

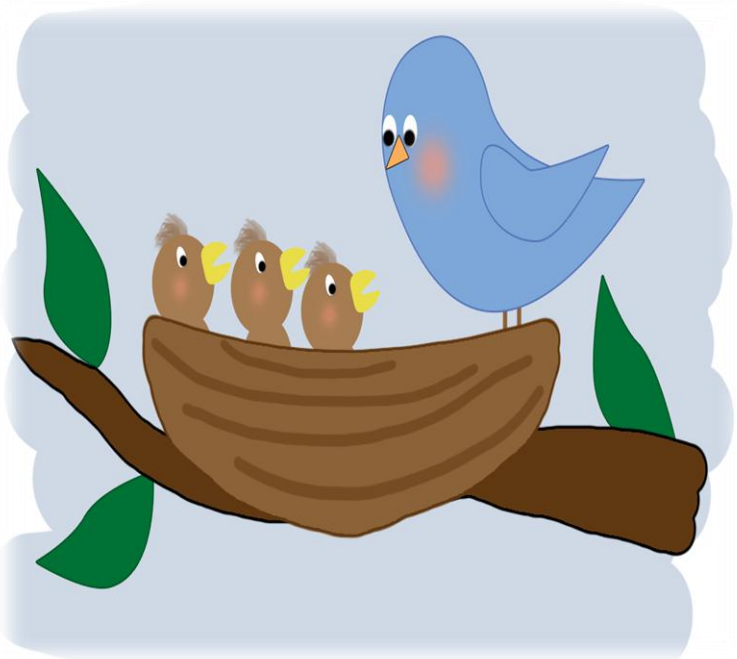
### КАРТОЧКА 1

#### «Гнездышко»

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков, развитие слухового внимания. Снятие эмоционального напряжения

#### Содержание игры:

Дети присели в кругу, взявшись за руки – это гнездышко. Внутри сидит птичка. Снаружи летает еще одна птичка и дает команды: «Птичка вылетает!» Гнездо рассыпается и все летают, как птицы. Ведущий командует: «В гнездо!» Опять приседают. Кто не успел – ведущий.



### КАРТОЧКА 2

#### «Узнай по голосу»

**Цель:** Развитие групповой сплоченности, развитие слухового восприятия.

#### Содержание игры:

Выбирают водящего, ему завязывают глаза. Дети становятся в круг (водящий – в центр круга) и идут вправо или влево, напевая:

**Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты загадку отгадай,  
Кто назвал тебя, узнай.**

Во время движения ведущий-взрослый должен дотронуться до какого-нибудь ребенка. После окончания песенки этот ребенок зовет водящего по имени, изменив голос. Если водящий узнает ребенка и правильно назовет его имя, он становится водящим, а если нет – игра продолжается с тем же водящим.

#### «Узнай по голосу»



### КАРТОЧКА 3

#### «Зеркала»

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков и наблюдательности.

#### Содержание игры:

Выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим.



#### КАРТОЧКА 4

##### «Поварята» СМ. Приложение 1

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков, чувства принадлежности к группе.

**Содержание игры:**

Дети встают в круг – это «кастрюля» или «миска».

Каждый проходя мимо корзиночки с карточками, берет или фрукт или овощ.

Говорят такие слова:

**Мы повара в белых колпаках**

**С большим половником в руках**

**Всё повар в кастрюльку соберет**

**Суп овощной или фруктовый компот?**

Инструктор громко называет – «суп» или «компот». Те дети в руках которых окажется карточка с овощами должны собраться в отдельный круг, а те у кого с фруктами в другой. Затем дети договариваются, какой суп или компот они будут «готовить». Рассказывают друг другу.



#### КАРТОЧКА 5

##### «Насос и мяч»

**Цель:** расслабить максимальное количество мышц тела

**Содержание игры:**

«Ребята, разбейтесь на пары. Один из вас - большой надувной мяч, другой насосом надувает этот мяч. Мяч стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки, шея расслаблены. Корпус наклонен несколько вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). Товарищ начинает надувать мяч, сопровождая движение рук (они качают воздух) звуком «с». С каждой подачей воздуха мяч надувается все больше. Мяч надут. Насос перестал накачивать. Товарищ выдергивает из мяча шланг насоса... Из мяча с силой выходит воздух со звуком «ш».



