в хороводе по тексту и выполнять игровую роль.

Оборудование: шапочки или маски зверей (по желанию).

Ход игры: Выбирают «зверей» — Мышку, Лягушку, Лисичку, Зайку и Медведя, — они стоят в стороне. Остальные дети берутся за руки и образуют круг-«теремок». Дети идут по кругу и поют песенку из материалов проекта, а очередной зверь бежит или прыгает за кругом, «стучится» и спрашивает, кто живёт в теремке. Жители теремка представляются и приглашают гостя, и он входит в круг. Так по очереди в теремок попадают все звери. Когда подходит Медведь и называет себя «всех ловишкой», звери разбегаются, а Медведь их ловит.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 100. Дидактическая игра «Мы вместе — мы едины»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание доброжелательного отношения друг к другу и первичного чувства общности и принадлежности к своей стране.

Оборудование: картонные кружочки разных цветов по количеству детей, большой лист бумаги с нарисованным кругом, клей.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что День народного единства — праздник, когда вся страна вместе. Дети по очереди выбирают кружок любого цвета и приклеивают его внутрь большого круга на листе. Когда все кружки на месте, взрослый объясняет: каждый кружок — это ребёнок, все разные, но все вместе в одном кругу. Дети берутся за руки вокруг листа и повторяют за воспитателем: «Мы разные, но мы вместе!» В конце взрослый подводит итог: каждый из нас — частичка большой страны.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 101. Музыкальная игра «Бабушкин платок — родной земли кусочек»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание любви к народным традициям, знакомство с русским платком как частью народного костюма, развитие чувства ритма.

Оборудование: русский платок с узорами (например, павловопосадский), аудиозапись русской народной мелодии.

Ход игры: Воспитатель показывает красивый русский платок и рассказывает, что такие платки носили наши прабабушки. Дети встают в круг и под народную музыку передают платок друг другу. Когда музыка останавливается, ребёнок с платком выходит в центр и «танцует» с ним: машет, кружится, накидывает на плечи, а остальные хлопают. Игру повторяют несколько раз. В конце взрослый говорит, что бабушкин платок — это память о наших корнях и традициях.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 102. Словесная игра «Отведи домой»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря, первичное знакомство с тем, что в разных краях нашей большой страны разная природа и жизнь людей.

Оборудование: картинки домашних животных (корова, верблюд, олень), три фигурки людей в национальных костюмах, три домика (север, средняя полоса, юг).

Ход игры: Воспитатель показывает картинки животных, дети их называют. Взрослый рассказывает, что наша страна такая большая, что где-то холодно, а где-то жарко. Дети решают, где пасётся каждое животное, и переносят картинку к человеку в подходящем костюме и к его дому. Воспитатель помогает сделать правильный выбор и объясняет его.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 103. Словесная игра «Ягодки Севера, ягодки Юга»

Вид: словесная

Цель: обогащение пассивного словаря по теме «Ягоды», первичное знакомство с природными особенностями разных краёв страны.

Оборудование: стилизованная карта страны из детского атласа, фотографии ягод севера, средней полосы и юга (морошка, брусника, земляника, малина, виноград), фигурки трёх девочек в национальных костюмах, липучки.

Ход игры: Воспитатель от лица девочек в национальных костюмах рассказывает, в каких краях они живут. Дети рассматривают ягоды, которые «принесли» девочки, и называют их. Затем вместе со взрослым прикрепляют фотографии ягод на липучках к нужным местам на карте. В конце ещё раз повторяют названия ягод.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 104. Театрализованная игра «Дружный хор»**Вид:** театрализованная**Цель:** сплочение группы, знакомство с идеей единства, развитие ритмичных движений.**Оборудование:** аудиозапись русской народной мелодии (например, «Калинка»), цветные ленточки или платочки по количеству детей.**Ход игры:** Дети берут ленточки или платочки и встают в круг. Под русскую народную мелодию воспитатель ведёт хор и показывает простые движения: идти по кругу, помахивая ленточками, кружиться на месте, приседать и вставать, махать ленточками вверх и вниз. Дети повторяют движения за взрослым. В конце все останавливаются, поднимают ленточки вверх и вместе говорят: «Мы — одна семья!»**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 5.

№ 105. Игра «Мы дружим»**Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** развитие умения играть рядом и вместе, пользоваться одной игрушкой по очереди.**Оборудование:** кукла, коляска, кроватка для куклы, набор игрушечной посуды.**Ход игры:** Педагог приглашает 2–3 детей поиграть с куклой Машей: её нужно покатавать, покормить и уложить спать. Педагог играет вместе с детьми и распределяет действия: «Сначала Ваня катает коляску, а Оля ждёт и готовит кукле кашу». Затем дети меняются: тот, кто катал, кормит, а кто кормил, катает. Педагог проговаривает слова: «Теперь твоя очередь», «Подожди, сейчас дам». Игра заканчивается тем, что дети вместе укладывают куклу спать и поют ей колыбельную.**Вариант:** Добавить вторую куклу, чтобы дети сами предложили друг другу поменяться.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 106. Игра «Поделись игрушкой»****Вид:** дидактическая**Цель:** закрепление умения делиться и просить словами, а не отбирать.**Оборудование:** две куклы или пальчиковые игрушки (би-ба-бо), машинка, мячик, несколько ярких игрушек для пар.**Ход игры:** Педагог разыгрывает сценку: одна кукла играет с машинкой, другая подходит и вырывает её, первая плачет. Педагог спрашивает детей: «Что случилось? Как надо было попросить?» Дети подсказывают слова: «Дай, пожалуйста», «Давай играть вместе». Куклы повторяют сценку правильно и играют вместе. Затем дети в парах пробуют сами: один держит игрушку, другой вежливо просит, получает её и говорит «спасибо».**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 107. Игра «Кто спрятался?»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие внимания и умения назвать сверстника по имени.**Оборудование:** большой платок или лёгкое покрывало.**Ход игры:** Дети сидят в кругу на стульчиках или на ковре. Педагог предлагает всем закрыть глаза и тихонько накрывает платком одного ребёнка. По сигналу «Открываем глазки!» дети смотрят, кого нет в кругу, и называют его по имени: «Это Саша спрятался!» Платок поднимают, Саша выглядывает и здоровается с друзьями. Если дети затрудняются, педагог подсказывает: «Это мальчик, у него синяя кофточка». Игра повторяется несколько раз, ребёнок под платком может сам сказать, кого спрятать в следующий раз.**Вариант:** Ребёнок под платком подаёт голос («Ку-ку!»), и дети узнают его по голосу.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 108. Игра «Назови ласково»****Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря ласковыми словами, воспитание доброжелательного отношения к сверстнику.**Оборудование:** мягкий мячик или игрушка-солнышко.**Ход игры:** Дети стоят или сидят в кругу. Педагог берёт мячик, бережно передаёт его соседу и ласково называет его по имени: «Машенька». Ребёнок, получивший мячик, передаёт его дальше и тоже называет соседа ласково, педагог помогает подобрать вариант имени. Правило: мячик передаём из рук в руки, не бросаем. Если ребёнок не знает, как назвать ласково, он может сказать «мой друг» или «милая подружка». Круг заканчивается, когда мячик возвращается к педагогу.**Вариант:** Называть ласково не только имя, но и предметы: «солнышко», «зайчик», «ладошка».**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 109. Игра «Пожалей мишку»****Вид:** театрализованная**Цель:** развитие эмоциональной отзывчивости: если друг плачет, его нужно пожалеть.**Оборудование:** плюшевый мишка, платочек, кукла.**Ход игры:** Педагог приносит мишку и рассказывает: мишка упал и плачет, ему грустно одному. Педагог спрашивает: «Как можно пожалеть мишку?» Дети по очереди гладят мишку, обнимают, говорят добрые слова: «Не плачь», «Я с тобой». Педагог показывает, как утереть слёзки платочком и позвать мишку играть. Затем «грустит» кукла, и дети сами придумывают, как её утешить. Мишка «улыбается» и благодарит детей.**Вариант:** Обыграть ситуацию, когда грустит ребёнок-друг, и предложить детям подойти к нему.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 110. Игра «Дружные ладошки»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения действовать в паре.**Оборудование:** большой лёгкий или надувной мяч (по одному на пару).**Ход игры:** Дети встают парами лицом друг к другу. Педагог предлагает «подружить ладошки»: дети хлопают в ладоши сами, потом ладошками друг друга, повторяя ритм за педагогом. Затем пара берёт мяч, зажимает его ладошками с двух сторон и вместе переносит до стульчика, не роняя. Педагог помогает: «Идите медленно, смотрите друг на друга». Пары меняются, чтобы каждый ребёнок поиграл с разными детьми.**Вариант:** Передать мяч ладошками следующей паре, не взяв его в руки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 111. Игра «Мы поедем вместе»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие умения двигаться друг за другом, не толкаясь.**Оборудование:** игрушечный руль или свисток для «машиниста», флажок.**Ход игры:** Педагог предлагает поиграть в «поезд»: он паровоз, а дети — вагончики. Дети встают в колонну друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего или за общий шнур. Поезд под гудок «ту-ту» едет по группе медленно, поворачивает, останавливается на «станциях» (у ковра, у окна). На станции вагончики «отцепляются», гуляют, а по гудку снова встают на свои места. Правило: не толкать впереди идущего, не обгонять. После нескольких поездок «паровозом» становится ребёнок.**Вариант:** На прогулке поезд едет по «мостику» — между двумя шнурами.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 112. Игра «Прокати мяч другу»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие умения действовать по очереди и согласовывать движения.**Оборудование:** мяч среднего размера (1–2 шт.).**Ход игры:** Дети сидят на ковре в кругу, ноги разведены. Педагог называет имя ребёнка и катит ему мяч: «Ваня, лови!» Ребёнок ловит мяч двумя руками, называет имя другого ребёнка и отталкивает мяч к нему. Правило: мяч катим, а не бросаем; катим тому, кого назвали. Педагог следит, чтобы мяч получил каждый. Если ребёнок не помнит имени, можно сказать «Тебе!» и посмотреть на друга.**Вариант:** Дети сидят парами напротив друг друга и катают мяч в своей паре.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 113. Игра «Здравствуй, друг!»**Вид:** словесная**Цель:** закрепление вежливых слов приветствия и прощания.**Оборудование:** спокойная музыка; можно колокольчик для сигнала.**Ход игры:** Дети ходят свободно по группе под спокойную музыку или по сигналу педагога. Когда музыка останавливается, каждый ребёнок подходит к ближайшему другу, берёт его за руки и говорит: «Здравствуй, друг!» или «Привет, Катя!» Затем музыка снова звучит, дети расходятся. Во второй части игры по сигналу дети машут другу рукой и говорят: «До свидания!» Педагог играет вместе с детьми и помогает тем, кто не нашёл пару.**Вариант:** Здраваться разными способами: пожать руку, помахать, улыбнуться.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 114. Игра «Я умею»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения показать и назвать простое действие, которое ребёнок умеет делать.**Оборудование:** картинки с простыми действиями детей (умывается, одевается, рисует, строит, кормит куклу) — 6–8 шт.**Ход игры:** Дети сидят полукругом. Педагог показывает картинку и спрашивает: «Что делает мальчик? А ты так умеешь?» Ребёнок отвечает: «Я умею мыть руки», — и показывает движение. Если ребёнок ответил одним словом, педагог помогает построить фразу: «Я умею...». Затем педагог предлагает каждому вспомнить, что он умеет делать сам, без картинки. Педагог отмечает, что все дети умеют разное.**Вариант:** Ребёнок показывает действие без слов, а остальные угадывают, что он умеет.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 115. Игра «Покажи, как ты умеешь»****Вид:** театрализованная**Цель:** развитие выразительности движений и уверенности в себе.**Оборудование:** коврик или обруч — «сцена», бубен.**Ход игры:** Педагог раскладывает в центре группы коврик-«сцену» и говорит: «Сегодня у нас концерт: каждый покажет, что умеет». Ребёнок по желанию выходит на «сцену» и показывает движение: попрыгать, покружиться, похлопать, присесть. Все дети повторяют его движение, а педагог ударяет в бубен в такт. Выходить на сцену можно вдвоём с другом или с педагогом. Ребёнка, который стесняется, не заставляют: он может показать движение с места.**Вариант:** Показ под музыку — «танец» из одного движения, которое повторяет вся группа.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 116. Игра «Что нужно художнику»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения соотносить предмет и занятие: кисточка, карандаш, пластилин.**Оборудование:** кисточка, карандаш, пластилин, ложка, расчёска, мячик; коробка «для художника».**Ход игры:** Педагог приносит коробку и рассказывает, что художник собирается рисовать и лепить, но перепутал вещи. Он показывает предметы по одному, дети называют их. Ребёнок выбирает предмет, который нужен художнику, кладёт его в коробку и объясняет: «Кисточка — рисовать». Лишние предметы (ложка, расчёска) откладываются в сторону с пояснением, для чего они. В конце дети берут предметы из коробки и рисуют или лепят что захотят.**Вариант:** Добавить предметы музыканта (бубен, погремушка) и разложить по двум коробкам.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 117. Игра «Получилось!»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование радости от результата: ребёнок показывает свою работу и слышит добрые слова.**Оборудование:** детские рисунки или поделки, выполненные в этот день; столик или стенд для выставки.**Ход игры:** Игру проводят после совместного рисования или лепки. Педагог предлагает детям «сделать выставку»: каждый сам ставит свою работу на столик. Ребёнок по желанию показывает работу и говорит, что у него получилось: «Это солнышко». Педагог отмечает конкретное: «Какие длинные лучики!», «Ты сам раскатал шарик». Работы не сравниваются между собой, и никто не выбирает «лучшую». Выставка остаётся до вечера, чтобы дети показали её родителям.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 118. Игра «Собери картинку»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения составлять целое из двух-трёх частей.**Оборудование:** предметные картинки на тему недели (кисточка, мяч, барабан, кукла), разрезанные на 2 и на 3 части по прямой (4–6 комплектов), конверты.**Ход игры:** Педагог показывает целую картинку и называет, что на ней. Затем он даёт ребёнку конверт с частями и предлагает собрать картинку, как была. Сначала дети собирают картинки из двух частей, потом — из трёх. Если ребёнок затрудняется, педагог кладёт рядом целую картинку для образца. Собрав картинку, ребёнок называет, что получилось и для чего этот предмет.**Вариант:** Поменяться конвертами с соседом и собрать его картинку.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 119. Игра «Кто как поёт»

Вид: словесная

Цель: развитие звукоподражания и речевой инициативы.

Оборудование: игрушки: птичка, кошка, мишка, петушок; металлофон или пианино (по возможности).

Ход игры: Педагог рассказывает, что игрушки собрались на концерт и каждая споёт свою песенку. Он берёт птичку и «поёт» высоким голосом «ти-ти-ти», мишку — низким «у-у-у», кошку — ласково «мяу-мяу». Дети повторяют песенку каждого героя, стараясь петь то высоко, то низко. Затем ребёнок сам выбирает игрушку, «поёт» за неё, а остальные угадывают, чья песенка. Педагог поддерживает каждого: «Как красиво спела твоя кошечка!»

Вариант: Педагог играет высокие или низкие звуки на металлофоне, а дети определяют, кто поёт — птичка или мишка.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 120. Игра «Похвали друга»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря словами оценки, развитие умения радоваться успеху сверстника.

Оборудование: мягкая игрушка или «волшебная звёздочка» из картона.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог берёт звёздочку, подходит к ребёнку и говорит добрые слова о том, что он сделал: «Митя сегодня помог убрать кубики, молодец». Затем звёздочку получает другой ребёнок, и педагог помогает ему сказать доброе слово другу: «Аня красиво нарисовала», «Петя быстро оделся». Педагог подсказывает слова: «молодец», «умница», «красиво», «здорово». Правило: каждый должен услышать доброе слово, никого не пропускаем.

Вариант: Хвалить не только словом, но и жестом: погладить по плечу, поаплодировать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 121. Игра «Оркестр из ложек»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и умения играть вместе.

Оборудование: деревянные ложки (по 2 на ребёнка), запись весёлой плясовой мелодии.

Ход игры: Педагог показывает, как держать ложки и стучать ими друг о друга. Сначала все дети вместе с педагогом стучат медленно, потом быстро, потом тихо и громко. Под музыку дети играют «оркестром»: начинают, когда педагог поднимает руки, и замолкают, когда он их опускает. Затем часть детей играет на ложках, а остальные хлопают в ладоши, потом меняются. Правило: ложками стучим только по ложкам, а не по столу и не по соседу.

Вариант: Один ребёнок — «дирижёр» с палочкой, остальные играют по его знаку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 122. Игра «Мы умеем прыгать»**Вид:** подвижная**Цель:** развитие основных движений и уверенности в своих силах.**Оборудование:** шнуры или плоские дорожки (3–4 шт.), обручи (3–4 шт.).**Ход игры:** Игра проводится в физкультурном зале или на участке. Педагог показывает, как прыгать на двух ногах, мягко приземляясь на носочки, и дети повторяют на месте. Затем дети по одному прыгают через шнуры, лежащие на полу, или из обруча в обруч. Педагог стоит рядом, при необходимости держит ребёнка за руку. Каждый ребёнок проходит дорожку 2–3 раза, а в конце все вместе прыгают, как зайчики, по ковру.**Вариант:** Прыгать вперёд, продвигаясь до флажка.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 123. Игра «Дорисуй пальчиком»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие мелкой моторики и интереса к изобразительной деятельности.**Оборудование:** листы бумаги с заранее нарисованной веточкой, тучкой или ёлочкой, гуашь в блюдцах (2–3 цвета), влажные салфетки, клеёнка.**Ход игры:** Игра проводится за столом с подгруппой из 4–5 детей. Педагог показывает лист с нарисованной веточкой и говорит: «На веточке нет ягодок. Поможем?» Он показывает, как обмакнуть пальчик в краску и поставить отпечаток. Дети ставят пальчиком ягодки, капельки дождя или огоньки на ёлочке. Педагог спрашивает, что получилось, и предлагает вытереть пальчик салфеткой, прежде чем взять другой цвет. Готовые работы раскладывают сушиться.**Вариант:** Рисовать пальчиком на манке или песке в подносе без краски.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ)**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

Также подходят карточки других тем: № 78–87.

ДЕКАБРЬ

ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 124. Сюжетно-ролевая игра «Добрые дела»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: воспитание желания помогать близким, развитие умения разворачивать в игре сюжет подготовки к празднику.

Оборудование: игрушки «бабушка» и «дедушка», игрушечные продукты и посуда, атрибуты магазина, руль, скатерть.

Ход игры: Воспитатель предлагает помочь бабушке и дедушке подготовиться к празднику. Роли: бабушка и дедушка (их могут исполнять игрушки), дети-помощники, продавец, водитель. Взрослый с игрушкой ведёт игру: все вместе «едут» в магазин, выбирают продукты и посуду для приёма гостей. Вернувшись, дети наводят порядок и накрывают праздничный стол. Приходят гости — другие дети или игрушки, и все вместе пьют чай.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 125. Театрализованная игра «Каша для Мишутки»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание умения проявлять заботу через простое трудовое действие — приготовление угощения.

Оборудование: кастрюля, ложка, тарелочки, муляжи продуктов или крупные разноцветные помпоны («каша»), фартуки.

