*Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение Детский сад №1  «Солнышко»**п. Новохайский emaiemail:**kinder\_sun@mail.ru*

 ПРИЛОЖЕНИЕ № 10

к Рабочей программе воспитания

 МКДОУДетский сад №1

 «Солнышко»п. Новохайский

на 2024-2025 уч. год

 **КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ**

 **ДЛЯ ДЕТЕЙ** **СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

 ***(рекомендованные «Программой воспитания и обучения в детском саду»***

 ***под редакцией  М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой и др.)***

 **ЛИСА В КУРЯТНИКЕ**

**Задачи:** Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

**Описание:** На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

**Правила:**

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

**Варианты**: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

 **ЗАЙЦЫ И ВОЛК**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

**Описание:** Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

**Правила:**

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

**Варианты**: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

 **У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**

**Задачи:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Описание:** На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит».  Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

**Правила:**

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

**Варианты**: Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.

**ПТИЧКИ И КОШКА**

**Задачи:** Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание:** На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга.  Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

**Правила:**

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

**Варианты**: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

**ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК**

**Задачи:** Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

**Описание:** Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

**Правила:**

Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебираться можно только по сигналу.

**Варианты**: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

**КОШКА И МЫШКА**

**Задачи:** Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

**Описание:** Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бегает вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький. Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.

**Правила:**

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

**Варианты**: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

**ЛОШАДКИ**

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

**Правила:**

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

**Варианты**: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.

**КРОЛИКИ**

**Задачи:** Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

**Описание:** На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

**Правила:**

Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

**Варианты**: В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу кроликов.

**ГДЕ ПОЗВОНИЛИ**

**Задачи:** Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

**Описание:** Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз.  Затем воспитатель назначает другого водящего.

**Правила:**

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

**Варианты**: Раскрутить водящего; вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

 **ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ**

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

**Описание:** Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!», все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!» - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.

**Правила:**

Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»

Поднимать по сигналу «Поднимите!».

**Варианты**: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.

 **КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК**

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании в даль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

**Описание:** Дети стоят вдоль стены. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай!» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки!». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят  мешочки.

**Правила:**

Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.

**Варианты**: Поставить ориентиры – кто дальше. Бросать шишки, мячики, копья.

 **САМОЛЕТЫ**

**Задачи:** Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

**Описание:** Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

**Правила:**

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

**Варианты**: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

 **НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

**Описание:** Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

**Правила:**

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

**Варианты**: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

 **ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ**

**Задачи:** Развивать у детей ВНИМАНИЕ, УМЕНИЕ РАЗЛИЧАТЬ ЦВЕТА И ДЕЙСТВОВАТЬ ПО ЗРИТЕЛЬНОМУ СИГНАЛУ. Упражнять детей в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2 , и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

**Правила:**

Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.

Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

**Варианты**: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

 **ЛОХМАТЫЙ ПЕС**

**Задачи:** Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

 **Описание:** Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид что спит. Остальные дети

находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит: «Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос. Тихо, смирно он лежит – не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим – что же будет?». Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

**Варианты**: Поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки.

**Картотека дидактических игр по познавательному развитию в средней группе**

**«Кто что слышит?»**

***Цель:*** учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

***Ход игры*:** На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т. е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

        За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

**«Какой предмет»**

***Цель:*** учить классифицировать предметы по определенному признаку, закрепить знания о величине предметов; развивать мышление.

***Ход игры:*** Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

 - Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

* Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.
* Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.
* Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

  Так же проводится игра и с целью совершенствования умения классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

* Красный. Дети по очереди отвечают: ягода, шар, звездочка.

   - Круглый (мяч, солнце, яблоко, колесо и др.)

**«Не ошибись»**

***Цель:*** закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

***Ход игры*:** Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсмен, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

 По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получится большая, целая.

**«Где что растет?»**

***Цели:*** учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; развивать речь.

 ***Ход игры****:* Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

   Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

   Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис\. Алыча, тополь, сосна.

        В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

**«А что потом?»**

***Цели:*** закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

***Ход игры:*** Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течении всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том. Что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?»  Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее - уход домой

Примечание. Использовать камешек целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

**«Прятки»**

***Цели****:* учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на; развивать слуховое внимание.

***Ход игры:*** По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

**«Кто больше назовет действий?»**

***Цели:***учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

 ***Ход игры*:** Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

* Что можно делать с цветами? (рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать)
* Что делает дворник? (подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега)

**«Найди ошибку»**

 ***Цели****:* учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

***Ход игры*:** Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

**«Доскажи слово»**

***Цели:***учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

***Ход игры****:* Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

                                            Ра-ра-ра — начинается иг ….

                                            Ры-ры-ры — у мальчика ша...

                                      Ро-ро-ро — у нас новое вед...

                                      Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

**«Какое время года?»**

 ***Цели:*** учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

 ***Ход игры:*** Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года (дети отгадывают, в какое время года это действие происходит).

**«Где что можно делать?»**

 ***Цели:*** активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

 ***Ход игры:*** Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

        Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать).

        Что можно делать на реке? (отдыхать, купаться).

        Что делают в больнице?

**«Какая, какой, какое?»**

***Цели:*** учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

***Ход игры:*** Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

               Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

                            Пальто — теплое, зимнее, новое, старое …..

                Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая …

                   Дом — деревянный, каменный, новый, панельный …

**«Закончи предложение»**

 ***Цели:*** учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

 ***Ход игры*:** Воспитатель начинает предложение, а дети его закан-чивают, только говорят слова с противоположным значением.

        Сахар сладкий. а перец - …. (горький).

        Летом листья зеленые, а осенью ….(желтые).

        Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

 **«Кто (что) летает?»**

***Цели:*** закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать  внимание, память.

***Ход игры:*** Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

 **«Что за насекомое?»**

***Цели:*** уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

***Ход игры*:** Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

 **«Какое что бывает?»**

***Цели:*** учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать какможно больше наименований, подходящих под это определение; развивать  внимание.

***Ход игры:*** Воспитатель спрашивает: - Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка ….

широким — река, дорога, лента, улица …

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

 **«Что это за птица?»**

***Цели:*** уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

***Ход игры:*** Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

 **«Игра в загадки»**

***Цели:*** расширять запас существительных в активном словаре.

 ***Ход игры:*** Дети сидят, воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

**«Знаешь ли ты ...»**

 ***Цели:*** обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

***Ход игры:*** Заранее подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд - изображения зверей, второй - птиц, в третий - рыб, в четвертый - насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

 **«Бывает — не бывает» (с мячом)**

***Цели:*** развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

***Ход игры*:** Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

        Снег зимой  … (бывает)              Мороз летом … (не бывает)

        Иней летом … (не бывает)          Капель летом … (не бывает)