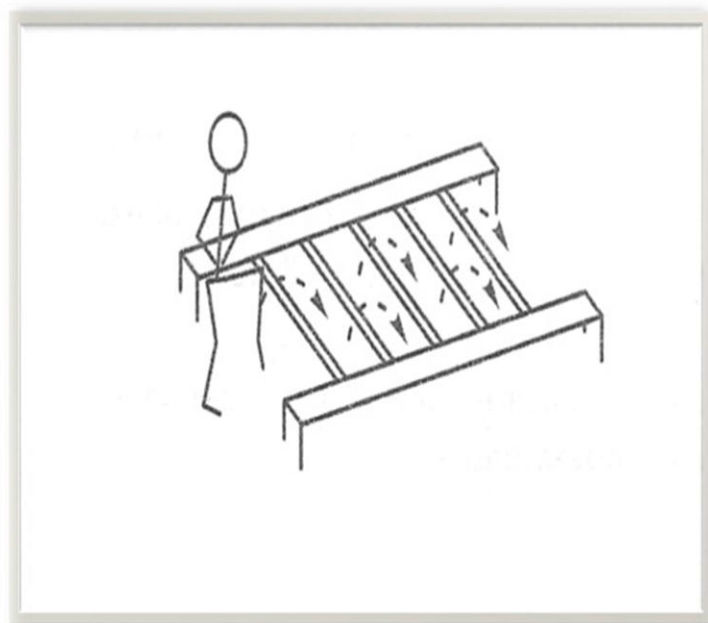
#### КАРТОЧКА 6 См приложение 1

##### «Заколдованное движение»

**Цель:** развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками

**Содержание игры:**

Взрослый дает команду разделиться детям на 5 команд, выбрать капитана команды. Капитан команды подходит к ведущему и выбирает карточку. Команда должна рассмотреть упражнение, которое изображено на карточке, выбрать соответствующие атрибуты для его выполнения и по сигналу инструктора начать его выполнять. Инструктор наблюдает чья команда дружнее и быстрее справилась с этим заданием, та и считается победителем



## КАРТОЧКА 7 игры соревновательной направленности

### «Весёлый паровоз»

**Цель:** Развитие групповой сплоченности, выразительности движений и речи, раскованности, воображения, произвольности.

#### Содержание игры:

Дети делятся на две команды, зажимая между собой мячи их задача состоит в том, чтобы добежать до финиша и обратно, не уронив при этом ни одного мяча.



## КАРТОЧКА 8

### «Высокая башня»

**Цель:** Развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков, умение работать в команде

#### Содержание игры:

У старта устанавливается корзина с кубиками, на финише дети должны составить как можно выше башню. Если башня падает, а игроки в команде еще не закончили, команда вправе помочь собрать башню обратно



## КАРТОЧКА 9

### «Воздушный футбол»

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков и наблюдательности

#### Содержание игры:

НА старте команды берут трубочку и мяч от тенниса, по специальной скамейке с бортиками на время дуют на мячик, пока он не упадет в корзинку



## КАРТОЧКА10

### «Гонки машин» СМ приложение 1

**Цель:** Сплочение детского коллектива, раскрепощение детей.

#### Содержание игры:

Дети с помощью пальцев ног подтягивают к себе машинки на ленточках. Машинки - ламинированные картинки.