Ход игры: Воспитатель сообщает, что Мишутка проголодался, и предлагает сварить ему кашу. Дети надевают фартуки. По очереди они кладут «крупы» — помпоны — в кастрюлю и помешивают ложкой. Затем раскладывают кашу по тарелочкам и угощают мишку. Мишка «ест» и благодарит, а дети глядят его и радуются, что помогли.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 126. Театрализованная игра «Уборка с весёлыми гномиками»

Вид: театрализованная

Цель: формирование навыков посильного труда, воспитание желания помогать.

Оборудование: фартуки, маленькие вёдра, щётки, совочки, кубики, игрушки, разбросанные по группе.

Ход игры: Воспитатель объявляет, что в группе побывали озорные гномы и всё разбросали. Дети надевают фартуки и наводят порядок: собирают игрушки в корзинку, «протирают пыль», расставляют кубики по местам. Взрослый хвалит каждого и обращает внимание, как стало чисто и уютно. В конце дети вместе говорят, что они — помощники и любят помогать.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 127. Народная игра «Ванюша и лебеди»**Вид:** народная**Цель:** воспитание желания выручить товарища, развитие ловкости и умения действовать по правилам.**Оборудование:** мел.

Ход игры: На площадке мелом чертят большой круг — «лес», а в середине — квадрат, «дом лесовика». Считалкой выбирают Ванюшу и лесовика: Ванюша стоит в доме, лесовик ходит по всему лесу. Остальные дети — «лебеди»: они «летают» по лесу, машут руками и стараются вывести Ванюшу, а лесовик пытается поймать их за «крылья». В дом, кроме Ванюши, забегать нельзя, а лесовику нельзя стоять у дома — он должен двигаться. Пойманный лебедь не выбывает: он «отряхивает крылья» рядом с воспитателем и снова летит в лес; лебедь, который вывел Ванюшу, становится лесовиком, и игра начинается снова.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 128. Дидактическая игра «Помоги зайчонку»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование первоначальных представлений о доброте и помощи тем, кто попал в беду.**Оборудование:** мягкая игрушка-зайчонок (или другой зверёк), бинт, корзинка с «припасами» (морковка, яблоко, листик, шишка), платок, маленькая леечка.

Ход игры: Воспитатель показывает зайчонка с перевязанной лапкой: он упал, ему больно и грустно. Дети по очереди гладят зайчонка и говорят ему добрые слова. Затем все вместе «лечат» его: один ребёнок завязывает лапку бинтом, другой даёт морковку, третий — яблоко, четвёртый укрывает платком; каждый проговаривает, что делает. Когда зайчонок «выздоровел», взрослый хвалит детей и объясняет, что помогать другим от чистого сердца — значит быть волонтером.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 129. Дидактическая игра «Птичкина столовая»****Вид:** дидактическая**Цель:** воспитание заботливого отношения к птицам и желания помогать тем, кто нуждается в помощи.**Оборудование:** 2–3 игрушечные птички или картинки, кормушка (картонная или настоящая), зёрнышки или бумажные кружочки, тарелочка, зимняя веточка или картинка зимы.

Ход игры: Воспитатель показывает кормушку и птичек и рассказывает, что зимой птицам холодно и голодно, а люди, которые их подкармливают, — волонтеры. Дети по очереди берут по три «зёрнышка» и кладут их в кормушку, приговаривая: «Кушайте, птички!» Когда кормушка наполнена, взрослый «сажает» к ней птичек. Птички «благодарят» детей, а воспитатель подчёркивает, что благодаря добрым людям птицы не останутся голодными.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 130. Музыкальная игра «Дружные строители»**Вид:** музыкальная**Цель:** развитие чувства ритма и умения действовать вместе, воспитание ценности совместного труда и взаимопомощи.**Оборудование:** деревянные кубики (по 2–3 на ребёнка), аудиозапись энергичной музыки.**Ход игры:** Дети сидят за столами или на ковре. Воспитатель рассказывает, что волонтеры помогают строить дома тем, кто остался без жилья, и предлагает стать строителями. Под музыку дети выполняют ритмичные движения с кубиками: «стучат молотком» кубиком о кубик, ставят кубики друг на друга, поднимают их вверх, «кладут крышу». Затем все вместе, помогая друг другу, соединяют постройки в один большой дом. Взрослый подводит итог: когда помогаем друг другу, любое дело спорится.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 131. Музыкальная игра «Украсим мир добрыми делами»****Вид:** музыкальная**Цель:** формирование представления о красоте добрых дел, развитие пластики и чувства ритма.**Оборудование:** разноцветные ленточки (по две на ребёнка), аудиозапись красивой классической музыки (например, «Вальс цветов»).**Ход игры:** Каждый ребёнок получает две ленточки. Воспитатель говорит, что каждое доброе дело — как яркий лучик, и предлагает украсить мир добрыми делами. Под музыку взрослый называет образы и показывает движения: «лучики» — машут ленточками вверх, «волна» — плавно ведут их волной, «круг дружбы» — кружатся, «подарок другу» — протягивают ленточки соседу. Дети повторяют движения. В конце воспитатель говорит, что добрые дела делают мир ярче.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 132. Словесная игра «Доброе сердце»****Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря прилагательными, обозначающими качества и чувства, формирование представлений о хороших и плохих поступках.**Оборудование:** сюжетные картинки с добрыми и плохими поступками (мальчик убирает игрушки / ломает игрушки и т. п.), фишки-сердечки.**Ход игры:** Дети вместе с воспитателем рассматривают сюжетные картинки. Взрослый спрашивает, что делает герой и какой он, а дети подбирают слова: добрый, злой, хороший, плохой, заботливый. Воспитатель помогает найти точное слово. На картинки с хорошими поступками дети прикрепляют сердечки.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 133. Словесная игра «Чем помочь?»**Вид:** словесная**Цель:** развитие грамматически правильной речи (употребление существительных в косвенных падежах), воспитание внимания к окружающим.**Оборудование:** сюжетные картинки с персонажами, которым нужна помощь; предметные картинки с тем, чего им не хватает (очки, лекарство, будка и т. п.).**Ход игры:** Воспитатель показывает сюжетную картинку, например растерянного дедушку с газетой или собаку под дождём, и спрашивает, что случилось и чем можно помочь. Дети выбирают предметную картинку с нужной вещью и объясняют: «Дедушке нужны очки», «Собаке нужна будка». Взрослый помогает установить связь между бедой и помощью и поправляет речевые ошибки.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 134. Игра «Мы идём в музей»**Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** закрепление правил поведения в музее: идём тихо, смотрим глазами, руками не трогаем.**Оборудование:** столик-«витрина» с 4–6 интересными предметами (старая игрушка, расписная чашка, матрёшка), табличка-«билет», шнур-ограждение.**Ход игры:** Педагог предлагает поиграть в музей игрушек: он будет экскурсоводом, а дети — посетителями. У входа каждый получает «билет», и педагог напоминает правила: идём тихо, руки держим за спиной, смотрим глазами. Дети медленно подходят к «витрине», педагог рассказывает о каждом предмете одно-два предложения. Дети задают вопросы, говорят, что понравилось. В конце экскурсовод благодарит посетителей, дети говорят «спасибо» и «до свидания».**Вариант:** В роли экскурсовода выступает ребёнок, который рассказывает о своей игрушке.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 135. Игра «Старая и новая игрушка»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения сравнивать два предмета и называть различия.**Оборудование:** две одинаковые по виду игрушки: потёртая (старая) и новая — мишки, машинки или куклы; при возможности старая игрушка из семьи.**Ход игры:** Педагог показывает две игрушки и спрашивает: «Чем они похожи? Чем отличаются?» Дети рассматривают и называют: у этого мишки шёрстка вытертая, а у этого пушистая; эта машинка яркая, а эта бледная. Педагог объясняет, что со старой игрушкой играли давно, может быть, ещё мамы и папы. Дети по очереди трогают игрушки и бережно ставят на место. Педагог подводит к выводу, что старые вещи надо беречь.**Вариант:** Найти в группе свою любимую игрушку и сказать, давно ли она в группе.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 136. Игра «Что это?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать и называть знакомые предметы (чашка, кукла, ложка).

Оборудование: сундучок или коробка, 5–6 знакомых предметов: чашка, кукла, деревянная ложка, клубок, матрёшка.

Ход игры: Педагог приносит «музейный сундучок» и говорит, что в нём хранятся интересные вещи. Он медленно достаёт по одному предмету и спрашивает: «Что это? Для чего это нужно?» Дети называют предмет и показывают действие: из чашки пьют, ложкой едят, клубок мотают. Затем предмет ставят на полочку-«витрину». Когда сундучок пуст, педагог убирает предметы обратно, а ребёнок называет каждый.

Вариант: Достать предмет из сундучка может ребёнок, а остальные называют его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 137. Игра «Собери чашку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из двух-трёх частей.

Оборудование: силуэты чашек из картона с ярким узором, разрезанные на 2–3 части (4–6 шт.), целая чашка для образца.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в музее разбилась чашка с красивым узором и её надо «склеить». Он показывает целую чашку-силуэт, затем раздаёт детям части.

Ребёнок собирает чашку, совмещая узор, педагог помогает вопросами: «Где ручка? Где доньшко?» Собранную чашку ребёнок показывает всем и называет, какого она цвета. В конце чашки «ставят на полку» — выкладывают рядом.

Вариант: Собрать чашку и подобрать к ней блюдце с таким же узором.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 138. Игра «Найди такой же узор»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительного восприятия и умения находить пару.

Оборудование: парные силуэты варежек или платочков с простыми узорами — полоски, кружочки, точки (по 2 одинаковых, 8–10 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает на ковре варежки с узорами и говорит, что варежки потеряли свою пару. Ребёнок берёт одну варежку, рассматривает узор и ищет такую же. Найденную пару он кладёт рядом и рассказывает, какой узор: «Полоски», «Кружочки». Педагог обращает внимание на цвет и форму узора. Игра продолжается, пока все варежки не найдут пару.

Вариант: Педагог показывает варежку, а дети ищут пару по памяти среди перевёрнутых.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 139. Игра «Расскажи, что видишь»**Вид:** словесная**Цель:** развитие фразовой речи по картинке.**Оборудование:** сюжетные картинки (дети играют, мама готовит, бабушка вяжет) — 4–5 шт.; фотографии предметов из музея.**Ход игры:** Педагог показывает сюжетную картинку и задаёт вопросы: «Кто это? Что делает? Что у неё в руках?» Дети отвечают, а педагог помогает соединить ответы в одну фразу: «Бабушка вяжет варежку». Затем ребёнок сам рассказывает по картинке одно-два предложения. Педагог не исправляет ребёнка резко, а повторяет его фразу правильно. Другие дети могут добавить, что ещё увидели на картинке.**Вариант:** Ребёнок выбирает картинку сам и рассказывает о ней кукле.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 140. Игра «Тише в музее»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие выдержки и умения соблюдать простое правило.**Оборудование:** бубен, табличка с изображением ладошки или пальчика у губ.**Ход игры:** Дети свободно ходят и пляшут по группе под удары бубна — «на улице можно шуметь». По сигналу «Мы в музее!» и показу таблички дети переходят на ходьбу на носочках, руки за спиной, разговаривают шёпотом. Через некоторое время педагог снова ударяет в бубен — дети «выходят на улицу» и двигаются свободно. Правило: в «музее» не бегаем и не трогаем экспонаты. Смена сигналов повторяется 4–5 раз.**Вариант:** Во время «музея» педагог шёпотом просит показать, где стоит какая-нибудь игрушка.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 141. Игра «Осторожные ручки»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование бережного обращения с хрупкими предметами.**Оборудование:** небьющаяся пластиковая или деревянная чашка на блюдце, поднос, лёгкий надувной мяч.**Ход игры:** Педагог показывает чашку на блюдце и говорит: «Это очень старая чашка из музея, она хрупкая — её надо беречь». Дети сидят в кругу и бережно передают чашку на блюдце из рук в руки, держа двумя руками. Затем чашку ставят на поднос, и ребёнок несёт поднос до столика медленными шагами. Педагог хвалит аккуратные движения и напоминает, что настоящие хрупкие вещи берут только со взрослым. Настоящую стеклянную или фарфоровую посуду в игре не используют.**Вариант:** Передавать по кругу лёгкий надувной мяч двумя руками, чтобы он не упал.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 142. Игра «Экскурсия по группе»**Вид:** подвижная**Цель:** развитие ориентировки в пространстве и умения идти за воспитателем.**Оборудование:** флажок или игрушка-«экскурсовод».**Ход игры:** Педагог поднимает флажок и говорит: «Я экскурсовод. Кто идёт со мной на экскурсию — вставайте за мной». Дети идут друг за другом за педагогом по группе и останавливаются у разных уголков: книжного, уголка природы, игрушек. В каждом уголке педагог задаёт вопрос: «Что здесь живёт?», «Где стоят кубики?» Затем по сигналу флажка дети идут дальше. Правило: идём за флажком, не обгоняем, не разбегаемся.**Вариант:** Флажок поручают ребёнку, и он ведёт группу к названному месту.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 143. Игра «Что спрятали?»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие зрительной памяти и внимания.**Оборудование:** 3 знакомых предмета (матрёшка, чашка, мячик), 3 одинаковые непрозрачные салфетки или колпачка.**Ход игры:** Педагог ставит на стол три предмета, вместе с детьми называет их и показывает, где какой стоит. Затем он накрывает каждый предмет салфеткой. Ребёнок показывает на одну салфетку и называет, что под ней спрятано, а потом поднимает её и проверяет. Если ошибся, предмет снова накрывают, и попытку делает другой ребёнок. После игры предметы меняются местами, и всё повторяется.**Вариант:** Увеличить число предметов до четырёх.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 4.

№ 144. Игра «Расскажи сказку куклам»**Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** развитие речевой инициативы: ребёнок «читает» знакомую сказку игрушкам.**Оборудование:** 3–4 куклы или мягкие игрушки на стульчиках, книжки со знакомыми сказками («Колобок», «Репка», «Курочка Ряба»).**Ход игры:** Педагог рассаживает кукол и говорит: «Куклы хотят послушать сказку, но читать не умеют. Кто им расскажет?» Сначала педагог сам садится перед куклами, открывает книжку и рассказывает начало сказки, показывая картинки. Затем ребёнок берёт книжку и «читает» куклам по картинкам, как может: называет героев, говорит, что они делают. Педагог сидит рядом и подсказывает вопросами: «А кто потом пришёл?» Куклы «благодарят» рассказчика, и книжка переходит к следующему ребёнку.**Вариант:** Двое детей рассказывают одну сказку по очереди, передавая книжку.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 145. Игра «Кто в теремочке живёт?»**Вид:** театрализованная**Цель:** развитие подражательных движений и звукоподражания.**Оборудование:** «теремок» — стул, накрытый платком, или ширма; шапочки-маски или игрушки героев (мышка, лягушка, зайчик, лиса, волк, медведь).**Ход игры:** Педагог напоминает сказку «Теремок» и раздаёт детям шапочки героев. Каждый герой подходит к теремку, стучит и спрашивает, кто в нём живёт, педагог помогает с репликами. Дети изображают героя: мышка бежит мелкими шажками и пищит, лягушка прыгает и квакает, медведь идёт вперевалку и рычит. Те, кто «живёт» в теремке, отвечают и приглашают нового жильца. В конце медведь «садится» на теремок — все разбегаются, а потом строят новый теремок вместе.**Вариант:** Остальные дети угадывают героя по движению и голосу без шапочки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 146. Игра «Узнай сказку по картинке»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие зрительного восприятия и умения назвать знакомую сказку.**Оборудование:** иллюстрации к знакомым русским народным сказкам («Колобок», «Репка», «Курочка Ряба», «Теремок», «Три медведя») — по 1–2 на сказку.**Ход игры:** Педагог показывает иллюстрацию и спрашивает: «Из какой сказки эта картинка?» Дети называют сказку и героя, которого видят. Педагог уточняет: «Да, это „Репка“. Кто тянет репку?» Затем педагог раскладывает несколько картинок, называет сказку, а ребёнок находит нужную. В конце дети выбирают сказку, которую хотели бы послушать.**Вариант:** Показать только фрагмент картинки — например, хвостик мышки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 147. Игра «Кто это?»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения узнавать и называть знакомых героев (колобок, лиса, медведь).**Оборудование:** игрушки или фигурки настольного театра героев сказок (колобок, лиса, медведь, заяц, волк), ширма или коробка.**Ход игры:** Педагог прячет героев в коробку и по одному показывает их из-за ширмы: сначала только ушки или хвостик. Дети угадывают: «Это зайчик!» Педагог показывает героя целиком и спрашивает: «Из какой он сказки? Какой он?» Дети называют признаки: лиса хитрая, рыжая; медведь большой, косолапый. Отгаданного героя ставят на столик, и в конце из всех героев можно разыграть короткую сцену.**Вариант:** Педагог описывает героя двумя-тремя словами, а дети угадывают.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 148. Игра «Собери колобка»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из двух частей.

Оборудование: картонные круги — «колобки» с нарисованными глазками и ротиком, разрезанные пополам (по одному на ребёнка), «дорожка» из полоски бумаги.

Ход игры: Педагог рассказывает, что колобок «раскатился» и разделился на две половинки. Каждый ребёнок получает две половинки и складывает колобка, чтобы получилось круглое личико. Педагог спрашивает: «Какой колобок? Круглый, румяный». Собранный колобка ребёнок «катит» по бумажной дорожке к игрушке-зайцу или лисе. Половинки разных колобков можно немного различать по цвету, чтобы детям было проще.

Вариант: Разрезать колобка на три части или по извилистой линии.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 149. Игра «Большой и маленький домик»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление представлений о величине на материале сказки «Три медведя».

Оборудование: два домика из кубиков или коробок — большой и маленький, большой и маленький мишка, большие и маленькие миски, ложки, стульчики (игрушечные или картинки).

Ход игры: Педагог напоминает сказку «Три медведя» и показывает двух героев — большого Михаила Ивановича и маленького Мишутку. Он предлагает отвести каждого в свой домик: большого мишку — в большой, маленького — в маленький. Затем дети раскладывают вещи: большую миску — большому мишке, маленькую — Мишутке, называя величину. Педагог проверяет вместе с детьми и задаёт вопросы: «Чья это ложка? Почему?» В конце мишки «благодарят» детей и садятся обедать.

Вариант: Добавить третьего, среднего медведя, если дети уверенно различают большой и маленький.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 150. Игра «Кто как говорит»

Вид: словесная

Цель: развитие звукоподражания и высоты голоса (медведь — низко, мышка — высоко).

Оборудование: игрушки или картинки: медведь, мышка, лягушка, петушок, кошка.

Ход игры: Педагог показывает медведя и говорит низким, громким голосом «ы-ы-ы», а потом мышку — тонким, тихим «пи-пи-пи». Дети повторяют, стараясь говорить так же. Затем педагог прячет игрушки за ширму, подаёт голос одного героя, а дети угадывают, кто «говорит», и показывают игрушку. Педагог следит, чтобы дети не кричали, а меняли высоту голоса. Ребёнок, который угадал, может сам выбрать героя и «заговорить» за него.

