

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №4 города Белогорск»

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол №1
от «30» августа 2024 год

Утверждаю
Заведующий МАДОУ ДС №4
_____ А.А. Мудрая
Приказ № 175
от «30» августа 2024 год

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
развивающая направленность
«Цветная логика» (Блоки Дьенеша)
возраст воспитанников: 4-5 лет
на 2024/25 учебный год

Программа составлена:

Моисеенковой Светланой Олеговной,
воспитателем

г. Белогорск

1. Пояснительная записка

Актуальность программы	<p>Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольник с развитым интеллектом быстрее запоминает материал, более уверен в своих силах, легче адаптируется в новой обстановке, лучше подготовлен к школе.</p> <p>Успешность умственного воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, т. е. от того насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее. Сенсорное развитие является фундаментом для умственного развития ребенка. Человечество выработало основные сенсорные эталоны, задача педагогов - передать этот опыт ребенку, научить его использовать этот опыт в дальнейшем.</p> <p>В дошкольной дидактике применяются разнообразные развивающие материалы. Однако возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития, и в частности математического, мыслительные умения на протяжении всего дошкольного обучения дана не во многих. Наиболее эффективным пособием являются логические блоки, разработанные венгерским психологом, профессором Золтаном Дьенешем.</p> <p>Логические блоки Дьенеша представляют собой эталоны форм - геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник) и являются прекрасным средством ознакомления детей с формами предметов и геометрическими фигурами.</p>
Категория учащихся	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цветная логика» (Блоки Дьенеша) возраст воспитанников: 4-5 лет
Направленность программы	Развивающая
Вид программы	
Цель программы	– Развивать интеллектуальные способности детей через развивающую игру «Логические блоки Дьенеша».
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> - Формировать у детей умение систематизировать и классифицировать блоки по признакам (цвет, размер, форма, толщина). - Формировать представления о математических понятиях, развивать умение самостоятельно составлять алгоритм простейших действий. - Развивать логическое мышление, познавательные процессы, творческие способности, воображение, сообразительность. - Развивать интерес детей к совместному со взрослым и самостоятельному познанию (наблюдать, обследовать, экспериментировать). - Воспитывать в детях дружелюбие, взаимопомощь, самостоятельность, инициативу, преодоление трудностей.
Ожидаемые	К концу года дети могут:

результаты	<ul style="list-style-type: none"> - Группировать предметы по цвету, размеру, форме; - При поддержке взрослого составлять группы из однородных предметов и выделять один предмет из группы; - Находить в окружающей обстановке один и много одинаковых предметов; - Определять количественное соотношение двух групп предметов; понимать конкретный смысл слов: больше- меньше, столько же; - Различать круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму; - Понимать смысл обозначений: вверху- внизу; впереди- сзади; слева-справа; на, над- под; верхняя- нижняя; - Уметь кодировать и расшифровывать свойства геометрических фигур Дьенеша.
Режим организации и форм занятий	<p>Программа представляет собой систему игровых упражнений с логическими блоками Дьенеша. Все занятия построены в занимательной игровой форме. Количество занятий – 1 раз в неделю. Продолжительность занятий: для детей 4 - 5 лет – 20 минут. Основная форма занятий подгрупповая. Диагностический анализ проводится 2 раза в год (начальный - сентябрь; итоговый - май). Методы диагностики: наблюдения, беседа.</p>
Особенности комплектования групп	<p>Наполняемость групп 7-10 человек. В группах набираются дети, посещающие одну возрастную группу детского сада.</p>
Форма аттестации	<p>Открытые занятия</p>

2. Учебно – тематический план

№	Название занятия	Количество часов		
		Всего	Теоретическая часть	Практическая часть
1 модуль: Октябрь – декабрь				
1	«Знакомство с логическими блоками Дьенеша»	20 мин	5 мин	15 мин
2	«Найди»	20 мин	5 мин	15 мин
3	«Чудесный мешочек»	20 мин	5 мин	15 мин
4	«Что изменилось»	20 мин	5 мин	15 мин

