Картотека дидактических и подвижных, творческих игр для детей подготовительной группы  
Картотека дидактических и подвижных, творческих игр для детей подготовительной группы

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ**

1.*«Природа и человек»*.

Цель: систематизировать знания **детей о том**, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Задачи: Закрепить с детьми, что создано природой и человеком. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать любовь к природе.

Ход игры. *«Что сделано человеком?»* – спрашивает родитель и бросает мяч. Ребенок отвечает и передает мяч, и так по всему кругу.После ответа ребенка родитель задает новый вопрос: *«Что создано природой?»*

2. *«Наоборот»*.

Цель: развивать у **детей сообразительность**, быстроту мышления.

Задачи: Учить **детей** использовать в речи антонимы. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры. Родитель называет слово, а дети должны назвать противоположное. *(Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.)*

3. *«Назови слово с нужным звуком»*.

Цель: развивать у **детей фонематический слух**, быстроту мышления.

Задачи: Учить **детей** находить слова с нужным звуком. Развивать слуховое внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры.Родитель говорит: «Придумайте (растения, птиц, зверей и. т. д, название которых начинается со звука *«А»*, *«К»*…». Кто больше назовет, тот и выиграл.

4.*«Назови три предмета»*.

Цель: упражнять **детей** в классификации предметов.

Задачи: Учить **детей** классифицировать предметы. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры.Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д.

*«Цветы!»* – произносит родитель и после небольшой паузы бросает мяч ребенку.Тот отвечает: *«Ромашка, роза, василек»*.

5.*«Добавь слог»*.

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Задачи: Учить **детей** делить слова на слоги. Развивать слуховое внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры. Родитель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово,например: ма – ма, кни – га. Дополнивший слово бросает мяч родителю.

6.*«Скажи по-другому»*.

Цель: учить **детей** подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Задачи: Учить **детей** находить слова подходящие по смыслу. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры. Родитель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

8.*«Закончи предложение»*.

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Задачи: Учить **детей** составлять предложения. Развивать внимание, память, связную речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры.Родитель начинает предложение: *«Я надела теплую шубу, потому что…»*, *«Дети надели панамы потому что…»*, *«Идет сильный снег потому, что наступила…»*

9.*«Не ошибись»*.

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания **детей о том**, что они делают в разное время суток.

Задачи: Учить **детей** подбирать действия по частям суток. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры. Родитель называет разные части суток или действия **детей**.А дети должны ответить одним словом: *«Завтракаем»*, *«Умываемся»*, назвать, когда это бывает.

10.*«Летает – не летает»*.

Цель: развивать слуховое внимание.

Задачи: Учить **детей** распознавать летающие и не летающие предметы. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать бережное отношение к птицам.

Ход игры.Родитель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

11.*«Найди предмет той же формы»*.

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Родитель поднимает рисунок (круга, треугольника и т. д., а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

12.*«Отгадайте, что за растение»*.

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Задачи: Учить **детей** угадывать по описанию. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать бережное отношение к природе.

Ход игры. Родитель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение. Если ребенок один то родители описываю растение или загадывают загадку, ребенок отгадывает и наоборот.

13.*«Похож – не похож»*.

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Задачи: Учить **детей внимательности**. Развивать память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры.Например: один ребенок загадывает,а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький…»

15.*«Угадай, что в мешочке»*.

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Задачи: Учить **детей** узнавать предметы на ощупь Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры. Родитель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об это.

16.*«Придумай сам»*.

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Задачи: Продолжать учить **детей** придумывать предложения. Развивать внимание, память, связную речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры.Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

17.*«Вершки и корешки»*.

Цель: упражнять в классификации овощей *(что в них съедобно – корень или плоды на стебле)*.

Задачи: Закрепить с детьми овощи. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры. Родитель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Родитель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

18. с мячом *«Бывает – не бывает»*.

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Задачи: Учить **детей** распознавать небылицы. Развивать внимание, память, речь и логическое мышление. Воспитывать интерес к **дидактической игре**.

Ход игры: родитель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом… *(не бывает)*.

Снег зимой… *(бывает)*.