Вариант: Разыграть короткий разговор медведя и мышки с помощью игрушек.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 151. Игра «Колобок катится»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения катать мяч и действовать по очереди.

Оборудование: мяч-«колобок» среднего размера, два шнура для дорожки, «воротца» (дуга или два кубика), игрушки героев (заяц, волк, медведь, лиса).

Ход игры: Педагог раскладывает дорожку из двух шнуров, в конце ставит воротца и игрушку героя сказки. Дети стоят в колонне. Каждый ребёнок по очереди катит «колобка» двумя руками по дорожке, чтобы мяч прокатился в воротца к герою. Педагог меняет героя на конце дорожки: колобок катится сначала к зайцу, потом к волку, медведю, лисе. Правило: катим, когда пришла твоя очередь, и сами приносим мяч следующему.

Вариант: Катить мяч одной рукой.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 152. Игра «Сказочный хоровод»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения двигаться по кругу и петь вместе.

Оборудование: аудиозапись знакомой хороводной песни (например, народной «Каравай» или песни из репертуара музыкального руководителя), игрушка — сказочный герой в центре круга.

Ход игры: Дети встают в круг, держатся за руки, педагог — вместе с ними. В центр круга ставят игрушку-героя, например Колобка, и педагог говорит, что сегодня хоровод для него. Под музыку дети идут по кругу и подпевают знакомые слова, по сигналу останавливаются и выполняют движение: хлопают, притоптывают, кружатся. Педагог следит, чтобы круг не разрывался. В конце дети подходят к герою в центре и вместе говорят ему «до свидания».

Вариант: В центр круга выходит ребёнок и показывает движение, которое повторяют все.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 153. Игра «Служба спасения»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие речевой инициативы: звоним по «волшебному телефону» и сообщаем, что случилось.

Оборудование: 2 игрушечных телефона, игрушки для сюжетов (котёнок на «дереве» — шкафчике, кукла, упавшая с горки), машинка-«спасатель».

Ход игры: Педагог показывает ситуацию: котёнок забрался высоко и не может слезть. Он берёт телефон и показывает, как позвать на помощь: «Алло! Помогите! Котёнок не может слезть». Затем педагог становится «спасателем» у второго телефона, а ребёнок звонит и говорит, что случилось. Спасатель приезжает на машинке и помогает, ребёнок говорит «спасибо». Номер телефона не заучивают; главное — сказать взрослому, что произошло.

Вариант: Ребёнок сам выбирает игрушку, с которой «случилась беда», и вызывает помощь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 154. Игра «Пожарные едут»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения бежать в заданном направлении и действовать по сигналу.

Оборудование: рули или обручи (по количеству детей), красный флажок, «гараж» — линия или скамейка, «дом» — стульчик или игрушечный домик.

Ход игры: Дети с рулями — «пожарные машины» — стоят в «гараже». По сигналу «Пожарные, на выезд!» и при показе красного флажка они «едут» с сиреной «у-у-у» к домику на другой стороне площадки. Возле домика пожарные «тушат» огонь: показывают, как держат шланг и льют воду, говорят «ш-ш-ш». По сигналу «Огонь потушен!» машины возвращаются в гараж. Правило: едем по одной стороне, не сталкиваемся с другими машинами.

Вариант: Дорогу к дому можно выложить шнурами, по которым машины едут друг за другом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 155. Игра «Можно — нельзя»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление простых правил безопасности в группе.

Оборудование: картинки с ситуациями (дети спокойно сидят за столом, ребёнок бежит с ножницами, залезает на подоконник, моет руки, толкает друга на горке) — 6–8 шт.; зелёный и красный кружки.

Ход игры: Педагог показывает картинку и спрашивает: «Что делает ребёнок? Так можно?» Если на картинке безопасное поведение, дети поднимают зелёный кружок или хлопают, если опасное — красный кружок или топают. Педагог коротко объясняет, почему нельзя: «Можно упасть», «Можно уколаться». Затем ребёнок сам выбирает картинку и рассказывает, что на ней. В конце педагог раскладывает картинки на две полосы: зелёную и красную.

Вариант: Педагог называет ситуацию словами, без картинки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 156. Игра «Кому что нужно»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить предмет и профессию (шланг, бинт, свисток).

Оборудование: картинки людей разных профессий (пожарный, врач, полицейский, повар, водитель), предметы или картинки: шланг, бинт, свисток, кастрюля, руль.

Ход игры: Педагог выставляет картинки людей разных профессий и вместе с детьми называет, кто это. Затем он достаёт по одному предмету и спрашивает: «Кому это нужно?» Ребёнок кладёт предмет к нужной картинке и объясняет: «Бинт нужен врачу — лечить». Педагог поддерживает короткие ответы и уточняет: «Да, пожарному нужен шланг, чтобы тушить огонь». Когда предметы разобраны, педагог предлагает показать, как работает каждый.

Вариант: Педагог показывает действие (бинтует руку), а дети называют профессию и предмет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 157. Игра «Красный, жёлтый, зелёный»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с цветами светофора.

Оборудование: игрушечный светофор или три круга из картона — красный, жёлтый, зелёный; рули или машинки.

Ход игры: Педагог показывает светофор и называет его цвета, рассказывая, что он помогает машинам и людям. Он договаривается с детьми: на красный стоим, на зелёный идём (едем). Педагог поочерёдно поднимает круги, дети-«машины» с рулями то стоят, то едут по группе. На жёлтый педагог предлагает приготовиться — дети «заводят мотор» на месте. Если ребёнок ошибся, педагог спокойно показывает цвет ещё раз и называет его.

Вариант: По поднятому кругу дети называют цвет и говорят, что надо делать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 158. Игра «Полечим мишку»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости и заботы.

Оборудование: плюшевый мишка, игрушечный набор доктора (градусник, трубочка, бинт), кровать или подушка.

Ход игры: Педагог рассказывает, что мишка заболел: у него болит лапка и горлышко. Педагог вместе с детьми «лечит» мишку: слушает трубочкой, ставит градусник, бинтует лапку. Дети по очереди выполняют одно действие, говорят мишке добрые слова и укладывают его в кровать. Педагог играет вместе с детьми и показывает, как жалеть больного: укрыть одеялом, спеть песенку. Затем роль доктора берёт ребёнок, а педагог становится мамой мишки, которая приводит его на приём.

Вариант: Мишку приводят к доктору разные «пациенты» — кукла, зайчик.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 159. Игра «Кто как гудит»

Вид: словесная

Цель: развитие звукоподражания (сирена — у-у-у, машина — би-би).

Оборудование: игрушечные машинки: пожарная, скорая помощь, полицейская, легковая, поезд.

Ход игры: Педагог показывает машинку и спрашивает: «Что это за машина? Как она гудит?» Дети повторяют звукоподражание: пожарная сирена — «у-у-у», машина — «би-би», поезд — «ту-ту». Затем педагог прячет машинки за ширму и издаёт сигнал, а дети угадывают и находят нужную машинку. Педагог следит, чтобы дети тянули звук на одном выдохе. Ребёнок, который угадал, катит машинку по ковру и «гудит» сам.

Вариант: Гудеть тихо (машина далеко) и громко (машина близко).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 160. Игра «Осторожно, горячо!»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правила не трогать горячее.

Оборудование: картинки с предметами: горячий чайник, утюг, кастрюля на плите, кружка с горячим чаем — и безопасные (мячик, кукла, кубик); красный кружок «горячо».

Ход игры: Педагог по одной выставляет картинки на фланелеграф или стол: «Это можно трогать?» Если на картинке горячий предмет, дети отдёргивают руки и говорят: «Горячо! Нельзя!» Если предмет безопасный, они «берут» его — показывают руками. Педагог объясняет: горячие вещи трогает только взрослый, иначе будет больно. В конце дети раскладывают картинки: к красному кружку — горячее, в другую сторону — то, с чем можно играть. Настоящие горячие предметы в игре не используются.

Вариант: Педагог называет предмет словами, а дети показывают жестом «горячо» или «можно».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 161. Игра «Идём парами»**Вид:** подвижная**Цель:** закрепление умения ходить парами, держась за руку товарища, и идти за взрослым.**Оборудование:** шнуры для «дорожки», флажок для ведущего.**Ход игры:** Педагог предлагает подготовиться к прогулке: дети встают парами, берут друг друга за руку. Педагог с флажком идёт впереди, и колонна идёт за ним по группе или по участку по «дорожке» из шнуров. По сигналу «Стоп!» пары останавливаются, по сигналу «Идём!» продолжают путь. Педагог напоминает: «Держим друга за руку, не отпускаем, не толкаемся, идём за взрослым». Ребёнок, оставшийся без пары, идёт рядом с педагогом, держа его за руку.**Вариант:** Пары проходят «по мостику» между шнурами и поворачивают за педагогом.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 162. Игра «Найди свою пару по цвету»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие зрительного восприятия и умения действовать в паре.**Оборудование:** флажки или ленточки 3–4 цветов (по 2 одинаковых на пару детей), бубен.**Ход игры:** Каждый ребёнок получает флажок; у кого-то в группе есть такой же. Под бубен дети свободно ходят или бегают по группе. Когда бубен замолкает, педагог говорит: «Найди свою пару!» — и дети ищут ребёнка с флажком того же цвета, берутся за руки. Педагог помогает тем, кто не нашёл пару, вопросом: «Какого цвета твой флажок? Где ещё такой?» После нескольких повторов дети меняются флажками.**Вариант:** Пары встают у кубика или стульчика того же цвета.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).**№ 163. Сюжетно-ролевая игра «Весёлый праздник Новый год»****Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** развитие умения разворачивать в игре сюжет подготовки и проведения праздника, воспитание радости от совместного праздника.**Оборудование:** ёлочка, гирлянда, фигурки Деда Мороза и Снегурочки, игрушки-«гости», игрушечная посуда, запись новогодней песни.**Ход игры:** Воспитатель предлагает подготовить новогодний праздник и пригласить гостей. Роли: воспитатель, дети, гости (игрушки). Дети накрывают на стол, украшают место игры ёлочкой, гирляндой, фигурками Деда Мороза и Снегурочки. Затем выбирают игрушки-гостей, сажают их за стол и угощают. Взрослый напевает знакомую новогоднюю песню или включает запись, дети подпевают и танцуют с игрушками. После праздника провожают гостей и убирают со стола.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 164. Театрализованная игра «Новогодний хоровод семьи»

Вид: театрализованная

Цель: сплочение группы, формирование представления о ценности совместного праздника.

Оборудование: аудиозапись песни «В лесу родилась ёлочка» или другой новогодней мелодии, шапочки с изображением членов семьи (мама, папа, бабушка, дедушка, ребёнок), макет ёлки, мягкие игрушки.

Ход игры: Дети надевают шапочки членов семьи, встают в круг вокруг ёлки и водят хоровод под музыку. По сигналу воспитателя останавливаются и показывают, как семья встречает Новый год: хлопают, кружатся, обнимаются, говоря, что они — семья. Хоровод повторяют 2–3 раза с разными движениями. В конце все вместе говорят, что Новый год веселее, когда мы вместе.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 165. Театрализованная игра «Волшебный сундучок семейных традиций»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с понятием «семейная традиция» через простые и понятные образы.

Оборудование: красивая коробка или сундучок, карточки с картинками (пирог, свечка, игрушка, книга, объятия и т. п.).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что у каждой семьи есть традиции — то, что делают вместе, и предлагает собрать сундучок традиций для Деда Мороза. Дети по очереди достают карточку и показывают её всем. Взрослый спрашивает, что на ней, дети называют. Затем все вместе изображают это действие: «пекут пирожок», «читают книжку», обнимают соседа. В конце хором говорят, что вместе весело и тепло.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 166. Народная игра «С Новым годом!»

Вид: народная

Цель: создание радостного праздничного настроения, развитие умения выполнять движения по тексту в хороводе.

Оборудование: ёлка в группе.

Ход игры: Дети встают в круг и вместе с воспитателем идут хороводом. Взрослый произносит стихотворный текст из материалов проекта о Деде Морозе, который принёс ёлку, и о звезде на её верхушке. Под каждую строчку дети выполняют движения: кланяются, хлопают, поднимают и опускают руки. Воспитатель показывает движения, малыши повторяют. Игру повторяют 2–3 раза.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 167. Подвижная игра «Передай снежок» (Ю. А. Кириллова)

Вид: подвижная

Цель: создание радостного праздничного настроения, развитие ловкости и умения действовать в команде.

Оборудование: 2 гимнастические скамейки, 4 контейнера (40×20×20 см), 40 пластмассовых шариков-«снежков», запись весёлой детской музыки.

Ход игры: Дети делятся на две команды и садятся рядом друг с другом на свою скамейку. Возле первого игрока ставят контейнер со «снежками», возле последнего — пустой. Воспитатель читает стихотворение Ю. Кирилловой из материалов проекта и включает музыку. Дети передают шарики по одному по цепочке от первого игрока к последнему, который складывает их в пустой контейнер. Брать сразу по два-три шарика нельзя. Игра заканчивается, когда все снежки переложены в пустые контейнеры.

Вариант: Игру можно проводить без музыкального сопровождения.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 168. Дидактическая игра «Наряжаем ёлку для семьи»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание ценности общего семейного дела, развитие мелкой моторики и умения действовать в паре.

Оборудование: силуэт ёлки на магнитной доске, картонные «игрушки» на магнитах (кружочки, звёздочки, варежки — по две одинаковые на каждую пару).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что скоро Новый год и семья собирается наряжать ёлку, и предлагает сделать это вместе. Дети делятся на пары. Каждая пара получает две одинаковые игрушки и вешает их на ёлку рядом друг с другом — «семья рядом». Взрослый помогает тем, кто затрудняется. В конце воспитатель любит ёлкой и подчёркивает, что все трудились вместе, — это и есть семейный праздник.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 169. Дидактическая игра «Подарок своими руками»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о том, что подарок, сделанный с любовью своими руками, особенно ценен; развитие творческих умений.

Оборудование: заготовки из бумаги (варежки, снежинки, ёлочки), клей-карандаш, ватные диски, крупные блёстки, наклейки, две коробки (яркая с покупной игрушкой и простая с самодельной поделкой).

Ход игры: Воспитатель показывает две коробки: в яркой — магазинная игрушка, в простой — поделка, сделанная своими руками. Он спрашивает, какой подарок дороже, и с помощью наводящих вопросов подводит детей к ответу. Затем каждый ребёнок выбирает заготовку и украшает её ватными дисками, наклейками, блёстками — для мамы, папы или бабушки. Взрослый помогает и хвалит каждого, подчёркивая, что такой подарок самый ценный.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 170. Музыкальная игра «Семейный хоровод у ёлочки»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о семье как о главной ценности, развитие умения двигаться в хороводе и чувства ритма.

Оборудование: искусственная ёлочка или её изображение, аудиозапись новогодней песни (например, «В лесу родилась ёлочка»).

Ход игры: Дети встают вокруг ёлочки и берутся за руки. Воспитатель поёт или проговаривает под музыку стишок из материалов проекта о семье у ёлки и показывает движения: идти по кругу, остановиться, обнять соседей, поднять руки и пошевелить пальчиками, прижать руки к сердцу, обнять себя. Дети повторяют за взрослым. Игру повторяют 2–3 раза. В конце воспитатель говорит, что самое главное в Новый год — быть вместе с теми, кого любишь.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 171. Музыкальная игра «Семейные рукавички»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о семье как о тёплом единстве, развитие тактильного восприятия и чувства ритма.

Оборудование: рукавички или варежки на каждого ребёнка, аудиозапись весёлой зимней музыки.

Ход игры: Каждый ребёнок надевает рукавички. Воспитатель говорит, что в мороз нас согревает тепло родных рук, и предлагает погреть друг друга. Под музыку дети встают парами, а взрослый произносит стишок из материалов проекта и показывает движения: показать рукавички, похлопать ими с партнёром, прижать ладошки друг к другу, потереть их, обняться. Дети повторяют движения в парах. В конце воспитатель говорит, что рукавички греют руки, а семья — сердце.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 172. Словесная игра «Скажи наоборот»

Вид: словесная

Цель: активизация словаря, развитие умения подбирать слова с противоположным значением, закрепление представлений о сезонных изменениях в природе.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Воспитатель начинает фразу о лете и зиме и предлагает закончить её словом «наоборот»: летом жарко, а зимой — холодно; летом день длинный, а зимой — короткий. Дети по очереди или хором подбирают нужное слово. Взрослый помогает, если ребёнок затрудняется, и поправляет ответ.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 173. Словесная игра «Угадай словечко»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря по теме новогоднего праздника, поддержание радостного настроения.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Воспитатель читает детям короткие новогодние загадки-договорки из материалов проекта, в которых нужно закончить строчку подходящим словом в рифму (например, о Деде Морозе, ёлке, хлопушках). Дети хором или по одному договаривают слово. Взрослый при необходимости подсказывает первый звук или показывает картинку. Игра проходит в весёлом темпе и заканчивается похвалой.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ЯНВАРЬ

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 90, 92, 93.

№ 174. Игра «Птички в гнёздышках»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в беге врассыпную и умении возвращаться на своё место по сигналу.

Оборудование: обручи — «гнёзда» (4–5 шт.) или круги, начерченные мелом на участке, бубен.

Ход игры: Игра проводится в зале или на участке. Педагог раскладывает обручи и рассаживает в каждое «гнёздышко» 3–4 «птички». По слову «Птички, летите!» дети выбегают из обручей и бегают по всей площадке, помахивая руками-крыльями. Когда педагог ударяет в бубен и говорит «Птички, домой!», каждый возвращается в любое свободное гнёздышко и присаживается на корточки. Первые несколько раз воспитатель «летает» вместе с детьми и помогает найти место тем, кто растерялся. Игру повторяют 4–5 раз, затем «птички» отдыхают и «клюют зёрнышки», постукивая пальчиками по полу.

Вариант: Каждый ребёнок запоминает своё гнездо и возвращается только в него.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 175. Игра «Покорми птичку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие мелкой моторики и умения действовать по показу взрослого.

Оборудование: мисочка с крупной крупой (гречка или горох), 2–3 чайные ложки, 2–3 игрушечные птички, маленькие кормушки или блюдца по числу птичек, поднос.

Ход игры: Игра проводится за столом с подгруппой из 2–3 детей. Педагог сажает на стол игрушечных птичек и говорит: «Птички прилетели, они голодные». Он показывает, как зачерпнуть ложкой немного крупы и аккуратно пересыпать её в блюдце птички, чтобы не просыпать. Дети по очереди повторяют действие и угощают каждую птичку, приговаривая «Ешь, птичка». Педагог не отходит от стола и следит, чтобы крупа не попадала в рот и нос. В конце дети вместе ссыпают остатки крупы обратно в мисочку и ставят ложки на поднос.

Вариант: Крупу пересыпают не ложкой, а щепоткой — тремя пальчиками.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 176. Игра «Воробушки и кот»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения действовать по сигналу, упражнение в лёгком беге и прыжках на двух ногах.

Оборудование: скамейка или шнур — «крыша», шапочка кота.

Ход игры: Дети — «воробушки» — сидят на скамейке, на «крыше». Педагог в роли кота «спит» в стороне. По слову «Воробушки, вылетайте!» дети спрыгивают со скамейки, летают по площадке и прыгают на двух ногах, «клюют зёрнышки». Педагог говорит: «Кот проснулся!» — кот мяукает и начинает медленно ходить. Воробушки улетают на крышу. Кот не ловит детей, а только «пугает», чтобы никто не огорчился. Роль кота позже можно передать ребёнку.

