***Игры для детей 3-6 лет***

**Прищепка для белья**

**Возраст:** от 4 лет

**Цель:** Способствовать умению фиксировать цель и следить глазами за движущимся объектом.

**Инвентарь:** Прищепки и емкости с отверстиями разного диаметра (коробка, цилиндрическая ваза, корзина).

**Описание:** *Задача участников – попасть в цель, закидывая прищепки в емкости с отверстиями разных диаметров – большими и маленькими. Подсчитывается количество попаданий каждым ребенком.*

*Важно, что каждый ребенок может сам выбирать, в какой сосуд ему целится, выбирая тем самым посильную для себя задачу.*

**Примечания:**

- В начале можно воспитателю самому поставить перед ребенком емкость;

- Если дети уже знакомы с игрой, можно поделить на команды ввести соревновательный момент.

**Вокзалы**

**Возраст:** от 3 лет

**Цель:** Способствовать развитию зрительного внимания.

**Инвентарь:** Моток клейкой ленты (обозначить рельсы), стулья, набивные мячи (обозначить вокзалы), высокие дуги (тоннель).

**Описание:** *В начале игры прикрепите к полу ленту, обозначающую рельсы. Какие-то участки могут быть извилистыми, а другие прямыми. Изображается объезд углов или крупной мебели. Каждый вокзал обозначается стулом.*

*«Поезд» отправляется в путь. На вокзале сидят пассажиры (2-3 ребенка). Поезд последовательно собирает всех пассажиров с вокзалов. При этом любой ребенок может сойти на любом другом вокзале («за покупками» или «в гости», или «в парикмахерскую» и т.п.).*

**Примечания:**

- Во время стоянки на вокзалах, можно поинтересоваться кто где был, что купил;

- Во время стоянки на вокзалах давать детям немного времени поиграть в их воображаемую игру;

- Во время движения поезда, можно давать разные задания: прыжки, бег, приставной шаг, ходьба на носках.

**Кого нет?**

**Возраст:** от 5 лет.

**Цель:** Способ-ть развитию зрительной памяти.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети стоят или садятся в круг. Один ребенок отворачивается к стенке, а другой в это время прячется в комнате (зале). Затем водящий поворачивается и пытается угадать, кого нет.*

**Примечания:**

- Нельзя подсматривать;

- Дети должны быть знакомы более 2 месяцев;

- После каждой игры водящий меняется;

- Если ребенок не может вспомнить кого нет,

 то ему можно дать наводящие подсказки (носит очки, длинные волосы, дружит

 с Катей).

**География комнаты**

**Возраст:** от 5 лет

**Цель:** Способ-ть развитию зрительной памяти, укрепление глазодвигательных мышц.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети глазами и рукой показывают объекты, которые называет воспитатель.*

**Примечания:**

- Голова должна быть неподвижна;

- Предметы должны находиться в поле зрении ребенка;

- Можно выполнять из различных положений тела: стоя, сидя, лежа на спине, животе, боку.

**Игра с тенью**

**Возраст:** от 6 лет.

**Цель:** Развитие зрительного внимания, укрепление глазодвигательных мышц.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети становятся так, чтобы видеть свою тень. Можно предложить изменить тень (вытянуть руку, сделать себе уши и т.п.). Дети расходятся по всему участку. Водящему предлагается оббежать ребят вместе с их тенью.*

***Усложненный вариант:*** *Дети двигаются по площадке, водящий пытается наступить на тень участников.*

**Примечания:**

- Лучше играть днем на площадке, чтобы тени были большими;

- Следить, чтобы дети не сталкивались друг с другом и предметами площадки;

- Чья тень поймана, тот отходит в сторонку.

**Колдовской котел**

**Возраст:** от 3 лет.

**Цель:** Способствовать развитию зрительной памяти, чувству пространства и глазомер.

**Инвентарь:** Черное пластиковое ведро или коробка, разнообразные мелкие предметы (камушки, шишки, кубики, карандаши, детали конструктора)

**Описание:** *Дети стоят в кругу с предметами, которые вы им раздали, а в центре стоит «котел» (Это особенный котел, в котором волшебник варит свое колдовское зелье). Воспитатель начинает рассказывать историю про зелье, а дети ходят вокруг котла и забрасывают предметы, которые называет воспитатель («…камушки, чтобы быть крепкими как скала…»)*

 **Примечания:**

- Желательно, чтобы дети не подходили близко

 к «котлу»;

 -Следить, чтобы бросали, только

 названные предметы «чтобы не испортить зелье…»

**Разноцветный мир**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие чувства пространства.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Детям необходимо обнаружить разные цвета, различные предметы, которые их окружают.*

*Пример: Какого цвета трава? Пройдитесь по комнате и дотроньтесь до такого же цвета.*

*Покажите глазами, где есть голубой цвет? И т.д*



**Поймай лису**

**Возраст:** от 3 лет

**Цель:** Развитие зрительного внимания, чувства пространства, ловкости.

**Инвентарь:** Разноцветные платки или ленты.

**Описание:** *Дети – это лисы. Каждая лиса получает по платку, который одним концом заправлен за воротник или пояс. По сигналу все лисы разбегаются, а водящий стареется вытащить как можно больше платков.*

**Примечания:**

- Лиса, оставшаяся без платка садится на лавочку;

- Следить, чтобы дети не толкались;

- Держать руками платок нельзя.