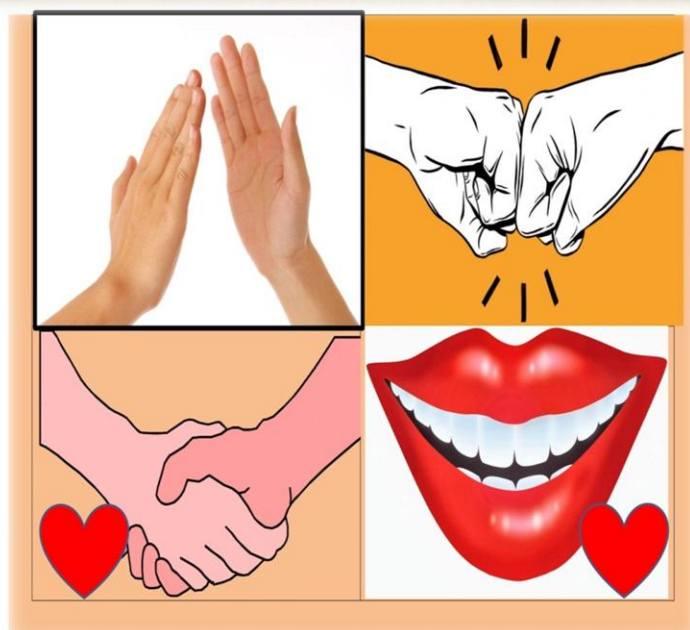
## КАРТОЧКА11

### «Правильно прощайся» СМ приложение 1

**Цель:** Умение оценивать результат своей деятельности адекватно выражать чувства, делать выводы.

**Содержание игры:** Покидая зал, не забудьте взять весёлое настроение. Оно поможет вам справиться с любой проблемой. Дети, выходя из зала, выбирают то движение которое он бы хотел проделать с инструктором и воспитателем:

- рукопожатие
- обнять
- дай пять
- улыбка.



## КАРТОЧКА12

### «Третий лишний, новые правила»

**Цель:** учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.

**Содержание игры:** по кругу ставят стулья, на один меньше чем детей. Под музыку дети двигаются вокруг них, когда музыка остановится, все дети занимают места, тот, кому места не хватает, может выбрать себе друга и выполнить желание всех одноклассников.

(Прыжки, челночный бег, скакалка и т.д.)



### КАРТОЧКА 13

#### «Кёрлинг»

**Цель:** продолжать учить действовать в парах, согласно правилам

**Содержание игры:** пара детей должны закатить мяч в ворота или до предполагаемого финиша с помощью либо хоккейной клюшки или гимнастической палкой (если это шуточные соревнования можно использовать швабру и метелку) передавая его друг другу по очереди.



### КАРТОЧКА 14 (МПЗ версия)

#### «гора»

**Цель:** сплочение детского коллектива

**Содержание игры:** воспитатель прячет детей под большим покрывалом, объясняя детям, что это гора. Инструктор выходит и под музыку произносит слова:

**Я хожу, хожу, хожу  
Деток я не нахожу  
Что же это за гора?  
Да шевелится она?!**

После этих слов инструктор снимает с деток покрывало и догоняет их



### КАРТОЧКА 15

#### «Космопугало» (можно использовать на разные тематические праздники)

**Цель:** сплочение детского коллектива одной проблемой

**Организация игры:** инструктор объясняет детям, что пока они шумели разбудили страшное космопугало (или другое любое имя, которое подходит для вашего праздника), оно не тронет вас до тех пор, пока вы не будете двигаться. Нужно замереть. Как только космопугало спрячется снова можно двигаться по залу.



### КАРТОЧКА 16

«Клубочек комплиментов» (можно использовать как приветствие или рефлексию)

Цель: развитие коммуникативных способностей.

Организация игры:

Все садятся или встают в круг. Ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задаёт любой интересующий его вопрос участнику игры (например: «Как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься?» и др.), тот ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задаёт свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все натягивают нить и закрывают глаза. Педагог просит участников игры представить, что они составляют единое целое и что каждый из них важен и значим для всех.



### КАРТОЧКА 17

«Звездоловушка»

Цель: развитие коммуникативных способностей, умения сотрудничать, общими усилиями решать задачи

Организация игры:

Для игры понадобится покрывало, с вырезанной прорезью посередине. Дети берутся за концы покрывала и общими усилиями загоняют шарик в отверстие. Для игры можно использовать сюрпризный момент, словишь звезду – загадаешь желание. На пластмассовые шарики наклеиваются с помощью двустороннего скотча звезды



### КАРТОЧКА 18

«Звездочёт» Игра для раскрепощения застенчивых детей

Цель: развитие коммуникативных способностей, умения сотрудничать.

Организация игры: Выбирается самый застенчивый ребёнок – звездочёт, ему одевают шапку и дают в руки мяч, он идет по кругу и считает детей, которые превратились в разные планеты:

На Луне жил звездочет. Он планетам вел учет: Раз – Меркурий, Два – Венера, Три – Земля, Четыре – Марс, Пять – Юпитер, Шесть – Сатурн, Семь – Уран, Восьмой – Нептун.