Вариант: Кот «засыпает» в новом месте, и воробушкам приходится обходить его стороной.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 177. Игра «Птички клюют зёрнышки»

Вид: пальчиковая

Цель: развитие мелкой моторики и согласования движений со словом.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети сидят за столом или на ковре. Педагог говорит: «Прилетели птички и клюют зёрнышки», — и показывает: пальцы правой руки собраны в «клювик» и постукивают по столу. Дети повторяют, приговаривая «клю-клю-клю». Затем пальцы «летают» — руки поднимаются и машут кистями, «птички пьют водичку» — клювик опускается в ладонь другой руки. Сменить руку и повторить. В конце птички «засыпают» — руки складываются под щёку.

Вариант: Клювиком «клюют» по ладошке соседа — тихонько, чтобы не было больно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 178. Наблюдение «Кто прилетел к кормушке?»

Вид: наблюдение

Цель: развитие умения рассматривать птиц у кормушки и называть воробья и синицу.

Оборудование: кормушка на участке, корм (семечки, пшено), картинки воробья и синицы.

Ход игры: Перед прогулкой педагог показывает картинки воробья и синицы и называет приметы: воробей серо-коричневый, синица с жёлтой грудкой. На прогулке дети вместе с педагогом подсыпают корм в кормушку и отходят в сторону, чтобы не спугнуть птиц. Педагог говорит негромко: «Смотрите, кто прилетел!» Дети называют птиц, педагог уточняет, как птица клюёт и прыгает. Если птицы долго не прилетают, педагог предлагает прийти ещё раз после сна.

Вариант: Дети определяют, одна или много птиц прилетело к кормушке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 179. Игра «Поезд»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в ходьбе друг за другом, не обгоняя, и в остановке по сигналу.

Оборудование: свисток или колокольчик, флажок для «машиниста».

Ход игры: Дети встают друг за другом в колонну — это «вагончики», педагог становится впереди «паровозом». Каждый держится за плечи впереди стоящего или за общий шнур. По гудку «Ту-ту!» поезд трогается: сначала медленно, потом быстрее, дети пыхтят «чух-чух» и двигают согнутыми руками, как колёсами. Правило: не обгонять и не отпускать того, кто впереди. Когда педагог поднимает флажок, поезд останавливается на «станции», и пассажиры могут погулять, собрать «цветочки» и вернуться в свой вагон по гудку. Со временем «паровозом» становится ребёнок, а воспитатель идёт последним вагоном.

Вариант: Поезд едет «в горку» медленно и «с горки» быстрее.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 180. Игра «Ту-ту!»

Вид: словесная

Цель: развитие звукоподражания и умения изменять силу голоса — говорить тихо и громко.

Оборудование: два игрушечных паровозика разной величины или картинки большого и маленького паровоза.

Ход игры: Дети сидят полукругом на стульчиках. Педагог показывает большой паровоз и громко гудит «Ту-у-у!», затем маленький — и гудит тихонько «ту-ту». Дети повторяют за ним хором, а потом по одному. Педагог «катит» то большой, то маленький паровоз мимо детей, и они подают гудок нужной силы. Затем паровозик «уезжает далеко» — гудок становится всё тише, и «возвращается» — звучит всё громче. Следить, чтобы дети не кричали, а говорили громко, но без напряжения.

Вариант: Один ребёнок прячет за спиной паровоз и гудит, а остальные угадывают, большой он или маленький.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 181. Игра «Мы едем в гости»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения принимать игровую роль пассажира и машиниста и действовать с предметами-заместителями.

Оборудование: стульчики, поставленные друг за другом в «вагоны», руль или кружок-«штурвал» для машиниста, «билеты» — цветные бумажки, сумочки, кукла или мишка — «бабушка», к которой едут в гости.

Ход игры: Замысел: на поезде поехать в гости к бабушке-игрушке. Воспитатель берёт на себя роль машиниста и договаривается с детьми: «Я поведу поезд, а вы пассажиры, берите сумки и садитесь». Педагог раздаёт билеты, пассажиры рассаживаются, поезд «едет», все покачиваются и смотрят в «окошко». На станции дети выходят, здороваются с бабушкой, угощают её «пирожками» из кубиков и рассказывают, на чём приехали. Затем едут обратно, а роль машиниста педагог передаёт ребёнку и сам садится рядом пассажиром, подсказывая игровые действия.

Вариант: В поезде появляется роль продавца, который продаёт пассажирам «чай» и «булочки».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 182. Игра «Собери поезд»

Вид: конструктивная

Цель: развитие умения составлять ряд из деталей и употреблять слова «за», «перед».

Оборудование: кубики или крупный конструктор (8–10 деталей на ребёнка), игрушечные зверюшки — «пассажиры».

Ход игры: Педагог садится с детьми на ковёр и строит поезд: ставит кубик — «паровоз», а за ним по одному «вагоны». Он проговаривает: «Этот вагон стоит за паровозом». Затем каждый ребёнок строит свой поезд, а педагог спрашивает: «Что стоит перед вагоном?», «Кто едет за зайчиком?» Дети сажают на вагоны зверюшек и отвечают. Готовые поезда «езды» по ковру с гудком.

Вариант: Дети соединяют свои поезда в один длинный состав.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 183. Игра «Что я вижу в окошке?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения называть знакомые объекты — дом, дерево, речку, лес.

Оборудование: картинки с изображением дома, дерева, речки, леса, коровы, моста (6–8 шт.), рамка-«окошко» из картона.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках друг за другом, как в поезде. Педагог «едет» и подставляет к рамке-окошку картинку: «Что видно в окошке?» Дети называют объект, педагог дополняет: «Большой лес, там живут звери». Затем «поезд едет дальше», и в окошке появляется новая картинка. Каждый ребёнок по очереди называет, что видит. Игру можно закончить настоящим окном группы — дети называют, что видно на улице.

Вариант: Картинка в окошке появляется частями, и дети угадывают, что это.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 184. Игра «Длинный — короткий поезд»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения сравнивать два предмета по длине.**Оборудование:** два поезда из кубиков или вагончиков: длинный и короткий (заранее собрать), полоски-«рельсы» из картона двух длин.**Ход игры:** Педагог ставит рядом два поезда так, чтобы начала совпадали, и спрашивает: «Какой поезд длинный? Какой короткий?» Дети показывают и называют. Затем он раскладывает две полоски-рельсы и просит поставить длинный поезд на длинные рельсы, а короткий — на короткие. Ребёнок проверяет, приложив поезд к полоске. Потом дети сами удлиняют короткий поезд, добавляя вагоны, пока он не станет таким же длинным.**Вариант:** Дети сравнивают по длине ленточки или шнурки — «дорожки» для поездов.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 185. Игра «Колёса стучат»****Вид:** музыкальная**Цель:** развитие умения отстукивать ритм ладошками, ускоряя и замедляя темп.**Оборудование:** бубен или барабан, игрушечный поезд.**Ход игры:** Дети сидят на стульчиках полукругом. Педагог рассказывает, что колёса поезда стучат «тук-тук», и отстукивает ровный ритм ладошками по коленям. Дети повторяют. Затем педагог ведёт игрушечный поезд: он «трогается» — стук медленный, «разгоняется» — быстрее, «подъезжает к станции» — медленнее и затихает. Дети следят за поездом и меняют темп. В конце все вместе дают гудок «ту-ту».**Вариант:** Один ребёнок ведёт поезд и задаёт темп, остальные отстукивают.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 108.

№ 186. Игра «Кто у нас живёт?»**Вид:** словесная**Цель:** закрепление умения называть членов семьи и отвечать на вопрос взрослого одним словом.**Оборудование:** мяч среднего размера, картинка с изображением семьи или кукольная семья (4–5 фигурок).**Ход игры:** Дети сидят на ковре в кругу, педагог — в центре с мячом. Сначала вместе рассматривают картинку и называют: мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра. Затем педагог прокатывает мяч ребёнку и спрашивает: «Кто у тебя дома живёт?» Ребёнок называет одного члена семьи и откатывает мяч обратно. Если ребёнок молчит, педагог помогает вопросом: «А мама дома есть?» Мяч получает каждый, некоторые дети — дважды, называя ещё кого-то.**Вариант:** Педагог спрашивает: «Как зовут маму?» — ребёнок называет имя.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 187. Игра «Семья»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения отражать в игре знакомые бытовые действия.

Оборудование: кукла, кукольная кровать с постелькой, игрушечная посуда (тарелка, ложка, чашка), фартук для «мамы».

Ход игры: Воспитатель подсаживается к игровому уголку: «Наша дочка проголодалась, давай её покормим». Он берёт на себя роль бабушки и предлагает ребёнку быть мамой, надевает ему фартук. Мама «варит» кашу, помешивает ложкой, кормит дочку, бабушка подсказывает: «Подуй, каша горячая». Потом дочке пора спать: мама раздевает куклу, укладывает её в кровать, укрывает одеялом и тихо поёт колыбельную. Остальные дети могут быть папой, который «пришёл с работы», или братом, который принёс дочке игрушку. Когда дочка «спит», все разговаривают шёпотом.

Вариант: Дочка «просыпается», и мама ведёт её гулять в коляске.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 188. Трудовое поручение «Помогаем маме»

Вид: трудовое поручение

Цель: формирование умения выполнять простое поручение — убрать игрушки, расставить чашки.

Оборудование: кукла-«мама», 4–5 пластмассовых чашек с блюдцами, игрушки на ковре, коробки или полки для игрушек.

Ход игры: Педагог приносит куклу и говорит от её имени: «У меня гости придут, а дома беспорядок. Кто мне поможет?» Он даёт каждому ребёнку одно понятное поручение: «Поставь чашку на блюдце», «Положи кубики в коробку», «Посади мишку на полку». Сначала показывает действие сам, затем ребёнок выполняет его и говорит кукле: «Я помог». Кукла благодарит каждого помощника по имени. Поручение выполняется один раз, без повторного требования «сделай лучше».

Вариант: Ребёнок получает два поручения сразу: «Возьми чашку и поставь её на стол».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 189. Игра «Чьи это вещи?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение предмета с членом семьи.

Оборудование: картинки членов семьи — мама, папа, бабушка, дедушка, малыш (5 шт.), картинки предметов — сумочка, галстук, очки, платок, погремушка, бутылочка, газета, клубок (8–10 шт.), коробка.

Ход игры: Педагог садится за стол с подгруппой из 4–5 детей и выкладывает в ряд картинки членов семьи: «Вот мама, вот папа, вот бабушка, вот малыш». Из коробки он достаёт картинку предмета и спрашивает: «Чья это погремушка?» Ребёнок кладёт её рядом с тем, кому она нужна, и отвечает одним-двумя словами: «Малыша». Если ребёнок затрудняется, педагог подсказывает вопросом-выбором: «Кто играет с погремушкой — папа или малыш?» Если ребёнок отдал вещь другому члену семьи и может сказать почему (папа тоже носит очки), педагог соглашается: правильных ответов может быть несколько. Каждый ребёнок получает по 2–3 картинки.

Вариант: Ребёнок называет, какая вещь есть у мамы или у бабушки дома.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 190. Игра «Большой — маленький»

Вид: дидактическая

Цель: сравнение предметов по величине, выстраивание ряда.

Оборудование: трёхместные матрёшки (по одной на 1–2 детей), одна пятиместная матрёшка для показа.

Ход игры: Дети сидят за столом с педагогом. Педагог открывает матрёшку и по очереди достаёт сестрёнок: «Вот большая матрёшка, вот поменьше, а вот самая маленькая». Дети ставят матрёшек рядом, прикладывают друг к другу и повторяют: «Большая — маленькая». Затем матрёшки «идут гулять»: педагог просит поставить их друг за другом — впереди самую большую, за ней поменьше, в конце самую маленькую. Ребёнок проверяет себя, прикладывая матрёшек вплотную. В конце дети собирают матрёшку, пряча маленькую в большую.

Вариант: Ряд выстраивают в обратном порядке — от самой маленькой к самой большой.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 191. Хоровод «Как у наших у ворот»

Вид: музыкальная

Цель: движение по кругу вместе со всеми, согласование движений с музыкой.

Оборудование: аудиозапись русской народной песни «Как у наших у ворот» или пение педагога, платочки (по числу детей, по желанию).

Ход игры: Дети вместе с педагогом встают в круг и берутся за руки. Под песню все идут по кругу простым шагом. Когда в песне появляется новый герой или новое действие, педагог останавливается и показывает простое движение — дети повторяют: машут платочком, притопывают, кружатся на месте. Перед каждым куплетом педагог негромко подсказывает, что будем делать. Когда песня заканчивается, все поднимают руки вверх и кланяются друг другу. Хоровод повторяют 2–3 раза, чтобы дети запомнили движения.

Вариант: Ребёнок с платочком выходит в середину круга и показывает своё движение, остальные повторяют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ФЕВРАЛЬ

ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 192. Игра «Мы катаемся на санках»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения выполнять движения по показу взрослого.

Оборудование: не требуется; на прогулке — настоящие санки и невысокая горка.

Ход игры: Дети стоят врассыпную в группе или на участке. Педагог рассказывает: «Пошли мы гулять, взяли санки», — и показывает движения, дети повторяют. Шагаем, высоко поднимая ноги «по снегу», и тянем санки за верёвочку; поднимаемся на горку медленно, наклонившись вперёд; садимся на корточки и «катимся» с горки, покачиваясь; встаём и отряхиваем снег с одежды. Затем дети «катают» друг друга: один тянет, другой идёт сзади, держась за его руки, — потом меняются. Повторить 2–3 раза в спокойном темпе.

Вариант: На прогулке игру переносят на настоящие санки: дети по очереди катают куклу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 193. Игра «Снежки»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в метании вдаль правой и левой рукой.

Оборудование: мягкие мячики или «снежки» — комки из белой ткани или бумаги, обёрнутые скотчем (по 2 шт. на ребёнка), шнур — линия броска, корзина.

Ход игры: В зале или на участке педагог кладёт шнур и ставит за ним детей в шеренгу. Каждый берёт по два снежка. По сигналу дети бросают снежок правой рукой из-за головы как можно дальше, затем — левой рукой. Правило: бросать только вперёд и только по сигналу, никого не задевая. Потом все вместе идут собирать снежки в корзину и снова встают на линию. Можно повторить 3–4 раза; зимой на прогулке дети бросают настоящие снежки в сугроб, а не друг в друга.

Вариант: Дети стараются добросить снежок до цветной ленты, положенной на полу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 194. Игра «Лыжники»**Вид:** подвижная**Цель:** развитие скользящего шага на месте и согласованных движений рук и ног.**Оборудование:** не требуется; при желании — картонные полоски-«лыжи» под ноги.**Ход игры:** Дети стоят врассыпную, педагог — напротив. Он предлагает «надеть лыжи» и показывает: ноги чуть врозь, руки как будто держат палки. По команде «Поехали!» дети скользят ногами по полу на месте или немного продвигаясь вперёд, руки поочерёдно делают взмахи вперёд-назад. Педагог задаёт темп словами «раз — два» и показывает движения сам. Затем «лыжники» едут с горки — приседают и замирают, потом встают и снова едут. Игру проводят 1–2 минуты, чередуя с ходьбой.**Вариант:** В группе на гладком полу дети скользят в носках по картонным «лыжам».**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 195. Игра «Попади в корзину»****Вид:** подвижная**Цель:** бросание мяча в горизонтальную цель с небольшого расстояния.**Оборудование:** корзина или большая коробка, мячи диаметром 10–15 см или мешочки с песком (по числу детей в подгруппе), шнур — линия броска.**Ход игры:** Педагог ставит корзину на пол, а в 1–1,5 м от неё кладёт шнур. Подгруппа из 4–5 детей встаёт за шнур, у каждого мяч. По сигналу «Бросай!» дети по одному бросают мяч в корзину двумя руками снизу. После броска ребёнок сам достаёт свой мяч и встаёт в конец ряда. Тем, у кого не получается, педагог ещё раз показывает замах и подбадривает: «Почти попал, попробуй ещё». Попадания не считают, каждый бросает 3–4 раза.**Вариант:** Зимой на прогулке дети бросают снежки в обруч, положенный на снег.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 196. Игра «Заморожу»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие быстрой реакции на сигнал, умения прятать руки за спину.**Оборудование:** не требуется (по желанию — белый шарф или шапочка для Мороза).**Ход игры:** Дети стоят врассыпную по залу или по участку и протягивают руки вперёд, педагог в роли Мороза ходит между ними со словами: «Я Мороз, ручки детям заморожу!» Когда Мороз подходит близко, ребёнок быстро прячет руки за спину. Того, кто не успел, Мороз легко касается — ребёнок «замерзает» и стоит на месте, пока Мороз не «отогреет» его, подув на ладошки. После 3–4 повторов дети греются: трут ладошки, хлопают, топают ногами. Затем Мороз «морозит» носики и ушки — дети прикрывают их ладошками.**Вариант:** Когда дети освоят правило, роль Мороза выполняет ребёнок.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 197. Игра «Прокати шайбу»**Вид:** подвижная**Цель:** прокатывание предмета в заданном направлении.**Оборудование:** гимнастические палки или пластмассовые клюшки (2–3 шт.), мячи диаметром 10–15 см — «шайбы» (2–3 шт.), два кубика или кегли — «ворота».**Ход игры:** Игра проводится с подгруппой из 3–4 детей в зале или на участке. Педагог ставит два кубика на расстоянии шага — это ворота — и показывает: держит палку двумя руками, не отрывая её конец от пола, и мягко подталкивает мяч к воротам. Дети по очереди встают в 1,5–2 м от ворот и катят «шайбу», педагог стоит рядом и при необходимости направляет руки ребёнка. Правило безопасности: палку держим низко, у пола, не поднимаем выше колена; ожидающие стоят сбоку, а не за спиной играющего. Закатив мяч в ворота, ребёнок сам приносит его и передаёт палку следующему.**Вариант:** «шайбу» катят по дорожке между двумя шнурами, не выкатывая её за край.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 198. Игра «Один — много снежинок»****Вид:** дидактическая**Цель:** различение понятий «один» и «много».**Оборудование:** снежинки, вырезанные из белой бумаги (15–20 шт.), лист синего картона, поднос.**Ход игры:** Педагог раскладывает на синем картоне много бумажных снежинок, а одну кладёт на поднос. Он спрашивает: «Где снежинок много? А где одна?» — дети показывают и повторяют. Затем педагог раздаёт каждому по одной снежинке: «У Маши одна снежинка, у Вани одна». Дети по очереди кладут свои снежинки на картон — «засыпают поляну снегом», и педагог отмечает: «Было по одной, а стало много». На прогулке в снегопад игру продолжают: ловят снежинку на варежку — «одна», смотрят на сугроб — «много».**Вариант:** Дети ищут в группе, чего много, а что одно: много кубиков — один стол.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 199. Постройка «Горка для кукол»****Вид:** конструктивная**Цель:** совместные действия с природным материалом, участие в общем деле.**Оборудование:** детские лопатки (по числу детей), ведёрки (3–4 шт.), 2–3 куклы или резиновые игрушки, санки для перевозки снега (по возможности).**Ход игры:** На прогулке, когда снег влажный и лепится, педагог приносит кукол: «Куклы тоже хотят кататься, давайте построим им горку». Дети набирают снег лопатками в ведёрки и высыпают его в одно место, педагог формирует горку и прихлопывает её лопаткой, а дети помогают ладошками в варежках. Взрослый делает пологий скат, дети разглаживают его. Когда горка готова, каждый по очереди катает куклу с горки. Правило: берём только чистый снег и только лопаткой, снегом друг в друга не бросаемся.**Вариант:** Рядом с горкой дети ставят из снега «ёлочки» по формочкам.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 27.