5	«Найди не такую»	20 мин	5 мин	15 мин
6	«Рассели жильцов»	20 мин	5 мин	15 мин
7	«Продолжи ряд»	20 мин	5 мин	15 мин
8	«Собери бусы»	20 мин	5 мин	15 мин
9	«Цепочка»	20 мин	5 мин	15 мин
10	«Алгоритм»	20 мин	5 мин	15 мин
11	«Найди пару»	20 мин	5 мин	15 мин
12	«Второй ряд»	20 мин	5 мин	15 мин
2 модуль: Январь – май				
13	«Поможем Золушке»	20 мин	5 мин	15 мин
14	«Украсим елку бусами»	20 мин	5 мин	15 мин
15	«Клад»	20 мин	5 мин	15 мин
16	«Один обруч»	20 мин	5 мин	15 мин
17	«Угощение для медвежат»	20 мин	5 мин	15 мин
18	«Улитка»	20 мин	5 мин	15 мин
19	«Домино»	20 мин	5 мин	15 мин
20	«Два обруча»	20 мин	5 мин	15 мин
21	«Художники»	20 мин	5 мин	15 мин
22	«Лабиринт»	20 мин	5 мин	15 мин
23	«На свою веточку»	20 мин	5 мин	15 мин
24	« У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок»	20 мин	5 мин	15 мин
25	«Помоги муравьишкам»	20 мин	5 мин	15 мин
26	«Гусеница»	20 мин	5 мин	15 мин
27	«Волшебное дерево»	20 мин	5 мин	15 мин
28	«Паровозики»	20 мин	5 мин	15 мин
29	«Этажи»	20 мин	5 мин	15 мин
30	«Магазин»	20 мин	5 мин	15 мин
31	«Найди цветок»	20 мин	5 мин	15 мин
		Всего 620 мин		

3. Содержание программы

Программа направлена на развитие познавательной активности ребёнка, совершенствование психических процессов: восприятия, внимания, памяти, мышления.

Все занятия построены в занимательной игровой форме, что не утомляет ребёнка, способствует лучшему запоминанию математических понятий. Специально подобранные задания способствуют развитию психических процессов, мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач.

Так как задания с блоками Дьенеша предполагают работу сидя за столами, то было принято решение удачно совместить упражнения с подвижной игрой. Занятие состоит из упражнения с блоками и подвижной игры.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА 2024 – 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД (см. Приложение 1)

4. Обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение

Специальный кабинет для занятий, оборудованный мебелью для детей, доска магнитная, ноутбук/ планшет, мячи, куклы, мягкие игрушки, настольные игры, карандаши, краски, бумага.

Демонстрационные наглядные пособия: плакаты, картины, муляжи, игрушки, предметы ближайшего окружения, музыкально-песенный материал по темам, видео и аудиозаписи.

Раздаточный материал: комплекты «Блоки Дьенеша» для каждого ученика, предметы по темам.

5. Мониторинг образовательных результатов

Формы и методы отслеживания результативности освоения программы

Диагностический анализ проводится 2 раза в год (начальный - сентябрь; итоговый - май). Методы диагностики: наблюдения, беседа.

Анализ результатов контроля знаний и умений позволяет:

- увидеть уровень освоения программы каждым ребенком и определить направление работы с ним (изменение нагрузки, индивидуальная работа по отдельным разделам, взаимодействие с семьей);

- увидеть общий уровень каждой группы и определить направление работы с ней (увеличение времени на работу по проблемному разделу).

6. Список информационных источников

1. Венгер, Л. А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста [Текст]/ Л. А. Венгер, М. О. Дьяченко. – М.: Просвещение, 1989.
2. Венгер, Л. А. Воспитание сенсорной культуры ребенка [Текст]/ Л. А. Венгер, Э. Г. Пилюгина. – М.: Просвещение, 1988.
3. Т. А. Фалькович, Л. П. Барылкина «Формирование математических представлений»: Занятия для дошкольников в учреждениях дополнительного образования. - М.: ВАКО, 2005 г. - 208 с.
4. «Сюжетно – дидактические игры с математическим содержанием» - А. А. Смоленцева.

