**Игры**

**для детей младшего дошкольного возраста**

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

**НЕБО, ВОЗДУХ, ЗЕМЛЯ**

*Цель.* Научить переключать слуховое внимание, развивая речевой слух и быстроту двигательной реакции.

*Ход игры.* Дети двигаются под марш (по выбору педагога) по кругу.

На слово «Земля» дети приседают, касаясь руками пола, на слово «Небо» — поднимают руки вверх, «Воздух» — руки в стороны.

Движения выполняются без остановок.

Шаг равен доле четкого марша.

После усвоения задания в ритме размеренной ходьбы лучше проводить его в чередовании с лег­ким бегом.

**НОЖКАМИ ЗАТОПАЛИ**

*Цель.* Развивать длительность внимания, быстроту реакции на речевой сигнал. Выделять в речи собственные имена суще­ствительные.

*Ход игры.* Под песню «Ножками затопали» (ел. А. Барто, муз. М. Раухвергера) дети шагают по кругу на месте лицом друг к другу с флажками в руках.

Ребенок, чье имя пропевается в песне, на окончание музыки поднимает флажок.

Игра повторя­ется с другими детьми.

Ножками затопали.

Зашагали по полу,

……….., не зевай,

Руки поднимай!

**ЗА ПОДСНЕЖНИКАМИ**

*Цель.* Развивать сосредоточенность внимания, быстроту реакции на речевой сигнал, фонематический слух.

*Ход игры.* Перед игрой дети повторяют слова и запоминают установку на выполнение действий.

За подснежниками в лес

Мы сейчас пойдем.

Как кукушечку услышим —

Подснежник мы сорвем.

 Под спокойную музыку напевного характера русской на­родной песни «Я пойду ли, молоденька» дети гуляют свободно по залу.

Услышав сигнал «Ку-ку!» — наклоняются, чтоб со­рвать подснежник.

Сигнал может быть неожиданным для акти­визации слухового восприятия и ритмичным для развития ощущения фразировки, метроритма. В дальнейшей работе речевой сигнал может заменяться звуковым — ударом в бубен, треу­гольник, барабан.

**КОЗЕЛ**

*Цель.* Учить распределению внимания.

*Ход игры.* Дети делятся на две подгруппы.

На первую часть музыки «Полька» И. Саца (к спектаклю «Синяя птица») одна подгруппа выполняет притоп одной ногой, показывая, как «ко­зел стучит копытом».

 Другая подгруппа покачивает головой сверху вниз, изображая козла, который трясет бородой.

Перед игрой всеми детьми повторяются слова, напоминающие им о характере образных движений.

Козел сердит, козел молчит,

Он копытами стучит,

Бородой своей трясет,

Никак капусту не найдет.

Чтобы дети сразу активно включились в игру, следует пред­варительно научить всех ритмично выполнять притопы и пока­чивания головой. Затем перейти к распределению действий, выполняемых подгруппами одновременно.

Игра повторяется со сменой заданий у играющих.

**МОТЫЛЕК**

*Вариант первый.*

*Цель.* Развивать слуховое внимание, наблюдательность, ре­чевой слух.

*Ход игры.* Дети изображают порхающих мотыльков.

На слово «Летал» — двигаются легким бегом свободно по залу.

На слово «Присел» — дети приседают.

Игра проводится под песню «Мотылек», ел. Ю. Островского, муз, Р. Рустамова. (Музыка в детском саду. Первая младшая группа. М: Музыка, 1990).

*Вариант второй.*

*Цель.* Учить ориентироваться в пространстве.

*Ход игры.* В соответствии с поставленной задачей текст игры изменяется.

 Дети двигаются легким бегом, приседая на слова «Цветок», «Пенек», «Лужок».

*Вариант третий.*

*Цель.* Развивать зрительное восприятие.

*Ход игры.* На полу раскладываются бумажные цветы сине­го, красного, желтого цвета. Дети-мотыльки должны быстро найти цвет цветка, о котором поется в песне, и подбежать к ним.

Движения ног — мягкие, рук — плавные.

*Вариант четвертый.*

*Цель.* Развивать сосредоточенность, устойчивость внимания, творческую инициативу.

