

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение
«Детский сад №131»

**Картотека игр на координационной лестнице
для детей дошкольного возраста.**

Выполнили:
Данилова Надежда Николаевна,
инструктор по ФВ,
Киселева Елена Евгеньевна,
инструктор по ФВ,

Ижевск, 2022

Игры по социально-коммуникативному развитию

Название игры	Описание игры
4 года	
«Не воронь, не наступи на огонь»	<p>Задачи: развивать внимание, ловкость</p> <p>Ход игры: дети пробегают по лестнице, перепрыгивая через ячейку с ноги на ногу, где лежит предмет (в квадрате может лежать любой предмет – это и есть «огонь»), вариант: положить два – три предмета.</p>
« Ау!»	<p>Задачи: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.</p> <p>Ход игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.</p> <p>Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.</p>
«Огни светофора»	<p>Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами, развитие внимания.</p> <p>Ход игры. В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все дети выстраиваются в шеренгу на «лесенке», когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры. Сигналы светофора меняются в произвольном порядке. На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи.</p>
«Послушные автомобили»	<p>Задачи: развитие зрительного восприятия и внимания.</p> <p>Ход игры: Дети стоят в ячейках лестницы – это автомобили в гараже. Каждый держит в руке кольцо синего, зеленого или желтого цвета. Ведущий стоит в середине зала с флажками соответствующих цветов. Он поднимает один из флажков (можно два или все три) дети имеющие кольцо, руль. Этого цвета,</p>

	<p>разбегаются по площадке, когда ведущий опускает флажок «автомобили» останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. У ведущего может быть флажок красного цвета, неожиданно он поднимает его и все автомобили должны остановиться.</p> <p>По окончании игры отмечаются самые внимательные водители.</p>
«Сосны, елочки, пенечки»	<p>Задачи: развивать внимательность, умение управлять своим поведением.</p> <p>Ход игры: дети стоят в ячейках лестницы. Педагог находится в центре . Звучит негромкая музыка, дети движутся по ячейкам летницы. По команде педагога «Сосны», «Елочки» или «Пенечки» дети должны остановиться и изобразить названный предмет: «Сосны» – подняв руки высоко вверх, «Елочки» – раскинув руки в стороны, «Пенечки» – присев на корточки. Ошибившиеся игроки выбывают из игры или получают штрафное очко. Затем игра продолжается.</p>
«Нос к носу»	<p>Задачи: игра для создания положительного настроения и внимательного отношение друг к другу.</p> <p>Ход игры: Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам в ячейки лестницы и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.</p>
«С воздушным шариком»	<p>Задачи: прививать детям навыки вежливого общения, показывая все разнообразие «волшебных» слов.</p> <p>Ход игры: Дети стоят в ячейках лестницы Воспитатель выходит с красивым воздушным шариком и говорит: «К кому шарик прилетит, тот вежливое слово говорит». Дети ловят шарик и по очереди говорят вежливые слова.</p>
5 лет	
«Не воронь, обойди огонь»	<p>Задачи: развивать внимание, ловкость</p> <p>Ход игры: дети пробегают, поочередно ставя ноги сбоку от ячейки, где лежит предмет. Усложнение: при прохождении по лестнице через предмет красного</p>

	<p>цвета перепрыгивать с ноги на ногу, а где лежит предмет другого цвета, (например: синего) ставить ноги поочередно сбок.</p>
«Будь внимательным»	<p>Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами ведущего, развитие внимания.</p> <p>Ход игры. Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по «лесенке» и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль, меняем вид ходьбы.</p>
«Слушай хлопки»	<p>Задачи. Тренировать внимание и контроль двигательной активности.</p> <p>Ход игры: все идут друг за другом по лесенке. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.</p>
«Пожалуйста»	<p>Задачи: развивать желание и умение играть совместно, формировать навыки коллективной игры.</p> <p>Ход игры: Дети встают в круг. Ведущий горит, что он будет показывать разные движения, а играющие будут их выполнять, если он к показу добавит слово «пожалуйста». Кто ошибется, выходит на середину и выполняет 8 приседаний.</p>