Мороз летом… *(не бывает)*.

Капель летом… *(не бывает)*.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ**

*«Четыре стихии»*

Инвентарь: пластиковый или резиновый мяч диаметром 18-23 см.

Мама и ребенок становятся на расстоянии 1,5 – 2 м друг от друга. В руках у мамы мяч. Она объясняет ребенку, что четыре стихии – это земля, вода, воздух и огонь; на земле живут звери, в воде – рыбы, в воздухе – птицы, в огне не живет никто. Мама бросает ребенку мяч и произносит, например слово *«земля»*. Ребенок сразу же кидает мяч обратно маме и называет какого-либо зверя, например зайца. Если мама скажет огонь и бросит ребенку мяч, то его ловить нельзя, от мяча нужно увернуться.

Примечания: 1) Мама кидает ребенку мяч несколько раз подряд (3-5, постепенно ускоряя темп.

2) Если ребенок даст неправильный ответ или затрудниться с ответом, то они с мамой меняются ролями. *(и наоборот)*.

3) По мере овладения правилами игры первый водф\ящий выбирается по считалки.

Игры и игровые упражнения для **подготовительной группы**.

*«Угадай, что делали»* Взрослый выбирает водящего, который отходит от **детей** на расстояние 8-10 шагов и поворачивается к ним спиной. Он должен отгадать, что делают остальные играющие. Дети договариваются, какое действие будут изображать. По команде воспитателя *«Пора!»* отгадывающий поворачивается,подходит к играющим и говорит: Здравствуйте, дети! Где вы бывали? Что вы видали?Дети отвечают: Что мы видели – не скажем, А что делали – покажем. Дети изображают какое-нибудь действие, например играют на гармони, скачут на лошадках и т. д. Водящий отгадывает. Если он ошибается, то проигрывает. Дети говорят, что они делали, и придумывают новое действие. Водящий отгадывает снова. Затем на его место выбирается другой ребенок, и игра повторяется.

*«Колечко»* Дети стоят в кругу, а водящий внутри круга. В ладонях он держит колечко, которое незаметно пытается передать кому-то из **детей**: ладошками, сложенными лодочкой, по очереди раскрывает ладошки **детей**. Дети внимательно следят за действиями водящего и своих товарищей. Тот, кому досталось колечко, не должен выдать себя.По сигналу водящего: *«Колечко, колечко, выйди на крылечко!»* – ребенок с колечком выбегает в центр круга и становится водящим. Если дети заметили у него колечко до сигнала, то не пускают в круг. Тогда игру продолжает прежний водящий.

.*«Ручки-ножки»*

Дети стоят врассыпную по залу. Взрослый произносит слова текста и показывает движения. Дети выполняют. Все захлопали в ладоши Дружнее, веселее! *(Хлопают в ладоши.)* Застучали наши ножки Громче и быстрее! *(Стучат ногами.)* По коленочкам ударим Тише, тише, тише! *(Хлопают по коленкам.)* Ручки, ручки поднимаем Выше, выше, выше! *(Медленно поднимают руки.)* Завертелись наши ручки (поворачивают кисти вправо-влево, Снова опустились. Покружились, покружились И остановились *(опускают руки)*.

.*«Три, тринадцать, тридцать»* Игроки выбирают водящего, становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Водящий – в середине круга. Когда игра проводится впервые, желательно, чтобы водящим был педагог.Педагог объясняет: «Если я скажу: три, все разводят руки в стороны; если тринадцать – ставят руки на пояс; если тридцать -поднимают руки» *(можно выбрать любые движения)*. Педагог быстро называет то одно, то другое движение. Ребенок, допустивший ошибку, садится на пол. Когда останутся один-два игрока, игра заканчивается. Оставшиеся – победители.