*Ход игры. Лета* ставятся в проблемную ситуацию, когда должны самостоятельно найти правильный способ действия.

Суть игры заключается в том, что порядок действий в последо­вательности изменяется. В тексте возможно пропевание назва­ния одного цвета цветка несколько раз или пропуск какого-ни­будь названия цвета цветка.

(Игра может проводиться и с раз­даточным материалом — карточками, на которых изобра­жается содержание текста).

**НАЗОВИ ИГРУШКУ**

*Цель.* Развивать слуховое и зрительное восприятие.

*Оборудование.* Стулья и игрушки на каждого ребенка.

*Ход игры.* На стульях, расставленных по кругу, лежат иг­рушки.

По внешнему кругу стоят дети.

Первый ребенок под легкую подвижную музыку (по выбору) бежит мимо детей и с окончанием музыки дотрагивается до того, перед кем остано­вился.

Ребенок, до которого дотронулись, поднимает над голо­вой игрушку, называет ее, ставит на стул и продолжает игру, обегая круг.

Первый играющий становится на место второго ребенка, второй — на место третьего и т. д.

При втором варианте игры действия выполняются на пред­ложения, затем на фразы.

**МОЕМ РУКИ**

*Цель.* Развивать зрительное восприятие, координацию движений.

*Ход игры.* Выполнять движения по показу, согласовывая с текстом.

*Вариант первый.*

Четко пропевать слова с ударением в двухдольном размере на мотив русской народной песни «Во саду ли, в огороде».

*Вариант второй.*

Движения выполняются под музыку.

 Моем, моем, моем руки

 Чисто, чисто, чисто.

 Встряхиваем капельки

 Быстро, быстро, быстро.

 Руки, руки, руки стали

 Вот они какие —

 Белые и мягкие,
 Чистые такие.

Движения, выполняемые детьми.

Потирание ладошки о ладошку.

 Встряхивание кисти перед собой.

 Показ ладошек перед собой.

 Вращение кистями в разные стороны.

**СПОР ГУСЯ И УТЕНКА**

*Цель.* Развивать тембровый слух, выразительность интона­ции.

*Ход игры.* Водящий с закрытыми глазами стоит в центре круга.

 На мотив русской народной песни «Как у наших у ворот» дети, взявшись за руки, двигаются по кругу.

Два выб­ранных ребенка — «гусь» и «утенок» — идут в противодвижении, выполняя движения в соответствии с текстом.

Гусь с утенком к речке шли,

Белый камешек нашли,

Стали спорить и кричать,

Кому из них его бы взять.

* Га, га!
* Кря, кря!
Звукоподражания поются одновременно.

Дети останавливаются, водящий должен назвать имена де­тей, изображающих гуся и утенка.

 **ПЕТУШОК ЗАБОЛЕЛ**

*Цель.* Учить переключать внимание, автоматизировать звук «А».

*Ход игры.* Дети стоят в кругу и поют, изображая действия
петушка.

 Ребенок-«петушок» сидит в стороне больной,

 отры­вистым звуком в припеве на низком звучании проговаривает
«А-а-а» в ритме музыки.

*Дети показывают рукой на петушка. Изображают, как кушают мороженое. Два раза наклоняются вниз. Выставляют поочередно ноги на пятку.*

Петушок мой заболел.

 Он мороженое съел.

 Воду он из лужи пил,

 Ноги в шпорах промочил.

*Припев:*

*Дети качают головой. Потирают пальцами виски. Качают головой. Поднимают плечи вверх.*

*Кладут ладошки под щечку. Показывают слезы. Умываются ладошкой.*

А-а-а! А-а-а!

Ах, болит как голова.

А-а-а! А-а-а!

Кто же вылечит меня?

Петушок лежит больной,

Плачет целый день-деньской,

Плачет, заливается,

Слезами умывается.

*Припев.* Печально.

**ЧАСЫ**

*Цель.* Развивать распределение внимания, ощущение метроритма.

*Ход игры.* Дети стоят в кругу и в умеренном темпе прогова­ривают текст, выделяя хлопками ударные слоги.

Вот часы идут — «Тик-так».
 Вот часы бегут — «Тик-так».

Будем дружно мы играть

И часы изображать.