**Узел**

**Возраст:** от 6 лет.

**Цель:** Развитие наблюдательности, освоение пространственного понятия (над, под, за, через и т.д.).

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Выбирается галящий, который отворачивается к стенке. Остальные дети встают в круг и берутся за руки. Детям из круга нужно сделать «клубок». Для этого они могут перешагивать через руки, проползать под ними, поворачиваться в разные стороны. Затем водящий должен распутать всех ребят, не размыкая рук.*

**Примечания:**

- Нельзя размыкать руки!;

- Если водящий долго не может распутать «узел»,

 то можно дать подсказку;

- Желательно, чтобы водящий проговаривал

 свои действия «Катя, перешагни через

 руку Миши…»

**Детективы**

**Возраст:** от 5 лет.

**Цель:** Развитие наблюдательности, умения отображать детали.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети свободно сидят на полу. Водящий начинает менять позы, а остальные дети повторяют за ним. Потом детям предлагается запомнить последнюю позу и закрыть глаза. А водящий меняет ее (положение рук, ног, выражение лица, можно вообще взять что-то в руки). Затем детям предлагается назвать все изменения.*

**Примечания:**

- Чем больше изменений будет в позе, тем интереснее;

- Подсматривать нельзя, кто нарушил – выходит

 из игры;

- Желательно, чтобы дети проговаривали свои действия.

**Делай как я!**

**Возраст:** от 3 лет.

**Цель:** Развитие зрительного внимания, наблюдательности.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети располагаются так, чтобы хорошо видеть воспитателя (водящего). Водящий совершает различные движения, а дети должны*

 *успеть повторить.*

**Примечания:**

- На начальном этапе движения должны совершаться в медленном темпе;

 - Можно вводить усложнение – менять темп движений,

 но при этом не терять качество (чтобы дети успевали).

**Звезда**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Воспитание умения взаимодействовать друг с другом, взаимопомощи.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети встают свободно по всей площадке. Изображают звезды – расставляют руки в стороны, медленно вращаются. Затем начинают медленно двигаться друг к другу, создавая одну большую звезду (встаю в круг друг за другом). Воспитатель предлагает увеличить звезду, а затем сжать.*

**Примечания:**

- Следить, чтобы дети старались делать движения плавно;

- Можно сопровождать игру какой-нибудь историей про звезду, предложить почувствовать, детям как меняются ощущения при большом и маленьком круге (тесно, тепло, свободно, прохладно…).

**Гигантский мяч**

**Возраст:** от 5 лет.

**Цель:** Совершенствовать пространственную ориентацию, внимание.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети становятся в круг, взявшись за руки – это большой мяч! Воспитатель предлагает начать двигаться этому мячу медленно и мягко, до касания «мяча» стены. Если это случается, то он должен катиться вдоль стены, при этом дети должны касаться стены спинами. Как только мяч достигает угла, он может двигать в другую сторону.*

**Примечания:**

- Дети все время должны сохранять форму круга;

- Движения должны быть плавными.

**Где ты?**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие зрительной памяти, чувства пространства. Создает хорошее настроение и расслабляет.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети встают в круг друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящему ребенку. Все дети закрывают глаза. Затем поднимают руки вверх. Не открывая глаз повернуться вокруг себя один раз. И после этого попытаться снова положить руки на плечи соседу.*

**Примечания:**

- Возвращать руки нужно осторожно, чтобы никого не ударить;

- Следить, чтобы дети не подсматривали, играли честно.

**Автомобиль и водитель**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Воспитание ответственности, самоконтроля и умения концентрироваться. Развитие чувства пространства и глазомера.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети разбиваются на пары. Один - водитель, другой – автомобиль. «Водитель» встает за «автомобилем» и кладет руки на плечи или бедра. «Водитель» управляет «автомобилем» - может его поворачивать, набирать скорость, замедлять ее.*

*Воспитатель – светофор: «Зеленый!» - все двигаются, «Красный!» -*

 *стоят.*

*Если «автомобили» сталкиваются – это авария. Эти пары останавливаются на месте и говорят: «Помогите, авария». Воспитатель подходит и дотрагивается до них – чинит.*

**Примечания:**

- «Автомобили»-дети могут сложить перед собой реки в виде бампера;

- Предупредить, чтобы аварий было как можно меньше;

- После некоторого времени, дети меняются ролями.

**Терпеливые руки**

**Возраст:** от 5 лет.

**Цель:** Улучшение концентрации внимания и ее фокусировки. Развитие умения ориентироваться в пространстве, координации рук и ног.

