

## **Игры на развитие самостоятельности**

### **« Сложи картинку»**

Цель: воспитывать настойчивость и самостоятельность – умение длительное время прикладывать усилие к достижению проявленной цели и достигать её, умение преодолевать трудности и достигать результаты – развивать волю, усидчивость, целеустремленность.

Оборудование: 2 коробки с картинками. В одной лежат целые картинки с изображением разных предметов: овощей, фруктов, игрушек, растений. В другой коробке – такие же, но только разрезанные на 6 равных частей по вертикали и диагонали.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки, затем показывает часть картинки и спрашивает, от какой картинке эта часть. Дети называют. Воспитатель накладывает часть картинки на целую, затем предлагает подобрать другие части к этой картинке. Воспитатель раздает каждому ребенку по одной части от картинки и предлагает сложить целую картинку. Игру можно усложнить, внося элемент соревнования. Кто первый собирает картинку, тот выигрывает, по содержанию (на картинке не один предмет, а небольшой сюжет). Воспитатель следит за тем, чтобы дети самостоятельно доводили дело до конца.

### **«Бегите ко мне»**

Цель: Учить играть соблюдая правила, с помощью считалки выбрать ведущего. Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, двигаться в коллективе, не толкаясь. Дети упражняются в ходьбе и беге по прямому направлению. Воспитывать организованность.

Оборудование: стулья по количеству играющих детей .

Ход игры:

Дети сидят на стульях у одной из стен комнаты. Ведущий игры отходит к противоположной стене и говорит : « Бегите ко мне». Дети бегут к ведущему. Ведущий приветливо встречает детей, широко раскрыв руки. Когда дети собираются возле ведущего , он предлагает им погулять. Дети свободно гуляют. «Бегите домой», - говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и садятся на них.

## **Игры на настойчивость**

### **«Меняемся пуговицами»**

**Цель:** побуждает детей договариваться друг с другом, сотрудничать.

**Материал:** 100 пуговиц по 10 разного цвета, шаблоны с цветным узором.

**Ход игры:** ведущий перемешивает пуговицы и затем раздает каждому участнику шаблон и 10 пуговиц (число пуговиц определяется количеством участников). Каждый ребенок должен собрать из пуговиц по шаблону узор определенного цвета. Для этого ему придется обмениваться пуговицами с другими детьми.

### **«От спины к спине»**

**Цель:** игра помогает детям установить хороший контакт друг с другом, объединиться для решения совместной задачи.

**Материал:** «летающая тарелка» — одноразовая картонная или пластмассовая тарелка. Дети разбиваются на группы по 8 человек и становятся в тесный плотный круг, плечом к плечу. Потом они встают на четвереньки, по-прежнему тесно прижавшись плечом к плечу. Ведущий кладет тарелку на спину одного из них. Играющие должны передавать тарелку друг другу спинами, без помощи рук. Когда тарелка сделает полный круг, всем вместе можно громко крикнуть: «Ура!».

### **"Собери картинку".**

**Цель:** развивать память у детей и умение видеть изменения, которые произошли с предметами, учить запоминать порядок расположения наглядного материала, вырабатывать такие качества, как быстрота, ловкость, сила воли, стремление к победе.

**Оборудование:** 2 одинаковые картонные картинки с изображением бабочки, разрезанные на 9 равных частей. Одна целая картинка размером не меньше альбомного листа (для образца).

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребятам разделить на две команды, в каждой из которых должно быть одинаковое количество мальчиков и девочек. Затем ребятам показывается картинка, на которой изображена бабочка и наборы небольших карточек. Именно из них необходимо собрать такой же рисунок.

Следующим этапом руководитель кладет карточки на финальной линии для каждой команды и предлагает детям необычную эстафету. Правила ее заключаются в том, что ребята должны по очереди принести все карточки, затем, собравшись вместе, собрать рисунок из принесенных частей. В игре побеждает та команда, которая справилась с заданием быстрее.

В данной игре можно использовать не только карточки, но и кубики с картинками. При этом необходимо заранее обговаривать, какую картинку дети должны собрать.