Под размеренную музыку дети последовательно друг за другом хлопают в ладоши и произносят слова: первый — «Тик!», второй — «Так!».

Слог, звук, хлопок соответствуют метричес­кой доле.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не изоб­разят тиканье часов.

**СОСТАВЬ СЛОВО**

*Цель.* Развивать фонематический слух, способность вслу­шиваться.

*Ход игры.* Один ребенок уходит в угол, чтоб не слышать задание педагога для других ребят.

 Оставшиеся дети делятся на две подгруппы.

 На мотив песни «Песенка друзей», муз. В. Гер-чик сначала на слог «Ка», потом — на слог «Ша».

Прослушав мелодию, водящий называет слоги и из них составляет слово «Каша». Освоив игру на открытые слоги, можно составлять слова и на закрытые слоги.

**ПО ВОДИЦУ**

*Цель.* Развивать слуховое внимание и ощущение соотноше­ний четвертных и половинных длительностей.

*Ход игры.* Под русскую народную песню «Соловьем залетным» дети двигаются по кругу хороводным шагом, неся на коромыслах ведра с водой.

Перед движениями проговаривают текст:

Воду в ведрах мы несем

И ни капли не прольем.

По дорожке мы шагаем,

Как устанем — отдыхаем.

На четверти дети шагают, на половинные длительности в конце фраз приседают.

**КТО БЫСТРЕЕ?**

*Цель.* Активизировать слуховое внимание, развивать быст­роту и последовательность действий.

*Ход игры.* Дети должны запомнить последовательность нео­жиданных звуковых сигналов и в соответствии с ними выпол­нить различные построения.

Звуковые сигналы могут быть шумовые, музыкальные и речевые.

Чтобы быстрым, ловким стать,

 Порядок действий надо знать.

Сигналы будут помогать,

Прошу вас их запоминать.

Под маршевую музыку дети двигаются бодрым шагом в свободном направлении. Сигналы могут раздаваться в начале, середине, конце фразы, предложения или части музыкального произведения на любую ритмическую долю.

На первый сигнал, удар в бубен дети строятся в колонну и
маршируют в ней до второго сигнала.

 На второй сигнал, рече­вой, слово «Ух!», дети перестраиваются в шеренгу.

На третий, шумовой, шелест бумаги, — перестроение в круг лицом друг к
другу.

 На четвертый, музыкальный, звук дудочки, — дети ша­гают в кругу спиной друг к другу.

**НЕ ОПОЗДАЙ**

*Цель.* Развивать наблюдательность, динамический слух.

*Оборудование.* Игрушки: мышка, кошка, собачка.

*Ход игры.* На громкое звучание словацкой народной песни «Гуси-гусочки» дети двигаются легким бегом по всему залу.

На тихое звучание — останавливаются, встают лицом к игрушке, которую взрослый держит над головой, и хлопают в ладоши.

 С окончанием музыки дети убегают на места от мышки.

Игра по­вторяется с другими игрушками. При этом педагог меняет ме­сто показа, чтобы побуждать детей искать игрушки глазами.

**ЗАИНЬКА-ЗАЙКА**

*Цель.* Учить переключению слухового внимания с метричес­кого акцента на ровные длительности восьмых в двухдольном размере.

*Оборудование.* Деревянные кубики.

*Ход игры.* Дети стоят по кругу и держат в руках кубики.

Пропевая четко текст, выделяют голосом сильные доли каждого двухдольного такта, одновременно ударяя кубиком о кубик.

С окончанием фраз нужно спрятать кубики за спину.

Зайка, зайка, заинька

Под кустом сидит.

Зайка, зайка, заинька

Под кустом дрожит.

Заика, зайка, заинька

Под дождем промок.

Зайка, зайка, заинька

Спрятаться не мог.

**СОЛНЕЧНЫЕ ЗАЙЧИКИ**

*Цель.* Учить различать музыкальные построения: вступле­ние, запев, припев.

*Ход игры.* Дети выполняют движения в соответствии с текстом и характером песни «Солнечные зайчики», сл. В. Шу­милина, муз. В.Сорокина (Искорки. Вып. 1. Сост. В. Витлин. М.: Советский композитор, 1971).

Слова Движения

(Вступление).