Игры по речевому развитию

Название игры	Описание игры
4 года	
«Опиши предмет»	<p>Задачи: Учиться описывать предмет, подбирая подходящее прилагательное.</p> <p>Ход игры: В первой ячейке лежит предмет. Ребёнок берёт его в руки и должен описать его. С каждым прилагательным он делает шаг вперед по лестнице. Кто больше назвал прилагательных, тот и выигрывает.</p>
5 лет	
«Подбери картинки в названии которых есть заданный звук»	<p>Задачи: Развитие фонематического слуха, формирование навыка звукового и слогового анализа, умение выделять первый и последний звук в слове, умение определять местонахождения звука в слове.</p> <p>Ход игры: Дети находят картинку с заданным звуком и встают в ячейку лестницы.</p>
«Собери слово»	<p>Задачи: Закрепление навыков чтения, умение подобрать нужный слог, чтобы получилось слово.</p> <p>Ход игры: Дети берут на столе слог и подбирают в ячейках лестницы ловкости такой слог, чтобы получилось слово.</p>
«Найди картинку к слову»	<p>Задачи: Закрепляем навыки чтения, умение соотносить картинку со словом.</p> <p>Ход игры: Дети вытягивают карточку со словами, читают и находят в ячейках ленточки ловкости нужную картинку. Кладут слово к картинке.</p>
«Ловушка»	<p>Задача: развитие умения услышать в слове определённый звук, координация движений рук и ног.</p> <p>Ход игры: Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки перед собой, повернув ладонями вверх, которые и есть «ловушки». Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши и одновременно запрыгнуть в ячейку «Лесенки», где расположен заданный звук. Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.</p>
«Кто самый внимательный?»	<p>Задачи: развитие речевого слуха, совершенствование навыка звукового анализа и синтеза слов; развитие</p>

	<p>быстроты реакции и соревновательного духа.</p> <p>Ход игры. Дети делятся на две команды. Воспитатель показывает картинку изображением предмета, дети из обеих команд должны на скорость составить по обеим сторонам «лесенки», напротив ячеек звуковую схему слова из символов Например: ПОНИ</p>
<p>«Что сначала, что потом»</p>	<p>Задача: развитие умения составить развернутое предложение по картинке (старшая группа) и короткий рассказ по серии картинок (подготовительная группа); упражнять детей в перешагивании предмета (высота 45-50 см), приседании на «корточки» не разводя колени в стороны</p> <p>Ход игры. Воспитатель предлагает детям картинки, объединенные одним сюжетом. Ребенку необходимо расположить их в правильном порядке в ячейках «лесенки», которая лежит на полу (количество ячеек зависит от количества сюжетных картинок) и составить рассказ (предложение). После того как ребенок разложит картинки по ячейкам, «лесенку» поднимают от пола на расстояние 45-50 см. Далее ребенок перешагивает в первую ячейку, поднимает картинку, присаживаясь на «корточки», поднимается и составляет по ней предложение. Далее перешагивает в следующую ячейку, повторяя последовательность действий.</p>
<p>6 лет</p>	
<p>«Услышь – найди звук в «Лесенке»</p>	<p>Задачи: развивать фонематический слух. Учить определять какой звук назвали (глухой твердый, глухой мягкий, звонкий твердый, звонкий мягкий, гласный), развивать быстроту реакции; профилактика плоскостопия.</p> <p>Ход игры: воспитатель называет разные звуки, ребенок должен услышать изучаемый звук среди других называемых звуков, и пройти на носочках (или на пяточках, на внешней стороне подошвы, на внутренней стороне подошвы) и встать в ячейку на «лесенку с символом нужного звука.</p>