5. Под ред. Б. Б. Финкельштейн. «Давайте вместе поиграем». Комплект игр с блоками Дьенеша. СПб, ООО «Корвет», 2001 г.
6. Альтхауз Д., Дум Э. Цвет, форма, количество. М.: Просвещение, 1990.
7. Белоусова Л. Е. Раз, два, три, четыре, пять, начинаем мы играть. СПб.: Детство-пресс, 2004.
8. Чеплашкина И. Н. Математика – это интересно. СПб.: Детство-пресс, 2006.
9. Смоленцева А. А., Суворова О. В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. СПб.: Детство-пресс, 2004.
10. Павлова Л. Н., Маврина И. В. Игры и упражнения по развитию сенсорных способностей детей 3 – 4 лет. М., 2002.
11. Зворыгина Е. В. Первые сюжетные игры малышей. М., 1988.
12. "Логика и математика для дошкольников" Методическое издание Е.А. Носова; Р.Л. Непомнящая. "Санкт-Петербург". "Акцидент"

Календарный учебный график на 2024 – 2025 учебный год

1 модуль: Октябрь – декабрь		
№	Тема/цель	Месяц/недели
1	<p>Тема: «Знакомство с логическими блоками Дьенеша»</p> <p>Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Нужно выложить перед ребенком набор и дать ему возможность изучить фигуры, потрогать, перебрать, подержать и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Найти все фигуры такого же цвета, как на образце (покажите, например, желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.) - Попросите ребенка дать мишке все синие фигуры, а зайчику – желтые, а мышке – красные, затем подобным образом группируем фигуры по размеру, форме, толщине. - Попросите ребенка определить любую фигуру по цвету, форме, размеру, толщине. <p>Подвижная игра «Мы ребята смелые»</p>	Октябрь 1 неделя
2	<p>Игра «Найди»</p> <p>Цель: Знакомиться с логическими блоками. Называет геометрические фигуры, основные цвета, понятия «большой – маленький», «толстый – тонкий». Умеет сравнивать геометрически фигуры между собой, выявляет общий признак и находит фигуру по заданному признаку.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Педагог дает детям задания – Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, форме и размеру). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера, или такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предьявляемая фигура, по цвету и</p>	2 неделя

	<p>форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).</p> <p>Подвижная игра «Щенок»</p>	
3	<p>Игра «Чудесный мешочек» Цель: находит геометрические фигуры, узнает форму. Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Все фигуры складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.</p> <p>Подвижная игра «Меткие стрелки»</p>	3 неделя
4	<p>Игра «Что изменилось» Цель: замечает изменения в расположении предметов, отражает в речи эти изменения. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.</p> <p>Подвижная игра «Салют»</p>	4 неделя
5	<p>Игра «Найди не такую» Цель: выделяет существенные признаки, называет их. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).</p> <p>Подвижная игра «Крокодилы»</p>	Ноябрь 1 неделя
6	<p>Игра «Рассели жильцов» Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам. Материал: набор логических блоков Дьенеша, «домик для блоков». Ход игры.</p>	2 неделя

	<p>В группе детского сада жили – были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.</p> <p>И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж.</p> <p>Подвижная игра «Хитрый лис»</p>	
7	<p>Игра «Продолжи ряд»</p> <p>Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.</p> <p>Подвижная игра «Собираем урожай»</p>	3 неделя
8	<p>Игра «Собери бусы»</p> <p>Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.</p> <p>Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша, цветная нить для бус.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.</p> <p>Подвижная игра «Охотники и утки»</p>	4 неделя
9	<p>Игра «Цепочка»</p> <p>Цель: анализирует, выделяет свойства фигур, находит фигуру по заданному признаку.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); 	Декабрь 1 неделя

	<ul style="list-style-type: none"> - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.); - чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.; - чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета). <p>Подвижная игра «Найди свой цвет»</p>	
10	<p>Игра «Алгоритм» (для индивидуальной работы с детьми) Цель: называет геометрические фигуры, размещает блоки в определенной последовательности. Читает карточки – символы. Материал: набор логических блоков Дьенеша; карточки – схемы; карточки с кодами геометрических фигур. Ход игры: Ребенку выдаются карточки – схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур. Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем кладет его на карте – схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки.</p> <p>Подвижная игра «Птички птенчики»</p>	2 неделя
11	<p>Игра «Найди пару» Цель: называет геометрические фигуры, цвет, величину, толщину. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом...</p> <p>Подвижная игра «Цветные автомобили»</p>	3 неделя
12	<p>Игра «Второй ряд» Цель: выкладывает по образцу, объясняет последовательность действий. Находит закономерности в ряду, делает выводы. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры.</p>	4 неделя