Однажды явилась *Дети смотрят из-под ладошки.*

Весна в детский сад *Дети свободно гуляют по залу.*

И нам подарила

Веселых зайчат.

Припев:

Скачут, скачут по стене *Дети бегают и ладошками ловят солнечные зайчики.*

Солнечные зайчики.

Ловят, ловят, ловят их

 Девочки и мальчики.

(Проигрыш).

Играют зайчата *Дети смотрят на солнце из-под ладошки.*

С тех пор у ребят. *Дети свободно ходят по залу.*

И в клетку зайчата *Дети ладошками ловят солнечные зайчики.*

Идти не хотят.

*Припев.*

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ**

**БАБОЧКИ**

*Цель.* Развивать зрительную, слуховую память, учить запо­минать последовательность выполнения действий в задании.

*Оборудование.* Бумажные цветы красного, синего, белого, желтого цвета.

*Ход игры.* Перед игрой детям дается установка на запоми­нание выполнения последовательных действий.

Под музыку вальса В. Беккер «Лесная сказка» дети изображают летящих бабочек.

В конце первого предложения «бабочки» садятся на красный цветок, в конце второго — на желтый, в конце тре­тьего — на синий, четвертого — на белый.

Игра повторяется несколько раз.

Для активизации зритель­ного внимания последовательность действий изменяется.

**ФОТОАППАРАТ**

*Цель.* Развивать зрительную память, быстроту запоминания.

*Ход игры.* Дети делятся на две подгруппы: одна сидит у сте­ны на стульях, другая — получает задание запомнить порядок сидящих.

Под музыку спокойного характера английской народной песни «Спи, малютка» дети второй подгруппы начинают ходить по залу.

В это время дети первой подгруппы меняются места­ми.

 По окончании музыки каждый ребенок второй подгруппы называет на ушко педагогу тех детей, которые пересели.

При повторении игры состав подгрупп меняется.

**ЖУКИ**

*Цель.* Учить запоминанию и удержанию в памяти игрового правила в течение всей игры.

*Ход игры.* Дети рассчитываются по порядку и свободно вста­ют по всему залу.

Они двигаются легким бегом по одному, изоб­ражая жуков, услышав свой порядковый номер, и заканчивают бег, услышав другой.

**ЗАПОМНИ ЦИФРУ**

 *Цель.* Развивать устойчивость слуховой памяти.

 *Ход игры.* Перед игрой детям дается установка запомнить
цифру, названную ведущим.

Под спокойную музыку лирическо­го характера (по выбору) дети свободно двигаются по залу.
Ведущий называет цифры в любом порядке, Услышав цифру, которую надо было запомнить, игроки должны остановиться и хлопнуть в ладоши над головой. Рекомендуем педагогу между повторением заданной цифры использовать длительные отрез­ки, чтобы обострить слух и развить внимание.

**ВЕНОК**

 *Цель.* Развивать зрительную и слуховую память.

 *Ход игры.* Дети стоят в кругу.

Педагог предлагает заполнить стоящих рядом.

На звучание русской плясовой мелодии с четким ритмом взрослый называет детей по именам.

 Услышав своё имя, ребенок кладет правую руку на правое плечо рядом стоящего участника игры.

Второй ребенок, услышав свое имя, кладет правую руку на плечо следующего и т. д.

При выполнении движении в.ле­вую сторону дети сами называют свое имя с ударением на первом , слоге и протягивают левую руку на правое плечо стоящего радом.

Игра будет окончена, когда дети руками «сплетут венок».

**ВСАДНИКИ**

 *Цель.* Развивать образную память.

 *Ход игры.* Дети делятся на пары и встают по кругу боком к центру: первый — «конь», второй — «всадник». Под пение попевки на мотив русской народной песни «Как под горкой» все двигаются с высоким подниманием бедра.

Еду, еду на коне

По родимой стороне,

По березовой, сосновой,

По дубовой, по ольховой.

На музыку Г. Дмитриева «кони» разбегаются, а «всадники» начинают их ловить, пока звучит музыка. Затем игра повторяет­ся, и игроки меняются ролями.

**МЫШКИ**

*Цель.* Развивать наглядно-образную память.

*Ход игры.* Дети-«мышки» сидят в «норках», в разных мес­тах зала.