Игры по физическому развитию

Название игры	Описание игры
2 года	
«Самолеты»	<p>Задачи: развитие ориентировки в пространстве, внимания.</p> <p>Ход игры: малыши (2-4чедовека) занимают ячейку лестницы, это их домик (аэропорт). Ведущий говорит: «К полету приготовились, завели моторы!» Дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук (р-р-р) после сигнала, ведущего: «Полетели!» разводят руки в стороны и летят, в разные стороны. По сигналу ведущего « На посадку» направляются на свои места.</p>
3 года	
«Найди свой кубик»	<p>Задачи: развитие координации движений, внимания, ориентировки в пространстве.</p> <p>Ход игры. В каждой из ячеек «Лесенки» стоит ребенок и лежит цветной кубик. По сигналу дети начинают бегать в разных направлениях, не толкаясь.</p> <p>По второму сигналу дети останавливаются и закрывают глаза. В это время воспитатель меняет кубики местами. По третьему сигналу дети открывают глаза. Каждый должен добежать до ячейки, и найти свой (по цвету) кубик и поднять его над головой. Выигрывает тот, кто первым правильно выполнит задание.</p>
4 года	
«Собери слово»	<p>Задачи: Закрепление навыков чтения, умение подобрать нужный слог, чтобы получилось слово.</p> <p>Ход игры: Дети берут на столе слог и подбирают в ячейках лестницы ловкости такой слог, чтобы получилось слово.</p>
«Найди картинку к слову»	<p>Задачи: Закрепляем навыки чтения, умение соотносить картинку со словом.</p> <p>Ход игры: Дети вытягивают карточку со словами, читают и находят в ячейках ленточки ловкости нужную картинку. Кладут слово к картинке.</p>

<p>«Ловушка»</p>	<p>Задача: развитие умения услышать в слове определённый звук, координация движений рук и ног. Ход игры: Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки перед собой, повернув ладонями вверх, которые и есть «ловушки». Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши и одновременно запрыгнуть в ячейку «Лесенки», где расположен заданный звук. Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.</p>
<p>«Кто самый внимательный?»</p>	<p>Задачи: развитие речевого слуха, совершенствование навыка звукового анализа и синтеза слов; развитие быстроты реакции и соревновательного духа. Ход игры. Дети делятся на две команды. Воспитатель показывает картинку изображением предмета, дети из обеих команд должны на скорость составить по обеим сторонам «лесенки», напротив ячеек звуковую схему слова из символов Например: ПОНИ</p>
<p>«Что сначала, что потом»</p>	<p>Задача: развитие умения составить развернутое предложение по картинке (старшая группа) и короткий рассказ по серии картинок (подготовительная группа); упражнять детей в перешагивании предмета (высота 45-50 см), приседании на «корточки» не разводя колени в стороны Ход игры. Воспитатель предлагает детям картинки, объединенные одним сюжетом. Ребенку необходимо расположить их в правильном порядке в ячейках «лесенки», которая лежит на полу (количество ячеек зависит от количества сюжетных картинок) и составить рассказ (предложение). После того как ребенок разложит картинки по ячейкам, «лесенку» поднимают от пола на расстояние 45-50 см. Далее ребенок перешагивает в первую ячейку, поднимает картинку, присаживаясь на «корточки», поднимается и составляет по ней предложение. Далее перешагивает в следующую ячейку, повторяя последовательность действий.</p>
<p>«Пчелки»</p>	<p>Задачи: развитие быстроты, внимания, координации. Ход игры: Игроки- «пчелки» занимают места в ульях, по 2-3 человека стоят в ячейках лестницы. По команде «Пчелки полетели за медом» дети разбегаются врассыпную по площадке, имитируя руками взмахи</p>