**Инвентарь:** Простыня с дыркой диаметром с мяч в середине, мяч.

**Описание:** *Дети берут простынь по периметру двумя руками и натягивают ее. Воспитатель кладет мяч на простынь. Задача детей попасть мячом в дырку.*

**Примечания:**

- Если группа сильно нескоординирована, то ее можно сначала посадить на пол;

- Для старших детей можно ***усложнить*** - использовать одновременно

 2,3 мяча.

**Вечное движение**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие чувства пространства, скорости движения и восприятия форм. Развитие самоконтроля и устойчивости к стрессу.

**Инвентарь:** Теннисные мячи по количеству детей.

**Описание:** *Дети делятся на команды по 5-7 человек. Команды создают круг, сев на пол с широко расставленными ногами. Воспитатель запускает мяч в круг. Задача детей – не дать остановиться мячу и не выпустить его из круга.*

**Примечания:**

- Если мяч, все же, выкатился из круга, никто его не догоняет, а воспитатель дает другой;

- Когда из круга вылетят 5 мячей, для этой команды игра останавливается.

**Ура!**

**Возраст:** от 6 лет.

**Цель:** Развитие умения ориентироваться в пространстве.

**Инвентарь:** Обручи по количеству детей.

**Описание:** *Дети делятся на две команды, строятся в колонны на линии старта. По команде: «Марш!», ребенок бросает перед собой обруч, впрыгивает в него, затем продевает обруч через себя наверх и снова повторяет все сначала. Как только ребенок достигает финиша, громко кричит: «Ура!», и стартует другой.*

**Примечание:**

- Если детей немного, а площадка большая, то стартовать могут сразу все дети, кто первый достиг финиша, тот и победил;

- Предупредить детей, чтобы они бросали обруч на такое расстояние, чтобы могли в него впрыгнуть.

**Уборка**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие зрительной памяти.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети садятся на пол и закрывают глаза. Воспитатель предлагает детям вспомнить все игрушки и предметы, которыми они играли в течении дня. Вспомнить на каких местах они лежали. После чего дети открывают глаза и расставляют предметы по местам.*

**Примечания:**

- Лучше всего в эту игру играть, когда дети сильно разбаловались или в конце дня, когда они собираются домой;

- Можно придумать какую-нибудь сказочную историю.

**Вигвам**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие воображения, зрительной памяти.

**Инвентарь:** Бельевая веревка длинной около 2 м для каждого ребенка, изображение круга, квадрата и треугольника.

**Описание:** *Детям предлагается сделать на полу из веревки большой круг, затем сесть в него – это вигвам. Воспитатель дает различные задания детям, которые они должны делать только в кругу (лечь на спину, бок, присесть, наклониться и пр.). Задача детей не касаться веревки ни телом, ни одеждой. Затем все дети выходят на «прогулку», и по хлопку должны быстро вернуться в свой вигвам.*

**Примечания:**

- Игра может повторяться несколько раз, только форма вигвама меняется после каждой «прогулки»;

- Желательно, чтобы дети самостоятельно делали свой вигвам.

**Движение по кругу**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие коммуникативных способностей, координационных способностей, память.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети строят большой круг и закрывают глаза. Воспитатель касается плеча ребенка. Он открывает глаза, подходит к другому ребенку и может сделать с ним любое действие (пожать руку, погладить по голове, обнять, потянуть за ухо и пр.). Ребенок, до которого дотронулись, запоминает действие и передает его другому. И так по кругу до первого игрока.*

**Примечания:**

- Следить, чтобы дети не открывали глаза раньше времени;

- Можно предложить ребенку, который начинал игру, сравнить конечный итог;

- С более старшими детьми можно усложнить игру: повторить действие, которое передали и дополнить еще свое, т.о. кол-во действий к концу игры = кол-ву детей (следить за последовательностью их выполнения).

**Живая скульптура**

**Возраст:** от 6 лет.

**Цель:** Развитие зрительной памяти и фантазии.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети делятся на две команды. В каждой команде выбирается «скульптор», который из остальных детей команды создает скульптуру. Как только скульптура закончена, «скульптор» говорит: «Готово!» и игроки противоположной команды пытаются угадать сюжет.*

**Примечания:**

 - Дети могут сначала разойтись по разным углам и посовещаться;

- Воспитатель может предложить определенную ситуацию (рынок, парикмахерская, столовая и пр.).

**Прадедушка**

**Возраст:** от 4 лет.

**Цель:** Развитие внимания, координационных способностей. Умения слышать словесную инструкцию.

**Инвентарь:** нет.

**Описание:** *Дети разбиваются на пары. Воспитатель дает различные задания, дети их выполняют. Но как только Воспитатель произносит: «Пра-де-душ-ка», ребята быстро должны вернуться к своей паре.*

**Пример:** Отпрыгните от партнера…

Дотроньтесь до чего-нибудь зеленого…

Присядьте…

Марш на месте…

Прадедушка…

Наклон вперед…

Коснитесь чего-нибудь деревянного…

Прадедушка…

**Примечания:**

- Интонация должна быть для всех заданий ровной, слово «пра-ду-душ-ка» не выделять; желательно, «пра-ду-душ-ка» произносить не сильно быстро, чтобы дети успели добежать до своей пары.