«Мама-мышь», взрослый, учит их подкрадываться к кошке, показывая характер движения и сопровождая стихот­ворным текстом:

Мышки, тихо вы сидите!

По порядку буду звать.

Осторожно выходите,

И прошу вас, не пищать.

«Кошка»-ребенок сидит в стороне, будто спит.

 Звучит пье­са С. Смита «Тарантелла».

На четыре отрывистых звука педа­гог по порядку указывает на первых четырех детей, которые бегут к ней на плавное звучание восьмых длительностей.

На последующие четыре отрывистых звука второго и третьего пред­ложений подбегают другие четверки детей.

 На четвертое пред­ложение «мышки» подбегают к «кошке» и будят ее.

С оконча­нием музыки они убегают от «кошки».

 **ШАРИКИ ЛЕТЯТ**

*Цель.* Учить детей выполнять действие по индивидуальному речевому сигналу (порядковое числительное в пределах 10).

*Ход игры.* Перед игрой дети запоминают свой порядковый номер.

 Звучит музыка.

На сильную долю четырехдольного такта педагог называет числа по порядку от 1 до 8. Услышав свои числа, дети легко бегают, изображая летящие по воздуху шари­ки.

К одним детям присоединяются другие.

С окончанием музы­ки игроки приседают — «шарики сдулись».

Когда игра будет освоена детьми, называйте числа в любом порядке для активизации процесса запоминания.

**СНЕЖКИ**

*Цель.* Учить выполнять движения под словесную команду, состоящую из -3 действий.

*Ход игры.* Дети стоят в кругу левым боком к центру.

Левая нога слегка выставлена вперед, правая — чуть сзади.

Педагог вместе с детьми произносит слова.

Мы в снежки играем смело,

Лепим быстро и умело.

Мы научим всех играть:

Брать снежок, лепить, бросать.

Слова четвертой строки являются заданием для выполнения игровых действий, под ритмичную музыку подвижного ха­рактера.

Заданная последовательность действий повторяется 4 или 8 раз.

**СЛОНЕНОК**

*Цель.* Учить запоминать слова, обозначающие действия, удерживать в памяти заданную последовательность действий.

*Ход игры.* Педагог сообщает детям, что они будут слушать песню.

Идет задание запомнить слова, которые отвечают на вопрос: «Что делал?»

1. Рано утром слон проснулся,
Сразу в воду окунулся

И плескался, отдувался,

На песочке кувыркался.

2. Хвостик, уши обливал
И солнце загорал,
Подремал, часок поспал
И к слонятам побежал.

Запомнив действия, дети составляют композицию движе­ний, изображая слона под ритмичную музыку.

При этом одна часть детей танцует, проявляя творчество и выдумку, другая — сочиняет рассказ, описывая образные движения.

**КОШКА И КОТЯТА**

*Цель.* Развивать двигательную, образно-действенную память, учиться действовать по подражанию.

*Ход игры.* На 1-е и 2-е предложения дети-«котята» внима­тельно слушают задание мамы-«кошки» на мотив песни Е. Крылатова «Упрямые котята».

На 3-е и 4-е — по подражанию по­вторяют действия.

Слова Движения

1. Кошка учила капризных котят,  *Дети слушают, стоя в кругу*
Как коготки острые показать:  *Сжимают и разжимают паль­цы в кулачках.*

— Раз, два! Смотрите, не отставать! *Продолжают слушать.*
Лучше учитесь мне подражать.

2. Кошка учила капризных котят, *Вытягивают язык изо рта и 8 раз поднимают и* Как язычком им сметану лизать:  *опускают его кончик.*

—Раз, два! Смотрите, не отставать,

Лучше учитесь мне подражать. *Слушают*

3. Кошка учила капризных котят, *Осторожно двигаются шагом и*
Как хитрых мышек быстро поймать: *с окончанием музыки приседа­ют.*

— Раз, два! Смотрите, не отставать,
Лучше учитесь мне подражать.

**ТИХО ВОКРУГ**

*Цель.* Развивать слуховую память, увеличивать объем па­мяти.

*Оборудование.* Карточки с изображением персонажей пес­ни (два комплекта).

*Ход игры.* Дети делятся на две подгруппы.