	<p>крыльев. По команде «В ульи» - бегут в свои домики (улья.)</p> <p>Отмечаются пчелки, которые собрались в своем домике быстрее других.</p>
«Котята и щенята»	<p>Задачи: Развитие координации, внимания, ловкости, быстроты</p> <p>Ход игры: играющие делятся на 2 группы, дети одной группы – «котята», другой – «щенята». Котята находятся на одной стороне зала, а щенята на другой. Музыка играет – котята гуляют, по сигналу бубна выбегают щенята и догоняют котят, которые должны убежать в домики, если котята оказались в домиках, то их уже нельзя ловить.</p>
«Поросята и волк»	<p>Задачи: развитие внимания, ловкости, координации, внимания.</p> <p>Ход игры: игроки- «поросята» сидят в домиках, в ячейках лестницы. На противоположной стороне площадки находится «дверь» - дуга, в ней сидит водящий – «волк». Со словами: «Никакой на свете зверь не откроет эту дверь, волк из леса никогда не ворвется к нам сюда!» дети выходят из домиков и передвигаются по площадке в упоре на коленях. По команде «Волк!» поросята поднимаются на ноги и убегают в домики, а волк подлезает под дугой, догоняет и пятнает поросят. Победителем считается поросенок, который успел укрыться в домике, или тот, кого волк поймал последним.</p>
5 лет	
«Регулировщик»	<p>Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами «регулировщика», развитие внимания.</p> <p>Ход игры. Во время ходьбы по «Лесенке» в колонне по одному воспитатель (он идет первым) меняет положение рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конце колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.</p>
«Мотоциклисты»	<p>Задачи: упражнять в отбивании мяча в ячейку, закрепление навыка выполнения движений в</p>

	<p>соответствии с сигналами регулировщика, развитие внимания.</p> <p>Ход игры. Игроки «мотоциклисты» ведут мяч по площадке, ударяя об пол. в каждую ячейку лестницы. Педагог «Регулировщик» стоит в центре площадки и держит в руках три флажка (зеленого, красного и желтого цвета) Если регулировщик поднимает желтый флажок, мотоциклисты отбивают мяч, стоя на месте, зеленый- продолжается движение, красный- останавливаются, мяч держат в руках. Если дети не владеют в достаточной мере ведением мяча, то можно отбивать мяч об пол двумя руками. Побеждает наиболее внимательный и ловкий мотоциклист.</p>
<p>«Вороны и воробьи»</p>	<p>Задачи: развитие быстроты реакции и внимания.</p> <p>Ход игры: Дети делятся на две команда «вороны» и «воробьи» и встают вдоль центральной линии спиной друг к другу на расстоянии 2-3 шага. По сигналу взрослого «воробьи» дети этой команды должны развернуться и броситься догонять участников из команды ворон. Вороны убегают к своему дому и занимают любую свободную ячейку лестницы (если они оказались в доме, то их ловить нельзя. Пойманные игроки переходят в другую команду.</p> <p>По окончании игры отмечают быстрые и внимательные игроки.</p>
<p>«Два Мороза»</p>	<p>Задачи: развитие быстроты, ловкости, внимания.</p> <p>Ход игры: на противоположных сторонах площадки находятся лесенки ловкости, играющие располагаются на одной стороне площадки в ячейках (домиках). Двое водящих- два Мороза (Мороз - Красный нос и Мороз- Синий Нос) становятся по середине площадки лицом к детям:</p> <p>Мы два брата молодые, два Мороза удалые Я Мороз – Красный Нос, я Мороз – Синий Нос Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься? Все играющие хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!»</p> <p>Дети после слов перебегают на другую сторону, в (другой дом) ячейки лестницы. Морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой). Замороженные</p>

	<p>останавливаются на том месте, где их настиг «Мороз». Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить.</p> <p>В конце игры подводится итог: какие пары Морозов заморозили больше играющих.</p>
«Белые медведи»	<p>Задачи: Развитие ловкости, быстроты, внимания.</p> <p>Ход игры: игроки «пингвины» находятся на площадке, водящий – «белый медведь» стоит в стороне с обручем в руках. По сигналу «пингвины» разбегаются, а белый медведь старается догнать кого-нибудь из пингинов и накинуть на него обруч, чтобы спастись необходимо забежать в ячейку лестницы («льдинку»).</p> <p>Пойманные пингвины выбывают из игры, остальные продолжают двигаться.</p>
«Пустое место»	<p>Задачи: развитие координации движений, реакции на сигнал, ориентировки в пространстве.</p> <p>Ход игры. Выбирается один ведущий. Остальные участники игры становятся лицом друг к другу на «лесенки», лежащие параллельно друг другу на расстоянии 1 метр (по одному в каждую ячейку). Цель игры пустое место — надо оказаться быстрее соперника. Ведущий начинает бежать вокруг «лесенок», и определенный момент пятнает любого стоящего, не прекращая движения. Запятнанный в то же время бросается бежать в другую сторону. Участник первым добежавший до пустого места, занимает его, опоздавший становится ведущим. Меняет направление движения и уже сам пятнает следующего участника.</p>
«Встречные перебежки»	<p>Задачи: развитие координации движений, быстроты.</p> <p>Ход игры. Две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки на «лесенках» в шеренги. У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. После касания бегущий возвращается на свое место и поднимает руку вверх. Побеждает тот, кто вернулся первым.</p>
«Пингвины»	<p>Задачи: развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.</p>