После этих слов звездочёт останавливается и указывает на планету. Ребёнок, на которого указали, выбирает себе пару. Эти дети встают спина к спине, в это время звездочёт выставляет из круга мяч. По сигналу: «Раз, два, три – беги» дети бегут в противоположные стороны, кто быстрее возьмет мяч, тот и считается выигравшим



### КАРТОЧКА 19

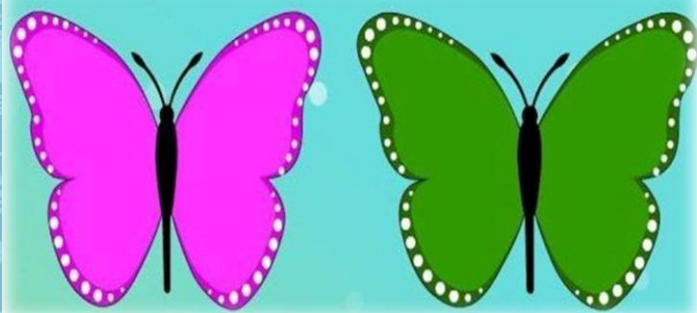
«Полянка» См приложение 1

#### Цели:

Учить группировать предметы по цвету, продолжать учить детей действовать согласно правилам, чувствовать свою принадлежность в группе

#### Организация игры:

Для игры понадобятся цветы и бабочки на каждого ребенка. Инструктор объясняет детям, что они пришли на полянку на которой растут цветы, раздает цветы одной подгруппе детей. Включается спокойная музыка дети-цветочки разлетаются по полянке, другая подгруппа детей получает бабочки таких же цветов, как и цветочки. Музыка меняется на беспокойную – вылетают бабочки, цветочки замирают, Музыка снова меняется на спокойную - бабочки под эту музыку должны как можно быстрее найти свою пару



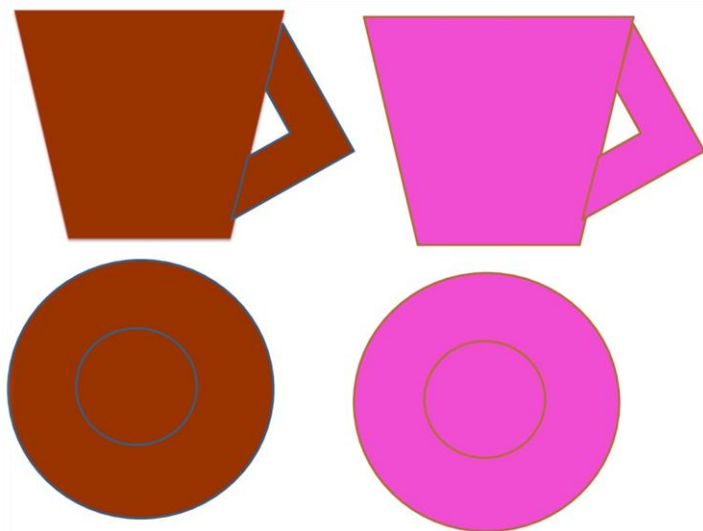
### КАРТОЧКА 20

«Чайные традиции» См. приложение 1

**Цель:** Развитие умение действовать в парах

#### Организация игры:

Для игры нужны вырезанные из бумаги чашечки и тарелочки, дети перед игрой получают кружки и чашки. Под музыку дети по залу двигаются под музыку подскоками, музыка останавливается. После этого дети бегут к столу берут из корзинки любую картинку и снова звучит музыка, дети с картинками двигаются по залу. По сигналу инструктора – «найди себе пару» – дети выстраивают пару из чашки и блюдца одинакового цвета. Усложнение игры – можно предложить детям собраться в пары одинаковых по цвету кружек и одинаковых блюдец и собраться в круг – итого 4 игрока в одном круге.