По окончании песни участники игры быстро и тихо находят карточки с соот­ветствующим изображением.

Выигрывает та подгруппа, кото­рая выполнит задание быстрее другой.

1. Тихо, тихо все вокруг,
Слышен где-то слабый звук.
Может, ежик прошуршал?
Может, зайка пробежал?
2. Может, воздух зазвенел?
Может, веткой захрустел?
Где-то серый волк не спит?
Лист осины шелестит?
3. Жук проснулся и поет,
Разбудил лесной народ:
«Солнце просыпается
И в небо поднимается».

**ПРЫГ, ПРЫГ, СКОК**

*Цель.* Развивать ритмическую память, метрическое чувство.

*Ход игры.* Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу.

Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-е и 2-е предложения. На третье — они останавли­ваются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед.

До кого «зайчик» допрыгнет, тот становится на его место в центр круга.

Игра продолжается.

Что ты, заинька, сидишь?

Что ты, заинька, молчишь?

Раз прыжок, два прыжок!

 Прыг, прыг, скок.

**МЯЧИК**

 *Цель.* Развивать логическую память, расширять запас слов, обозначающих действия и отвечающих на вопрос: «Что сделал?».

 *Оборудование.* Мяч.

*Ход игры.* Дети сидят на полу по кругу лицом друг к другу, широко расставив ноги, и запоминают правила выполнения действий.

Мячик Вовы покатился

 И у Саши очутился,

После к Ире побежал,

А Максим его поймал.

Прослушав первую часть пьесы М. Сатулиной «Мячики», дети начинают выполнять задание. При повторении игры назы­ваются имена других детей.

**БЕЛКА**

*Цель.* Развивать слуховую и речевую память, учить удерживать в памяти порядок и способы выполнения ритмических движений.

*Ход игры.* Среди детей выбираются пять желающих.

У каж­дого из них свой порядковый номер, который педагог сообщает им отдельно друг от друга. Все дети весело проговаривают сло­ва.

На звучание пьесы Л. Бетховена «Экоссез» начинается игра.

Слова. Движения.

Белка прыгала, скакала, *Первый ребенок выходит и прыгает*

К ней другая подбежала. *Подбегает второй*

Вот спешат еще втроем, *Подбегают трое играющих*

Стали прыгать впятером. *Пять детей прыгают на месте*

**НАЙДИ КУКЛУ**

*Цель.* Учить ориентироваться в пространстве, развивать на­блюдательность.

*Оборудование.* Кукла.

*Ход игры.* Педагог держит в руках куклу и просит детей запомнить место, с которого будет начинаться игра.

Под ме­лодию русской народной песни «Как пошли наши подружки» дети расходятся по залу спокойным шагом вместе со взрос­лым.

С окончанием музыки они должны остановиться и по­вернуться в ту сторону, где находилась кукла, молча, не раз­говаривая.

Всякий раз игра начинается с нового места, чтобы активизировать зрительную память и развить наблюдатель­ность.

Дети, которые словами называют исходное место, из игры выбывают.

**КТО ПРИШЕЛ В ГОСТИ?**

*Цель.* Развивать тембровый слух, слуховую память.

*Ход игры.* Дети стоят свободно у стены и, двигаясь к про­тивоположной, поют попевку на мотив десни Г. Эрнестакса «Паровоз».

У зайчонка

 День рожденья,

Получил он поздравления.

Кто пришел, отгадай?

Вова, быстро называй.

Повернувшись спиной к играющим, стоит водящий.

Он на­зывает детей по именам, узнавая их по голосу.

Первый ребенок изображает низким голосом медведя — произносит звук [Р].

Второй — подражает волку средним го­лосом — звук [У].

Третий имитирует высоким голосом жука — звук[Ж)

При повторении игры роли персонажей и водящего меня­ются.

Каждый из играющих может изобразить любое насеко­мое, животное, птицу.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ**

**ПО ТРОПИНКЕ**

 *Цель.* Развивать умственные действия; учить согласовывать характерные движения с музыкой.

 *Ход игры.* Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш — изображают тот персонаж, о котором поется.

Слова. Движения.

1.По тропинке в лес идем, *Двигаться спокойным шагом.*

В лес идем, в лес идем, *Двигаться дробным шагом, наклонившись вперед, руки за спиной*Ежика в лесу найдем,
Ежика найдем.