	<p>Ход игры. Игроки делятся на две команды и выстраиваются в колонну по одному возле «лесенки». Первые игроки зажимают мяч коленями и по сигналу начинают двигаться до конца лесенки и возвращаются обратно бегом, взяв мяч в руки. Выигрывает команда, которая первой прошла всю дистанцию.</p>
<p>«Кто скорее до флажка»</p>	<p>Задачи: закрепление навыка выполнения движений, развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.</p> <p>Ход игры. Дети распределяются на две колонны с равным количеством играющих в каждой. Дается задание: по сигналу воспитателя выполнить упражнение на «лесенке» и бегом возвратиться в конец своей колонны. Воспитатель отмечает тех детей в каждой колонне, которые быстро и правильно справились с заданием.</p>
<p>6 лет</p>	
<p>«Услышь – найди звук в «Лесенке»</p>	<p>Задачи: развивать фонематический слух. Учить определять какой звук назвали (глухой твердый, глухой мягкий, звонкий твердый, звонкий мягкий, гласный), развивать быстроту реакции; профилактика плоскостопия.</p> <p>Ход игры: воспитатель называет разные звуки, ребенок должен услышать изучаемый звук среди других называемых звуков, и пройти на носочках (или на пяточках, на внешней стороне подошвы, на внутренней стороне подошвы) и встать в ячейку на «лесенку с символом нужного звука.</p>
<p>«Автобусы»</p>	<p>Задачи: развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.</p> <p>Ход игры. «Автобусы» - это команды детей: «водитель» и «пассажиры». По команде «Марш!» первые игроки в каждой команде быстрым шагом идут по своим «лесенкам», огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету и вместе они снова проделывают тот же путь и т.д., играющие держат друг друга за пояс. Когда автобус (передний игрок – «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку. Вид ходьбы по «лесенке» выбирается перед игрой.</p>

Игры по познавательному развитию.

Название игры	Описание игры
3 года	
«Найди свой кубик»	<p>Задачи: развитие координации движений, внимания, ориентировки в пространстве.</p> <p>Ход игры. В каждой из ячеек «Лесенки» стоит ребенок и лежит цветной кубик. По сигналу дети начинают бегать в разных направлениях, не толкаясь.</p> <p>По второму сигналу дети останавливаются и закрывают глаза. В это время воспитатель меняет кубики местами. По третьему сигналу дети открывают глаза. Каждый должен добежать до ячейки, и найти свой(по цвету) кубик и поднять его над головой. Выигрывает тот, кто первым правильно выполнит задание.</p>
4 года	
«Послушные автомобили»	<p>Задачи: развитие зрительного восприятия и внимания.</p> <p>Ход игры: Дети стоят в ячейках лестницы – это автомобили в гараже. Каждый держит в руке кольцо синего, зеленого или желтого цвета. Ведущий стоит в середине зала с флажками соответствующих цветов. Он поднимает один из флажков (можно два или все три) дети имеющие кольцо, руль. Этого цвета, разбегаются по площадке, когда ведущий опускает флажок «автомобили» останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. У ведущего может быть флажок красного цвета, неожиданно он поднимает его и все автомобили должны остановиться.</p> <p>По окончании игры отмечаются самые внимательные водители.</p>
5 лет	
«Живая неделя»	<p>Задачи: закрепить знания о днях недели и частях суток, умения в количественном и порядковом счёте (до 7, знания о том, что в неделе 7 дней, что они следуют по порядку, есть выходные и рабочие дни; формировать понимание текучести времени (части суток сменяют друг друга; одни сутки сменяют другие); развивать память, само- и взаимоконтроль, интерес к играм с математическим содержанием.</p>