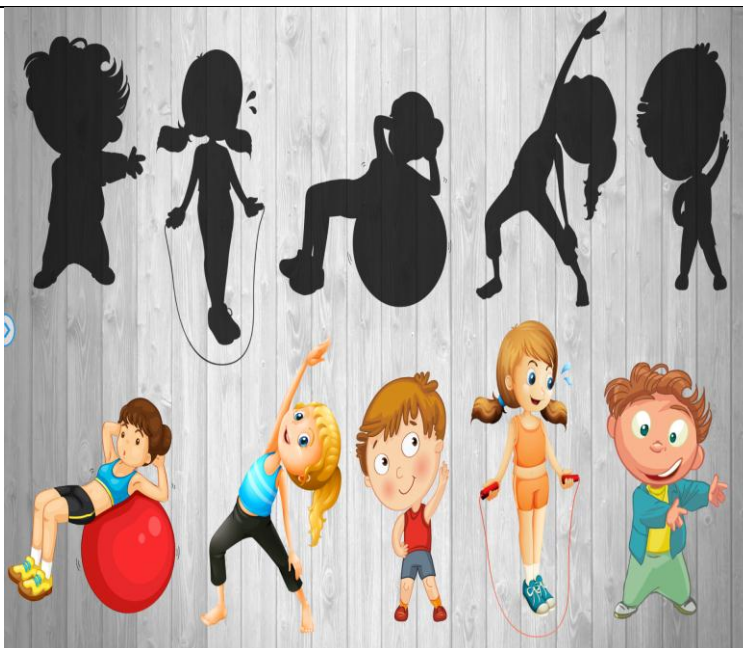
### КАРТОЧКА 21

«Тень»

**Цель:** Формирование условий для эмоционально-нравственной сферы

#### Организация игры:

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они — его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

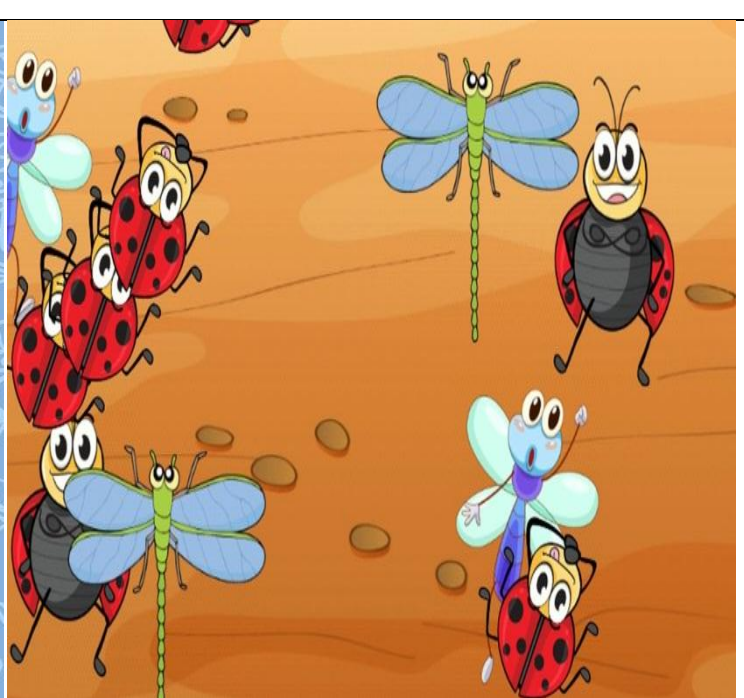


**КАРТОЧКА 22**  
**«Паучки и комары»**

**Цель:** Развитие координации движений, навыков взаимодействием, сплоченности групп .

**Организация игры:**

Все дети «комарики» — ходят, бегают по ковру. Двое детей берутся за руки. Это — паучки. Они пытаются свободными руками поймать и заманить в паутину как можно больше комаров. Когда все комары будут пойманы, дети берутся за руки и танцуют все вместе.



**КАРТОЧКА 23**  
**«Липучки»**

**Цель:** Формирование коммуникативных навыков детей. Получить положительные эмоции от участия в игре.

**Организация игры:**

Все дети под веселую музыку бегают по комнате. Двое детей держась за руки, пытаются поймать сверстников, при этом они приговаривают: «Я липучка - приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребенка «липучки» берут за руку, присоединяя его у своей «липучей» компании. Затем они все вместе ловят других детей.

Когда в группе все дети станут «липучками» они начинают все вместе напевать. Мы липучки-приставучки, будем вместе мы плясать.



**КАРТОЧКА 24**  
**«Найди себе пару или Зоопарк» См приложение 1**

**Цель:** Формирование способов взаимодействия друг с другом. Развитие общей моторики и Пространственной ориентировки.

**Организация игры:**

Детям предлагается выбрать картинку с изображением животного и не показывать друг другу. Одному из детей предлагается изобразить животное, который изображен у него на картинке. Дети отгадывают, и у кого такое же животное выходит, и они вместе изображают животных под музыку, (котята, щенята, цыплята, жеребята).





### КАРТОЧКА 25

#### «Вперед по следам великанов» См приложение 1

**Цель:** Формирование способов взаимодействия друг с другом. Развитие общей моторики и Пространственной ориентировки.

#### Организация игры:

Для игры понадобятся четное количество следочков, вырезанных из остатков линолеума. Детям предлагается пройти сложный путь по следам великанов, но путь не простой куда следочки показывают в ту сторону и прыгать.