	<p>Выложить в ряд 5 – 6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.</p> <p>Подвижная игра «Воробушки и кот»</p>	
2 модуль: Январь - май		
13	<p>Игра « Поможем Золушке» Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. - Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила – была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки. Красную фасоль (красные блоки) разложить по полочкам на первом этаже; Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже; Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа. Усложнение игры: - Разложить овощи с указанием их размера.</p> <p>Подвижная игра «Мыши в кладовой»</p>	Январь 1 неделя
14	<p>Игра «Украсим елку бусами» Цель: выявляет и абстрагирует свойства предмета. «Читает схему». Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.</p> <p>Подвижная игра «Принеси мяч»</p>	2 неделя
15	<p>Игра «Клад» Цель: классифицирует по признаку (цвет – цвет), выполняет игровое действие в соответствии с</p>	3 неделя

	<p>выделенным признаком. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, по одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет». «Клад под синим блоком?» - «Нет». «Клад под красным блоком» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру дети могут играть сами, соревнуясь в нахождении клада. Подвижная игра «Найди, где спрятано»</p>	
16	<p>Игра «Один обруч» Цель: умеет разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не». Материал: обруч, набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне. Подвижная игра «Попади в круг»</p>	4 неделя
17	<p>Игра « Угощение для медвежат» Цель: обобщает свойства предметов, называет их. Использует карточки – символы. Подбирает предмет в соответствии с карточкой, обосновывает в речи свой выбор. Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками – символами, набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать. Наши медвежата сладкожки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам</p>	Февраль 1 неделя

	<p>удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки и логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой руке и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», а правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т.д.</p> <p>Подвижная игра «Возьми что хочешь»</p>	
18	<p>Игра «Улитка» Цель: классифицирует блоки по двум признакам (цвет и форма). Отражает в речи цвет, форму предмета. Материал: игровое поле с изображением спирали; набор объемных блоков Дьенеша. Ход игры. Воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получается нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.</p> <p>Подвижная игра «Через ручеёк»</p>	2 неделя
19	<p>Игра « Домино» Цель: сравнивает свойства предмета, действует на основе выделенных свойств. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры. Как ходить? Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета и размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.</p> <p>Подвижная игра «Два мяча»</p>	3 неделя

20	<p>Игра «Два обруча» Цель: использует знание свойств геометрических фигур для распределения блоков в двух обручах. Материал: набор логических блоков Дьенеша, два обруча (красный и синий). Ход игры. Расположите блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные. Беседа по вопросам: - какие блоки лежат внутри обоих обручей? - внутри синего, но вне красного обруча? - внутри красного, но вне синего обруча? - вне обоих обручей? Подвижная игра «Попади в обруч»</p>	4 неделя
21	<p>Игра «Художники» Цель: анализирует и сравнивает свойства предмета, использует их в творческой деятельности. Материал: «эскизы картин» - лист большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) – выбирается тонкий блок, если деталь окрашена – толстый блок. Так, например, к Эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: «головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам. Подвижная игра «Найди себе пару»</p>	Март 1 неделя
22	<p>Игра «Лабиринт» Цель: «читает» карточки – символы. Выбирает необходимый блок из нескольких. Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер). Ход игры.</p>	2неделя

	<p>На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.</p> <p>Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).</p> <p>Подвижная игра «Чья колонна быстрее соберется»</p>	
23	<p>Игра «На свою веточку»</p> <p>Цель: определяет свойства блоков по карточкам, называет их. Анализирует, выделяет свойства фигур. Классифицирует фигуры по нескольким признакам.</p> <p>Материал: комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура – носитель трех важных свойств: формы, цвет, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из трех свойств: красный, большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат и т.п.</p> <p>Ход игры.</p> <p>На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви, какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, где которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше показано, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.</p> <p>Подвижная игра «Свободное место»</p>	3 неделя
24	<p>Игра « У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок»</p> <p>Цель: анализирует, обобщает свойства предмета, использует их для решения игровой задачи.</p> <p>Материал: карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Вини – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Вини Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Вини – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть,</p>	4 неделя