	<p>Ход игры. Семь детей у «лесенки» построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед в ячейку «лесенки» и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?». Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника. Счёт, сравнение по количеству.</p>
«У кого соседи»	<p>Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; знание «соседей» числа.</p> <p>Ход игры. Дети выбирают себе медали – цифры и выстраиваются на «лесенке» по порядку. Каждый называет своё число. Потом каждый называет своих соседей. Ведущий говорит: «Я загадал того, у кого соседи 3 и 5!» Если игрок догадался, то он говорит «Я!» и становится новым водящим.</p>
«Математическая разминка»	<p>Задачи: развивать быстроту реакции, мышление; совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта.</p> <p>Ход игры: - Постройтесь на «Лесенке» по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь. - Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь</p>
Геометрические фигуры	
«Составим поясок»	<p>Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах; развитие зрительного восприятия и внимания.</p> <p>Ход игры. Дети разбирают геометрические фигуры и выкладывают фигуры на «лесенке» в определенной последовательности в соответствии с образцом и продолжают ее. В результате получается цветной «поясок». Если соревнуются две команды, то выигравшей считается та,</p>

	<p>в которой игроки ни разу при составлении «пояска» не ошиблись. Усложнение: изменение фигур и их количества.</p>
<p>«Числовой ряд»</p>	<p>Задачи: развивать быстроту реакции, внимание, мышление, умение работать вместе, согласованно; совершенствовать навыки количественного и порядкового счета, перестроения в колонну по одному, в пары, тройки.</p> <p>Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке» и показать, как они знают цифры и умеют считать. У игроков в руках карточки с числами от 1 до 10.</p> <p>Задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Постройтесь по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь. - Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь. - Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше 10 - слева (ребенок с числом 10 выводится в середину). - Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1. <p>Педагог называет числа, которые должны остаться, остальные выходят за черту. На сигнал игрок с названным числом ищет партнёр (пару) так, чтобы его число было на один больше.</p> <p>Правила: внимательно слушать задание, выполнять в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор.</p>
<p>«Угадай число»</p>	<p>Задачи: развивать внимание, мышление, быстроту реакции, умения анализировать, сравнивать; совершенствовать навык выполнения бега по заданию, умения сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.</p> <p>Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке». Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10. Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро занять одну из ячеек и сказать «Это я».</p> <p>Задания:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Угадай число, которое больше 7, но меньше 9. - Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7. - Назови число, предыдущее по отношению к числу 10. - Назови число, следующее за числом 8. И т. д. <p>Правила: членам команд необходимо проверять правильность ответов, сравнивая числа на карточках выбежавших игроков, делать выводы</p>
<p style="text-align: center;">«Восстанови цифровую дорожку»</p>	<p>Задачи: закреплять знания о силуэтном изображении цифр; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений; умение анализировать образец.</p> <p>Ход игры. Чтобы дойти до сказочного замка, дети должны собрать цифровую дорожку на «Лесенке» по порядку и прыжками вернуться назад, выполняя обратный счёт.</p>
<p style="text-align: center;">«Перемена мест»</p>	<p>Задачи: закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше); совершенствовать навыки выполнения основных движений.</p> <p>Ход игры. Педагог рассказывает: «Ёжик учится считать, но никак не может найти место задуманным числам, потому что забыл правило построения числового ряда» Дети должны вспомнить это правило: каждое следующее число больше предыдущего на один.</p> <p>Вопрос: больше это увеличение или уменьшение?</p> <p>Дети становятся на «лесенку» на кружки с числами от 1 до 10. Поочередно дети находят на противоположной «лесенке» число на 1 больше, чем написано на кружке, на котором он стоит, и занять своё место.</p>
<p style="text-align: center;">«Услышь – найди звук в «Лесенке»</p>	<p>других называемых звуков, и пройти на носочках (или на пяточках, на внешней стороне подошвы, на внутренней стороне подошвы) и встать в ячейку на «лесенку с символом нужного звука.</p>