(Проигрыш). *Двигаться спокойным шагом.*

2.По тропинке в лес идем,  *Прыжки на двух ногах с небольшим продвижением вперед*
В лес идем, в лес идем,
Зайчика в лесу найдем,
Зайчика найдем. *Двигаться спокойным шагом.*

(Проигрыш).

3.По тропинке в лес идем, *Двигаться пружинящим шагом, по­качиваясь из стороны в сторону.*

В лес идем, в лес идем,
Мишку мы в лесу найдём,
Мишку, мы найдем.

(Проигрыш).

**ЗА МАЛИНОЙ**

 *Цель.* Развивать наглядно-образное мышление, учить из­менять характер движений в зависимости от игровой ситуации.

 *Ход игры*. Дети изображают медвежат в различных игровых ситуациях, выполняя плясовые, маховые, имитирующие дви­жения.

Слова. Движения.

Медвежата в лес спешили *Двигаться дробным шагом в подвиж­ном темпе друг за другом.*

И друг друга торопили,

По тропинке дружно шли

И малинник там нашли.

Стали ветки опускать, *Поднимать и опускать руки.*
Стали ягоды срывать.
Все кругом они собрали, *Сесть на пол.*
На поляне отдыхали.

Только собрались домой, *Встать.*
Как летит пчелиный рой. *Смотрят вверх из-под ладошки.*
Чтобы пчелы не кусали, *Отмахиваются.*
Быстро к речке побежали. *Убегают и прячутся — приседают*

**ИСПРАВЬ ОШИБКУ**

 *Цель.* Развивать умение анализировать, учить согласовывать глаголы с существительными.

 *Оборудование.* Фланелеграф, карточки с изображением утки, гуся, петуха, курицы, лошадки, волка, зайца, кота, миш­ки, ежика, воробья.

 *Ход игры*. Перед детьми стоит фланелеграф, на котором прикреплены карточки перечисленных героев небылицы (по куплетам).

С окончанием песни им предлагается поставить карточки так, чтобы исправить ошибки в содержании.

1. Заяц крякал: «Кря-кря-кря!»
Волк шипел: «Га-га-га-га!»
Серый кот: «Ку-ка-ре-ку!»
Ничего я не пойму.

2. Мишка зарычал: «Ко-ко!»

Еж зацокал: «Цок-цок-цо!»

Воробей пел: «У-у-у!»

Ничего я не пойму.

**НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ**

*Цель.* Развивать у детей умение анализировать, сравнивать.

*Оборудование.* Демонстрационные карточки красного, си­него, желтого, зеленого цветов.

*Ход игры.* Дети сидят полукругом и слушают музыку спо­койного характера.

В начале каждого музыкального построения педагог поднимает карточку какого-либо цвета и держит ее до следующего построения (части, предложения или фразы).

Дети, у которых в одежде встречается данный цвет, встают и садятся, поднимая карточку другого цвета.

**ЛИШНИЕ СЛОВА**

*Цель.* Активизировать словарь детей по предметным кар­тинкам. Закреплять обобщающее понятие «Овощи».

*Оборудование.* Стол, демонстрационные и раздаточные карточки с изображением овощей, рака, лягушки, девочки, казака.

*Ход игры.* Прослушав шутливую песню, дети называют лиш­ние слова и показывают соответствующие карточки.

Аналогич­ный показ проводится и при исполнении песни.

 На базаре в день осенний
Овощи плясали,
Овощи плясали,

Всех забавляли.

 Расплясались рак с лягушкой,
Пастернак с сестрой петрушкой,
Луковица с чесноком,

А девчонка с казаком.

 Пляшут бойко помидоры,
Репа, свекла — вот танцоры!
Никому не уступают,
Настроенье поднимают.

**ВОРОБЬИ**

*Цель.* Учить сопоставлять поэтический текст с характером музыки.

*Ход игры.* Дети слушают и запоминают два четверостишия о воробьях.

1. Воробей с утра поет;
«Чик-чирик! Весна идет!»
Солнце землю пригревает,
И подснежник расцветает.
2. Если холодно — стоит,
Не чирикает, молчит,
Даже зерен не клюет,
Своих песен не поет.