	<p>какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры по двум свойствам.</p> <p>Подвижная игра «Кто быстрее добежит до флажка»</p>	
25	<p>Игра «Помоги муравьишкам» Цель: называет свойства предмета. Материал: набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей. Ход игры. Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Воспитатель рассказывает детям историю о том, что у мамы муравьишки – много детей – веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама – муравьишка научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей. Каждый ребенок получает домик. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые, красные, большие или желтые, маленькие квадратные и т.д.)</p> <p>Подвижная игра «Передай обручи»</p>	Апрель 1 неделя
26	<p>Игра «Гусеница» Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, величину. Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы. Ход игры. Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки – символы в каждый обруч. Например: - 1 обруч – синее цветное пятно; - 2 обруч – все маленькие; - 3 обруч - желтое цветное пятно; - 4 обруч – все квадратные; - 5 обруч – все большие;</p>	2 неделя

	<p>- 6 обруч – все круглые и так далее. Коды – символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками. Подвижная игра «Кто бросит дальше»</p>	
27	<p>Игра «Волшебное дерево» Цель: классифицирует блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделяет основные признаки. Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков. Ход игры. Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках. Подвижная игра «Зайцы и волк»</p>	3 неделя
28	<p>Игра «Паровозики» Цель: классифицирует блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру; Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц. Ход игры. Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедем в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: «По порядку становись», «Найди свое место» и другие.</p>	4 неделя

	<p>Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.</p> <p>Подвижная игра «Перелет птиц»</p>	
29	<p>Игра « Этажи» Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4 – 5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы). Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета). Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.</p> <p>Подвижная игра «Рыбаки и рыбки»</p>	<p>Май 1 неделя</p>
30	<p>Игра «Магазин» Цель: выделяет и абстрагирует свойства предмета, сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам. Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические блоки Дьенеша. Ход игры. Дети приходят в магазин, где большой выбор игрушек, у каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.).</p> <p>Подвижная игра «Пробеги тихо»</p>	<p>2 неделя</p>
31	<p>Игра «Найди цветок» Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер. Сравнивает предметы по заданным свойствам. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Перед детьми поляна с «цветами» (из логических блоков, отличающихся цветом, формой, размером). Задание для детей: найти цветок, который цветет только в начале весны – его</p>	<p>3 неделя</p>

	<p>лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают, объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок, игра продолжается. Подвижная игра «Не попадись!»</p>	
--	---	--

Картотека подвижных игр

1.«Мы ребята смелые»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Совершенствовать навыки ползания на четвереньках между предметами – в прямом направлении, по доске, по наклонной доске. Развивать умение согласовывать движения со словами, ползти друг за другом не толкаясь.

Формирование навыка безопасного поведения в подвижной игре.

Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие ориентиров.

Оборудование: кубики, кирпичики, доски, шнуры.

Описание. Воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят, изображая разведчиков.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

2.«Щенок»

Цель. Воспитывать желание оказывать помощь. Упражнять в лазании по гимнастической стенке, перелезая с одного пролета на другой, быть внимательным, не топиться, действовать по сигналу. Формирование навыка безопасного поведения на гимнастической стенке.

Формировать зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Оборудование: гимнастическая стенка, игрушка – собачка.

Описание. На забор залез щенок,

А спуститься сам не смог.

Высоты мы не боимся

И помочь ему стремимся.

Воспитатель предлагает детям помочь Щенку спуститься, но для этого надо залезть на гимнастическую стенку. Дети по очереди влезают и дотрагиваются до Щенка, таким образом спасая его

3.«Меткие стрелки»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Совершенствовать навыки в бросании мяча в вертикальную цель.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Крепки руки, меток глаз.

Трудно армии без нас.

В цель мячи кидаем –

Точно попадаем.