<p>«Живая неделя»</p>	<p>Задачи: закрепить знания о днях недели и частях суток, умения в количественном и порядковом счёте (до 7, знания о том, что в неделе 7 дней, что они следуют по порядку, есть выходные и рабочие дни; формировать понимание текучести времени (части суток сменяют друг друга; одни сутки сменяют другие); развивать память, само- и взаимоконтроль, интерес к играм с математическим содержанием.</p> <p>Ход игры. Семь детей у «лесенки» построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед в ячейку «лесенки» и говорит: «Я - понедельник. Какой день следующий?». Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника.</p>
<p>Счёт, сравнение по количеству</p>	
<p>«У кого соседи»</p>	<p>Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; знание «соседей» числа.</p> <p>Ход игры. Дети выбирают себе медали - цифры и выстраиваются на «лесенке» по порядку. Каждый называет своё число. Потом каждый называет своих соседей. Ведущий говорит: «Я загадал того, у кого соседи 3 и 5!» Если игрок догадался, то он говорит «Я!» и становится новым водящим.</p>
<p>«Математическая разминка»</p>	<p>Задачи: развивать быстроту реакции, мышление; совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта.</p> <p>Содержание задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Постройтесь на «Лесенке» по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь. - Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь. - Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше этого числа слева. - Постройтесь парами. Найдите свою пару так,

	<p>чтобы одно число в паре было больше другого на 1, на 2.</p>
<p>«Убери число»</p>	<p>Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; совершенствовать навыки счёта, закрепить обратный счёт от 10, последовательность построения числового ряда до 10.</p> <p>Содержание: дети делятся на 2 группы по 10 человек с карточками от 1 до 10 в руках, выполняя задание на слух:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Я число 3. Убери моих «соседей». - Я число 5. Убери число, которое больше меня на 1 и т.д.
<p>Логика, сравнение, анализ, объединение множеств</p>	
<p>«Заколдованные реки»</p>	<p>Задачи: продолжать знакомить детей с логической операцией классификации; упражнять в разделении множеств на группы по какому-либо заданному признаку; дать представление о пересекающихся множествах; учить самостоятельно находить идеи для создания новых групп предметов, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять признаки и свойства в объектах или определять их отсутствие, удерживать в памяти одновременно 2-3 признака, находить предметы, соответствующие этим признакам; развивать внимание, быстроту, мышление, координационные способности, эстетическое восприятие, умение сотрудничать друг с другом.</p> <p>Содержание: педагог кладет на пол две «лесенки» красного и желтого цвета так, чтобы они пересекались - это «заколдованные реки». Детям предлагается снять обувь и заполнить «реки» по заданию разноцветными шарами, расположенными вне «лесенок». Внутри желтой «лесенки» должны находиться большие шарики, внутри красной - красные.</p> <p>Шары лежат на площадке в произвольном порядке. Дети прокатывают одной ногой любой шарик к «лесенке», не задевая другие, и закатывают его в «лесенку».</p> <p>В процессе выполнения упражнения игроки приходят к выводу о том, где расположить красные большие шарики, объясняют свои решения.</p> <p>Вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Какие шарики лежат внутри желтой «лесенки»? (<i>Большие разноцветные.</i>)