## **Игры на целеустремленность**

### **«Передай апельсин»**

**Цели:** развивает ловкость и сообразительность, а также побуждает участников действовать слаженно.

**Ход игры:** участники игры становятся в ряд. Первый игрок удерживает апельсин подбородком около шеи. Необходимо без помощи рук передать апельсин следующему игроку.

### **«Ладонь на ладонь»**

**Цель:** развитие умения согласовывать "действия с партнером.

**Ход игры:** дети прижимают ладонки друг к другу « таким двигаются по комнате, где можно установить разные препятствия, которые пара должна преодолеть. Это может быть стул или стол,

а может быть сооруженная ребенком гора или река. В игре может участвовать пара взрослых и ребенок.

### **Игры на развитие решительности**

#### **« Защита крепости»**

**Цель:** Развивать у детей силу воли, учить выполнять правила, развивать ловкость, быстроту реакции, внимание.

**Материал:** кегли, волейбольный мяч.

#### **Ход:**

На земле чертится большой круг. Все играющие становятся за линией круга, лицом к центру. Лишь один водящий остаётся в круге. В середине круга становятся пять кеглей. Это крепость, которую водящий должен защищать. Играющие, перебрасывая мяч между собой, стараются уловить удобный момент, когда защитник крепости зазевается, и ударом мяча сбить булавы.

Защитник имеет право отбивать мяч любым способом. Тот, кому удастся разрушить крепость, становится новым защитником.

#### **« Кто обгонит»**

**Цель:** учить детей соблюдать правила игры, играть в команде, прыгать на одной ноге. Развиваем равновесие, волю. Ловкость.

#### **Ход игры:**

Играющие располагаются вдоль одной из стен зала. Они делятся и берутся за руки. Это команда. Задачи команд- по сигналу воспитателя, прыгая на одной ноге, достиг линии, нарисованной перед ними в десяти шагах. Затем команды поворачиваются и совершают прыжки в обратную сторону. Выигрывает команда, которая первой достигла границы.

Правила: 1)нельзя всасть на обе ноги .2) Игроки не должны расцеплять руки. 3) При нарушении команде засчитывается поражение.

### **Игры на выдержку**

#### **«Молчанка»**

**Цель:** Развивать выдержку и волю.

#### **Ход игры:**

Перед началом игры все играющие произносят слова какой –нибудь песенки. Как только скажут последнее слово , все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями или смешными словами. Кто засмеётся или скажет хотя бы одно слово, отдаёт ведущему фанты.

#### **« Где позвонили»**

Цель: Учить выполнять требования воспитателя, ведущего. Продолжать учить играть самостоятельно. Развивать выдержку. Воспитывать дисциплинированность.

Оборудование: Стулья на каждого ребенка, звонок (колокольчик).

Ход игры:

Дети сидят по кругу. Один из играющих выбирается с помощью считалки воспитателя или ведущего, и становится в центре круга. По сигналу воспитателя или ведущего он закрывает глаза. Воспитатель или ведущий дает кому –нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен, не открывая глаз, указать рукой направление ( повернуться лицом к тому месту), откуда доносится звук. Если он указывает правильно, воспитатель или ведущий говорит «пора», и отгадывающий ребенок открывает глаза, а тот кто звонил, поднимает звонок и показывает его. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель или ведущий назначает другого водящего. Воспитатель либо ведущий следит за тем, чтобы водящий во время игры не открыл глаза, что бы дети звонили не слишком громко.

### **Игры на развитие самостоятельности**

#### **« Совушка»**

Цель: Развиваем у детей волевые качества.

Ход: выбирается среди детей одна « совушка». Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» в гнезде.

По сигналу ведущего : «День наступает, все оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая различным животным. По второму сигналу : ночь наступает, все замирает !» - сова вылетает. Играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока , она берет его за руку и уводит в гнездо. За один выход она может добыть двух или трёх играющих.

Затем « совушка» возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно развиваться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу.

#### **« Падающая палка»**

Цель: Развивать ловкость, силу воли , внимание.

Ход игры:

Все становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Первый номер выходит в середину круга водить.