4.«Салют»

Цель. Воспитывать самостоятельность. Упражнять детей в подбрасывании мяча снизу-вверх и умении ловить его двумя руками. Развивать глазодвигательные функции, фиксацию взгляда.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи разных цветов. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:

Выстрелили пушки.

Люди пляшут и поют.

В небе – праздничный салют!

5.«Крокодилы»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Развивать умение пролезать в обруч, лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

Оборудование: веревка, обруч, лесенка.

Описание. Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила

Три больших крокодила.

Звали их так:

Мик, Мок, мак.

Мик ползать любил, как любой крокодил

Любопытный Мок

Пролезал куда мог

А ловкий Мак

По горам бродил

Такой смельчак

Этот был крокодил.

6.«Хитрый лис»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Упражнять в лазании по гимнастической стенке.

Закреплять умение согласовывать движения со словами. Формирование осторожности и осмотрительности на гимнастической стенке.

Оборудование: гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

Описание. Дети выполняют движения проговаривая слова:

В огороде, во дворе

Курицы гуляли.

Зёрнышки клевали,

Червячка искали. (дети ходят, имитируя движения кур)

Вдруг откуда ни возьмись

Появился хитрый лис.

Куры быстро и насест!

А не то всех вас он съест! (дети бегают и забираются на гимнастическую стенку).

7.«Собираем урожай»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: корзинки, маленькие мячи двух цветов.

Описание. На расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко

С грядок сочную морковку

И хрустящую капусту.

В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи «овощи» в корзинку: левой рукой – «морковку», а правой – «капусту».

8. «Охотники и утки»

Цель. Воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

Упражнять детей в метании мяча в движущуюся цель.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Описание. Игроки одной команды «охотники» становятся за линией круга (вокруг озера), а игроки другой команды «утки», располагаются в круге (на озере). Охотники стреляют в «уток» (кидают маленькие мячики). Утки перемещаются в пределах круга. Подбитая «утка» покидает озеро. Игра продолжается до тех пор, пока все «утки» не будут подбиты. После этого команды меняются ролями.

9.«Найди свой цвет»

Цель: развитие координации зрительного, слухового и моторного анализаторов; тренировка подвижности нервных процессов, умения ориентироваться в пространстве и различать цвета.

Описание: Воспитатель делит детей на 4 группы и раздает им флажки разных цветов: желтые, красные, синие и зеленые. Каждая группа уходит на свое специально отведенное место. Затем воспитатель устанавливает по одному флажку тех же цветов, что и у детей, в противоположные углы. Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат

команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету, совпадающему с флажком в их руке. В это время воспитатель внимательно наблюдает какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые – это и есть победители. Продолжительность игры должна быть не больше 5 минут.

10.«Птички и птенчики»

Цель: Развивать у детей выполнение движений по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях не задевая друг друга.

Описание: Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду «полетели». «Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

11.«Цветные автомобили»

Цель: учить в соответствии с цветом флажка выполнять действия, ориентироваться в пространстве.

Описание: Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают «автомобилями». Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для «автомобилей», что пора выезжать из своих «гаражей». Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. «Автомобили» сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда «пора домой». «Автомобили» разъезжаются каждый на свое место. Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие «автомобили». В эту игру можно играть не более 6 минут!

12.Воробышки и кот»

Цель: Развивать умение размещаться в пространстве и двигаться в коллективе, не задевая друг друга, а также действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в глубину, с места в длину и в быстром беге.

Описание: Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамеечке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» спрыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит. Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу». Это сигнал, что кошка вышла на охоту. «Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

13.«Мыши в кладовой»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, подлезании.

Описание: Дети – это «мышки». Воспитатель рассаживает детей на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. Вдруг, кошка просыпается и начинает ловить мышек.

Мышки же, испугавшись, разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку». В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз!

14.«Принеси мяч»

Цель: Развивать у детей наблюдательность, сообразительность и выполнение движения по сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению.