№ 200. Опыт «Тонет — не тонет»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения наблюдать за свойствами предметов и делать простой вывод вместе со взрослым.

Оборудование: прозрачный таз с водой комнатной температуры, клеёнка, полотенце, крупные предметы: пластмассовый мячик, деревянный кубик, ложка, камень размером с кулак, резиновая игрушка (5–6 шт.), две корзинки с метками «плавает» и «тонет».

Ход игры: Подгруппа из 4–5 детей стоит вокруг стола с тазом. Педагог показывает предмет и спрашивает: «Как думаешь, утонет или будет плавать?» Ребёнок опускает предмет в воду, все смотрят, что произошло. Педагог проговаривает итог: «Камень утонул, он тяжёлый. Мячик плавает, он лёгкий». Предметы, которые утонули, кладут в одну корзинку, которые плавают, — в другую. Правило безопасности: брать в руки только крупные предметы, воду не пить и не брызгать.

Вариант: Ребёнок пробует «утопить» мячик рукой и смотрит, что будет, когда отпустит.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 201. Игра «Что в мешочке?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать знакомый предмет на ощупь.

Оборудование: непрозрачный тканевый мешочек, 4–5 знакомых предметов разной формы: мячик, кубик, ложка, машинка, расчёска; такие же предметы на подносе для сравнения.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог сначала показывает предметы, называет их вместе с детьми и при всех кладёт в мешочек. Он предлагает ребёнку опустить руку в мешочек, не заглядывая, взять один предмет и пощупать его: «Он круглый или с уголками? Мягкий или твёрдый?» Ребёнок называет, что нашёл, и достаёт предмет, все проверяют. Если ошибся, педагог предлагает пощупать ещё раз. Мешочек передают дальше, каждый ребёнок находит хотя бы один предмет.

Вариант: Педагог показывает предмет на подносе, а ребёнок ищет такой же в мешочке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 202. Игра «Смотрим в лупу»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения рассматривать через лупу листик, крупу, ткань и называть, что видно.

Оборудование: пластмассовые лупы (по одной на двоих детей), поднос, на нём: лист комнатного растения, щепотка крупы в блюдце, кусочки ткани с разной фактурой.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой из 4–6 детей за столом. Педагог показывает, как держать лупу: близко к предмету, а глазом смотреть сверху. Сначала все рассматривают лист и видят «дорожки»-прожилки, затем крупинки в блюдце, которое держит педагог, — они кажутся большими, потом ткань — видны ниточки. Педагог спрашивает: «Что ты видишь? Большое или маленькое?» Дети по очереди передают лупу соседу. Правило: лупой не стучать, крупу не брать в рот, после игры лупы кладут в коробку.

Вариант: Дети рассматривают через лупу свой пальчик и ищут на нём «узоры».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 203. Опыт «Цветная вода»

Вид: экспериментирование

Цель: наблюдение за смешиванием краски с водой, называние цвета.

Оборудование: прозрачные пластиковые стаканчики (по одному на ребёнка), кувшин с водой комнатной температуры, гуашь красного, жёлтого и синего цвета, кисточки, клеёнка, салфетки.

Ход игры: Опыт проводится за столом, накрытым клеёнкой, с подгруппой из 3–4 детей. Педагог наливает в стаканчики чистую воду и спрашивает: «Какая вода? Прозрачная, через неё всё видно». Затем он опускает в воду кисточку с красной гуашью — дети смотрят, как краска расходуется облачком и вода становится красной. Каждый ребёнок по очереди окрашивает воду в своём стаканчике и называет цвет. Правило безопасности: воду из стаканчиков не пьём, кисточку в рот не берём, после опыта моем руки. Стаканчики ставят на подоконник и рассматривают на свету.

Вариант: В стаканчик с жёлтой водой добавляют немного синей краски и смотрят, какой стала вода.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 204. Игра «Переливаем воду»

Вид: экспериментирование

Цель: освоение действий переливания и пересыпания.

Оборудование: таз с водой, ёмкости разного размера — баночки, стаканчики, бутылочки с широким горлом, лейка (6–8 шт.), ковшик, воронка, клеёнчатые фартуки, клеёнка, тряпочка.

Ход игры: Таз с водой ставят на стол, накрытый клеёнкой; играют 3–4 ребёнка в фартуках. Педагог показывает: набирает ковшиком воду в большую баночку и переливает её в маленькую — вода не помещается и льётся через край. «Маленькая баночка полная, а в большой ещё осталась вода». Дети по очереди переливают воду из ёмкости в ёмкость, пробуют воронку и лейку, а педагог называет: «полная», «пустая», «много», «мало». Правило: льём над тазом, на пол и на других детей не брызгаем. В конце дети вытирают стол тряпочкой.

Вариант: Ту же игру проводят с крупой или сухим песком и совочками — пересыпание.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 205. Игра «Что звучит?»

Вид: дидактическая

Цель: различение звуков по громкости, развитие слухового внимания.

Оборудование: одинаковые непрозрачные баночки или коробочки с плотными крышками, заклеенными скотчем (5 шт.): две с горохом, две с манкой, одна пустая; большой и маленький подносы.

Ход игры: Педагог заранее насыпает крупу в баночки и плотно заклеивает крышки. Дети сидят полукругом; педагог трясёт баночку с горохом: «Слышите, как громко звучит?» — затем баночку с манкой: «А эта звучит тихо». Каждый ребёнок по очереди трясёт баночку у уха, говорит «громко» или «тихо» и ставит её на большой или маленький поднос. Пустая баночка — сюрприз: «Почему она молчит?» В конце педагог сам открывает одну баночку и показывает, что внутри. Правило: баночки сами не открываем, крупу в рот не берём.

Вариант: Ребёнок ищет баночку, которая звучит так же, как у педагога.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 206. Игра «Золотая рыбка, исполни желание»

Вид: словесная

Цель: развитие умения произносить короткую просьбу полным предложением.

Оборудование: игрушечная рыбка или рыбка, вырезанная из жёлтого картона, синяя ткань — «море», 4–5 игрушек для «исполнения желаний» (мяч, кукла, машинка, мишка).

Ход игры: Дети сидят полукругом, перед ними на синей ткани лежит золотая рыбка. Педагог напоминает, что в сказке рыбка умела исполнять желания и что просить надо вежливо. Ребёнок подходит к «морю», берёт рыбку и говорит: «Рыбка, дай мне, пожалуйста, мячик». Педагог отвечает за рыбку и даёт игрушку. Если ребёнок говорит одно слово («Мячик»), педагог помогает: «Скажи: рыбка, дай мне мячик». В конце дети говорят рыбке «спасибо» и отпускают её в море.

Вариант: Ребёнок просит не для себя, а для друга: «Рыбка, дай Маше куклу».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 207. Игра «Рыбки плавают»

Вид: подвижная

Цель: развитие плавных движений рук и ориентировки в пространстве группы.

Оборудование: синий шнур или лента, выложенные кругом, — «пруд», спокойная музыка.

Ход игры: Педагог выкладывает на ковре большой круг из шнура и говорит: «Это пруд, а вы — рыбки». Под спокойную музыку дети «плавают» внутри круга: идут на носочках и плавно водят руками перед собой, как плавниками, стараясь не задевать друг друга. По словам «Рыбки, к камушку!» все подплывают к педагогу, по словам «Рыбки, в травку!» — к краю пруда, к шнуру. Когда музыка затихает, рыбки «засыпают» — присаживаются и складывают ладошки под щёку. Игру повторяют 3–4 раза, меняя ориентиры: окно, дверь, ковёр.

Вариант: Педагог показывает игрушку — «большую рыбу», и рыбки плывут за ней друг за другом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 208. Игра «Поймай рыбку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительно-двигательной координации.

Оборудование: набор «Магнитная рыбалка» (удочки с магнитом и рыбки со встроенным магнитом) или самодельные удочки: палочка, верёвка, крючок-скрепка, загнутый и обмотанный изолентой, и картонные рыбки с петелькой; таз или коробка — «пруд».

Ход игры: Педагог заранее проверяет, что магниты в рыбках и удочках надёжно закреплены и не выпадают, высыпает рыбок в «пруд» и садится рядом с 2–3 детьми. Он показывает, как держать удочку двумя руками, медленно опускать магнит к рыбке и ждать, пока она «клюнет». Пойманную рыбку ребёнок снимает и кладёт в своё ведёрко, называя её цвет. Рыбаки ловят по очереди, не мешая удочками друг другу. Когда пруд опустеет, рыбок выпускают обратно, и игру можно повторить с другими детьми.

Вариант: Педагог просит поймать только красную или только большую рыбку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 209. Игра «Море волнуется»

Вид: подвижная

Цель: развитие плавных движений рук и умения останавливаться по сигналу.

Оборудование: не требуется; при желании — синяя лента или платочек для педагога.

Ход игры: Дети стоят врассыпную на ковре или на участке. Педагог говорит: «Море волнуется!» — и все плавно качают поднятыми руками, как волны, переступая на месте. По слову «Море успокоилось!» руки опускаются медленно. По слову «Замри!» дети останавливаются и стоят, не двигаясь, а педагог обходит их и «любуется» морем. Через несколько секунд он снова говорит «Море волнуется!», и игра продолжается. Фигур в этом варианте не загадывают, никто не выбывает.

Вариант: По сигналу «Шторм!» волны качаются быстро и широко, по сигналу «Штиль» — тихо и медленно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 210. Игра «Какая рыбка?»

Вид: словесная

Цель: подбор слов-признаков к предмету (золотая, большая, красивая).

Оборудование: игрушечная рыбка или картинка золотой рыбки.

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог держит в руках игрушечную рыбку: «Это рыбка. Какая она?» — и передаёт её ребёнку. Ребёнок называет одно слово — «золотая», «маленькая», «красивая», «блестящая» — и передаёт рыбку соседу. Если ребёнок молчит, педагог помогает вопросом: «Посмотри, какого она цвета? Какой у неё хвостик?» Повторить слово за другим можно — важно, чтобы ребёнок сказал его сам. Когда рыбка возвращается к педагогу, он собирает все слова в одну фразу: «Рыбка золотая, маленькая, красивая, блестящая».

Вариант: Так же подбирают слова к другой игрушке — кораблику или кукле-старушке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 211. Игра «Разложи ракушки»

Вид: дидактическая

Цель: группировка предметов по величине и цвету.

Оборудование: крупные ракушки двух цветов и двух размеров (10–12 шт.) или ракушки, вырезанные из цветного картона; большая и маленькая коробочки, две тарелочки.

Ход игры: Педагог садится за стол с подгруппой из 3–4 детей и высыпает ракушки на поднос: «Море выбросило на берег ракушки, давайте разложим их по домикам». Сначала дети раскладывают ракушки по величине: большие — в большую коробочку, маленькие — в маленькую. Затем педагог перемешивает ракушки и меняет правило: розовые — на одну тарелочку, белые — на другую. Положив ракушку, ребёнок называет её: «большая», «розовая». Правило безопасности: настоящие ракушки берём только крупные, в рот не берём, играем только рядом с педагогом.

Вариант: Найти ракушку, которая одновременно большая и розовая.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 212. Настольный театр «Сказка о рыбаке и рыбке»

Вид: театрализованная

Цель: слушание сказки с опорой на действия с игрушками.

Оборудование: фигурки настольного театра или игрушки — старик, старуха, рыбка; голубая ткань — «море», корытце (крышка от коробки), домик из кубиков.

Ход игры: Дети сидят полукругом перед столом; педагог расстилает голубую ткань — «море» — и ставит с краю домик со старухой. Сказку А. С. Пушкина педагог рассказывает в сокращённом пересказе, передвигая фигурки: старик идёт к морю, ловит рыбку, отпускает её, возвращается домой. Повторяющиеся эпизоды он сопровождает одним и тем же движением и интонацией, чтобы дети узнавали их и подсказывали: «Опять пошёл к морю». В конце педагог показывает корытце и спрашивает: «Что осталось у старухи?» Показ длится не больше 10 минут; после него дети по желанию сами двигают фигурки.

Вариант: Дети вместе с педагогом «зовут» рыбку и показывают руками волны.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 213. Игра «Самолёты»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в беге врассыпную с разведёнными в стороны руками и в «приземлении» по сигналу.

Оборудование: картинка или игрушка-самолёт, флажок.

Ход игры: Дети встают на одной стороне площадки — это «аэродром». Педагог показывает игрушечный самолёт и говорит: «Самолёты, заводите моторы!» — дети крутят перед грудью согнутыми руками и гудят «р-р-р». По слову «Полетели!» они разводят руки в стороны и бегают врассыпную по всей площадке, не сталкиваясь. Когда педагог поднимает флажок и говорит «На посадку!», самолёты возвращаются на аэродром, опускаются на одно колено и опускают руки. Игру повторяют 3–4 раза, после бега — спокойная ходьба.

Вариант: Самолёты «летят высоко» — бегут на носочках, «летят низко» — бегут, слегка присев.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 214. Игра «Смелые солдаты»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в ходьбе под барабан и в остановке по сигналу.

Оборудование: детский барабан или бубен, флажок.

Ход игры: Дети стоят врассыпную или в колонне за педагогом. Он говорит: «Солдаты смелые, шагают ровно», — и начинает отбивать ритм на барабане. Дети маршируют, высоко поднимая колени и взмахивая руками. Когда барабан замолкает, солдаты останавливаются и стоят «смирно», руки вдоль тела. Педагог меняет темп: медленно — солдаты шагают важно, быстрее — шагают бодро. В конце дети отдают честь, поднеся ладонь к голове, и садятся отдыхать.

Вариант: Один ребёнок становится «командиром» и несёт флажок впереди колонны.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 215. Игра «Кто поможет?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать пожарного, врача, военного по одежде и предметам.

Оборудование: картинки с изображением пожарного, врача, военного (по 1–2 шт.), картинки предметов: шланг, каска, градусник, шприц-игрушка, фуражка, флаг (6–8 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает перед детьми картинки людей и рассказывает, кто это и как он помогает: пожарный тушит огонь, врач лечит, военный защищает. Затем показывает картинку предмета и спрашивает: «Кому это нужно?» Ребёнок кладёт картинку рядом с тем человеком, кому она нужна, и называет: «Шланг — пожарному». Если ребёнок не узнаёт, педагог подсказывает вопросом: «Кто тушит огонь?» В конце дети вспоминают, к кому обратиться, если кому-то плохо, — к взрослому.

Вариант: Педагог описывает одежду героя («у него каска»), а дети находят нужную картинку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 216. Игра «Перенеси — не урони»

Вид: подвижная

Цель: развитие равновесия и аккуратности движений.

Оборудование: небольшие мешочки с песком или крупой (по числу детей), корзина, флажок — ориентир.

Ход игры: Дети встают в шеренгу у одной стены, у противоположной стоит корзина с флажком. Педагог кладёт каждому на раскрытую ладонь мешочек: «Солдаты несут важный груз, его нельзя уронить». По сигналу дети медленно идут к корзине, кладут в неё мешочек и шагом возвращаются. Если мешочек упал, ребёнок поднимает его, снова кладёт на ладонь и идёт дальше — никто не выбывает. Педагог напоминает: «Идём не торопясь, смотрим на мешочек». Игру повторяют 3–4 раза, меняя руку.

Вариант: Мешочек несут по дорожке между двумя шнурами.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 217. Игра «Меткий стрелок»

Вид: подвижная

Цель: бросание в горизонтальную цель.

Оборудование: мягкие мячики или мешочки с песком (по 2 на ребёнка), обруч, шнур.

Ход игры: «Сегодня мы меткие стрелки», — говорит педагог, кладёт на пол обруч, а в 1,5 м от него шнур. Подгруппа из 4–5 детей встаёт у шнура, у каждого по два мячика. По сигналу все вместе бросают сначала один мячик правой рукой, потом второй — левой, стараясь попасть в обруч. Когда все мячики брошены, дети подходят к обручу и смотрят: «В обруче много мячиков! А какие-то укатились — достанем их». Мячики собирают и игру повторяют; тот, кому трудно, может встать на шаг ближе.

Вариант: Обруч кладут чуть дальше — на 2 м от шнура.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 218. Игра «Построй крепость»

Вид: конструктивная

Цель: постройка по образцу взрослого, совместные действия.

Оборудование: крупный напольный конструктор или большие кубики (20–30 деталей), 2–3 игрушечных солдатика или небольшие фигурки.

Ход игры: Педагог на ковре строит небольшую крепость: ставит кубики квадратом, ряд на ряд, и оставляет проём — ворота. Дети рассматривают образец: «Вот стены, вот ворота». Затем педагог предлагает построить рядом такую же крепость вместе: каждый из 3–4 детей приносит по детали и ставит в стену туда, куда показывает взрослый. Когда стены готовы, дети ставят внутрь солдатиков и закрывают ворота кубиком. Правило: детали ставим аккуратно, чужую постройку не ломаем. Крепость оставляют для игры до прогулки.

Вариант: Крепость делают выше — добавляют ещё один ряд стен.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 219. Игра «Сильные руки»

Вид: подвижная

Цель: перенос предметов, ориентировка в направлении движения.

Оборудование: коробка с кубиками (по 2–3 кубика на ребёнка), пустая корзина, флажок или кегля — ориентир.

Ход игры: Педагог ставит у одной стены коробку с кубиками, у другой — пустую корзину с флажком: «Нам нужно перенести кубики, чтобы построить дом». Дети по одному берут кубик, идут к флажку, кладут кубик в корзину и возвращаются по краю зала, чтобы не столкнуться с теми, кто идёт навстречу. Следующий ребёнок выходит, когда предыдущий положил кубик. Кто быстрее, не сравнивают — важно донести и не уронить. Когда коробка опустеет, все вместе смотрят на полную корзину и строят из кубиков общий дом.

Вариант: Ребёнок несёт сразу два кубика, по одному в каждой руке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

МАРТ

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для младшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

Игры подбора педагога помечены в карточке.

Также подходят карточки других тем: № 78–87.

№ 220. Игра «Найди маму»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение взрослого животного и детёныша.

Оборудование: картинки взрослых животных и их детёнышей: кошка — котёнок, собака — щенок, корова — телёнок, курица — цыплёнок, коза — козлёнок (5–6 пар).

Ход игры: Педагог раскладывает на столе картинки взрослых животных: «Вот мамы». Картинки детёнышей он держит у себя: «А малыши потерялись». Показав котёнка, педагог спрашивает: «Кто это? Где его мама?» Ребёнок находит кошку, кладёт котёнка рядом и мяукает за него. Педагог повторяет название детёныша: «Котёнок — у кошки». Каждый ребёнок по очереди «находит маму» для своего малыша.