Прослушав фортепианные пьесы «Воробьишкам холодно» Ж. Металлиди и «Воробьи на солнышке» А. Вольфензона, дети называют стихи, соответствующие музыкальным произведениям.

**ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ?**

*Цель.* Развивать умственные действия: сравнение, сопос­тавление, анализ.

*Ход игры.* Дети слушают шутливую песню и запоминают ее содержание.

 По окончании музыки дети делятся на две подгруп­пы: одна будет изображать то, что летает, и тех, кто летает; вторая —то, что не летает, и тех, кто не летает.

Полетели в облака

 Пчелка, чиж, два рыбака,

Вертолет и теплоход,

Карлсон, ежик, самолет.

 Аист, Умка, воробей,
Змей Горыныч, соловей,
Две сороки, да блоха,

В ступе Бабушка Яга.

 А за ними бегемот,
Кот, щенок и кашалот.
Сивка-Бурка, мухомор
Не вернулись до сих пор.

**КТО КАК КРИЧИТ?**

*Цель.* Развивать логическое мышление, ладовый слух, диа­логическую речь.

*Оборудование.* Картинки с изображением теленка, козлен­ка, осленка, утенка, гусенка, котенка.

*Ход игры.* Инсценируется песня «Кто как кричит?».

Показы­вая картинки, педагог задает детям вопрос по устойчивым звукам мажорного лада, останавливаясь на 5-ступени — доминанте.

Дети пропевают ответ по звукам нисходящего звукоряда.

Му-му! Кто кричит? Маленький теленок.

Ме-ме! Кто кричит? Маленький козленок.

И-а! Кто кричит? Маленький осленок.

Кря-кря! Кто кричит? Маленький утенок.

 Га-га! Кто кричит? Маленький гусенок.

Мяу-мяу! Кто кричит? Маленький котенок.

В дальнейшей работе над песней дети распределяются по ролям: первый ребенок — пропевает звукоподражания, вто­рой — задает вопросы, третий — отвечает.

**КАКОЙ ЗАЙЧОНОК?**

*Цель.* Развивать у детей речедвигательную координацию, ар­тикуляцию слога, слова, фразы.

*Оборудование.* Игрушка-зайчонок.

*Ход игры.* Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутой руки друг от друга и передают игрушку вправо.

Первый и второй ребенок выполняют это действие на четверти, поочередно по слогам: «Зай-ка», проговаривая друг за другом.

Третий, взяв зайчика на долгий звук (половинную длительность), передает, его следующему со словом, например, «маленький» или «мяг­кий».

 Каждый третий играющий называет прилагательное.

Закончив игру с движением вправо, повторить ее с движе­нием влево с другой игрушкой.

**ЧТО ЛЮБИТ ДЕЛАТЬ ЗАЙЧОНОК?**

*Цель.* Учить детей правильно употреблять глаголы неопре­деленной формы, отвечающие на вопрос: «Что делать?».

*Оборудование.* Игрушка-зайка.

*Ход игры.* Дети сидят полукругом лицом к зайке, которого держит взрослый.

На кого из детей зайка посмотрит и кому по­машет лапкой, тот на первую долю встает и отвечает (напри­мер, «скакать») на третью долю.

Слова, обозначающие действие, должны точно отвечать на вопрос.

**С КЕМ ДРУЖИТ ЗАЙЧОНОК?**

*Цель.* Формировать у детей слуховые ощущения фразы, ее начало и окончание. Сохранять темп движений на протяжении всей игры.

*Оборудование.* Игрушка-зайчонок.

*Ход игры.* Дети стоят в кругу лицом друг к другу.

Педагог держит зайчонка в руках и со словами идет по кругу с внешней стороны.

Зайка — верный, добрый друг,

К нам пришел играть он в круг.

С кем он дружит, назовите,

Никого не пропустите.

В конце первого предложения педагог останавливается напротив кого-нибудь из детей и лапкой зайчонка дотрагивается до одного игрока.

Остальные дети хором называют его имя (например, «с Сашей»). На второе предложение по кругу с иг­рушкой идет «Саша» и лапкой зайчонка дотрагивается до одно­го из игроков.

 Дети называют имя этого участника игры и т.д.