Описание: Игроки садятся на стульчики, стоящие вдоль стены. Недалеко от них на расстоянии в 3-4 шага чертится мелом линия. За эту линию встают 5-6 детей и поворачиваются спиной к сидящим детям. Около стоящих детей встает воспитатель с ящиком небольших мячиков. Количество мячиков должно быть такое же, сколько стоят за линией детей. Воспитатель произносит «раз, два, три – беги!» и с этими словами выбрасывает из ящика все мячи. Дети, что стояли, бегут за мячами и пытаются их поймать, а поймав, приносят назад воспитателю и садятся на стульчики. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не принесут свои мячи. Затем группа меняется. Кто стоял садиться, а кто сидел – встает.

15.«Найди, где спрятано!»

Цель: Развивать у детей зрительную память, внимание. Упражнять в работе с коллективом.

Описание игры: Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: "Ищите!" Дети начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры. Игра заканчивается, когда 3 - 5 ребят найдут флажок. Продолжительность игры 5 – 6 минут.

16.«Попади в круг»

Цель: развивать меткость, глазомер.

Описание: Дети встают в круг, в центре которого очерчен мелом кружок диаметром не больше 2 метров. Каждому игроку раздают по мешочку с песком. Задача: нужно по команде «бросай» кинуть свой мешочек в нарисованный кружок. Когда все кинут, дается команда «забери мешочек». Дети собирают каждый свой мешочек и вновь встают на свои места.

17. «Возьми что хочешь»

Цель: Развивать у детей: активность, инициативу, меткость, глазомер.

Описание: Дети садятся на стульчики или на скамейку. Воспитатель вызывает несколько детей и ставит их вплотную к очерченной линии на полу или земле. Каждому игроку раздается свой мешочек определенного цвета, например, одному синий мешочек, а другому красный. По сигналу «бросай» дети кидают мешочки вдаль. И по сигналу «собери мешочки» бегут за своими мешочками и приносят их воспитателю. Воспитатель обращает внимание кто дальше кинул свой мешочек. Затем дети меняются. Кто бросал, садятся на скамеечку, а на их место встают другие. Игра заканчивается только тогда, когда все дети бросят свои мешочки.

18.«Через ручеек»

Цель: Упражнять прыжках с места в длину.

Описание: в длину площадке положены две ленты на расстоянии 1,5 - 2 м одна от другой - это "ручеек". В четырех местах ручейка положены квадратные доски на расстоянии 15 - 25 см одна от другой. Это - "камушки". Отмеченные воспитателем дети (3 - 4) подходят к ручейку и встают каждый напротив камушка. На сигнал воспитателя: "Переходите ручеек" дети перепрыгивают с доски на доску. Остальные дети сидят на стульчиках и наблюдают. Кто оступился и "замочил ноги", тот идет на свое место "сушится". После того как все дети перейдут через ручеек, игра заканчивается. Выигрывает тот, Кто ни разу не попал ногой в ручеек.

19. «Два мяча»

Цель: Развивать у детей выполнение движений по сигналу. Упражнять в быстроте передачи мяча

Описание: Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого. Воспитатель дает два мяча детям, которые стоят рядом. На команду "раз" дети начинают передавать мячи один с правой стороны от себя, а другой - с левой. Когда мячи встретятся у детей, которые стоят рядом, эти дети выходят на середину круга, подбрасывают мяч вверх 2 - 3 раза, ловят его, а потом подходят к детям, которые стоят в кругу рядом, и дают им мяч, а сами встают на свои места. Игра продолжается. Воспитатель отмечает детей, у которых мяч при передаче другому ни разу не упал.

20. «Попади в обруч!»

Цель: развивать меткость, глазомер.

Описание: Поделить детей на колонны и посадить на противоположных концах вдоль комнаты. Посередине комнаты поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5 - 2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя "раз" бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал "раз" бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в обруч. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т. д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

21. «Найди себе пару!»

Цель: учить быстро бегать, не мешая друг другу; развивать внимание.

Описание: Дети становятся в пары, кто с кем хочет. На определенный сигнал воспитателя (например, удары в бубен) дети расходятся или разбегаются по всей площадке. На другой сигнал - два удара в бубен или слова: "Найди себе пару!" снова спешат встать в пары с тем, с кем стояли раньше. Тому, кто долго ищет пару, дети говорят: "Галя, Галя (называют имя ребенка), поспеши, быстрее пару выбирай!" Игра повторяется.