	<p>- Какие шарики лежат внутри красной? (<i>Красные маленькие.</i>)</p> <p>- Какие шарики лежат одновременно внутри красной и желтой «лесенке»? (<i>В пересечении «лесенок» лежат красные большие шарики.</i>) Объясните, почему? (<i>По своим признакам они относятся к двум «лесенкам».</i>)</p> <p>- Какие шарики остались вне «лесенок»? (<i>Маленькие, разноцветные.</i>) Почему? (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p>Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: двигать выбранный шарик необходимо стопой медленно и осторожно, чтобы не столкнуть другие; закатывать шарики в «лесенки» нужно в соответствии с их признаками. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания</p>
<p>«Чудо - ларчик»</p>	<p>Задача: учить самостоятельному поиску основания для создания новых групп предметов; совершенствовать навык ходьбы с остановкой по сигналу; развивать логическое мышление, умения строить логические цепочки, анализируя результат, оценивать правильность выполнения задания товарищами.</p> <p>Содержание: педагог открывает «Чудо - ларчик», достает из него картинки и раскладывает их на «лесенках» в произвольном порядке. Дети, выполняя ходьбу по залу под маршевую музыку, находят на полу две картинки, которые объединены общим признаком или действием.</p> <p>Выкладываются следующие группы картинок:</p> <ul style="list-style-type: none"> - книга, замок, часы, ключ; - рыба, альбом, каша, карандаш; - мяч, шапка, тетрадь, шарф; - линейка, игла, таблетки, нитки; - чайка, стрекоза, чашка, блюдце; - кисточка, шоколад, машина, краски; - кружка, гвозди, фонарик, молоток. <p>По сигналу «Стоп!» игроки останавливаются и объясняют свой выбор, выделяя тот или иной общий признак или действие.</p>

Геометрические фигуры	
«Составим поясок»	<p>Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах; развитие зрительного восприятия и внимания.</p> <p>Ход игры. Дети разбирают геометрические фигуры и выкладывают фигуры на «лесенке» в определенной последовательности в соответствии с образцом и продолжают ее. В результате получается цветной «поясок». Если соревнуются две команды, то выигравшей считается та, в которой игроки ни разу при составлении «пояска» не ошиблись.</p> <p>Усложнение: изменение фигур и их количества.</p>

Игры по художественно-эстетическому развитию

Название игры	Описание игры
3 - 4 года	
«Подбери к шарiku свою ниточку»	<p>Задачи: учить детей подбирать ниточку к шарiku соответствующего цвета.</p> <p>Ход игры: дети рассматривают шарики и называют каких они цветов. Затем ребенок выбирает понравившийся ему шарик. Малышу нужно подобрать к каждому шарiku свою ниточку, учитывая цвет (цвет шарика должен совпадать с цветом ниточки).</p>
«Найди друзей среди красок»	<p>Задачи: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета.</p> <p>Ход игры: на координационной лестнице расположены листы разных цветов. В первой ячейке-желтый, 2-красный, 3-синий, 4-зеленый, 5-белый, 6-черный. Детям нужно найти предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.</p>
«Найди эмоцию»	<p>Задачи: формировать умение выделять картины по настроению.</p> <p>Ход игры: Воспитатель раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет разные по жанру и настроению репродукции картин на координационной лестнице, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают, глядя на</p>

	картину.
5 лет	
«Дорисуй узор»	<p>Задачи: игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим зарисовыванием.</p> <p>Ход игры: на координационной лестнице расположены листы бумаги. На листах нарисовано начало узора. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить</p>
«Смешай цвета»	<p>Задачи: Формировать знания по цветоведению: названия цветов, какие цвета нужно смешать, чтобы получить нужный цвет.</p> <p>Материал: карточки, на которых нарисован предмет определенного цвета и 2-3 пустых круга; разноцветные круги, совпадающие по диаметру с нарисованным на карточке.</p> <p>Ход игры: дан цвет (предмет определенного цвета, какие 2-3 цвета следует смешать, чтобы получить заданный. Дети подбирают соответствующие кружочки. (Например, нарисован розовый бант, дети подбирают кружки красного и белого цветов.)</p>
6 лет	
«Радуга»	<p>Задачи: закрепить знание основных цветов радуги, и учить образовывать радугу последовательными цветами.</p> <p>Ход игры: дети делятся на группы по количеству цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги. Воспитатель объясняет, что все они вместе - радуга, а каждый отдельно - капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полоски радуги собираются вместе, выстраиваясь на координационной лестнице цветами в радугу.</p>
«Веселые геометрические фигуры»	<p>Задачи: развивать воображение, повторять геометрические фигуры. (дорисовать фигуру, до полноценного предмета).</p> <p>Ход игры: дети по выбору берут геометрические фигуры и дорисовывают предмет на листе, который расположен на координационной лестнице.</p>