### КАРТОЧКА 26

#### «Помощь вертолетикам» См приложение 1

**Цель:** Формирование способов взаимодействия друг с другом. Развитие дыхательного аппарата. Сплочение коллектива одной проблемой

#### Организация игры:

Для игры понадобятся две стойки, на которую натянута резинка. На резинке на ленточках привязаны листочки с изображением вертолётиков. Задача детей, с помощью дыхания завести моторы вертолётиков.



### КАРТОЧКА 27

#### «Весёлое такси»

**Цель:** Развитие социальной уверенности у дошкольников. Повысить самооценку детей, их уверенность в себе.

#### Организация игры:

Для игры понадобятся два фитбола и две шапочки-таксистов. Дети делятся на две команды. Задача играющих припрыгать на фитболе в шапке-таксиста, на финише положить её на стойку, следующий играющий должен эту шапку принести следующему игроку и т.д. пока все члены команды не закончатся. Победит та команда, которая правильно сделала все действия и первым пришла на старт.



## КАРТОЧКА 28

### «Мяч на бревнах»

**Цель:** Развитие умения чувствовать и понимать другого.

#### Организация игры:

Для игры понадобятся две гимнастические палки и мяч для каждой команды. Двое из команды берут гимнастические палки так, чтобы на них можно было положить мяч. Задача игроков вдвоем пронести мяч до финиша, передать гимнастические палки другой команде. Если мяч падает, игроки команды должны помочь его положить обратно.



## КАРТОЧКА 29

### «В цель»

**Цель:** создание условий для спокойной, доверительной обстановки в группе

#### Организация игры:

Для игры понадобятся два обруча, 4 корзины (две на финише, две на старте). Капитаны команд стоят на финише и держат обруч, команда по-очереди берет один мяч, добегают до черты и кидают мяч в обруч, капитан команды в праве держат обруч так, чтобы игрок в него попал. Результат оценивается по скорости и числу попадания.



## КАРТОЧКА 30

### «Осьминожки»

**Цель:** Развитие умение чувствовать и понимать другого.

#### Организация игры:

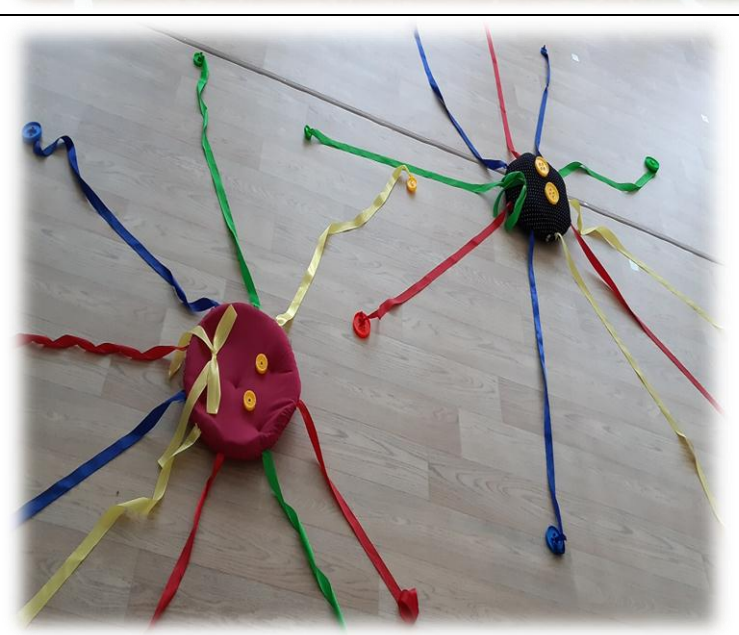
Под текст песни, можно использовать как мп3, так и текст инструктора дети выполняют действия.

**Палка, палка, огуречик, Вот и вышел человечек,  
Вот и вышел, Вот и вышел человечек, (спокойная  
ходьба через ножки осьминожка).**

**А теперь добавим ножек - Получился осьминожек,  
Получился,Получился осьминожек.(ПОДСКОКИ)**

**Ля-ля-ля .....А теперь добавим ножек -**

**Получился осьминожек,Получился,  
Получился осьминожек.(ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ НОЖКИ  
ОСЬМИНОЖКА) В конце игры дети закручивают  
ножки.**



--	--