22. «Чья колонна быстрее соберется?»

Описание: Дети стоят в две колонны напротив воспитателя. На определенный сигнал дети ходят колоннами один за другим или в своей колонне перестраиваются в пары и ходят парами. Затем разбегаются по всей площадке. На слово воспитателя: "Стойте!" все останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель меняет место и говорит: "Раз, два, три, быстрее стройтесь в колонны возле меня!" Воспитатель отмечает, чья колонна быстрее соберется.

Затем игра повторяется.

23. «Свободное место»

Цель: Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге.

Описание: Дети сидят на стульчиках лицом в середину. Стульчики поставлены в круг, один от другого на расстоянии одного шага. Воспитатель вызывает двух детей, которые сидят рядом. Названные дети выходят за круг и стоят возле своих стульчиков, спиной один к другому. Остальные дети, вместе с воспитателем, громко говорят "раз, два, три, бегите!". Пара, которая стоит за стульчиками бегут: один ребенок в одну сторону, другой - в другую. Выигрывает тот ребенок, который раньше добегит до своего стульчика

24. «Кто быстрее добегит до флажка?»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Описание: С одной стороны площадки на стульчиках сидят дети перед нарисованной линией. На линию выходят 3 - 4 ребенка и встают напротив стульчиков. На другом конце площадки лежат флажки. На сигнал воспитателя "раз!" или "беги!" дети бегут к флажкам, берут их и поднимают вверх, затем кладут на место. Воспитатель отмечает, кто первый поднял флажки. Затем все дети, кто принимал участие, идут и садятся на свои места. На линию выходят следующая тройка или четверка детей. Игра заканчивается, когда все дети поднимут флажки вверх. Игру можно повторить 2 - 3 раза.

25. «Передай обручи!»

Цель: Развивать, внимание, ловкость, выполнение движений по сигналу.

Описание: Дети стоят в кругу лицом в центр. Воспитатель берет обручи и на слово "раз!" подает обруч ребенку справа, а на - "два" - ребенку слева. Дети берут обручи за свободные места и, поворачивая туловище, переносят обручи на вытянутые руки вперед, в другую сторону, передают его дальше. Ребенок, у которого окажутся два обруча, выходит на середину и выполняет разные движения с обручами. На слова воспитателя: «Толя, в круг вставай, обручи передавай!» Толя встает, где хочет и на обговоренный сигнал "раз" передает один обруч в правую сторону, на сигнал "два" передает обруч в левую сторону. Игра повторяется 3 - 4 раза.

26. «Кто бросит дальше мешочек»

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

Описание: Дети сидят вдоль стен или по сторонам площадки. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 – 4 разных цветов. По сигналу 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. Игра повторяется 3 – 4 раза.

27. «Зайцы и волк»

Цель: Развивать у детей координацию движение, ориентировку в пространстве. Упражнять в беге и прыжках.

Описание: Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев. На одной площадке зайцы стоят в своих домиках, волк – на другом конце площадки. Воспитатель говорит: Зайки скачут, скок, скок, скок,
На зеленый на лужок,
Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают –
Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают, то присаживаются и оглядываются. Когда воспитатель произносит последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Продолжительность игры 5 – 6 раз.

28. «Перелет птиц»

Цель: развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

Описание игры: дети стоят врассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут.

29. «Рыбаки и рыбки»

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу. Упражнять в быстром беге с увертыванием и в ловле.

Описание игры: площадка – «пруд». Вдоль площадки ходит рыбак, а на противоположной стороне – его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце – мешочек с песком. Старший рыбак говорит помощнику: «Лови!», и бросает ему конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают веревкой рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место (отчерченное место на площадке). по сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места. Продолжительность игры 6 – 8 минут.

30. «Пробеги тихо»

Цель: учить бесшумно двигаться.

Ход игры: Дети делятся на группы из 4-5 человек, распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец площадки. Если водящий услышит, он говорит: «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.

31. «Не попадись!»

Цель: учить правильно прыгать на двух ногах; развивать ловкость.

Ход игры: Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бегаёт по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри. Через 30-40сек. Воспитатель прекращает игру.

