**Экологическая игра «ГДЕ ЧТО ЗРЕЕТ?»**

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**Экологическая игра «ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН»**

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1.

На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету, и по форме.

Вариант 2.

Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3.

Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

**Экологическая игра-сказка «ФРУКТЫ И ОВОЩИ»**

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к нему горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих, оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель

**Экологическая игра «ЧТО ГДЕ   РАСТЁТ?»**

  Цель. Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д.

**«ЧТО ЛИШНЕЕ?»**

Цель. Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

**Экологическая игра «МОЁ ОБЛАКО».**

  Цель. Развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

**«НАСЕКОМЫЕ»**

  Цель. Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

  Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.  Ведущий говорит: «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, следующий отвечает: «Комар» и т.д. По окончании круга ведущий называет «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

**Экологическая игра «ЦВЕТЫ»**

Цель. Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (фиалка) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (бегония) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

**«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»**

 Цель.  Уточнить и углубить знания детей о временах года.

 Ход игры. Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

**Экологическая игра «ДА ИЛИ НЕТ».**

Цель. Закреплять знания детей о приметах осени.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?                                       Урожай весь собирают?

Осенью растут грибы?                                       Птичьи стаи улетают?

Тучки солнце закрывают?                                 Часто-часто льют дожди?

Колючий ветер прилетает?                                Достаём ли сапоги?

Туманы осенью плывут?                                   Солнце светит очень жарко,

Ну а птицы гнёзда вьют?                                   Можно детям загорать?

А букашки прилетают?                                      Ну а что же надо делать -

Звери норки закрывают?                                    Куртки, шапки надевать?

**Экологическая игра «РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ»**

Цель. Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

  Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы); идёт холодный дождь (открывают зонтики, поднимают воротники).

**«ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ»**

Цель. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

**Экологическая игра «ОХОТНИК»**

  Цель. Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это  «лес» («озеро», «пруд»).  В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за …». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

**«ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА»**

Цель. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

   Ход игры. «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той, которую указал воспитатель).

**Экологическая игра «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ»**

Цель. Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

**«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»**

Цель. Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

**Экологическая игра «УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ»**

  Цель. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

  Ход игры. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (сходство) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

**«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ»**

(с мячом)

   Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

  Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (не бывает); снег зимой (бывает); мороз летом (не бывает); капель летом (не бывает).

**Экологическая игра «НАЙДИ ПАРУ»**

Цель. Развивать у детей мышление, сообразительность.

  Ход игры. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог  даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

**«ЛЕСНИК»**

  Цель. Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников (ствол, листья, плоды и семена).

  Ход игры. Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (тополей, клёнов), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

**Экологическая игра «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I**

  Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II**

  Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

  Ход игры. Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

**Экологическая игра «ПРИДУМАЙ САМ»**

 (Вариант 1)

Цель. Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

   Ход игры. Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

(Вариант 2)

  Ход игры. Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит  их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

**Экологическая игра «НЕ ЗЕВАЙ!»**

(птицы зимующие, перелётные).

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

  Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

**Экологическая игра  «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ»**

Цель. Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т.д.

**Экологическая игра «КТО ГДЕ ЖИВЁТ».**

Цель. Развивать умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

**«ПТИЦЫ»**

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево…), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д.  Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

**Экологическая игра «НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА»**

(вариант 1).

Цель. Упражнять в классификации предметов.

Ход игры. Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак».

(вариант 2)

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

**Экологическая игра «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ»**

Цель. Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т.д.

**Экологическая игра «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК»**

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

Ход игры. «Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

**СЕНТЯБРЬ**

**ОПЫТ № 1 «Росток»**

**Задачи:**

Закрепить и обобщить знания о воде, воздухе, понять их значение для всего живого.

**Материалы.** Лоток любой формы, песок, глина, перегнившие листья.

**Процесс.** Приготовьте почву из песка, глины и перегнивших листьев; заполните лоток. Затем посадите туда семечко быстро прорастающего растения (овощ или цветок). Полейте водой и поставьте в теплое место.

**Итоги.** Вместе с детьми ухаживайте за посевом, и через некоторое время у вас появится росток.

**ОПЫТ № 2 «Песок»**

**Задачи:**

Рассмотреть форму песчинок.

**Материалы.** Чистый песок, лоток, лупа.

**Процесс.** Возьмите чистый песок и насыпьте его в лоток. Вместе с детьми через лупу рассмотрите форму песчинок. Она может быть разной; расскажите детям, что в пустыне она имеет форму ромба. Пусть каждый ребенок возьмет в руки песок и почувствует, какой он сыпучий.

**Итог.** Песок сыпучий и его песчинки бывают разной формы.

**ОПЫТ № 3 «Песчаный конус»**

**Задачи:**

Установить свойства песка.

**Материалы.** Сухой песок.

**Процесс.** Возьмите горсть сухого песка и выпустите его струйкой так, чтобы он падал в одно место. Постепенно в месте падения образуется конус, растущий в высоту и занимающий все большую площадь у основания. Если долго сыпать песок, то в одном месте, то в другом возникают сплывы; движение песка похоже на течение.

**Итог.** Песок может двигаться.

**ОПЫТ № 4 «Рассеянный песок»**

**Задачи:**

Установить свойство рассеянного песка.

**Материалы.** Сито, карандаш, ключ, песок, лоток.

**Процесс.** Разровняйте площадку из сухого песка. Равномерно по всей поверхности сыпьте песок через сито. Погрузите без надавливания в песок карандаш. Положите на поверхность песка какой-нибудь тяжелый предмет (например, ключ). Обратите внимание на глубину следа, оставшегося от предмета на песке. А теперь встряхните лоток. Проделайте с ключом и карандашом аналогичные действия. В набросанный песок карандаш погрузится примерно вдвое глубже, чем в рассеянный. Отпечаток тяжелого предмета будет заметно более отчетливым на набросанном песке, чем на рассеянном.

**Итог.** Рассеянный песок заметно плотнее. Это свойство хорошо известно строителям.

**ОКТЯБРЬ**

**ОПЫТ № 1 «Своды и тоннели»**

**Задачи:**

Выяснить, почему насекомые, попавшие в песок, не раздавливаются им, а выбираются целыми и невредимыми.

**Материалы.** Трубочка диаметром чуть больше карандаша, склеенная из тонкой бумаги, карандаш, песок.

**Процесс.** Вставляем в трубочку карандаш. Затем трубочку с карандашом засыпаем песком так, чтобы концы трубочки выступали наружу. Вытаскиваем карандаш и видим, что трубочка осталась не смятой.

**Итог.** Песчинки образуют предохранительные своды, поэтому насекомые, попавшие в песок, остаются невредимыми.

**ОПЫТ № 2 «Мокрый песок»**

**Задачи:**

Познакомить детей со свойствами мокрого песка.

**Материалы.** Мокрый песок, формочки для песка.

**Процесс.** Мокрый песок взять в ладонь и попробовать сыпать струйкой, но он будет падать с ладони кусками. Формочки для песка заполнить мокрым песком и перевернуть ее. Песок сохранит форму формочки.

**Итог.** Мокрый песок нельзя сыпать струйкой из ладони, затон может принимать любую нужную не форму, пока не высохнет. Когда песок намокает, воздух между гранями песчинок исчезает, мокрые грани слипаются друг с другом.

**ОПЫТ № 3 «Свойства воды»**

**Задачи:**

Познакомить детей со свойствами воды (принимает форму, не имеет запаха, вкуса, цвета).

**Материалы.** Несколько прозрачных сосудов разной формы, вода.

**Процесс.** В прозрачные сосуды разной формы налить воды и показать детям, что вода принимает форму сосудов.

**Итог.** Вода не имеет формы и принимает форму того сосуда, в который она налита.

**Вкус воды.**

**Цель.** Выяснить имеет ли вкус вода.

**Материалы.** Вода, три стакана, соль, сахар, ложечка.

**Процесс.** Спросить перед опытом, какого вкуса вода. После этого дать детям попробовать простую кипяченую воду. Затем положите в один стакан соль. В другой сахар, размешайте и дайте попробовать детям. Какой вкус теперь приобрела вода?

**Итог.** Вода не имеет вкуса, а принимает вкус того вещества, которое в нее добавлено.

**Запах воды.**

**Цель.** Выяснить имеет ли запах вода.

**Материалы.** Стакан воды с сахаром, стакан воды с солью, пахучий раствор.

**Процесс.** Спросите детей, чем пахнет вода? После ответов попросите их понюхать воду в стаканах с растворами (сахара и соли). Затем капните в один из стаканов (но так, чтобы дети не видели) пахучий раствор. А теперь чем пахнет вода?

**Итог.** Вода не имеет запаха, она пахнет тем веществом, которое в нее добавлено.

**Цвет воды.**

**Цель.** Выяснить имеет ли цвет вода.

**Материалы.** Несколько стаканов с водой, кристаллики разного цвета.

**Процесс.** Попросите детей положить кристаллики разных цветов в стаканы с водой и размешать, чтобы они растворились. Какого цвета вода теперь?

**Итог.** Вода бесцветная, принимает цвет того вещества, которое в нее добавлено.

**ОПЫТ № 4 «Живая вода»**

**Задачи:**

Познакомить детей с животворным свойством воды.

**Материалы.** Свежесрезанные веточки быстро распускающихся деревьев, сосуд с водой, этикетка «Живая вода».

**Процесс.** Возьмите сосуд, наклейте на него этикетку «Живая вода». Вместе с детьми рассмотрите веточки. После этого поставьте ветки в воду, а сосуд сними на видное место. Пройдет время, и они оживут. Если это ветки тополя, они пустят корни.

**Итог.** Одно из важных свойств воды – давать жизнь всему живому.

**НОЯБРЬ**

**ОПЫТ № 1 «Испарение»**

**Задачи:**

Познакомить детей с превращениями воды из жидкого в газообразное состояние и обратно в жидкое.

**Материалы.** Горелка, сосуд с водой, крышка для сосуда.

**Процесс.** Вскипятите воду, накройте сосуд крышкой и покажите, как сконденсированный пар превращается снова в капли и падает вниз.

**Итог.** При нагревании вода из жидкого состояния переходит в газообразное, а при остывание из газообразного обратно в жидкое.

**ОПЫТ № 2 «Агрегатные состояния воды»**

**Задачи:**

Доказать, что состояние воды зависит от температуры воздуха и находится в трех состояниях: жидком – вода; твердом – снег, лед; газообразном – пар.

**Ход:**

1) Если на улице тепло, то вода находится в жидком состоянии. Если на улице минусовая температура, то вода переходит из жидкого в твердое состояние (лед в лужах, вместо дождя идет снег).

2) Если налить воду на блюдце, то через несколько дней вода испарится, она перешла в газообразное состояние.

**ОПЫТ № 3 «Свойства воздуха»**

**Задачи:**

Познакомить детей со свойствами воздуха.

**Материал.** Ароматизированные салфетки, корки апельсин и т.д.

**Процесс.** Возьмите ароматизированные салфетки, корки апельсин и т.д. и предложите детям последовательно почувствовать запахи, распространяющиеся в помещении.

**Итог.** Воздух невидим, не имеет определенной формы, распространяется во всех направлениях и не имеет собственного запаха.

**ОПЫТ № 4 «Воздух сжимается»**

**Задачи:**

Продолжать знакомить детей со свойствами воздуха.

**Материалы.** Пластмассовая бутылка, не надутый шарик, холодильник, миска с горячей водой.

**Процесс.** Поставьте открытую пластмассовую бутылку в холодильник. Когда она достаточно охладится, наденьте на ее горлышко не надутый шарик. Затем поставьте бутылку в миску с горячей водой. Понаблюдайте за тем, как шарик сам станет надуваться. Это происходит потому, что воздух при нагревании расширяется. Теперь опять поставьте бутылку в холодильник. Шарик при этом спустится, так как воздух при охлаждении сжимается.

**Итог.** При нагревании воздух расширяется, а при охлаждении – сжимается.

**ДЕКАБРЬ**

**ОПЫТ № 1 «Воздух расширяется»**

**Задачи:**

Продемонстрировать, как воздух расширяется при нагревании и выталкивает воду из сосуда (самодельный термометр).

**Ход:**

Рассмотреть "термометр", как он работает, его устройство (бутылочка, трубочка и пробка). Изготовить модель термометра с помощью взрослого. Проделать шилом отверстие в пробке, вставить ее в бутылочку. Затем набрать каплю подкрашенной воды в трубочку и воткнуть трубку в пробку так, чтобы капля воды не выскочила. Затем нагреть бутылочку в руках, капля воды поднимется вверх.

**ОПЫТ № 2 «Вода при замерзании расширяется»**

**Задачи:**

Выяснить, как снег сохраняет тепло. Защитные свойства снега. Доказать, что вода при замерзании расширяется.

**Ход:**

Вынести на прогулку две бутылки (банки) с водой одинаковой температуры. Одну закопать в снег, другую оставить на поверхности. Что произошло с водой? Почему в снегу вода не замерзла?

**Вывод:**

В снегу вода не замерзает, потому что снег сохраняет тепло, на поверхности превратилась в лед. Если банка или бутылка, где вода превратилась в лед , лопнет, то сделать вывод, что вода при замерзании расширяется.

**ОПЫТ № 3 «Жизненный цикл мушек»**

**Задачи:**

Понаблюдать за жизненным циклом мушек.

**Материалы.** Банан, литровая банка, нейлоновый чулок, аптечная резинка (колечком).

**Процесс.** Очистить банан и положить его в банку. Оставьте банку открытой на несколько дней. Ежедневно проверяйте банку. Когда там появятся плодовые мушки дрозофилы, накройте банку нейлоновым чулком и завяжите резинкой. Оставьте мушек в банке на три дня, а по истечении этого срока отпустите их всех. Снова закройте банку чулком. В течение двух недель наблюдайте за банкой.

**Итоги.** Через несколько дней вы увидите ползающих по дну личинок. Позже личинки превратятся в коконы, а, в конце концов, появятся мушки. Дрозофил привлекает запах спелых фруктов. Они откладывают на фруктах яйца, из которых развиваются личинки и потом образуются куколки. Куколки похожи на коконы, в которые превращаются гусеницы. На последней стадии из куколки выходит взрослая мушка, и цикл повторяется снова.

**ОПЫТ № 4 «Почему, кажется, что звезды движутся по кругу»**

**Задачи:**

Установить, почему звезды движутся по кругу.

**Материалы.** Ножницы, линейка, белый мелок, карандаш, клейкая лента, бумага черного цвета.

**Процесс.** Вырежьте из бумаги круг диаметром 15 см. Наугад нарисуйте мелом на черном круге 10 маленьких точек. Проткните круг по центру карандашом и оставьте его там, закрепив снизу клейкой лентой. Зажав карандаш между ладоней, быстро крутите его.

**Итоги.** На вращающемся бумажном круге появляются световые кольца. Наше зрение на некоторое время сохраняет изображение белых точек. Из-за вращения круга их отдельные изображения сливаются в световые кольца. Подобное случается, когда астрономы фотографируют звезды, делая при этом многочасовые выдержки. Свет от звезд оставляет на фотопластине длинный круговой след, как будто звезды двигались по кругу. На самом же деле движется сама Земля, а звезды относительно нее неподвижны. Хотя нам кажется, что движутся звезды, движется фотопластинка вместе с вращающейся вокруг своей оси Землей.

**ЯНВАРЬ**

**ОПЫТ № 1 «Зависимость таяния снега от температуры»**

**Задачи:**

Подвести детей к пониманию зависимости состояния снега (льда) от температуры воздуха. Чем выше температура, тем быстрее растает снег.

**Ход:**

1) В морозный день предложить детям слепить снежки. Почему снежки не получаются? Снег рассыпчатый, сухой. Что можно сделать? Занести снег в группу, через несколько минут пытаемся слепить снежок. Снег стал пластичный. Снежки слепили. Почему снег стал липким?

2) Поставить блюдца со снегом в группе на окно и под батарею. Где снег быстрее растает? Почему?

**Вывод:** Состояние снега зависит от температуры воздуха. Чем выше температура, тем быстрее тает снег и изменяет свои свойства.

**ОПЫТ № 2 «Как работает термометр»**

**Задачи:**

Посмотреть, как работает термометр.

**Материалы.** Уличный термометр или термометр для ванной, кубик льда, чашка.

**Процесс.** Зажмите пальцами шарик с жидкостью на термометре. Налейте в чашку воды и положите в нее лед. Помешайте. Поместите термометр в воду той частью, где находится шарик с жидкостью. Снова посмотрите, как ведет себя столбик жидкости на термометре.

**Итоги.** Когда вы держите шарик пальцами, столбик на термометре начинает подниматься; когда же вы опустили термометр в холодную воду, столбик стал опускаться. Тепло от ваших пальцев нагревает жидкость в термометре. Когда жидкость нагревается, она расширяется и поднимается из шарика вверх по трубке. Холодная вода поглощает тепло из градусника. Остывающая жидкость уменьшается в объеме и опускается вниз по трубке. Уличными термометрами обычно измеряют температуру воздуха. Любые изменения его температуры приводят к тому, что столбик жидкости либо поднимается, либо опускается, показывая тем самым температуру воздуха.

**ОПЫТ № 3 «Может ли растение дышать?»**

**Задачи:**

Выявит потребность растения в воздухе, дыхании. Понять, как происходит процесс дыхания у растений.

**Материалы.** Комнатное растение, трубочки для коктейля, вазелин, лупа.

**Процесс.** Взрослый спрашивает, дышат ли растения, как доказать, что дышат. Дети определяют, опираясь на знания о процессе дыхания у человека, сто при дыхании воздух должен поступать внутрь растения и выходить из него. Вдыхают и выдыхают через трубочку. Затем отверстие трубочки замазывают вазелином. Дети пытаются дышать через трубочку и делают вывод, что вазелин не пропускают воздух. Выдвигается гипотеза, что растения имеют в листочках очень мелкие отверстия, через которые дышат. Чтобы проверить это, смазывают одну или обе стороны листа вазелином, ежедневно в течение недели наблюдают за листьями

**Итоги.** Листочки «дышат» своей нижней стороной, потому что те листочки, которые были смазаны вазелином с нижней стороны, погибли.

**ОПЫТ № 4 «Есть ли у растений органы дыхания?»**

**Задачи:**

Определить, что все части растения участвуют в дыхании.

**Материалы.** Прозрачная емкость с водой, лист на длинном черешке или стебельке, трубочка для коктейля, лупа.

**Процесс.** Взрослый предлагает узнать, проходит ли воздух через листья внутрь растения. Высказываются предположения о том, как обнаружить воздух: дети рассматривают срез стебля через лупу (есть отверстия), погружают стебель в воду (наблюдают выделение пузырьков из стебля). Взрослый с детьми проводит опыт «Сквозь лист» в следующей последовательности: а) наливают в бутылку воды, оставив ее не заполненной на 2-3 см;

б) вставляют лист в бутылку так, чтобы кончик стебля погрузился в воду; плотно замазывают пластилином отверстие бутылки, как пробкой; в) здесь же проделывают отверстия для соломинки и вставляют ее так, чтобы кончик не достал до воды, закрепляют соломинку пластилином; г) встав перед зеркалом, отсасывают из бутылки воздух. Из погруженного в воду конца стебля начинают выходить пузырьки воздуха.

**Итоги.** Воздух через лист проходит в стебель, так как видно выделение пузырьков воздуха в воду.

**ФЕВРАЛЬ**

**ОПЫТ № 1 «Нужен ли корешкам воздух?»**

**Задачи:**

Выявит причину потребности растения в рыхлении; доказать, что растение дышит всеми частями.

**Материалы.** Емкость с водой, почва уплотненная и рыхлая, две прозрачные емкости с проростками фасоли, пульверизатор, растительное масло, два одинаковых растения в горшочках.

**Процесс.** Дети выясняют, почему одно растение растет лучше другого. Рассматривают, определяют, что в одном горшке почва плотная, в другом – рыхлая. Почему плотная почва – хуже. Доказывают, погружая одинаковые комочки в воду (хуже проходит вода, мало воздуха, так как из плотной земли меньше выделяется пузырьков воздуха). Уточняют, нужен ли воздух корешкам: для этого три одинаковых проростка фасоли помещают в прозрачные емкости с водой. В одну емкость с помощью пульверизатора нагнетают воздух к корешкам, вторую оставляют без изменения, в третью – на поверхность воды наливают тонкий слой растительного масла, который препятствует прохождению воздуха к корням. Наблюдают за изменениями проростков (хорошо растет в первой емкости, хуже во второй, в третьей – растение гибнет).

**Итоги.** Воздух необходим для корешков, зарисовывают результаты. Растениям для роста необходима рыхлая почва, чтобы к корешкам был доступ воздуха.

**ОПЫТ № 2 «Что выделяет растение?»**

**Задачи:**

Установит, что растение выделяет кислород. Понять необходимость дыхания для растений.

**Материалы.** Большая стеклянная емкость с герметичной крышкой, черенок растения в воде или маленький горшочек с растением, лучинка, спички.

**Процесс.** Взрослый предлагает детям выяснить, почему в лесу так приятно дышится. Дети предполагают, что растения выделяют кислород для дыхания человека. Предположение доказывают опытом: помещают внутрь высокой прозрачной емкости с герметичной крышкой горшочек с растением (или черенок). Ставят в теплое, светлое место (если растение дает кислород, в банке его должно стать больше). Через 1 -2 суток взрослый ставит перед детьми вопрос, как узнать, накопился ли в банке кислород (кислород горит). Наблюдают за яркой вспышкой пламени лучинки, внесенной в емкость сразу после снятия крышки.

**Итоги.** Растения выделяют кислород.

**ОПЫТ № 3 «Во всех ли листьях есть питание?»**

**Задачи:**

Установить наличие в листьях питания для растений.

**Материалы.** Кипяток, лист бегонии (обратная сторона окрашена в бордовый цвет), емкость белого цвета.

**Процесс.** Взрослый предлагает выяснить, есть ли питание в листьях, окрашенных не в зеленый цвет (у бегонии обратная сторона листа окрашена в бордовый цвет). Дети предполагают, что в этом листе нет питания. Взрослый предлагает де5тям поместить лист в кипящую воду, через 5 – 7 минут его рассмотреть, зарисовать результат.

**Итоги.** Лист становится зеленым, а вода изменяет окраску, следовательно, питание в листе есть.

**ОПЫТ № 4 «На свету и в темноте»**

**Задачи:**

Определить факторы внешней среды, необходимые для роста и развития растений.

**Материалы.** Лук, коробка из прочного картона, две емкости с землей.

**Процесс.** Взрослый предлагает выяснить с помощью выращивания лука, нужен ли свет для жизни растений. Закрывают часть лука колпаком из плотного темного картона. Зарисовывают результат опыта через 7 – 10 дней (лук под колпаком стал светлым). Убирают колпак.

**Итоги.** Через 7 – 10 дней вновь зарисовывают результат (лук на свету позеленел – значит в нем образовалось питание).

**МАРТ**

**ОПЫТ № 1 «Кому лучше?»**

**Задачи:**

Выделить благоприятные условия для роста и развития растений, обосновать зависимость растений от почвы.

**Материалы.** Два одинаковых черенка, емкость с водой, горшок с почвой, предметы ухода за растениями.

**Процесс.** Взрослый предлагает определить, могут ли растения долго жить без почвы (не могут); где они лучше растут – в воде или в почве. Дети помещают черенки герани в разные емкости – с водой, землей. Наблюдают за ними до появления первого нового листочка. Оформляют результаты опыта в дневнике наблюдений и в виде модели зависимости растений от почвы.

**Итоги.** У растения в почве первый лист появился быстрее, растение лучше набирает силу; в воде растение слабее.

**ОПЫТ № 2 «Где лучше расти?»**

**Задачи:**

Установить необходимость почвы для жизни растений, влияние качества почвы на рост и развитее растений, выделить почвы, разные по составу.

**Материалы.** Черенки традесканции, чернозем, глина с песком.

**Процесс.** Взрослый выбирает почву для посадки растений (чернозем, смесь глины с песком). Дети сажают два одинаковых черенка традесканции в разную почву. Наблюдают за ростом черенков при одинаковом уходе в течение 2-3 недель (в глине растение не растет, в черноземе – растет хорошо). Пересаживают черенок из песочно-глинистой смеси в чернозем. Через две недели отмечают результат опыта (у растения отмечается хороший рост).

**Итоги.** Черноземная почва гораздо благоприятнее других почв.

**ОПЫТ № 3 «Лабиринт»**

**Задачи:**

Установить, как растение ищет свет.

**Материалы.** Картонная коробка с крышкой и перегородками внутри в виде лабиринта: в одном углу картофельный клубень, в противоположном – отверстие.

**Процесс.** В коробку помещают клубень, закрывают ее, ставят в теплое, но не жаркое место, отверстием к источнику света. Открывают коробку после появления из отверстия ростков картофеля. Рассматривают, отмечая их направления, цвет (ростки бледные, белые, искривленные в поисках света в одну сторону). Оставив коробку открытой, продолжают в течение недели наблюдать за изменение цвета и направлением ростков (ростки теперь тянутся в разные стороны, они позеленели).

**Итоги.** Много света – растению хорошо, оно зеленое; мало света – растению плохо.

**ОПЫТ № 4 «Как образуется тень»**

**Задачи:**

Понять, как образуется тень, ее зависимость от источника света и предмета, их взаимоположения.

**Ход:**

1)Показать детям теневой театр. Выяснить, все ли предметы дают тень. Не дают тень прозрачные предметы, так как пропускают через себя свет, дают тень темные предметы, так как меньше отражаются лучи света.

2) Уличные тени. Рассмотреть тень на улице: днем от солнца, вечером от фонарей и утром от различных предметов; в помещении от предметов разной степени прозрачности.

**Вывод:**

Тень появляется, когда есть источник света. Тень – это темное пятно. Световые лучи не могут пройти сквозь предмет. От самого себя может быть несколько теней, если рядом несколько источников света. Лучи света встречают преграду - дерево, поэтому от дерева тень. Чем прозрачнее предмет, тем тень светлее. В тени прохладнее, чем на солнце.

**АПРЕЛЬ**

**ОПЫТ № 1 «Что нужно для питания растения?»**

**Задачи:**

Установить, как растение ищет свет.

**Материалы.** Комнатные растения с твердыми листьями (фикус, сансевьера), лейкопластырь.

**Процесс.** Взрослый предлагает детям письмо-загадку: что будет, если на часть листа не будет падать свет (часть листа будет светлее). Предположения детей проверяются опытом; часть листа заклеивают пластырем, растение ставят к источнику света на неделю. Через неделю пластырь снимают.

**Итоги.** Без света питание растений не образуется.

**ОПЫТ № 2 «Что потом?»**

**Задачи:**

Систематизировать знания о циклах развития всех растений.

**Материалы.** Семена трав, овощей, цветов, предметы ухода за растениями.

**Процесс.** Взрослый предлагает письмо-загадку с семенами, выясняет, во что превращаются семена. В течение лета выращивают растения, фиксируя все изменения по мере их развития. После сборов плодов сравнивают свои зарисовки, составляют общую схему для всех растений с использованием символов, отражая основные этапы развития растения.

**Итоги.** Семечко – росток – взрослое растение – цветок – плод.

**ОПЫТ № 3 «Как обнаружить воздух»**

**Задачи:**

Установить, окружает ли нас воздух и как его обнаружить. Определить поток воздуха в помещении.

**Ход:**

1) Предложить заполнить полиэтиленовые мешочки: один мелкими предметами, другой воздухом. Сравнить мешочки. Мешочек с предметами тяжелее, предметы ощущаются на ощупь. Мешочек с воздухом легкий, выпуклый, гладкий.

2) Зажечь свечу и подуть на нее. Пламя отклоняется, на него действует поток воздуха. Подержать змейку (вырезать из круга по спирали) над свечой. Воздух над свечой теплый, он идет к змейке и змейка вращается, но не опускается вниз, так как ее поднимает теплый воздух.

3) Определить движение воздуха сверху вниз от дверного проема (фрамуги). Теплый воздух поднимается и идет снизу вверх (так как он теплый), а холодный тяжелее – он входит в помещение снизу. Затем воздух согревается и опять поднимается вверх, так получается ветер в природе

**ОПЫТ № 4 «Для чего корешки?»**

**Задачи:**

Доказать, что корешок растения всасывает воду; уточнить функцию корней растений; установить взаимосвязь строения и функций растения.

**Материалы.** Черенок герани или бальзамина с корешками, емкость с водой, закрытая крышкой с прорезью для черенка.

**Процесс.** Дети рассматривают черенки бальзамина или герани с корешками, выясняют, для чего корни нужны растению (корни закрепляют растения в земле), забирают ли они воду. Проводят опыт: помещают растение в прозрачную емкость, отмечают уровень воды, плотно закрывают емкость крышкой с прорезью для черенка. Определяют, что произошло с водой спустя несколько дней.

**Итоги.** Воды стало меньше, потому что корни черенка всасывают воду.

**МАЙ**

**ОПЫТ № 1 «Как увидеть движение воды через корешки?»**

**Задачи:**

Доказать, что корешок растения всасывает воду, уточнить функцию корней растения, установить взаимосвязь строения и функции.

**Материалы.** Черенок бальзамина с корешками, вода с пищевым красителем.

**Процесс.** Дети рассматривают черенки герани или бальзамина с корешками, уточняют функции корешков (они укрепляют растение в почве, берут из нее влагу). А что еще могут брать корешки из земли? Предположения детей обсуждаются. Рассматривают пищевой сухой краситель – «питание», добавляют его в воду, размешивают. Выясняют, что должно произойти, если корешки могут забирать не только воду (корешок должен окраситься в другой цвет). Через несколько дней результаты опыта дети зарисовывают в виде дневника наблюдений. Уточняют, что будет с растением, если в земле окажутся вредные для него вещества (растение погибнет, забрав вместе с водой вредные вещества).

**Итоги.** Корешок растения всасывает вместе с водой и другие вещества, находящиеся в почве.

**ОПЫТ № 2 «Как влияет солнце на растение»**

**Задачи:**

Установить необходимость солнечного освещения для роста растений. Как влияет солнце на растение.

**Ход:**

1) Посадить лук в емкости. Поставить на солнце, под колпак и в тень. Что произойдет с растениями?

2) Убрать колпак с растениям. Какой лук? Почему светлый? Поставить на солнце, лук через несколько дней позеленеет.

3) Лук в тени тянется к солнцу, он вытягивается в ту сторону, где солнце. Почему?

**Вывод:**

Растениям нужен солнечный свет для роста, сохранения зеленой окраски, так как солнечный свет накапливает хлорофитум, который дает зеленую окраску растениям и для образования питания.

**ОПЫТ № 3 «Как устроены перья у птиц»**

**Задачи:**

Установить связь между строением и образом жизни птиц в экосистеме.

**Материалы:** перья куриные, гусиные, лупа, замок молния, свеча, волос, пинцет.

**Процесс.** Дети рассматривают маховое перо птицы, обращая внимание на стержень и прикрепленные к нему опахало. Выясняют, почему оно падает медленно, плавно кружась (перо легкое, так как внутри стержня – пустота). Взрослый предлагает помахать пером, понаблюдать, что происходит с ним, когда птица машет крыльями (перо эластично пружинит, не расцепляя волосков, сохраняя поверхность). Рассматривают опахало через сильную лупу (на бороздках пера есть выступы и крючочки, которые могут между собой прочно и легко совмещаются, как бы застегивая поверхность пера). Рассматривая пуховое перо птицы, выясняют, чем оно отличается от махового пера (пуховое перо мягкое, волоски между собой не сцеплены, стержень тонкий, перо значительно меньше по размеру) дети рассуждают, для чего птицам такие перья (они служат для сохранения тепла).

***Игра на имитацию движений***

Воспитатель обращается к детям:

— Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— Как ходит Старичок-Лесовичок?

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

***Зеркало***

Цель: развивать монологическую речь.

Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

Что же это? (Зеркало.)

В группу (зал) вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды.

***Игры на мышечное напряжение и расслабление***

Деревянные и тряпичные куклы

При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч; ступни крепко и неподвижно стоят на полу.

Подражая тряпичным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно.

В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвиваются вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения исполняются по нескольку раз подряд, то в одной, то в другой форме.

***Мельница***

Свободное круговое движение рук, описывающих большие круги вперед и вверх. Движение маховое: после быстрого, энергичного толчка руки и плечи освобождаются от всякого напряжения, описав круг, свободно падают. Движение выполняется непрерывно, несколько раз подряд, в довольно быстром темпе (руки летают, как «не свои»). Необходимо следить, чтобы в плечах не возникло зажимов, при которых сразу нарушается правильное круговое движение и появляется угловатость.

***Паровозики***

Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед  т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

***Великаны и гномы***

Положив руки на пояс, встать пяточками вместе, носочки отведя в стороны. Не спеша подняться на полупальцы, продолжая держать пятки вместе. После короткой паузы опуститься на всю ступню, не перенося тяжесть на пятки.

***Кузнечик***

Девочка гуляла в саду и вдруг увидела большого зеленого кузнечика. Стала она к нему подкрадываться. Только протянула руки, чтобы прикрыть его ладошками, а он прыг — и вот уже стрекочет совсем в другом месте.

Выразительные движения: шею вытянуть вперед» пристальный взгляд, туловище слегка наклонить вперед, ступать на пальцы.

***Муравьи***

Цель. Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Ход игры. По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство.

***Мокрые котята***

Цель. Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружинящим шагом.

Ход игры. Дети двигаются по залу врассыпную мягким, слегка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

***Мое настроение.***

 Настроение мое каждый день меняется,                                             Потому что каждый день что-нибудь случается!                                          То я злюсь, то улыбаюсь,                                                                         То грущу, то удивляюсь,                                                                                      То, бывает, испугаюсь!                                                                                        То бывает посижу, помечтаю, помолчу!

***Игра-пантомима «Медвежата»***

Цель: развивать пантомимические навыки

А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата. Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу. Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги. Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза. Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

***Разыгрывание по ролям стихотворения «Кто как считает?»***

Цель: развивать интонационную выразительность речи. Используется театр картинок. Картинки-персонажи дети рисуют дома с родителями. Текст стихотворения разучивается дома. Дети делятся на две подгруппы: одна — зрители, другая — актеры, затем они меняются. Эту инсценировку можно показать на досуге родителям или детям других групп, а можно просто поиграть.

Петух:              Я всех умней!                                          Ведущий:          Кричал петух.                                        Петух:              Умею я считать до двух!                 Хорек:               Подумаешь!                              Ведущий:          Ворчит хорек.                                                Хорек:               А я могу до четырех!                                          Жук:                  Я — до шести!                                 Ведущий:          Воскликнул жук.                                           Паук:                Я — до восьми!                                       Ведущий:          Шепнул паук.                                                                 Тут подползла сороконожка.                                                       Сороконожка: Я, кажется, умней немножко                                          Жука и даже паука —                                                                               Считаю я до сорока.                                                                    Уж:                   Ах, ужас!                                                 Ведущий:        Ужаснулся.                                                                                                                                                                                                                                             Уж:                   Ведь я ж не глуп,                                                       Но почему ж                                                                                                 Нет у меня ни рук, ни ног,                                                                             А то и я считать бы смог!                                                      Ученик:             А у меня есть карандаш.                                                     Ему что хочешь, то задашь.                                                                        Одной ногой умножит, сложит,                                                                            Все в мире сосчитать он может!

Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)

Цель:  развивать пантомимические навыки.

Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород,

Ровненьких две грядки.

Там играл зимой в снежки,

Ну а летом — в прятки.

А весною в огород

Зайка с радостью идет.

Но сначала всё вскопает

А потом всё разровняет

И пойдет сажать морковку.

Семена посеет ловко

Ямка — семя, ямка — семя,

И глядишь, на грядке вновь

Вырастут горох, морковь.

А как осень подойдет,

Урожай свой соберет.

***ЗАПОМНИ ФОТОГРАФИЮ*Цель**. Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.  
**Ход игры**. Дети распределяются на несколько групп по 45 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.  
  
***КТО ВО ЧТО ОДЕТ?*Цель**. Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.  
**Ход игры**. Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».  
Для мальчиков:  
В центр круга ты вставай и глаза не открывай. Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?  
Для девочек:  
Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?  
Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.

***ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТРЕШКИ***   
**Цель**. Развивать внимание, согласованность действий, активность и выдержку.  
**Ход игры**. Дети сидят на стульях или на ковре, педагог показывает карточки с определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносит: «Раз, два, три замри!». Стоять должно столько детей, сколько матрешек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения задания никто не знает, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он видит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на активность каждого ребенка. Как вариант детям можно предложить не просто встать, а образовать хоровод из заданного количества детей.

***ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ***  
**Цель**. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.  
**Ход игры**. Дети распределяются на три группы медведи, обезьяны и слоны. Затем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи – топнуть ногой, обезьяны – хлопнуть в ладоши, слоны – поклониться. Можно выбирать других животных и придумывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.

***ТЕЛЕПАТЫ*Цель**. Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.  
**Ход игры**. Дети стоят врассыпную, перед ними водящий ребенок «телепат». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из детей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «телепат». В дальнейшем можно предложить детям, меняясь местами, поздороваться или сказать друг другу что-нибудь приятное. Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуации, когда нельзя шевелиться и разговаривать, но необходимо позвать к себе партнера или поменяться с ним местами. Например: «В разведке», «На охоте», «В царстве Кощея» и т.п.

***СЛЕД В СЛЕД*Цель**. Развивать внимание, согласованность действий, ориентировку в пространстве.  
**Ход игры**. Дети идут по залу цепочкой, ставя ногу только в освободившийся «след» впереди идущего. Нельзя торопиться и наступать на ноги. По ходу игры дети фантазируют, где они находятся, куда и почему так идут, какие препятствия преодолевают.  
Например: хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы перебираются по камушкам через ручей и т.п.  
Обязательно делить детей на команды, причем каждая команда придумывает свой вариант.

***ЛЕТАЕТ НЕ ЛЕТАЕТ. РАСТЕТ НЕ РАСТЕТ*Цель**. Развивать внимание, координацию.  
**Ход игры**. Педагог или водящий ребенок называет предмет, если он летает, дети машут руками, как крыльями; если не летает опускают руки вниз. Если растет поднимают руки вверх, не растет охватывают себя двумя руками.  
***ВОРОБЬИ ВОРОНЫ*Цель**. Развивать внимание, выдержку, ловкость.  
**Ход игры**. Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.  
Более простой вариант: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассыпную, а вторая команда остается на месте.  
  
***ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ*Цель**. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.  
**Ход игры.** Дети стоят врассыпную это обезьянки. Лицом к ним ребенок посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки », передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

***ТЕНЬ*Цель**. Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.  
**Ход игры**. Один ребенок водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (35 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.  
***ПОВАРЯТА*Цель**. Развивать память, внимание, фантазию.  
**Ход игры**. Дети распределяются на две группы по 78 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом для салата. Все становятся в общий круг это кастрюля и поют песню (импровизацию):  
Сварить можем быстро мы борщ или суп  
И вкусную кашу из нескольких круп,  
Нарезать салат иль простой винегрет,  
Компот приготовить.  
Вот славный обед.  
Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок впрыгивает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.  
  
***ВЫШИВАНИЕ*Цель.** Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.   
**Ход игры.** С помощью считалки выбирается ведущий «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним «нитка». «Иголка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

***ВНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗВЕРИ***(ухо, нос, хвост)  
**Цель.** Тренировать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, координацию движений.  
**Ход игры**. Дети представляют, что они находятся в лесной школе, где учитель тренирует их ловкость и внимание. Ведущий показывает, например, на ухо, нос, хвост и называет то, что он показывает. Дети внимательно за ним следят и называют то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо повторяет: «Ухо!». Дети должны быстро сориентироваться и верно назвать то, что показал ведущий.

***ЖИВОЙ ТЕЛЕФОН***  
**Цель**. Развивать память, слуховое внимание, согласованность действий.  
**Ход игры**. Между детьми распределяются цифры от 0 до 9. Затем ведущий называет любой телефонный номер. Дети с соответствующими цифрами выходят вперед и строятся по порядку цифр в названном номере.

**ПРИМЕРНЫЙ АЛГОРИТМ РАБОТЫ НАД ТЕАТРАЛИЗАЦИЕЙ**

**ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ**

1. Прочитать художественное произведение, написать сценарий (с указанием персонажей, костюмов, ролевых действий и перемещений, использования атрибутики, декораций).
2. Познакомить детей с произведением, автором, провести беседу по содержанию, создать мотивацию к театрализованной деятельности.
3. Обсудить персонажи по характеру их поведения, действий, провести игры на имитацию движений, действий, озвучивания.
4. Выбрать артистов (лучше с дублерами), помощников (декораторов, рабочих сцены), раздать слова, начать разучивать реплики.
5. Изготовить с привлечением родителей декорации, атрибутику, костюмы.
6. Провести индивидуальную работу с «артистами» над выразительностью речи и образа.
7. Организовать репетицию  уже с декорациями и костюмами, определить пространственное положение артистов на «сцене»; выучить игровые действия с атрибутикой.
8. На последующих репетициях ввести музыкальное и звуковое оформление.
9. После спектакля дать объективную оценку каждому артисту, похвалить.
10. Максимально использовать готовый спектакль для показов:

* на младших группах,
* на параллельных,
* для родителей,
* в других детских садах.

11. Отразить впечатления от спектакля в продуктивной деятельности.

**Картотека музыкально-дидактических игр**

**(для средней группы)**

*Цель:* *определение характера музыки.*

* Три цветка
* Зайцы
* День рождения
* Солнышко и тучка

*Цель:* *развитие чувства ритма.*

1)  Веселая гимнастика

2)  Сороконожка

3)  Большие и маленькие

4)  Определи по ритму

*Цель:* *развитие звуковысотного слуха.*

* В лесу
* Кого встретил Колобок?
* Кто в домике живет?
* Найди и покажи
* Найди маму
* Музыкальные домики

*Цель:*  *развитие динамического слуха.*

* Море

*Цель:*  *развитие темпоритма .*

* Музыкальная карусель.

*Цель:* *развитие динамического слуха.*

* Тихо-громко

*Цель:* *развитие тембрового слуха.*

* Узнай, какой инструмент звучит?

**«Три цветка»**

**Цель:**  определение характера музыки.  
**Игровой материал**:  
Демонстрационный : три цветка из картона ( в середине цветка нарисовано «лицо»-спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:  
1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)  
2. Грустная, жалобная.  
3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д.  
Раздаточный: у каждого ребёнка - один цветок, отражающий характер музыки.

**Ход игры:** *1 вариант.* Музыкальный руководитель исполняет произведение.  
Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

*2 вариант.* Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

**«Зайцы»**

**Цель:**определение характера музыки: веселого, плясового и спокойного, колыбельного.

**Ход игры:**Педагог рассказывает малышам о том, что в одном доме жили-были зайцы. Они были очень веселыми и любили плясать (показывает картинку «Зайцы пляшут»). А когда они уставали, то ложились спать, а мама пела им колыбельную песню (картинка «Зайцы спят»). Далее педагог предлагает детям угадать по картинке, что делают зайцы? И изобразить это своими действиями (дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера.

**Программное содержание:**Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение слушать и сравнивать музыку различного характера (веселую, плясовую и спокойную, колыбельную). Развивать музыкальную память, представление о различном характере музыки.

**Игровые правила:**Прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.

**Игровые действия:**Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения или показ соответствующих действий.

**Игровая цель:**Первым показать, что делают зайцы.

**«День рождения»**

**Цель:**  определение характера музыки.

**Игровой материал:**

Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика.   
**Ход игры:**

Муз. рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопочет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду). Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто0то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт?

Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение

о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

**«Солнышко и тучка»**

**Цель:** определение  характера музыки (веселая, спокойная, грустная).

**Ход игры:**Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.

**Игровые правила:**Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.

**Игровые действия:**Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**«Веселая гимнастика»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Ход игры:**

*Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.*

1.Птица: кар, кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! *( дети ритмично хлопают в ладоши)*

Дождик кап, кап, кап! *(хлопают ладонями по коленям)*

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! *(топают попеременно ногами)*

2.Дети: ха, ха, ха! *(вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)*

Мама: ах, ах, ах! *(качают головой, держась за неё руками)*

Дождик кап, кап, кап, *(хлопают ладонями по коленям)*

Туча: бах. Бах, бах! *(топают ногами)*

**«Сороконожка»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Ход игры:**

*Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.*

*Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения.*

*Выполняется без музыки.*

1.Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)  
2.Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3.Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4.грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются, трясут одной ногой)

5.И потопаю потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

**«Большие и маленькие»**

**Цель:**развитие чувства ритма.

**Ход игры:**Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и долгие хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге:               (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

 Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

**Программное содержание:**По слуховому восприятию учить детей различать короткие и долгие звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок  мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

**Игровые правила:**Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

**Игровые действия:**Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**«Определи по ритму»**

**Цель:**Развитие чувства ритма.

**Ход игры:**Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку.

Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус.н.м.          «Мы идем с флажками»          «Дождик»

Петушок, петушок,            Е.Тиличеевой                           рус.н.м.

Золотой гребешок!            Мы идем с флажками,          Дождик, дождик!

Что ты рано встаешь,       Красными шарами.                Веселей!

Деткам спать не даешь?                                                  Капай, капай,

                                                                                           Не жалей !

В ритмических рисунках короткие столбики обозначают короткие звуки, длинные столбики – длинные звуки.

**Программное содержание:**Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим.

**Игровые действия:**Угадывать знакомые попевки, выбирать соответствующие им графические изображения, прохлопывать ритм попевки. **Игровая цель:**Угадывать первым.

**«В лесу»**

**Цель:** развитие звуковысотного слуха.

**Ход игры:**Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре.  Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку.

**Кого встретил колобок?**

**Цель:** развитие звуковысотного слуха (регистры: высокий, средний, низкий).

**Ход игры:**Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.

**Игровые правила:**Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку.

**Игровые действия:**Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**«Кто в домике живет?»**

**Цель:**развитие звуковысотного слуха.

**Ход игры:**Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

***Игровые правила:***

Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

***Игровые действия:***Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

***Игровая цель:***Угадать первым.

**«Кто в домике живёт?»**

**Цель:** развивать звуковысотный слух.

**Ход игры:** дети сидят полукругом перед столом, на котором стоит домик. Педагог начинает рассказ: «В одном домике жили курица с цыплятами, кошка с котятами, уточка с утятами, собака со щенятами, гусь с гусятами и т.д.  Однажды мамы пошли по своим делам, а дети спрятались. Первой пришла мама курица и стала звать своих детей: «Где мои цыплята, милые ребята?» (поёт на «до» первой октавы). Ребёнок, у которого на карточке изображён цыплёнок, поёт: «Пи-пи-пи, я здесь» («до» второй октавы), вставляет карточку в окошко домика. Затем так же остальные мамы зовут своих детей, а дети, у которых соответствующая карточка, отвечает: «Кря-кря», «Га-га», «Тяф-тяф», «Мяу-мяу» и т.д.

**Найди и покажи**

**Цель:**развитие звуковысотного слуха (ре – ля).

**Ход игры:** Педагог  знакомит  детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. Однажды, подул сильный ветер, пошел  дождь, и все спрятались. Мамы-птицы стали искать своих детей. Первой стала звать своих деток мама-утка:

      Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

     Кря-кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и т.д.

**Программное содержание**: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки (ре-ля).

**Игровые правила:**Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

**Игровые действия:**Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

**Игровая цель:**Помочь птицам найти своих птенчиков.

**«Найди маму»**

**Цель:**Развитие звуковысотного слуха (различать звуки в пределах октавы ре1 – ре2).

**Ход игры:**Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, уточка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами. Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила:

       Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском. А мама курочка им отвечает:

     Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам.

В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением.

**Программное содержание:**Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки (ре – ля).

**Игровые правила:**Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом.

**Игровые действия:**Пропевать звукоподражания за педагогом.

**Игровая цель:**Помочь птицам найти своих птенчиков.

**«Музыкальные домики»**

Описание дидактической игры: картонные домики, на окнах которого изображены скрипичный и басовый ключи. За домиком спрятаны игрушки (мишка, зайчик). Данная игра может использоваться для детей дошкольников всех возрастных категорий, как на музыкальных занятиях, так и в свободной игровой деятельности; как со всей группой или подгруппой детей, так и индивидуально.

**Цель:** развитие слухового внимания, умения различать звуки по высоте, расширение музыкально-слухового  багажа, тренировка памяти.

**Ход игры:** дети сидят полукругом перед столом, на котором стоят два домика. Педагог говорит детям, что в домиках кто-то живёт. В домике со скрипичным ключом живёт обитатель с высоким голосом, а в домике с басовым ключом - с низким. Но чтобы узнать, кто в каком домике живёт, необходимо послушать музыкальные произведения и узнать их. Педагог проигрывает музыкальные произведения «Медведь», «Заяц», «Дед Мороз», «Гномик», Петушок», «Цыплята» и т.д., дети узнают музыку,  открывают дверь домика и показывают игрушку.

**«Море»**

**Цель:**развитие динамического слуха.

**Ход игры:**Педагог исполняет пьесу «Море» Н.Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

**Программное содержание:**Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо, громко, не слишком громко, очень громко и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

**Игровые правила:**Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

**Игровые действия:**Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**«Музыкальная карусель»**

**Цель:** развитие темпоритма.

**Ход игры:** Педагог исполняет песню «Карусели», спрашивает детей, как они двигались, всегда ли одинаково? Предлагает детям изобразить изменение темпа в музыке своими действиями и ответить на вопросы: когда музыка играла быстро, когда медленно и т.д.

     - Еле, еле, еле-еле               *(дети начинают движение)*

       Завертелись карусели.

       А потом, потом, потом    *(бегут)*

       Все бегом, бегом, бегом.

       Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

       Карусель остановите!     (останавливаются).

**Программное содержание**: Развивать музыкальную память через темповый слух. Учить детей по слуховому восприятию различать изменение темпа в музыке и соотносить это со своими действиями, движениями.

**Игровые правила:**Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

**Игровые действия:** Движения в хороводе с изменением темпа.

**Игровая цель:** Принять участие в хороводе.

**«Тихо-громко»**

**Цель:**развитие динамического слуха.

**Ход игры:** Детям  раздают  игровые  полотна с карточками  одного  цвета, но разной  насыщенности  тона, объясняя, что  голубой  цвет соответствует  тихой  музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог  исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки.

*Рекомендуемые цветовые сочетания:*

*Для старших групп*:                                          для младших  групп:

Голубой – синий - темно-синий                         голубой – синий

Розовый – красный – бордовый                          розовый – красный

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый     желтый – коричневый

     Муз.рук.: По-разному музыка может звучать.

Оттенки ее научись различать.

Громко и тихо я буду напевать,

Слушать внимательно, чтоб отгадать.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки: тихо, громко, не слишком громко.

**Программное содержание:** Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.

**Игровые действия:** Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.

**Игровая цель:** Угадать первым.

**Узнай, какой инструмент звучит?**

**Цель:**Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

**Ход игры:**Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку:

-Музыкальных инструментов               Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, три.                        Знаем мы, ребята, пять.

А какой сейчас сыграет,                      А какой сейчас сыграет,

Ну-ка быстро говори.                           Ты попробуй отгадай.

                            Музыкальных инструментов

                            Знаем мы, ребята, семь.

                            А какой сейчас сыграет

                            Отгадаем дружно все.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

**Игровые правила:**Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.

**Игровые действия:**Выбрать картинки с соответствующими инструментами.

**Игровая цель:**Первым собрать всех музыкантов.

***«Мой адрес»***

**Цель**: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города Макеевки, номер дома, квартиры, телефона, этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

**Материал:** мяч

**Ход игры**: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: Я живу на … этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т.

***«Наш детский сад»***

**Цель:** закрепить знаний детей о дет. саде, о работниках дет сада. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, столовая, и т.д. Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве

**Материал:** фотографии и иллюстрации детского сада, работников дет.сада. Планы дет. сада, 1, 2 этажа, группы.

**Ход игры:** По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках дет.сада. По плану дети ориентируются в пространстве.

***«Поиски добрых слов»***

**Цель:** раскрыть на примерах значение слов «простите, извините», воспитывать дружеские отношения, объяснить необходимость извинения, признания вины или доказательства правоты и справедливости, связь слова и поступка, слово и отношение.

**Ход игры**.Воспитатель начинает рассказ о том , как следует извиняться , где и когда, как применяются эти вежливые слова.

***«Путешествие по маршруту добрых чувств, поступков, дел и отношений»***

**Цель**: обратить внимание детей на то, что добрые чувства, поступки и дела вызывают чувство уважения, дружбу и любовь. Формировать дружеские отношения, закреплять правила этикета, правила поведения.

**Материал:** картинки с разными сюжетами добрых поступков, хорошего и плохого поведения.

**Ход игры**.Воспитатель начинает рассказ о том, как следует себя вести в том или ином месте, какие поступки хорошие.

***«Наша страна».***

**Цель:** Выявить знания детей о нашей Родине, ее столице.

**Материал:** иллюстраций, фотографий

**Ход игры**: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают **.**

***«Малая Родина ».***

**Цель**: Выявить знания детей о своей Малой Родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательности города.  
**Материал:** иллюстраций, фотографий города .

**Ход игры:** воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают **.**

***« Флаг России»***

**Цель:** способствовать закреплению знания флага России, (города, области ,областного центра) закрепить основные цвета флагов, что они обозначают?

**Материал**: полосы красного, синего и белого цвета.

**Ход игры** : Воспитатель показывает детям флаг Росии, убирает и предлагает выложить разноцветные полоски в том порядке, в котором они находятся на флаге .

***«Как я дома помогаю?»***

**Цель:** Формировать представления о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков. Воспитывать  желание оказывать помощь людям.

**Материал** :Картинки с изображением людей, которые исполняют разную работу по дому.

**Ход игры:** Воспитательпоказывает карточку, предлагает составить рассказ по ней и рассказать кто и какие обязанности выполняет дома.

*«****Благородные поступки»***

**Цель:** Воспитывать в детях желание совершать поступки ради других людей. Формировать понимание того, что поступком мы называем не только героизм, но и любое доброе дело ради другого человека.

**Материал:** мячик, картинки и иллюстрации с изображением благородных поступков.

**Ход игры:** Детям предлагается перечислить благородные поступки по отношению к девочкам (женщинам) и  мальчикам (мужчинам). Воспитатель кидает в руки  мяч одному из игроков, тот  называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку по своему желанию.

***«Вежливые слова»***

**Цель**: Воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

**Материал:** сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого,  ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т

**Ход игры.** Воспитатель показывает карточку и предлагает составить рассказ по картине*.*

***«Назови виды спорта».***

**Цель:** закрепить виды спорта: летние, зимние, спортивный инвентарь. Уяснить, что занимаясь, спортом мы получаем здоровье, отдых.

**Материал:** картинки с разными видами спорта, пиктограммы видов спорта, символическое изображение человечков

**Ход игры :** Все встают в круг, передают друг другу мяч и называют: зимние виды спорта, летние виды спорта, спортивный инвентарь.