*«Вершки и корешки»* Дети образуют круг или шеренгу. В центре круга или перед шеренгой стоит взрослый *(водящий)* с большим мячом в руках *(игру может вести кто-нибудь из****детей****)*. Водящий бросает мяч, называя какой-нибудь овощ, а дети ловят мяч, называют съедобную часть и бросают мяч водящему. Водящий. Баклажаны. 1-й ребенок. Вершки. Водящий. Редька. 2-й ребенок. Корешки. Водящий. Капуста. 3-й ребенок. Вершки. Водящий. **Картофель**. 4-й ребенок. Корешки. Водящий. Клубника. 5-й ребенок. Вершки. Водящий. Чеснок. 6-й ребенок. Корешки. Водящий. Огурцы. 7-й ребенок. Вершки. Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись. *«Ворота»* Дети идут по площадке парами, держась за руки. На сигнал воспитателя *«Ворота!»* останавливаются и поднимают руки. Последняя пара проходит под воротами и становится впереди. Игра продолжается.

*«Стоп!»* Все играющие становятся на линии, проведенной вдоль одной стороны площадки. На противоположной стороне кружком *(диаметр два-три шага)* обозначается дом водящего,который стоит спиной к детям и говорит: *«Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!»*. Пока он говорит, дети шагают вперед.Как только произнесет: *«Стоп!»* – останавливаются.Водящий смотрит: кто не успел замереть на месте и шевельнулся? Называет этих **детей** – они возвращаются на исходную линию.Затем водящий снова поворачивается спиной к играющим и говорит: *«Быстро шагай!»*. Все продолжают шагать вперед, начиная с того места, где их застал сигнал *«Стоп!»*. Вернувшиеся на исходную линию двигаются оттуда. Игра продолжается до тех пор, пока кто- нибудь из **детей** не подойдет близко к водящему и не встанет в его дом раньше,чем он скажет: *«Стоп!»*. Тот, кому это удастся, становится водящим.

*«Кто ушел?»*

Дети стоят кругом или полукругом. Взрослый предлагает одному ребенку запомнить тех, кто находится рядом (пять-шесть человек, а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Кто-то из **детей прячется**.Воспитатель спрашивает: *«Отгадай, кто ушел?»*. Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова **отворачивается и закрывает глаза**, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать.

*«Найди мяч!»* Все играющие встают в круг вплотную друг к другу лицом к центру. Один ребенок *(по выбору педагога)* становится в центр -это водящий. Играющие держат руки за спиной. Одному из них педагог дает в руки мяч. С этого момента дети начинают передавать его друг другу за спиной. Играющий, стоящий внутри круга, старается угадать, у кого мяч. Для этого он может попросить любого показать свои руки,сказав ему: *«Руки!»*. Ребенок мгновенно протягивает обе руки вперед ладонями кверху. Тот, у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в центр, а на его место идет водящий.

*«Тик-так-тук!»* Дети стоят врассыпную по залу. По сигналу *«Тик!»* все делают наклоны влево- вправо, по сигналу *«Так!»* останавливаются, а по сигналу *«Тук!»* подпрыгивают на месте. Все сигналы повторяются 5-8 раз. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Последовательность сигналов должна меняться. По окончании игры нужно отметить самого внимательного игрока.

*«Хлопки»* Дети свободно двигаются по комнате. На один хлопок ведущего они должны подпрыгнуть, на два – присесть, на три – встать с поднятыми руками *(допустимы любые другие варианты движений)*.

*«Четыре стихии»*

Играющие выполняют движения в соответствии с сигналами: *«Земля!»* – руки вниз; *«Вода!»* -руки вперед, *«Воздух!»* – руки вверх; *«Огонь!»* – вращать руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

*«Как живёшь?»*

Мы играем целый день. Цель день играть е лень. Ты смотри, не отставай. Всё за нами повторяй.

Как живёшь? Вот так!

Как идёшь! – маршировать на месте. Вот так!

Как бежишь? – бег на месте. Вот так!

Ночью спишь? – присесть, руки под щёку. Вот так!

Как в ладоши хлопаешь? Вот так!

Как ногами топаешь? Вот так!

Как скачешь на носочках? Вот так!

Руки ниже опусти И достанешь до земли, как? – гуськом. Вот так!

Шире рот откроем как? Вот так!

И гримасы все состроим как? Вот так!

Как скажу я 1, 2, 3, Все с гримасами замри Вот так!

*«Несуществующее животное»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено.Пусть ребенок пофантазирует:" Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

*«Выдумай историю»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Ход игры: предложить детям рассмотреть **картинки в книге**, и предложить совместно придумать новые события.