Водящий , держа палку за верхней конец, громко называет какой –нибудь номер и отпускает палку. Игрок с названным номером должен подскочить и схватить палку, он возвращается на своё место, а водящий продолжает водить. Если же он не поймает палку, то становится водящим, а бывший водящий идет в круг на своё место.

Выигрывает тот , кто ни разу не был в кругу.

**"Найти флажок".**

Цель: Учить играть самостоятельно, по считалке выбирать ведущего, выполнять требования воспитателя, желание достигать поставленной цели. Развивать наблюдательность, выдержку. Воспитывать организованность, дисциплинированность и настойчивость.

Оборудование: стульчики на каждого ребенка, флажки для всех играющих (по 1 шт).

Ход игры: дети сидят на стульях в разных местах комнаты. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель тем временем прячет флажки (по числу детей). "Пора", - говорит воспитатель, дети открывают глаза и идут искать флажки. Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все дети найдут флажки, они идут вдоль комнаты, держа в руке флажок. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флажок. По сигналу: "На места!" – дети садятся на стулья, и игра начинается снова. Воспитатель следит за тем, чтобы дети открывали глаза только по сигналу "пора" и брали только один флажок. Игра повторяется 2-3 раза.

### **Игры на развитие инициативы**

#### **"Найти предмет по описанию"**

Цель: Учить играть самостоятельно, с помощью считалки выбрать ведущего.

Развивать наблюдательность, находчивость, умение находить предмет по его наиболее характерным признакам. Воспитывать дисциплинированность, выдержку, умение своевременно выполнять требования.

Оборудование: мяч, машина, кукла, ведро, собачка и прочие игрушки.

Ход игры: в гости к детям приходит Буратино. Он предлагает детям поиграть. Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривают предметы, которые подобраны для игры. При этом, воспитатель обращает внимание на внешний вид предметов, их форму, цвет, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться, в это время быстро раскладывает все предметы по разным местам и говорит: разбежались все наши игрушки. Сейчас мы их найдем. А поможет нам Буратино. Он сначала расскажет о той игрушке, которую вы должны найти самой первой.

Буратино описывает мяч – круглый, резиновый, может прыгать и катиться по полу. Дети отгадывают. Буратино предлагает одному ребенку найти мяч. После того, как ребенок найдет и принесет мяч, Буратино описывает другой предмет. Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки будут возвращены на место. Буратино отмечает детей активных, внимательных, находчивых. Затем предлагает поиграть с игрушками, ведь теперь они знают, как с ними играть.

#### **"Веровочка"**

Цель: развивать вестибулярный аппарат у детей, умение двигаться вместе с друзьями в колонне.

Оборудование: две веревки по 2 м, 6 кеглей, прочерченные линии старта и финиша.

Ход игры: воспитатель предлагает ребятам сыграть в одну очень интересную игру, которая называется "Веровочка". Правила её заключаются в том, что необходимо как можно быстрее набрать на свою веревочку всех игроков команды.

Далее руководитель делит детей на две команды таким образом, чтобы их силы были примерно равны. Затем необходимо расставить кегли так, чтобы две из них находились на пути

следования команды, а третья стояла в конце. Её-то и нужно обогнуть, а затем вернуться обратно. Если во время движения команда задела кеглю и та упала, то необходимо вернуться и поставить её снова. Итак, первым участникам команд выдается веревочка, и по свистку они начинают движение, огибая кегли, затем возвращаются обратно по прямой. Теперь за веревочку берется следующий участник, и они уже вдвоем начинают движение. Так продолжается до тех пор, пока все участники каждой команды не будут выстроены паровозиком, держась за веревку. Двигаться такой колонной довольно сложно, поэтому необходимо предупредить ребят о том, что если двигаться медленнее, то больше шансов придти к линии финиша, а потом и старта первым.

В игре побеждает та команда, которая наиболее аккуратно прошла дистанцию и вернулась на линию старта первой.

Есть и вариант данной игры: дети не используют веревочку, а держатся за одежду предыдущего игрока, но двигаться таким образом намного сложнее, поэтому подобная игра может проводиться только с ребятами старшего дошкольного возраста.