Вариант: Педагог голосом детёныша зовёт маму («пи-пи»), и дети по звуку находят нужную картинку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 221. Хоровод «Веснянка»

Вид: музыкальная

Цель: движение по кругу, согласование движений с пением.

Оборудование: аудиозапись песни «Веснянка» для детей или пение музыкального руководителя, ленточки (по желанию).

Ход игры: Дети с педагогом встают в круг и под первую часть песни идут, держась за руки. По знаку педагога круг останавливается: дети поднимают руки вверх и раскрывают ладошки — «лучики». На проигрыше они показывают рукой волну — «бежит ручеёк» — и снова идут по кругу. На последнем куплете дети сходятся к центру круга с поднятыми руками — «солнышко стало большим», — а затем расходятся обратно. Педагог показывает движения и поёт вместе с детьми.

Вариант: С ленточками в руках дети машут ими на проигрыше.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 222. Игра «Угадай героя»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать и называть знакомых героев мультфильмов.

Оборудование: картинки с героями знакомых детям мультфильмов (6–8 шт.), лист бумаги для прикрывания.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог по одной показывает картинки, прикрыв их листом бумаги и открывая постепенно. Дети угадывают героя и называют его, педагог уточняет: «Да, это Винни-Пух, он любит мёд». Затем картинки раскладывают на столе, и педагог просит: «Покажи, где кот Леопольд». Каждому ребёнку достаётся своя картинка, хоровые ответы тоже принимаются. Подбирать только тех героев, мультфильмы о которых дети уже смотрели.

Вариант: Ребёнок не называет, а показывает героя движением, остальные угадывают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 223. Игра «Хорошо — плохо»

Вид: словесная

Цель: развитие умения оценивать простой поступок словами «хорошо» и «плохо».

Оборудование: сюжетные картинки поступков (6–8 шт.): мальчик делится игрушкой, ребёнок толкает другого, девочка поливает цветы, дети ломают ветку, мальчик помогает бабушке, ребёнок разбрасывает игрушки; два кружка — улыбающееся и грустное лицо.

Ход игры: Педагог садится с детьми и показывает картинку: «Что делает мальчик?» Дети описывают действие, и педагог спрашивает: «Это хорошо или плохо?» Ребёнок отвечает и кладёт картинку к улыбающемуся или к грустному кружку. Педагог коротко объясняет: «Хорошо, потому что другу стало весело». При ответе «плохо» вместе думают, как надо было поступить. Каждый ребёнок получает одну-две картинки.

Вариант: Педагог разыгрывает поступок с игрушками, а дети говорят «хорошо» или «плохо».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 224. Игра «Давайте жить дружно»

Вид: театрализованная

Цель: освоение способов помириться — обняться, сказать «давай дружить».

Оборудование: две мягкие игрушки (например, котёнок и щенок), одна общая игрушка-мячик.

Ход игры: Педагог показывает детям сценку с игрушками: котёнок и щенок не поделили мячик и поссорились, отвернулись друг от друга. Он спрашивает детей: «Им весело? Как им помириться?» Дети предлагают, а педагог показывает игрушками: обняться, сказать «давай дружить», играть мячиком по очереди. Затем дети в парах «мирятся» так же: протягивают друг другу мизинчики или обнимаются и говорят «Давай дружить». Педагог не заставляет обниматься тех, кто не хочет, — можно просто пожать руку.

Вариант: Дети придумывают, во что котёнок и щенок поиграют вместе после примирения.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 225. Игра «Кто как ходит»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения передавать движения медведя, зайца, лисы по показу взрослого.

Оборудование: игрушки или картинки медведя, зайца, лисы.

Ход игры: Дети выходят на ковёр и встают свободно, чтобы всем хватило места. Педагог показывает игрушку медведя и спрашивает: «Как ходит мишка?» Он показывает: идёт вперевалку, ноги широко, руки покачиваются, — дети повторяют. Затем показывает зайчика — прыжки на двух ногах, ручки у груди, и лису — мягкий шаг на носочках, оглядываясь. После показа педагог просто поднимает игрушку, а дети двигаются, как этот зверь. Смена зверей идёт 5–6 раз, потом все «звери» садятся на «полянку» отдохнуть.

Вариант: Педагог включает разную музыку: тяжёлую — для медведя, быструю — для зайца.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 226. Игра «Найди пару»

Вид: настольно-печатная

Цель: подбор одинаковых изображений, развитие зрительного внимания.

Оборудование: парные картинки с героями знакомых мультфильмов (5–6 пар; можно сделать из двух одинаковых наборов наклеек, наклеенных на картон).

Ход игры: Педагог раскладывает перед подгруппой из 3–4 детей по одной картинке из каждой пары, а вторые картинки держит у себя. Он показывает картинку: «Кто это? Найди такого же героя». Ребёнок находит пару, кладёт картинки рядом и называет героя. Затем каждый получает по картинке и ищет ей пару на столе. Правило: ищем глазами, картинки друг у друга не забираем, ждём своей очереди.

Вариант: Картинки обеих половин перемешивают, и дети сами находят все пары.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 227. Игра «Помоги другу»

Вид: театрализованная

Цель: выбор доброго действия в простой ситуации.

Оборудование: 3–4 игрушки — по возможности герои знакомых мультфильмов (зайка, мишка, кукла), кубики, платочек.

Ход игры: Педагог разыгрывает на столе короткие сценки с игрушками: зайка упал и плачет; у мишки рассыпались кубики; кукле холодно. После каждой сценки он спрашивает: «Что случилось? Как помочь?» Ребёнок выходит и делает: поднимает и жалеет зайку, собирает кубики, укрывает куклу платочком. Игрушка голосом педагога благодарит: «Спасибо, теперь мне хорошо». Если дети предлагают разные способы помочь, пробуют каждый. В течение недели сценки повторяют с другими игрушками.

Вариант: Педагог показывает два поступка — герой отвернулся и герой пожалел, — а дети выбирают, как правильно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 228. Хоровод «Песенка друзей»

Вид: музыкальная

Цель: движение по кругу и пение вместе со всеми.

Оборудование: аудиозапись «Песенки друзей» или пение музыкального руководителя, мягкие игрушки — герои песни (по желанию).

Ход игры: Дети вместе с педагогом встают в круг и берутся за руки. На вступлении педагог говорит: «Отправляемся в путешествие с друзьями» — и все идут по кругу, высоко поднимая колени. На припеве круг останавливается, дети хлопают в ладоши, потом снова идут. Дети подпевают знакомые повторяющиеся строчки, педагог поёт вместе с ними. Ребёнок с игрушкой — героем песни — «едет» в середине круга. В конце песни все машут руками: «До свидания!»

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 27, 209.

№ 229. Игра «Кораблики»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие направленного выдоха и умения наблюдать за плаванием лёгких предметов.

Оборудование: таз с водой комнатной температуры, кораблики из пенопласта, крупные пробки, бумажные кораблики (по одному на ребёнка), клеёнка, полотенце.

Ход игры: К тазу подходят 3–4 ребёнка, каждый получает кораблик и опускает его на воду. Педагог показывает, как сделать вдох носом и подуть на кораблик ровно и долго, вытянув губы трубочкой, щёки не надувать. Кораблик плывёт к другому краю «моря», ребёнок идёт следом и снова дует. Дети замечают: бумажный кораблик намокает и тонет, а пробка плавает долго. Дуть по 2–3 раза, затем отдыхать, чтобы не закружилась голова.

Вариант: Кораблик нужно «привести» к игрушке-маяку на краю таза.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 230. Игра «Собери ракушки»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения группировать предметы по величине и различать количество «один — много».

Оборудование: крупные ракушки без острых краёв или ракушки, вырезанные из картона (большие и маленькие, 10–12 шт.), два ведёрка — большое и маленькое, жёлтая ткань — «берег».

Ход игры: Педагог рассыпает ракушки по «берегу» и предлагает детям погулять у моря и собрать их. Сначала он показывает одну большую и одну маленькую ракушку и спрашивает, какая больше. Дети собирают большие ракушки в большое ведёрко, маленькие — в маленькое. Затем педагог берёт одну ракушку, потом высыпает много и спрашивает: «Сколько здесь? А здесь?» Дети отвечают «одна» и «много». В конце ракушки выкладывают обратно на берег для следующей игры.

Вариант: Ребёнок кладёт в ведёрко одну ракушку, а педагог — много, и наоборот.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 231. Игра «Дельфины прыгают»**Вид:** подвижная**Цель:** прыжки на двух ногах с продвижением вперёд.**Оборудование:** обручи — «волны» (3–4 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает на полу или на участке 3–4 обруча близко друг к другу: «Это волны, дельфины прыгают с волны на волну». Дети по одному прыгают из обруча в обруч, отталкиваясь двумя ногами и мягко приземляясь на полусогнутые ноги. На последней «волне» дельфин «ныряет» — приседает — и возвращается шагом сбоку. Педагог показывает прыжок, а того, кто боится, держит за руку. Когда все попрыгали, дельфины вместе «плывут» по залу, показывая руками волну.

Вариант: Вместо обручей кладут на пол 3–4 шнура, через которые дельфины перепрыгивают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 232. Игра «Построй замок из песка»**Вид:** конструктивная**Цель:** действия с сыпучим материалом, работа рядом со сверстником.

Оборудование: ящик (таз) с влажным песком в группе, формочки, ведёрки, лопатки (по числу детей), лейка с водой.

Ход игры: Подгруппа из 3–4 детей располагается вокруг стола с ящиком песка. Педагог спрашивает: «Песок сухой или мокрый? Из какого получится замок?» — и показывает: куличик из сухого песка рассыпается, а из влажного держится. В середину он ставит перевёрнутое ведёрко-«башню», а дети вокруг делают из формочек свои башни, чтобы получился общий замок. Правило: песок не бросаем, строим рядом и постройку соседа не разрушаем. После игры игрушки складывают в ящик, дети моют руки.

Вариант: На самую высокую башню ставят флажок из палочки и бумаги.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 233. Рассматривание фотографий «Море и горы Крыма»**Вид:** дидактическая**Цель:** узнавание и называние моря, горы, корабля.

Оборудование: 4–5 крупных фотографий или иллюстраций: море с волнами, горы, корабль у берега, пляж (распечатанные или из книги).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает первую фотографию: «Это море. Много-много воды, а вот волны». На фотографии гор он говорит: «Горы высокие-высокие» — и дети поднимают руки, показывая высоту. На фотографии с кораблём педагог спрашивает: «Что плывёт по морю?» — и уточняет ответ: «Большой корабль». Потом фотографии раскладывают на столе, и педагог просит: «Покажи, где море. А где горы?» Рассматривание длится 5–7 минут, фотографии оставляют в книжном уголке.

Вариант: Рядом кладут игрушечный корабль, и дети находят похожий на фотографии.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 225.

№ 234. Пальчиковый театр «Репка»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения включаться в знакомую сказку и договаривать повторяющиеся фразы.

Оборудование: пальчиковые фигурки героев сказки «Репка» (готовые или бумажные колпачки с нарисованными лицами, 7 шт.), ширма или край стола.

Ход игры: Дети сидят полукругом близко к педагогу. Он надевает фигурки на пальцы и показывает знакомую сказку, вводя героев по одному. На каждом повторе («тянут-потянут...») педагог делает паузу, и дети договаривают слова хором. Педагог предлагает детям тоже «потянуть репку»: все тянут воображаемую верёвку руками. В конце, когда репку вытянули, дети хлопают в ладоши. После показа фигурки оставляют в театральном уголке, и дети могут поиграть с ними сами.

Вариант: Ребёнок надевает фигурку мышки или кошки и сам «прибегает» в сказку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 235. Игра «Покажи настроение»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения различать весёлое и грустное выражение лица.

Оборудование: две картинки с лицами — весёлое и грустное, зеркальце, мягкая игрушка.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог показывает картинку весёлого лица и спрашивает: «Какой он? Весёлый!». Все улыбаются и показывают весёлое лицо, затем — грустное: уголки губ вниз, бровки домиком. Педагог рассказывает короткую ситуацию: «Мишке подарили мячик», — и дети показывают, какое у него настроение. Ребёнок может посмотреть в зеркальце на своё лицо. Игру заканчивают весёлым лицом, чтобы никто не остался грустить.

Вариант: Педагог показывает картинку, а ребёнок говорит, почему мишка грустит.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 236. Игра «Тихо — громко»

Вид: музыкальная

Цель: регулирование силы голоса, развитие слухового внимания.

Оборудование: бубен или барабан, две игрушки — большой медведь и маленькая мышка.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог громко ударяет в бубен и показывает медведя: «Медведь идёт — громко топает», — дети громко хлопают. Затем тихо постукивает пальцами и показывает мышку — дети хлопают еле-еле. После этого все поют «ля-ля-ля»: когда в руке педагога медведь — громко, когда мышка — тихо. Педагог меняет игрушки сначала медленно, потом быстрее. Правило: громко — это не крик; если кто-то кричит, медведь закрывает лапами уши.

Вариант: Игрушку показывает ребёнок, а остальные поют громко или тихо.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 237. Игра «Аплодисменты»

Вид: театрализованная

Цель: освоение правила благодарить артистов хлопками.

Оборудование: стульчики, расставленные рядом, как в зрительном зале, кукла-«артист», ширма или край стола — «сцена».

Ход игры: Педагог ставит стульчики в ряд: «Это зрительный зал, а здесь сцена». Дети садятся, а педагог за ширмой показывает короткую сценку: кукла пляшет или поёт песенку. Когда кукла кланяется, педагог говорит: «Артист закончил, скажем ему спасибо ладошками», — дети хлопают. Правило: во время выступления сидим тихо и смотрим, хлопаем, когда артист поклонился. Затем по желанию ребёнок выходит на «сцену», показывает простое движение и кланяется, а зрители хлопают ему.

Вариант: По знаку педагога зрители хлопают то громко, то тихо.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 238. Игра «Кукла танцует»

Вид: театрализованная

Цель: управление простой игрушкой, действия по музыке.

Оборудование: настольные куклы или мягкие игрушки (по одной на ребёнка), аудиозаписи плясовой и спокойной музыки.

Ход игры: Подгруппа из 4–5 детей сидит за столом, у каждого кукла. Педагог показывает: под весёлую плясовую музыку кукла прыгает по столу и кружится, а под спокойную медленно идёт и кланяется. Дети водят своих кукол вслед за педагогом. Когда музыка останавливается, куклы «салятся отдохнуть» — дети кладут их на стол. Педагог меняет музыку 3–4 раза, дети слушают и меняют движения куклы.

Вариант: Двое детей «танцуют» куклами парой — ведут их навстречу друг другу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 239. Игра «Найди пару маске»

Вид: настольно-печатная

Цель: подбор одинаковых изображений, развитие зрительного внимания.

Оборудование: парные картинки масок зверей и сказочных героев (5–6 пар) на картоне, коробка, 2–3 маски-шапочки из театрального уголка.

Ход игры: Педагог раскладывает на столе по одной картинке из каждой пары: «Артисты собираются на спектакль и перепутали маски — помогите найти каждой пару». Ребёнок достаёт картинку из коробки, называет, чья это маска (зайчик, лиса, медведь), и находит такую же на столе. Если ребёнок ошибся, педагог предлагает сравнить: «Какие уши у этого зайки? А у этого?» Найдя пару, ребёнок может надеть настоящую маску из театрального уголка и пройтись, как этот зверь.

Вариант: В набор добавляют похожие маски — двух зайчиков с разными ушками.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: МИР КИНО

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 240. Игра «Тихо — идёт съёмка!»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения замереть и помолчать по сигналу.

Оборудование: «хлопушка» — две картонные полоски, скреплённые с одной стороны, или бубен, игрушечная камера или коробочка.

Ход игры: Педагог рассказывает, что на съёмках кино все должны вести себя тихо. Дети свободно ходят, пляшут или играют в «зверей» под музыку. Когда педагог хлопает хлопушкой и говорит «Тихо! Идёт съёмка!», все замирают и молчат, а «оператор» с камерой ходит и «снимает». По слову «Снято!» дети снова двигаются. Сначала паузы короткие — 3–5 секунд, затем чуть длиннее. Роль оператора можно передать ребёнку.

Вариант: Во время «съёмки» дети не просто замирают, а изображают того, кого назовёт педагог: кошку, дерево, машину.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 241. Игра «Оживи картинку»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения показывать движением то, что изображено на картинке.

Оборудование: картинки с понятными действиями (6–8 шт.): зайчик прыгает, птичка летит, девочка спит, мальчик ест кашу, кошка умывается, машина едет.

Ход игры: Педагог говорит, что в кино картинки «оживают», и показывает первую картинку. Он спрашивает: «Что делает зайчик?» — дети отвечают и показывают движение: прыгают на двух ногах. По слову «Стоп-кадр!» все замирают в позе, и педагог показывает следующую картинку. Сначала педагог двигается вместе с детьми, затем дети показывают сами. Подбирать картинки, где одно простое и знакомое действие.

Вариант: Ребёнок выбирает картинку, не показывая её другим, и изображает действие, а дети угадывают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 242. Игра «Что сначала, что потом»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения устанавливать простую последовательность из двух событий.

Оборудование: пары сюжетных картинок (4–5 пар): цыплёнок в яйце — цыплёнок вылупился, девочка надевает ботинки — девочка гуляет, грязные руки — чистые руки, ёлка без игрушек — наряженная ёлка.

Ход игры: Педагог садится за стол с подгруппой из 3–4 детей. Он кладёт две картинки и рассказывает по ним: «Девочка надевает ботинки. А здесь девочка гуляет». Затем спрашивает: «Что было сначала?» — ребёнок кладёт эту картинку слева, а вторую справа. Педагог проговаривает итог: «Сначала надела ботинки, потом пошла гулять». Каждому ребёнку дают свою пару, остальные проверяют. При ошибке педагог разыгрывает действие игрушкой, и ребёнок исправляет сам.

Вариант: Педагог перепутывает картинки, а дети замечают ошибку и ставят их правильно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 243. Игра «Весёлый — грустный»

Вид: театрализованная

Цель: различение и показ простых эмоций.

Оборудование: мишка, мячик, зеркало.

Ход игры: Педагог говорит: «В кино актёры показывают лицом, что чувствует их герой». Дети сидят полукругом, педагог разыгрывает короткую историю с мишкой: «Мишке подарили мячик. Мишка весёлый или грустный? Покажите». Дети улыбаются. «Мячик укатился» — дети показывают грустное лицо, опускают уголки губ. Затем каждый по очереди смотрит в зеркало и показывает весёлое и грустное лицо. В конце дети находят мячик, отдают его мишке, и все вместе показывают, как мишка снова обрадовался.

Вариант: Добавляют третье настроение — удивление.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 244. Игра «Фотограф»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: принятие игровой роли, действия с предметом-заместителем.

Оборудование: игрушечный фотоаппарат или кубик-заместитель с крышкой-«объективом», стульчик для того, кого фотографируют, рамки из картона — «фотографии» (2–3 шт.).

Ход игры: Замысел: в группе открылось фотоателье. Сначала фотографом становится педагог: усаживает ребёнка на стульчик, просит улыбнуться, наводит фотоаппарат и говорит: «Внимание, снимаю! Щёлк!» Затем он отдаёт ребёнку картонную рамку — «фотографию», и ребёнок смотрит сквозь неё, как в окошко. Потом педагог предлагает ребёнку быть фотографом и сам садится на стульчик, подсказывая слова. Дети фотографируют кукол, мишку, друг друга; если фотоаппаратов не хватает, педагог даёт кубик: «Это тоже фотоаппарат». Педагог играет вместе с детьми и подсказывает действия.

Вариант: Фотограф делает «семейную фотографию» — рассаживает кукол рядом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 245. Игра «Найди героя»

Вид: настольно-печатная

Цель: узнавание знакомых персонажей, подбор картинок.

Оборудование: лото с героями знакомых мультфильмов или сказок: большие карты на 4–6 картинок (по числу детей) и маленькие карточки, мешочек.

Ход игры: Каждый из 4–5 детей получает большую карту. Педагог достаёт из мешочка маленькую карточку, показывает и спрашивает: «Кто это? У кого такой герой?»

Ребёнок, у которого на карте этот персонаж, называет его и закрывает клеточку карточкой. Если героя никто не узнал, педагог называет его и вместе с детьми вспоминает, из какого он мультфильма. Игра заканчивается, когда все карты закрыты; победителя не определяют.

Вариант: Карточку получает ребёнок, который скажет о герое одно слово: «весёлый», «маленький».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 246. Игра «Мультзарядка»

Вид: музыкальная

Цель: выполнение движений под музыку по показу.

Оборудование: аудиозаписи 2–3 весёлых детских песен из мультфильмов.

Ход игры: Дети встают врассыпную лицом к педагогу. Педагог включает песню из знакомого мультфильма и показывает 4–5 простых движений: шаг на месте, хлопки, наклоны вправо-влево, «пружинка», «фонарики» кистями. Каждое движение повторяют, пока звучит куплет; на проигрыше все кружатся на месте или подпрыгивают. Зарядка длится 4–5 минут. В течение недели движения повторяют, пока дети не начнут выполнять их без показа.

Вариант: На второй песне движения показывает ребёнок, а остальные повторяют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

АПРЕЛЬ

ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 242.

№ 247. Игра «Моем ручки»

Вид: дидактическая

Цель: освоение последовательности умывания и согласования речи с действием.

Оборудование: умывальная комната, детское мыло, индивидуальные полотенца; в группе — кукла и тазик с водой.

Ход игры: Сначала игру проводят в группе: педагог «умывает» куклу и проговаривает порядок — засучить рукава, открыть кран, намылить ладошки, потереть, смыть мыло, закрыть кран, вытереть руки. Затем перед обедом в умывальной комнате дети моют руки по этому порядку, а педагог читает знакомую детям народную потешку о водичке. Дети повторяют за педагогом отдельные слова и показывают движения: «трём ладошки», «смываем пену». Педагог следит, чтобы рукава были подняты и вода не лилась на пол. В конце каждый показывает чистые ладошки и вытирает их своим полотенцем.

Вариант: Кукла «забыла» намылить руки, и дети подсказывают ей, что пропущено.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 248. Игра «Овощи и фрукты»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения различать и называть овощи и фрукты.

Оборудование: картинки или муляжи овощей и фруктов (по 4–5 шт.): морковь, огурец, капуста, помидор, яблоко, груша, банан, апельсин; две корзинки — для огорода и для сада.

Ход игры: Педагог ставит две корзинки и объясняет: в эту положим то, что растёт на огороде, — овощи, а в эту то, что растёт в саду, — фрукты. Он берёт картинку, называет её вместе с детьми и показывает, в какую корзинку положить. Затем дети по очереди берут картинку, называют и кладут в нужную корзинку. Если ребёнок ошибся, педагог спрашивает: «Яблоко растёт на грядке или на дереве?» В конце педагог говорит, что и овощи, и фрукты полезны, и дети называют, что они любят.

Вариант: Педагог «путает» и кладёт морковку к фруктам — дети исправляют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 249. Игра «Утренняя зарядка»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения выполнять общеразвивающие упражнения по показу.

Оборудование: мягкая игрушка (например, зайчик или мишка), бодрая детская музыка.

Ход игры: Утром в группу «приходит» игрушка и предлагает сделать зарядку вместе с ней. Дети встают враспынную, педагог показывает упражнения от имени игрушки: потянуться вверх «к солнышку», наклониться и «достать травку», присесть «как мячик», попрыгать «как зайчик». Каждое упражнение повторяют 4–5 раз под музыку. Игрушка «следит», кто делает вместе с ней, и хвалит детей. В конце все медленно ходят и делают глубокий вдох и выдох.

Вариант: Игрушка сама «путает» упражнение, и дети показывают ей правильно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 250. Игра «Кукла Катя заболела»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: отражение в игре заботы о другом, знакомство с ролью врача.

Оборудование: кукла, кровать (или коробка-кровать), игровой набор «Доктор» — трубочка, градусник, бинт; чашка, ложка, платок-одеяло.

Ход игры: Замысел: кукла Катя заболела, её надо полечить. Педагог укладывает куклу в кровать и говорит грустным голосом: «У Кати болит горлышко, она плачет. Кто ей поможет?» Сначала педагог сам берёт роль врача: слушает куклу трубочкой, смотрит горлышко, ставит градусник, проговаривая каждое действие. Затем роль врача он передаёт ребёнку, а сам становится мамой Кати и подсказывает: «Доктор, послушайте, пожалуйста, Катю». Другие дети поят куклу «чаем», укрывают одеялом, поют ей колыбельную. В конце Катя «выздоровливает», и дети играют с ней.

Вариант: К врачу приходят другие игрушки: у зайки болит лапка, у мишки — ушко.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 251. Игра «Чудесный мешочек»

Вид: дидактическая

Цель: узнавание предмета на ощупь и его название.

Оборудование: непрозрачный тканевый мешочек, муляжи или натуральные овощи и фрукты (яблоко, морковь, огурец, банан, лимон — 4–5 шт.).

Ход игры: Педагог показывает детям овощи и фрукты, все вместе называют и трогают их: яблоко круглое и гладкое, морковка длинная. Затем педагог прячет их в мешочек. Ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает один предмет, не заглядывая, и говорит, что это. Потом он достаёт предмет и проверяет себя — все смотрят. Если ребёнок не узнал, педагог подсказывает: «Он длинный, с одного конца острый. Что это может быть?»

Вариант: Педагог показывает картинку, а ребёнок на ощупь ищет в мешочке такой же предмет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 252. Игра «Тихий час для мишки»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: освоение спокойного перехода ко сну, использование тихой речи.

Оборудование: мишка, кровать или коробка, платочек-одеяло, запись спокойной колыбельной музыки.

Ход игры: Перед дневным сном педагог шёпотом говорит: «Мишка устал, ему пора спать». Дети вместе с педагогом укладывают мишку: снимают с него шапочку, укрывают платочком, гладят по голове. Педагог тихо поёт колыбельную или включает спокойную музыку, а дети покачивают ладошками «кровать». Правило: рядом со спящим мишкой говорим шёпотом и ходим на носочках. Затем дети так же тихо, чтобы не разбудить мишку, идут в спальню и ложатся в свои кровати.

Вариант: Каждый ребёнок по очереди укачивает мишку на руках.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 253. Игра «Ракета летит»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в приседании и прыжке вверх по сигналу, знакомство со счётом «три — два — один».

Оборудование: картинка или игрушка-ракета.

Ход игры: Дети располагаются по группе так, чтобы не задевать друг друга руками. Педагог показывает картинку ракеты и предлагает «полететь в космос». Все приседают и складывают ладошки над головой «домиком» — ракета стоит на старте. Педагог медленно считает: «Три, два, один, пуск!», дети считают вместе с ним. На слово «пуск» все подпрыгивают вверх, вытягивая руки, затем «летят» — ходят на носочках с поднятыми руками. По слову «Посадка!» ракеты снова приседают. Повторить 4–5 раз.

Вариант: Во время «полёта» дети показывают, как космонавты в невесомости медленно плывут по воздуху.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 254. Игра «Звёздочки и тучки»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в беге врассыпную и умении возвращаться на место по сигналу.

Оборудование: жёлтые картонные звёздочки на полу или обручи — «домики-звёзды», серый платок для «тучки», музыка.

Ход игры: Каждый ребёнок стоит у своей звёздочки, разложенной на полу. Под музыку «звёздочки» бегают по всей группе и «сверкают» — раскрывают и сжимают ладошки. Когда педагог накрывается серым платком и говорит «Тучка идёт!», звёздочки бегут каждая к своему месту и присаживаются. Тучка «проплывает» мимо и уходит, и звёзды снова «загораются». Игру повторяют 4–5 раз, роль тучки можно передать ребёнку.

Вариант: Звёздочки бегут не к своему месту, а к любому свободному.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 255. Игра «День — ночь»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения сменять активное движение и покой по сигналу.

Оборудование: картинки солнца и луны или две таблички — жёлтая и тёмно-синяя.

Ход игры: Игра идёт в зале или на свободной части группы. Педагог объясняет: когда он показывает солнце, наступает день — все бегают, прыгают, играют; когда показывает луну, наступает ночь — все ложатся на ковёр или присаживаются, закрывают глаза и «спят». Сначала день длится дольше, ночь — 5–7 секунд. Педагог проходит мимо «спящих» и проверяет, кто спит тихо. Затем снова показывает солнце, и дети «просыпаются», потягиваясь.

Вариант: Днём дети выполняют движение, которое назовёт педагог: «летают как птицы», «скачут как лошадки».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 256. Игра «Собери звёздочки»

Вид: дидактическая

Цель: группировка предметов по цвету и величине.

Оборудование: звёздочки из картона двух цветов (жёлтые и белые) и двух размеров (12–16 шт.), два листа тёмно-синего картона — «небо», большая и маленькая коробочки.

Ход игры: Педагог рассыпает звёздочки на ковре: «Ночью звёздочки упали с неба, давайте вернём их на место». Сначала дети собирают жёлтые звёздочки на одно «небо», белые — на другое. Затем звёздочки снова рассыпают, и педагог просит собрать большие в большую коробочку, маленькие — в маленькую. Положив звёздочку, ребёнок называет её: «жёлтая», «маленькая». В конце «небо» со звёздами вешают на стену.

Вариант: Собрать только большие жёлтые звёздочки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 257. Игра «Построй ракету»

Вид: конструктивная

Цель: постройка по образцу взрослого.

Оборудование: настольный строительный набор — кубики, цилиндры, призмы (по комплекту на ребёнка), картинка ракеты.

Ход игры: Педагог показывает картинку ракеты и на глазах у детей строит на столе простую ракету из 3–4 деталей: два кубика или цилиндр друг на друга, сверху призма. Он называет части: «Это корпус, а это нос ракеты». Образец остаётся в центре стола, а дети из своих наборов строят такую же ракету; педагог помогает поставить детали ровно. Когда ракеты готовы, все вместе ведут обратный отсчёт: «Три, два, один — пуск!» Дети встают, поднимают руки над головой и гудят, как взлетающая ракета, а постройки остаются на столе.

Вариант: Построить ракету выше — добавить ещё один кубик.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 258. Игра «Что светит ночью?»**Вид:** словесная**Цель:** узнавание и называние Луны, звёзд, Солнца.**Оборудование:** картинки Солнца, Луны, звёзд; два листа картона — голубой («день») и тёмно-синий («ночь»).**Ход игры:** Педагог кладёт на стол голубой лист — «день» и тёмно-синий — «ночь». Он показывает картинку Солнца: «Что это? Когда светит Солнце — днём или ночью?» — ребёнок кладёт картинку на «день». Так же рассматривают Луну и звёзды и кладут их на «ночь». Затем педагог «по ошибке» меняет картинки местами — дети замечают и исправляют. В конце педагог спрашивает: «Что светит ночью?» — дети показывают и называют Луну и звёзды.**Вариант:** Добавляют картинки «дети гуляют» и «дети спят», чтобы разложить их на день и ночь.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 259. Наблюдение «Где Луна?»****Вид:** наблюдение**Цель:** рассматривание неба, развитие наблюдательности.**Оборудование:** не требуется.**Ход игры:** На прогулке в ясную погоду педагог предлагает детям посмотреть на небо: «Какое сегодня небо? Есть облака? Где солнышко?» На солнце не смотрим — только показываем рукой в его сторону. В дни, когда Луна видна на дневном или утреннем небе, педагог показывает её: «Посмотрите, это Луна. Она светлая, похожа на половинку круга». Дети рассматривают Луну, называют её, показывают рукой. Педагог предлагает вечером посмотреть на Луну вместе с родителями, а утром рассказать, какой она была.**Вариант:** Дети рисуют пальцем в воздухе или палочкой на земле, какую Луну видели.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 260. Трудовое поручение «Собери мусор»**Вид:** трудовое поручение**Цель:** приобщение к посильному полезному делу на участке.**Оборудование:** детские перчатки или рукавички (по числу детей), ведёрки или пакеты, совок и веник.**Ход игры:** Перед выходом педагог сам осматривает участок и убирает всё опасное: стекло, острые предметы, окурки. На прогулке он говорит: «Посмотрите, ветер принёс на участок бумажки и веточки. Давайте наведём порядок». Дети надевают перчатки и собирают крупные веточки, бумажки, фантики в ведёрки, педагог показывает, что поднимать можно, а что нужно показать взрослому. Работают 5–7 минут на небольшом участке рядом с верандой. Потом все вместе смотрят на чистый участок, и педагог благодарит за помощь.**Вариант:** Одна подгруппа собирает веточки, а другая подметает дорожку веником.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 261. Игра «Цветы и пчёлки»**Вид:** подвижная**Цель:** упражнение в беге врассыпную и остановке по сигналу.**Оборудование:** картонные цветы или обручи на полу (5–6 шт.), шапочка или эмблема пчёлки.**Ход игры:** На полу разложены цветы, дети — «пчёлки» — сидят на скамейке, это «улей». По слову педагога «Пчёлки, летите!» дети летают по площадке, жужжат «ж-ж-ж» и машут руками-крылышками. Когда педагог говорит «Садитесь на цветок!», пчёлки останавливаются у ближайшего цветка и присаживаются — «собирают нектар». Затем по слову «Пчёлки, в улей!» все возвращаются на скамейку. Игру повторяют 3–4 раза.**Вариант:** Пчёлки садятся только на цветок того цвета, который назовёт педагог.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 262. Игра «Найди листочек»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения подбирать предмет по образцу, различая цвет и величину.**Оборудование:** листочки, вырезанные из цветного картона: зелёные, жёлтые, красные, большие и маленькие (по 2 одинаковых, 20–24 шт.), корзинка.**Ход игры:** Перед прогулкой педагог раскладывает картонные листочки на участке — на скамейке, на траве, у веранды. Каждый ребёнок получает свой листочек-образец и ищет на участке такой же: того же цвета и такой же величины. Найдя пару, ребёнок приносит её педагогу и говорит: «Мой листочек зелёный, маленький». Если ребёнок принёс не тот, педагог прикладывает листочки друг к другу и сравнивает их вместе с ребёнком. В конце все листочки собирают в корзинку.**Вариант:** Летом ребёнок находит на земле опавший лист и ищет на участке дерево с такими же листьями.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 263. Игра «Закрой кран»****Вид:** дидактическая**Цель:** освоение правила беречь воду.**Оборудование:** бумажная капелька с нарисованным лицом, умывальная комната.**Ход игры:** Перед мытьём рук педагог приходит в умывальную с бумажной капелькой: «Капелька плачет: кран забыли закрыть, и вода убегает». Педагог показывает: открыть кран тонкой струйкой, вымыть руки и сразу закрыть кран. Дети по очереди моют руки, а капелька «следит», чтобы краны были закрыты; закрыв кран, ребёнок говорит: «Водичка, отдыхай». Если кто-то забыл, капелька тихо напоминает. Игру повторяют всю неделю при каждом умывании.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 264. Игра «Кто живёт в лесу?»**Вид:** словесная**Цель:** узнавание и называние знакомых животных.**Оборудование:** картинки лесных (заяц, медведь, лиса, ёж, белка) и домашних (кошка, собака, корова) животных — 8 шт., лист картона с нарисованными деревьями — «лес», картинка домика.**Ход игры:** Педагог показывает картинку леса: «Это лес. Кто в нём живёт?» — и по одной достаёт картинки животных. Ребёнок называет животное и решает, где оно живёт: зайца, белку, лису ставит в лес, кошку и собаку — к домику. Педагог уточняет: «Кошка живёт рядом с человеком, дома». Когда все звери на месте, педагог просит показать, как ходит медведь и как прыгает заяц, — дети изображают их.**Вариант:** Педагог описывает зверя двумя словами — «рыжая, пушистая», а дети угадывают.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 265. Трудовое поручение «Посади цветок»****Вид:** трудовое поручение**Цель:** выполнение простого трудового поручения.**Оборудование:** горшочки или стаканчики (по одному на ребёнка), грунт в тазике, совочки, семена (крупная фасоль, бархатцы) или отростки комнатных растений, лейка, клеёнка, фартуки.**Ход игры:** Работа идёт за столом, накрытым клеёнкой, с подгруппой из 3–4 детей в фартуках. Педагог показывает: совочком насыпает землю в горшочек, пальцем делает ямку, кладёт семечко, присыпает землёй и поливает из лейки. Каждый ребёнок повторяет то же со своим горшочком; семена педагог даёт по одному прямо в руку и следит, чтобы их не брали в рот. Горшочки подписывают именами детей и ставят на подоконник. После работы дети моют руки с мылом, а в следующие дни вместе с педагогом поливают свои ростки.**Вариант:** Сажают луковицу в стаканчик с землёй и наблюдают, как растёт зелёное перо.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 266. Наблюдение «Что изменилось весной?»****Вид:** наблюдение**Цель:** обнаружение сезонных изменений в природе (травка, почки, лужи).**Оборудование:** не требуется.**Ход игры:** На прогулке педагог ведёт детей по участку и останавливается у знакомых мест: «Помните, здесь был сугроб? А что сейчас?» Дети замечают лужу или первую травку. У дерева педагог наклоняет ветку и показывает почки: «Это почки, из них появятся листочки», — дети осторожно трогают их пальцем. Затем педагог предлагает подставить солнцу ладошки: «Солнце греет сильнее, чем зимой?» Правило: ветки не ломаем, в лужи не заходим.**Вариант:** Через неделю дети возвращаются к той же ветке и смотрят, раскрылись ли почки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 156.

№ 267. Игра «Кто что делает?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить профессию и действие — врач лечит, повар варит.

Оборудование: картинки с людьми разных профессий: врач, повар, водитель, продавец, парикмахер (5 шт.), картинки с их предметами (5–6 шт.).

Ход игры: Педагог показывает картинку повара: «Кто это? Что он делает?» Дети отвечают: «Повар. Варит суп». Затем так же разбирают остальные профессии. Потом педагог раскладывает картинки предметов, ребёнок берёт одну — например, руль — и кладёт к нужному человеку, говоря: «Водитель водит машину». Начинать с профессий, которые дети видят в детском саду: повар, врач, помощник воспитателя.

Вариант: Педагог показывает действие («режу хлеб», «измеряю температуру»), а дети называют профессию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 268. Игра «Больница»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения принимать игровую роль и действовать с предметами-заместителями.

Оборудование: белый халат или шапочка врача, игрушечный набор «Доктор» (трубка, градусник, баночки), палочки-заместители, бинт, куклы и мягкие игрушки — «больные», стульчики — «очередь».

Ход игры: Замысел: игрушки заболели и пришли к доктору. Воспитатель надевает халат и берёт на себя роль врача, дети — родители, которые приводят «больных». Врач слушает трубкой, «ставит градусник» — палочку под мышку, смотрит горло, «даёт лекарство» и бинтует лапку. Родитель благодарит, уходит и дома укладывает игрушку спать. Через несколько приёмов педагог передаёт халат ребёнку, а сам приходит на приём с куклой и задаёт вопросы, помогая новому врачу. Правило: лекарство даём игрушкам только «понарошку».

Вариант: В больнице появляется медсестра, которая делает «уколы» и записывает больных.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 269. Игра «Шофёры»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в ходьбе и беге в заданном направлении и в остановке по сигналу.

Оборудование: рули или картонные кружки по числу детей, флажки красного и зелёного цвета, кубики или кегли — «гаражи».

Ход игры: Каждый ребёнок берёт руль и встаёт в «гараж» у стены. Педагог поднимает зелёный флажок — машины выезжают и едут по группе, гудят «би-би», объезжая друг друга. Красный флажок — машины останавливаются там, где ехали. Педагог показывает направление: «Едем к окну», «Едем к двери», машины меняют путь. По сигналу «В гараж!» все возвращаются на свои места. Повторить 3–4 раза, чередуя медленную езду с быстрой.

Вариант: На пути выставляют кегли, и машины объезжают их, не задевая.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 270. Игра «Магазин»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: освоение простого диалога «Дайте, пожалуйста» — «Спасибо».

Оборудование: стол-прилавок, муляжи овощей и фруктов (8–10 шт.), корзинки или сумочки (2–3 шт.), игрушечная касса или коробка, «деньги» — бумажные кружочки.

Ход игры: Замысел: в группе открылся овощной магазин, мамы покупают продукты, чтобы сварить кукам суп. Педагог встаёт за прилавок продавцом: раскладывает товар и встречает покупателя: «Здравствуйте! Что вам дать?» Ребёнок с корзинкой говорит: «Дайте, пожалуйста, морковку», отдаёт «денежку» и благодарит; если ребёнок молчит, педагог подсказывает слова. Купленное покупатели несут в игровой уголок и «варят суп» для кукол. После нескольких покупок продавцом становится ребёнок, а педагог приходит покупателем.

Вариант: Продавец спрашивает: «Вам одну морковку или много?»

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 271. Игра «Накрой на стол»

Вид: дидактическая

Цель: выполнение простого трудового поручения, различение понятий «один» и «много».

Оборудование: кукольный стол и стульчики, 4–5 кукол, игрушечная посуда — тарелки, чашки, ложки (по числу кукол).

Ход игры: Педагог говорит: «Куклы пришли в гости, надо накрыть на стол». Дети рассаживают кукол: на каждый стул — одна кукла. Один ребёнок ставит перед каждой куклой одну тарелку, другой — чашку, третий раскладывает ложки. Педагог спрашивает: «Кукол много? Много. А тарелок у каждой куклы сколько? Одна». Если кукле не хватило посуды, дети замечают это и приносят. После «обеда» дети убирают посуду на место.

Вариант: К столу приходит ещё одна кукла, и дети сами решают, что нужно для неё принести.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 272. Трудовое поручение «Помощники в группе»

Вид: трудовое поручение

Цель: оказание посильной помощи взрослому (убрать игрушки, разложить салфетки).

Оборудование: салфетки в салфетнице, коробки и полки для игрушек с картинками-метками.

Ход игры: Педагог обращается к 2–3 детям: «Мне нужны помощники». Одному он поручает разложить салфетки — по одной на каждый стол, другому — собрать кубики в коробку с картинкой «кубик», третьему — посадить кукол на полку. Первое действие педагог делает вместе с ребёнком, дальше ребёнок продолжает сам. Закончив, ребёнок показывает, что сделал, и педагог благодарит конкретно: «Спасибо, кубики теперь в своём домике». Поручения меняют каждый день, чтобы помощником побывал каждый.

Вариант: Ребёнок сам выбирает, с каким делом помочь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

МАЙ

ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 214.

№ 273. Игра «Салют»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения делать взмахи руками вверх и двигаться под музыку.

Оборудование: султанчики из нарезанной цветной бумаги или ленточки на палочках (по 2 шт. на ребёнка), бодрящая музыка.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в праздник Победы вечером в небе бывает салют — разноцветные огни. Дети берут султанчики в обе руки и встают врассыпную. Пока звучит музыка, они ходят по кругу; когда педагог говорит «Салют!», поднимают руки вверх и быстро трясут султанчиками, потом медленно опускают их, как падающие огоньки. Затем снова идут под музыку. Игру повторяют 4–5 раз, в конце все вместе говорят «Ура!»

Вариант: Дети с султанчиками одного цвета поднимают руки, когда педагог показывает такой же цвет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 274. Игра «Парад»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в ходьбе в колонне по одному и согласовании шага с музыкой.

Оборудование: детский барабан или запись марша, флажки (по одному на ребёнка).

Ход игры: Педагог показывает картинку парада и говорит, что в День Победы солдаты идут на параде ровно, красиво, под музыку. Дети встают в колонну друг за другом и берут флажки в правую руку. Под марш колонна идёт по кругу за педагогом, дети стараются шагать в такт и не наступать на пятки впереди идущему. Когда колонна проходит мимо «трибуны» — стульчика с игрушками-зрителями, — все поднимают флажки вверх. Затем музыка затихает, и колонна останавливается.

Вариант: Колонна идёт «змейкой» между кеглями за педагогом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 275. Игра «Подарим цветы»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: освоение действия благодарности — подарить цветок и сказать «спасибо».

Оборудование: цветы из цветной бумаги (по одному на ребёнка, можно сделать на занятии по аппликации), кукла-«дедушка» или фотография ветерана, ваза.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в День Победы люди дарят цветы ветеранам и говорят им «спасибо» за то, что они защитили Родину. Он сажает на стульчик куклу-дедушку и объясняет: «К нам пришёл в гости дедушка-ветеран». Дети по одному подходят, дарят цветок, говорят «спасибо» и ставят цветок в вазу. Педагог отвечает от имени дедушки: «Спасибо, внучек». Затем дети дарят цветы друг другу, помощнику воспитателя или маме при встрече вечером.

Вариант: Дети вместе собирают из своих цветов один большой букет для стенда группы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 276. Игра «Найди флажок»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать российский флаг среди других флажков по цвету.

Оборудование: флажок России (бело-сине-красный), 4–5 флажков других цветов: одноцветные красный, жёлтый, зелёный, двухцветный.

Ход игры: Педагог показывает детям флаг России и вместе с ними называет цвета: белый, синий, красный. Затем он раскладывает на столе флажки разных цветов и просит: «Найди флажок нашей страны». Ребёнок находит его, поднимает вверх, и все говорят: «Это флаг России». Педагог меняет флажки местами и просит следующего ребёнка найти флаг. В конце дети проходят с флажком по группе под музыку.

Вариант: Педагог прячет флаг России в группе, а дети ищут его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 277. Игра «Тишина»

Вид: словесная

Цель: развитие умения помолчать вместе со всеми, подготовка к минуте молчания.

Оборудование: колокольчик.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках в кругу. Педагог негромко говорит: «Сейчас мы помолчим все вместе. Позвоню в колокольчик — тишина начнётся, позвоню снова — закончится». После звонка все сидят тихо и слушают, что слышно вокруг: тикают часы, за окном поёт птица. Через 10–15 секунд колокольчик звенит снова, и дети шёпотом рассказывают, что услышали. Время тишины постепенно увеличивают до 20–30 секунд. Педагог объясняет просто: «В День Победы люди вместе молчат, чтобы вспомнить тех, кто защищал нашу страну».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 278. Слушание песни «Катюша»**Вид:** музыкальная**Цель:** развитие эмоционального отклика на музыку праздника.**Оборудование:** аудиозапись песни «Катюша» в исполнении детского хора или детского коллектива, картинка праздничного салюта или весенних цветов.**Ход игры:** Дети сидят полукругом. Педагог рассказывает: «Эту песню пели в годы войны, её поют и в День Победы — бабушки, дедушки, мамы и папы». Он включает запись, дети слушают спокойно. После прослушивания педагог спрашивает: «Какая песня — весёлая или грустная? Под неё хочется плясать или слушать?» Во время второго прослушивания дети покачиваются или тихо хлопают в ритм. Текст песни не разучивают, хватает 1–2 прослушиваний.**Вариант:** На втором прослушивании дети плавно машут весенними веточками или ленточками.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ**

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 276.

№ 279. Игра «Собери флаг»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения выкладывать полосы в нужном порядке сверху вниз.**Оборудование:** образец флага России, наборы из трёх полосок картона — белой, синей, красной (по набору на ребёнка), листы тёмного картона — основа.**Ход игры:** Дети сидят за столами, перед каждым — основа и три полоски. Педагог показывает образец и вместе с детьми называет цвета сверху вниз: «Наверху белая, в середине синяя, внизу красная». Затем дети выкладывают свой флаг, ведя пальчиком по образцу. Педагог подходит к каждому и, если полоски перепутаны, предлагает сравнить с образцом: «Какая полоска у нас наверху?» Готовые флаги дети показывают друг другу.**Вариант:** Дети выкладывают флаг без образца, по памяти.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 280. Игра «Матрёшки»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять ряд из предметов по величине.

Оборудование: трёхместные или четырёхместные матрёшки (по одной на двоих детей) или плоские картонные матрёшки разной величины.

Ход игры: Педагог показывает матрёшку, раскрывает её и вынимает всех сестричек. Он ставит их в ряд и говорит: «Самая большая, поменьше, самая маленькая». Затем матрёшки «идут гулять» и перепутываются, и дети выстраивают их снова — от большой к маленькой. Потом матрёшки «прячутся» друг в дружку, и ребёнок собирает их обратно. Если не получается, педагог предлагает сравнить две матрёшки, приставив их друг к другу.

Вариант: Ряд выстраивают от маленькой матрёшки к большой.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 281. Хоровод «Во поле берёза стояла»

Вид: музыкальная

Цель: движение по кругу, согласование движений с пением.

Оборудование: аудиозапись русской народной песни «Во поле берёза стояла» или пение педагога, веточка или ленточка для «берёзки».

Ход игры: Педагог выбирает «берёзку» — ребёнок с веточкой встаёт в центр круга. Остальные дети с педагогом берутся за руки и под пение идут по кругу простым шагом. На проигрыше все останавливаются: «берёзка» покачивает веточкой, а дети поднимают руки и плавно качают ими, как ветви на ветру. Затем снова идут по кругу, но в другую сторону. Когда песня заканчивается, «берёзка» передаёт веточку другому ребёнку. Педагог идёт в кругу вместе с детьми и следит, чтобы круг не разрывался.

Вариант: По кругу идут то обычным шагом, то на носочках.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 282. Игра «Наш детский сад»

Вид: словесная

Цель: узнавание знакомых мест, короткий ответ на вопрос.

Оборудование: фотографии здания детского сада, входа, группы, участка, музыкального зала (5–6 шт.; распечатанные или из альбома группы).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает фотографию: «Что это? Узнали?» Дети отвечают коротко: «Наш детский сад», «Наша группа», «Наша горка». Педагог задаёт вопрос: «Что мы здесь делаем?» — «Гуляем», «Поём». Затем фотографии раскладывают на столе; педагог называет место, а ребёнок находит его снимок. В конце педагог предлагает на прогулке найти место с одной из фотографий.

Вариант: Педагог прикрывает часть фотографии листом бумаги, и дети угадывают место.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 283. Игра «Большой — маленький дом»

Вид: конструктивная

Цель: постройка из кубиков разной величины.

Оборудование: большие (напольные) и маленькие (настольные) кубики и призмы, большая игрушка — мишка и маленькая — зайчик.

Ход игры: Педагог ставит на ковёр мишку и зайчика: «Мишке нужен большой дом, а зайчику — маленький». Из больших кубиков он строит стены и ставит сверху большую призму-крышу, из маленьких — домик для зайчика. Затем дети по 2–3 человека строят свои дома: одни — большой для мишки, другие — маленький для зайки. Педагог проверяет вместе с детьми: «Помещается мишка в дом? А зайчик?» Если игрушка не помещается, дом достраивают.

Вариант: Дома ставят рядом и прокладывают между ними дорожку — получается улица.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 284. Целевая прогулка «Где мы живём»

Вид: наблюдение

Цель: узнавание и называние улицы, дома, детского сада.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Педагог и помощник воспитателя ведут детей парами по участку. У здания педагог останавливается: «Это наш детский сад. Где окна нашей группы?» — дети показывают. Затем подходят к ограде и смотрят на улицу: «Там улица, по ней едут машины. А вон жилые дома, в них живут люди». Педагог называет улицу, на которой стоит детский сад, дети повторяют. Правило: идём вместе, из пары не убегаем, за ограду не выходим.

Вариант: Дети рассказывают, как они приезжают в детский сад: на машине, на автобусе или пешком.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 208, 209, 211, 229, 231.

№ 285. Игра «Кто живёт в море?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения узнавать и называть рыбку, дельфина, краба.

Оборудование: картинки морских обитателей: рыбка, дельфин, краб, медуза, морская звезда (по 1–2 шт.), синяя ткань — «море».

Ход игры: Педагог раскладывает картинки на синей ткани и говорит: «Посмотрим, кто живёт в море». Он показывает по одной картинке, называет обитателя и одну его примету: у краба клешни, дельфин большой и выпрыгивает из воды. Дети повторяют название. Затем педагог прячет одну картинку под ткань и спрашивает: «Кто спрятался в море?» Ребёнок называет, достаёт картинку и проверяет.

Вариант: Ребёнок показывает движением, как плавает рыбка или ходит краб, а другие угадывают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 286. Игра «Рыбаки и рыбки»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга.

Оборудование: шнур или скакалка — граница «глубокого моря», шапочка или панамы для рыбака (по желанию).

Ход игры: Дети-«рыбки» «плавают» врассыпную по залу или участку, делая руками волнообразные движения. Педагог-«рыбак» стоит в стороне и приговаривает: «Рыбки плавают, хвостиками играют». На сигнал «Рыбак идёт!» рыбки убегают за шнур, в «глубокое море», где ловить нельзя. Рыбак медленно ходит и «ловит» руками тех, кто не успел; пойманная рыбка тут же возвращается в игру, никто не выбывает. Педагог напоминает: «Плывём так, чтобы не задеть другую рыбку».

Вариант: Когда дети освоят правила, рыбаком становится ребёнок.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Комплекта игр по теме для младшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 249.

№ 287. Игра «Догони мяч»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в беге в заданном направлении и остановке у предмета.

Оборудование: корзина с мячами среднего размера (по одному на ребёнка).

Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки. Педагог катит или бросает вперёд несколько мячей и говорит: «Догоните мячики!» Каждый ребёнок бежит за одним мячом, догоняет его, останавливается и поднимает мяч. Затем дети возвращаются и кладут мячи в корзину. Педагог следит, чтобы дети бежали к разным мячам и не сталкивались. Игру повторяют 4–5 раз, мячи катят в разные стороны.

Вариант: Ребёнок догоняет мяч того цвета, который назовёт педагог.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 288. Игра «Попрыгунчики»

Вид: подвижная

Цель: упражнение в прыжках на двух ногах на месте и с продвижением вперёд.

Оборудование: шнур или лента, мячик-попрыгунчик для показа.

Ход игры: Педагог показывает мячик, который прыгает по полу, и говорит: «Давайте превратимся в попрыгунчиков». Дети стоят в рассыпную и прыгают на двух ногах на месте, мягко приземляясь на носочки. Затем по слову «Попрыгунчики поскакали!» они прыгают вперёд до шнура. По слову «Отдыхаем» все идут обратно шагом. Прыгают 6–8 раз подряд, затем — пауза.

Вариант: Дети перепрыгивают шнур, лежащий на полу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 289. Игра «Прокати мяч в ворота»

Вид: подвижная

Цель: прокатывание мяча двумя руками в заданном направлении.

Оборудование: мячи диаметром 15–20 см (3–4 шт.), дуга или два кубика — «ворота», шнур — линия старта.

Ход игры: Педагог ставит дугу или два кубика на расстоянии 50–60 см друг от друга, а в 1,5–2 м от «ворот» кладёт шнур. Подгруппа из 4 детей стоит за шнуром. Педагог показывает: присесть, взять мяч двумя руками и оттолкнуть его вперёд по полу. Каждый ребёнок по очереди катит мяч в ворота, затем сам бежит за ним, приносит и передаёт следующему. Если мяч прокатился мимо, ребёнок пробует ещё раз с того же места.

Вариант: Ворота делают уже — ставят кубики ближе друг к другу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 290. Игра «Пройди по дорожке»**Вид:** подвижная**Цель:** ходьба по ограниченной поверхности, развитие равновесия.**Оборудование:** гимнастическая доска шириной 20–25 см, лежащая на полу, или две ленты (шнура), разложенные на таком же расстоянии; игрушка-ориентир в конце дорожки.**Ход игры:** Педагог кладёт на пол доску или делает дорожку из двух лент: «Это узкий мостик через ручей, по нему надо пройти и не замочить ножки». Дети по одному идут по дорожке, разведя руки в стороны, и смотрят вперёд, на игрушку в конце. Следующий ребёнок начинает, когда предыдущий дошёл до конца. Неуверенных детей педагог держит за руку и идёт рядом. Дойдя до игрушки, ребёнок гладит её и возвращается сбоку.**Вариант:** На дорожку кладут 2–3 кубика, которые нужно перешагнуть.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 291. Игра «Подбрось — поймай»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие координации движений рук.**Оборудование:** лёгкие резиновые или надувные мячи диаметром 15–20 см (по числу детей).**Ход игры:** Педагог играет в паре с одним ребёнком, а остальные в это время катают мячи по залу или подбрасывают их сами. Педагог встаёт в 1–1,5 м напротив ребёнка и мягко бросает ему мяч в руки: «Лови!» Ребёнок ловит мяч двумя руками, прижимая его к груди, и бросает обратно снизу двумя руками. Если мяч упал, ребёнок поднимает его и пробует снова, взрослый ободряет его. Каждый ребёнок делает 5–6 бросков, затем педагог переходит к следующему.**Вариант:** Ребёнок сам подбрасывает мяч невысоко вверх и ловит его.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 292. Игра «Беги к флажку»****Вид:** подвижная**Цель:** бег на короткую дистанцию, получение радости от движения без соревнования на результат.**Оборудование:** флажки (по числу детей в подгруппе), шнур — линия старта.**Ход игры:** Педагог ставит флажки в 6–8 м от шнура — по одному на каждого ребёнка. Дети по 3–4 встают за шнур. По сигналу «Беги!» каждый бежит к своему флажку, берёт его и поднимает над головой. Педагог отмечает не того, кто прибежал первым, а то, что флажки у всех: «Все добежали!» Дети шагом возвращаются, ставят флажки на место, и бежит следующая подгруппа.**Вариант:** Бегут к флажкам «как мышки» — на носочках — или «как лошадки», высоко поднимая колени.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.