*«Продолжи рисунок»*

Цель: развивать воображение **детей**, мелкую моторику рук.

Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать *(или предлагать)* по очереди. Кто больше?

*«Клякса»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Материал: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

*«Оживление предметов»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

*«Так не бывает!»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые,слушатели воскликнут: *«Так не бывает!»*.

*«Нарисуй настроение»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

*«Рисунки с продолжением»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

*«Новое назначение предмета»*

Цель: развивать **творческое воображение детей**.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет *(старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету)*. Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Игра *«На что похожи облака?»*

Дети рассматривают **карточки** с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Взрослый обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

Игра *«Портрет заговорил»*.

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Взрослый предлагает ребёнку выбрать репродукцию **картины** с детским портретом и рассказать от имени персонажа **картины о себе**

Игра *«Угадай настроение»*.

Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.

Ход. Взрослый изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя,передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т. д.

Игра. *«Отгадай и обойди»*.

Цель. Научить **детей** определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.

Ход. Взрослый называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола.

Игра *«Найди недостаток в портрете»*.

Цель. Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.

Ход. Детям раздаются изображения одного и того же лица с разными недостатками (нет ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей). Взрослый предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.

Игра *«Составь натюрморт»*.

Цель. Закрепить знания **детей о натюрмортах**.

Ход. 1задание. Детям даются плоскостные изображений неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.

2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов *(посуда, продукты, цветы, игрушки а также фон для натюрморта)*. Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.

Игра *«Найди****картину на палитре****»*.

Цель. Развивать у **детей** художественное восприятие, умение видеть и анализировать цветовую гамму **картины**, соотношение его цветовой палитры *(холодно, тёплой, контрастной)* и находить **картину**, в которой звучит соответствующее палитре настроение.

Ход.

1-е задание. Воспитатель поочерёдно показывает детям палитры с холодной, тёплой и контрастной гаммой и предлагает найти **картины**, написанные этими цветосочетаниями. Дети объясняют свой выбор. Игра *«Волны»*.

Ход. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые. Тренировка заканчивается *«купанием в море»*: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

Игра. *«Игра Шторм»*.

Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть **детей**.

Ход.Взрослый говорит: «Беда тому кораблю,который окажется во время шторма в море: огромные волны грозят перевернуть его, ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм –одно удовольствие: они резвятся,, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами.

Игра *«Чего не стало?»*.

Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.

Ход. Взрослый закрывает на **картине**, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на **картине не стало**.

Игра *«Скульптор и глина»*.

Цель. Закрепить знания **детей о скульптурах**, о профессии скульптора.

Ход. Взрослый предлагает детям разделиться на две команды – одна скульпторы, друга глина. Скульпторы должны *«вылепить»* какую – ни будь фигуру, и рассказать о ней. Затем дети меняются местами. Педагог напоминает, что глина не может разговаривать.

Игра *«Найди эмоцию»*.

Цель. Учить выделять **картины по настроению**.

Ход. Взрослый раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет разные по жанру и настроению репродукции **картин**, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают глядя на **картину**

Игра – упражнение *«Опиши соседа»*

Цель. Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.

Ход. Взрослый предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую **картину**.

Упражнение. *«Волны шторма»*

Цель. Научить показывать руками *«волны»*с разной амплитудой движения: первые волны можно изобразить сидя. Дети вместе с педагогом показывают высоту волн - каждого вала; называют словами *«первый вал»*, *«второй вал»*…. *«девятый вал»*.

Перед упражнением рассматривается **картина И**. Айвазовского *«Девятый вал»*.

Пластический этюд *«Алёнушка»*

Цель. Продолжать знакомить **детей** со сказочным жанром живописи. Показывать настроение переданное художником на **картине**, а также позу и эмоциональное состояние

Ход. По желанию ребёнок изображает позу девушки изображённой на **картине и её настроение**, и затем предлагает свой вариант её действий дальше.

Игра *«Найди в природе яркие и блёклые цвета»*

Цель: Учить **детей** находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.

Ход. Взрослый предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях